



revista

linguagens gráficas

nelgraf **EC**

Núcleo de Estudos em Linguagens Gráficas
Escola de Comunicação / UFRJ

volume 1

2 0 1 4

ISSN 2358-1875

1

Revista interdisciplinar de comunicação visual da Universidade Federal do Rio de Janeiro

v. 1 | n. 1 | 2014 ISSN 2358-1875

Equipe Editorial

EDITOR

André Villas-Boas | ECO-UFRJ

EDITOR ADJUNTO

Andreia Resende | ECO-UFRJ

PROJETO GRÁFICO E EDITORAÇÃO

Andreia Resende | ECO-UFRJ

ASSISTENTE EDITORIAL

Samuel Otaviano | PUC-Rio

REVISÃO DE VERSÕES PARA O INGLÊS

Octavio Aragão | ECO-UFRJ

CONSELHO EDITORIAL

Amaury Fernandes | ECO-UFRJ

André Villas-Boas | ECO-UFRJ

Andreia Resende | ECO-UFRJ

Maria Beatriz Rocha Lagoa | ECO-UFRJ

Mário Feijó | ECO-UFRJ

Octavio Aragão | ECO-UFRJ

Membros permanentes do Conselho Científico

que integram o comitê de pareceristas desta edição

Alexandre Oliveira | FUCAPI, AM

Ana Beatriz Andrade | FAAC-UNESP, SP

Angelo Mazzuchelli Garcia | EBA-UFMG, MG

Bruno Guimarães Martins | FAFICH-UFMG, MG

Claudia Teixeira Marinho | DAU-UFC, CE

Cleomar de Sousa Rocha | FAV-UFG, GO

Eliana Formiga | ESPM, RJ

Fábio Fernandes | FCET-PUC-SP, SP

Gustavo Luiz de Abreu Pinheiro | DCS-UFC, CE

Jorge Luís Pinto Rodrigues - Caê | IFRJ, RJ

Kátia Araújo | dDesign-UFPE, PE

Ligia Fascioni | UNISUL, SC

Livia Rezende | Royal College of Art, Londres (Reino Unido)

Lucy Niemeyer | ESDI-UERJ, RJ

Marilda Lopes Pinheiro Queluz | UTFPR, PR

Marisa Cobbe Maass | IdA-UnB, DF

Mônica Moura | FAAC-UNESP, SP

Nilton Gamba Júnior | DAD-PUC-Rio, RJ

Paulo Fernando de Almeida Souza | EBA-UFBA, BA

Priscila Farias | FAU-USP, SP

Ricardo Augusto Silveira Orlando | DECSO-UFOP, MG

Rita Paulino | CCE-UFSC, SC

Rogério Câmara | IdA-UnB, DF

Sydney Freitas | ESDI-UERJ, RJ

Vera Lúcia Dones | ICSA-FEEVALE, RS

CONTATO

André Villas-Boas | editoria@revista.nelgraf.org.br

<http://www.revistas.ufrj.br/index.php/linguagensgraficas/index>

Sumário

Apresentação

André Villas-Boas

4

A modernidade gráfica da revista *Sombra*

Ana Luiza Cerbino

5

Entre os limites da [des]construção

Marcelo Gonçalves Ribeiro

Julie de Araujo Pires

16

O desafio na experiência de leitura da *Coleção Particular*: a estratégia mercadológica de uma (i)legibilidade

Laura Guimarães Corrêa

Valquíria Lopes Rabelo

28

Tipografia e alteridade: notas sobre edições indígenas

Paula Cristina Pereira Silva

Sérgio Antônio Silva

42

Os exercícios da Sequência de Comunicação Visual da FAU USP (1961-1968): fragmentos de uma história em construção

Dora Souza Dias

Marcos da Costa Braga

57

Doctor Who: uma análise de interface do *Doodle* jogável da Google

Breno José Andrade de Carvalho

André Menezes Marques das Neves

Carla Patrícia Pacheco Teixeira

Valeska Ferraz Martins

70

Musicalidade e visualidade: um estudo dos cartazes musicais de Kiko Farkas

Edson do Prado Pfitzenreuter

Jade Samara Piaia

85

Apresentação

Linguagens Gráficas é a revista eletrônica interdisciplinar de comunicação visual publicada pelo Nelgraf / UFRJ (Núcleo de Estudos em Linguagens Gráficas, da Universidade Federal do Rio de Janeiro). Ela se dedica à publicação de artigos acadêmicos inéditos que tenham como objeto de análise a organização visual, a autoria projetual ou as implicações socialmente mais amplas de produções visuais destinadas à reprodução com objetivos enunciadamente comunicacionais, sejam elas projetadas para propagação por impressão ou por meios eletrônicos, com ou sem o uso de recursos de áudio e vídeo.

A revista aceita trabalhos oriundos das áreas de comunicação, design, sociologia, antropologia, artes visuais, história, pedagogia, informática e quaisquer outras cabíveis, desde que privilegiem a dimensão comunicacional de produções visuais formalmente projetadas para este fim. O eixo temático de Linguagens Gráficas pode ser identificado consultando-se a Lista de temas elaborada para a classificação dos artigos visando o processo de avaliação.

A linha editorial de Linguagens Gráficas concebe a projeção e a produção de peças de comunicação visual como elemento visceral da cultura, contribuindo estrategicamente tanto para o desenvolvimento autossustentável do país quanto para o alcance de uma sociedade mais justa e democrática, dado o seu impacto na vida social. É neste sentido que a publicação objetiva divulgar o andamento e os resultados das pesquisas na área, buscando fomentar a discussão do conhecimento e aprimorar a reflexão acadêmica voltada para tais concepções.

A modernidade gráfica da revista *Sombra*

The graphic modernity of *Sombra* magazine

ANA LUIZA CERBINO

Doutora em comunicação

Universidade Estácio de Sá
UNESA

Curso de Comunicação
Publicidade e Propaganda

RESUMO

A revista *Sombra*, editada entre 1940 e 1960, na cidade do Rio de Janeiro, apresenta em suas páginas uma narrativa visual amparada por uma arrojada linguagem gráfica, apresentando ao leitor o que, naquele momento, significava ser moderno. Moda, cinema, artes plásticas, teatro, balé surgem nas páginas da revista, mostrando uma correspondência com a então capital do Brasil, que se pretendia cosmopolita e moderna.

Revista *Sombra*. Modernidade. Linguagem gráfica.

ABSTRACT

Sombra magazine, published between 1940 and 1960, in Rio de Janeiro, presents in its pages a visual narrative supported by a modern graphic language, presenting the reader what it means to be modern at that moment. Fashion, cinema, visual arts, theater, ballet appears in the pages of the magazine, showing an accordance with the cosmopolitan capital-city.

Sombra magazine. Modernity. Graphic language.



No universo das revistas ilustradas

Os periódicos ilustrados no Brasil tiveram, a partir da segunda metade do século XIX, um importante papel na difusão de ideias e valores junto ao público leitor. Entre os vários editados no período, pode-se destacar *Semana Ilustrada* (1860-1875) e *Ilustração Brasileira* (1876-1878), ambos de Henrique Fleiuss (1823-1882), *Revista Ilustrada* (1876-1895), de Angelo Agostini (1843-1910), e ainda *Ilustração do Brasil* (1876-1880), de Charles Francis Vivaldi. Importante ressaltar que *Semana Ilustrada* foi o primeiro veículo de comunicação a publicar fotografias em território nacional. Em 1864, levou para seus leitores cenas dos campos de batalha da Guerra do Paraguai (ANDRADE, 2004, p.132).

Apesar desse panorama, o desenvolvimento da imprensa ilustrada nacional apresentou um ritmo mais lento em comparação ao cenário europeu e norte-americano. Tal ocorreu muito em função da inexistência de mão de obra qualificada na transposição de imagens para as matrizes litográficas e xilográficas usadas na conversão de originais em cópias (AZEVEDO, 2010, p. 11-12).

Foi na virada do século XIX para o XX que houve uma modernização das técnicas gráficas e um aumento na tiragem dos periódicos, graças a impressoras mais ágeis, levando, de modo geral, ao aumento de títulos e de tiragens dos periódicos. Com isso, das gráficas artesanais do Império passou-se a uma imprensa, na República, com porte de indústria (CARDOSO, 2009, p.41). A fotografia teve lugar de destaque nos periódicos nacionais e, em 1900, foi lançada a *Revista da Semana*, suplemento ilustrado do *Jornal do Brasil*, especializado em fazer reconstituições de crimes em estúdios fotográficos. Nesse período surgiram diversos veículos recheados de ilustrações e fotografias atraentes aos olhos do leitor.

Houve, assim, uma nova configuração no universo do periódico revista, isto é, as publicações não estavam mais a serviço exclusivo de literatos que se valiam desse espaço para se legitimar. Tal mudança fez surgir revistas idealizadas por homens de negócios e voltadas para públicos já delineados (MARTINS, 2001, p. 144).

A partir desse momento, a chamada “cultura da inovação” se enraizou no mundo das revistas ilustradas. E os periódicos das primeiras décadas do século XX, além de estabelecer valores e normas de conduta, tornaram-se um dos principais veículos para a assimilação da nova percepção espaço/tempo criado pelo processo modernizador instaurado pelo “bota-abaixo” da administração de Pereira Passos (1902-1906). Por meio do humor, da ironia e da sensualidade “atenuavam a angústia provocada pelas transformações na esfera urbana e na sociedade em geral” (SOBRAL, 2007, p. 32). Nada escapava aos escritores e artistas desses periódicos que criticavam os modismos, a chegada dos automóveis, as questões relativas à saúde, entre tantos outros assuntos.



Esses periódicos tornaram-se lugares estratégicos da articulação sócio-cultural da cidade, nos quais redes de sociabilidade foram criadas e novas formas de expressão e de linguagens estabelecidas. Contribuíram, assim, para a elaboração da moderna sensibilidade nacional, ora dividindo e emitindo opiniões com os leitores, ora fornecendo dicas e conselhos, mas, em ambos os movimentos, construindo uma relação de proximidade e convivência.

As revistas apresentavam uma diagramação requintada e um alto padrão gráfico, como *O Malho* (1902), primeira a utilizar a impressão em tricromia, ou *Kósmos* (1904), que se destacava tanto pelo uso de vinhetas, fios e florais em estilo *art nouveau* quanto pelo apuro técnico, ou ainda *Cinearte* (1926), primeira a ser impressa no processo off-set. Essas e outras se sobressaíam não só pela renovação proposta pela produção e projetos gráficos, mas também pela transformação proporcionada junto ao público, já que atuavam como mediadoras entre o “mundo do texto e o mundo leitor”.

Nesse contexto, um importante veículo surgiu transformando-se em fenômeno de vendagem: *O Cruzeiro*, lançado em 1928, pelos Diários Associados, empresa pertencente a Assis Chateaubriand (1892-1968). Circulava entre todas as classes sociais, tendo um público fiel formado por homens e mulheres, idosos e adolescentes moradores das grandes ou pequenas cidades do país, tornando-se a grande revista de circulação nacional. Na década de 1950, chegou a atingir a marca de 700 mil exemplares por semana (BAPTISTA; ABREU, 2012, p. 5).

Dez anos depois, em 1938, no Rio de Janeiro, surgiu a revista *Dirtrizes*, iniciativa de Azevedo Amaral e Samuel Wainer (1910-1980). Grandes matérias eram o foco da publicação, como a antológica reportagem de Joel Silveira (1918-2007), de 1943, “Grã-finos em São Paulo”, um retrato debochado e cruel das “Fifi’s, Lelé’s e Mimi’s” que “faziam coisas inúteis, como comprar a revista *Sombra*, tomar chá na livraria Jaraguá, jantar na Papote e falar das amigas”.

A partir dessa matéria, *Sombra* ficou marcada como uma revista elitista e frívola. Mas ela não deve ser resumida somente a esse aspecto. Para além de seu conteúdo, é preciso levar em consideração as especificidades do seu projeto gráfico, além de valores e comportamentos encontrados nas suas páginas, quando uma determinada ideia de modernidade começava a se instaurar na cidade.

A modernidade impressa de *Sombra*

Editada mensalmente na cidade do Rio de Janeiro, entre dezembro de 1940 e junho de 1960, *Sombra* teve Walther Quadros como único diretor responsável e nos três primeiros anos Aloysio de Salles foi o redator chefe, sendo depois substituído por Lucio Rangel. A redação funcionava na Rua México, 98, 4º andar, tendo agentes em São Paulo e correspondentes em Paris e Nova Iorque. Em seu expediente não há



dados relativos à tiragem, número de assinantes e tampouco informa o responsável pela diagramação ou projeto gráfico – mesmo porque, naquele momento, a figura do designer, como a conhecemos hoje, ainda não existia.

Sua linha editorial privilegiava os acontecimentos sociais da cidade do Rio de Janeiro e de São Paulo, em que diversos articulistas apresentavam o que deveria ser consumido, desde espetáculos até roupas e jóias. Era uma vitrine do “high life”, com páginas cheias de personalidades nacionais e internacionais, cristalizando imagens de parte da sociedade que se idealizou e se fez distinguir nas suas páginas.

O editorial de estréia foi assinado pelo poeta Augusto Frederico Schmidt (1906-1965), que afirmava: “Essa publicação vai fixar o lado elegante e civilizado do Brasil”. Segundo o escritor, o título significava “liberação, o consolo e a recompensa do esforço de viver. A sombra é o que há de permanente, de verdadeiro e de antigo, entre tantas coisas verdes e ephemeras”. Ainda no mesmo texto, Schmidt destacou o “espírito da Sombra”, pois a revista pretendia ser “uma expressão” do que não seria recente, do que não seria por demais “nítido” na vida brasileira. O poeta construía assim uma explicação para um nome que a princípio poderia causar estranheza, mas que se justificava pela sua linha editorial.

A revista atravessou o período do Estado Novo (1937-1945), época em que mudanças políticas e sociais foram instauradas e ganharam uma nova dimensão. O apoio ao Estado Novo podia ser visto nas matérias sobre Vargas e a elite do governo, como ministros e secretários que frequentemente apareciam nas páginas de *Sombra*. Apesar do cerco à imprensa ter sido brutal, a revista, aparentemente, não sofreu nenhum tipo de censura, pois se mostrou sensível às necessidades e demandas do poder.

Construir uma imagem de país moderno, além de elaborar uma identidade nacional pautada na cultura popular, mas intermediada pela chamada cultura erudita, foram tarefas que o governo de Getúlio Vargas (1882-1954) impôs. Nesse período, as chamadas “revistas mundanas” tornaram-se o suporte ideal para a veiculação dessa nova imagem, além de apresentar as conquistas técnicas com as quais a imprensa como um todo se defrontava naquele momento.

Ao mesmo tempo, o domínio dos meios de comunicação era essencial para cercear a divulgação do que não era do interesse do Estado, construindo uma nova relação entre imprensa e poder. Enfatizavam-se as realizações do regime e sua adequação à realidade nacional, além de promover a figura pessoal e política de Vargas. Por conta da censura à imprensa, o Estado ganhava, cada vez mais, espaços de divulgação – fosse por coerção, fosse por alinhamento político –, mas o público, de modo geral, foi afastado dos periódicos. Sua fala foi silenciada dos periódicos, enquanto a fala do Estado foi ampliada (BARBOSA, 2007, p. 108).

Mas em algumas revistas a voz do público aparece em meio à atmosfera de luxo e fantasia, tomando lugar da realidade política, como em



Sombra, em que o glamour se sobrepôs à realidade. É possível dizer que o conteúdo encontrado nas páginas de *Sombra* foi criado a partir de uma reivindicação do seu próprio público leitor, pois ele buscou na fantasia e nas personalidades retratadas a expressão de seu rosto silenciado. Ao se encontrar afastado do fato político, mostrou sua face nesses periódicos que enfocavam o entretenimento, buscando assim outras possibilidades para vivenciar seu cotidiano.

Na revista editada por Walther Quadros, a fotografia não tinha nenhum tipo de compromisso em expor os “fatos reais e cotidianos” nacionais, como pretendido em *O Cruzeiro*, por exemplo. Sua intenção era outra: mostrar o estilo de vida de um determinado grupo social e também “educar” a sociedade sobre o que deveria ser intelectual e socialmente consumido.

Por ser uma revista de frivolidades temperada com comportamento, entretenimento e cultura dirigia-se a um público refinado, mas também para aqueles que desejassem conhecer esse estilo de vida. Entende-se aqui por frivolidades temas e assuntos mais próximos de um “colunismo social”, quando o Rio passou, em função da guerra na Europa, a ser rota para financistas, celebridades internacionais e intelectuais. Produzia a imagem do burguês inserido no mundo elegante e culto, que se associava ao consumo, à modernidade e às experiências de grandes eventos, como festas de casamento, carnavais, vernissages, bailes de debutantes, entre outros acontecimentos sociais.

Traduzia simbolicamente essa particularidade por meio de alta qualidade gráfica. Para isso, utilizava o papel couché tanto para o miolo quanto para a capa, com um amplo formato (27 X 32, 5 cm), sinônimo de um produto mais luxuoso. Capa e contracapa eram impressas em policromia, mas com o miolo p&b, enquanto os anúncios podiam ter uma, duas ou até mesmo quatro cores. Tais características estabeleciam uma associação direta com seu público que percebia ali um produto caro, seguindo o padrão das publicações internacionais da época, como *Vogue* e *Life*, entre outras.

O projeto gráfico apresentava uma clara referência ao trabalho desenvolvido pelo designer russo Alexei Brodovitch (1898-1971) para a revista norte-americana *Harper's Bazaar*. A principal característica da linguagem gráfica desta era “a simpatia pelo espaço em branco e tipos precisos em páginas claras, abertas, repensando a abordagem do design editorial” (MEGGS, 2009, p. 440) – referências que também são encontradas e percebidas em *Sombra*.

Seu quadro de colaboradores contava com nomes de peso da literatura, das artes visuais e da fotografia, como Mário de Andrade (1893-1945), Stefan Zweig (1891-1942), Di Cavalcanti (1897-1976), Jean Manzon (1915-1990), Sergio Porto (1923-1968), Carlos Moskovich (1916-1988), Cecília Meireles (1901-1964), Athos Bulcão (1918-2008), Enrico Bianco (1918) entre muitos outros, exibindo um refinamento visual no uso da imagem e do texto impresso.



Figura 1
Sombra, n.1, ano 1,
dezembro/1940-janeiro/1941.

O primeiro número da revista, de dezembro de 1940/janeiro de 1941, foi um especial de Natal. Nele, Saul Steinberg (1914-1999) foi um dos destaques. Além da capa, apresentou dez cartuns distribuídos ao longo da revista. A ilustração da capa cria um diálogo com o nome da revista, em verde, pois mostra um perfil em destaque, tomando um sorvete; ao fundo, em uma paisagem ensolarada, vemos um homem deitado no chão debaixo de uma grande sombra formada por vários guarda-sóis. O desenho é quase totalmente preto e branco, com poucos detalhes coloridos, evidenciando a opção da revista pelas tendências gráficas mundiais do momento. Isto é, limpeza visual como significado de elegância (figura 1).

É também neste primeiro número que o fotógrafo Jean Manzon (1915-1990) colabora com a revista, antes de iniciar sua carreira em *O Cruzeiro*. A foto de Getúlio Vargas durante manobras no vale do Rio Paraíba, demonstra a inovação instaurada pelo francês no fotojornalismo brasileiro, como novos enquadramentos, closes extremos e ângulos inusitados (figura 2).



Figura 2
Sombra, n.1, ano 1,
dezembro/1940-janeiro/1941, p. 58-59.

Nessa mesma edição, há uma “ilustração photographica”, com a bailarina Nini Theilade (1915), do Ballet Russe de Monte Carlo, então em excursão pelo país, que contou com imagens de Jorge Castro e versos de Mario de Andrade (1893-1945). A opção pelos espaços em branco e imagens fotográficas com cortes inusitados na diagramação da revista estão presentes na matéria, demonstrando inovação e modernidade na apresentação e usos das imagens (figuras 3 e 4).

Figuras 3 e 4
Sombra, n.1, ano 1,
dezembro/1940-janeiro/1941, p. 60-61.





Nas capas desenvolvidas para as edições da década de 1940, a ilustração reina absoluta. Somente na década seguinte outras técnicas começam a ser usadas, como a colagem e a fotografia, revelando uma aproximação com as artes visuais e o que ocorria nesse universo. Cada capa se apresenta como uma peça individual criada por artistas em evidência na época, muitas vezes nem se relacionando com o tema da edição, mas com alguma matéria do miolo. É o caso da capa da edição de junho de 1943, criada pelo arquiteto e pintor português Eduardo Anahory (1917-1998). Nela, o nome da revista é repetido quatro vezes com cores diferenciadas em vermelho, amarelo, azul e verde, tendo no centro uma imagem de fundo preto com uma mesa e cadeira e cartas de baralho. A imagem faz uma alusão ao universo dos jogos e cassinos, que ainda não eram proibidos no país, também se referindo a duas ilustrações da edição, “Cassino Copacabana” e “Anahory foi à Urca e ao Atlântico também” (figuras 5 e 6).



Figuras 5 e 6

Capa de *Sombra*, n.19, ano 3, junho/1943 e p. 45 (ilustração “Anahory foi à Urca e ao Atlântico também”).

A confluência entre artes visuais e design presente nas capas e no miolo da revista possibilitou um diálogo profícuo entre ambos, já que naquele momento as capas e a diagramação eram realizadas, em sua grande maioria, por artistas. Havia um trânsito entre estes e o periódico; eles emprestavam suas assinaturas para o produto, indicando que a associação entre ambos era proveitosa: tanto para o periódico, que conquistava prestígio cultural, quanto para o artista, que adquiria um espaço e maior visibilidade na dinâmica social.

Nas páginas da revista, o espaço é definido em função da massa de texto e das imagens – fotografias ou ilustrações –, e cada elemento adiciona complexidade. Além disso, as relações entre o espaço positivo e negativo dos textos e das imagens adicionam um dinamismo às páginas. Essa estratégia é visível nas fotos sangradas, sobrepostas e rotacionadas, estabelecendo uma sensação de movimento. Da mesma maneira que as larguras das colunas de texto criam movimento quando ganham peso ao se usar um tipo *bold* com uma entrelinha mais apertada. Ou, ao contrário, quando uma leveza é necessária e pode ser alcançada com o uso de um tipo mais *light* associado a uma



entrelinha mais aberta. Já o nome da revista e sua grafia não sofrem nenhum tipo de alteração em sua estrutura, somente na cor usada nas edições mensais – adaptação que ocorria em função do tema ou assunto do número em questão.

O tipo geralmente usado para a composição dos textos da revista era o Bodoni, desenvolvido pelo italiano Giambattista Bodoni (1740-1813), em 1788. Este se caracteriza por apresentar uma construção geométrica, com serifa rígidas e finas e grande contraste de espessura. Leva em consideração a leitura e a legibilidade, entendido, por isso, como um sistema de elementos distintos e polarizados: vertical e horizontal, grosso e fino, haste e serifa. Ao mesmo tempo, o tipo apresenta uma característica inerente de elegância e sofisticação presentes no projeto editorial da revista.

No decorrer das duas décadas, além da Bodoni, alguns títulos e textos foram compostos na tipografia Rockwell, criada em 1934, pela fundição norte-americana Monotype. Ao contrário da Bodoni, caracteriza-se por ter uma serifa reta e quadrada (*slab serif* ou egípcia), sem nenhum contraste entre hastes, retas e curvas. Tipos manuscritos também foram utilizados para a composição de títulos de matérias, estabelecendo um contraste ainda maior com as letras serifadas ou sem serifa.

Essas particularidades somam-se ao *grid* – estrutura que permite organizar fotos, texto, títulos e dados secundários, em relações baseadas em alinhamentos, funcionando como guia para a leitura –, usado para as páginas e permitindo que variadas diagramações sejam criadas tanto para colunas, quanto para as matérias e crônicas que fazem parte do seu miolo. Não havia um padrão único de diagramação, isto é, as imagens e textos eram dispostos de maneira a enfatizar as imagens (fotos e/ou ilustrações), usadas também como um texto. Ou seja, a imagem impressa ganhou muito em função da renovação das impressoras do parque gráfico carioca e também da qualidade dos fotógrafos atuantes na cidade, uma melhor definição e novas conotações textuais.

Outro importante aspecto refere-se a quem a produzia e a consumia, já que atuava “como modelo a ser copiado e a ser seguido” pelos demais atores sociais (VELLOSO, 2008, p. 220). Pretendia não só apresentar um estilo de vida, mas também “educar” gostos musicais e literários, que espetáculos assistir, o que vestir e como usar, aonde ir e que locais frequentar. A intenção era criar e ditar modas, cristalizando imagens de uma burguesia que se idealizou e se fez distinguir nas páginas desse periódico.

Algumas breves considerações

Ao longo das décadas em que foi editada, a revista ajudou a consolidar um novo estilo de vida e de comportamento veiculados pelo ci-



nema, pelos jornais e também pela televisão, meio de comunicação de massa introduzido no país, na década de 1950, por Assis Chateaubriand (1892-1968). Ao difundir um cotidiano prático e funcional, que se alinhava a vida moderna da elite dos países desenvolvidos, a revista também se qualificava e legitimava como moderna. Contudo, não era só dessa maneira que *Sombra* acompanhava as transformações que invadiam as ruas da cidade. Ao aceitar e divulgar o modernismo na arquitetura, nas artes plásticas e na poesia a revista fazia escolhas visuais que a aproximava das artes e do design – escolhas estas vistas nas experimentações entre fotografia e ilustração das capas ou ainda nas páginas diagramadas que tangenciam o neoconcretismo.

Mas por estar contida no conjunto das chamadas publicações “frívolas”, construiu-se um silêncio em relação à revista e poucas são as referências encontradas a seu respeito. Um silêncio revelador que deve ser entendido como uma negação de sua própria existência, como se *Sombra* não tivesse sido editada por quase vinte anos.

É preciso também destacar que determinadas estratégias de publicação moldam as práticas de leitura, criando, conseqüentemente, não só novos gêneros de textos, mas também novas fórmulas de publicação (BARBOSA, 2002). Isto é, cada novo periódico desenvolve modos de organização de seus textos, consolidando uma maneira de expor pensamentos e ideias. Em *Sombra*, encontramos uma maneira peculiar de apresentar e representar a realidade, em que o público presente em suas páginas dá significado à publicação e, ao mesmo tempo, investe a própria revista com suas expectativas e desejos, materializando um universo ideal. A revista deve ser entendida, portanto, como também testemunha de uma época.

Ainda que o tema *história da imprensa no Brasil* seja nos últimos tempos objeto de várias pesquisas, a revista tem ficado à margem nesse movimento. Analisá-la se faz necessário para conhecer de quem a revista falava e para quem se dirigia, e assim perceber os discursos e significados ali presentes. O veículo não era um território neutro, mas um espaço em que uma determinada parte da sociedade encontrava lugar para apresentar perspectivas próprias sobre diversos assuntos.

Referências Bibliográficas

A REVISTA no Brasil. São Paulo: Editora Abril, 2000.

ANDRADE, Joaquim Marçal Ferreira de. *História da fotorreportagem no Brasil: a fotografia na imprensa do Rio de Janeiro de 1839 a 1900*. Rio de Janeiro: Editora Campus/Edições Biblioteca Nacional, 2004.

AZEVEDO, Sílvia Maria. *Brasil em imagens: um estudo da revista Ilustração Brasileira (1876-1878)*. São Paulo: Ed. UNESP, 2010.



- BAPTISTA, Iria Catarina Queiroz; ABREU, Karen Cristina Kraemer. *A história das revistas no Brasil: um olhar sobre o segmentado mercado editorial*. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/baptista-iria-abreu-karen-a-historia-das-revistas-no-brasil.pdf>. Acesso em 18 mar. 2014.
- BARBOSA, Marialva. *História cultural da imprensa: Brasil 1900-2000*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.
- _____. O Cruzeiro: uma revista síntese de uma época da história da imprensa brasileira. *Ciberlegenda*, Rio de Janeiro, n.07, 2002. Disponível em www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/331/212. Acesso em 14 jun. 2008.
- BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- BUENO, Daniel. Saul Steinberg e o Brasil: sua passagem pelo país, publicações e influência sobre artistas brasileiros. *Revista de História da Arte e Arqueologia*, Campinas (SP), n. 10, p. 117-148, jul-dez. 2009.
- CADENA, Nelson Varón. *A luz da revista Sombra*. Disponível em <http://www.almanaqueadacomunicacao.com.br/artigos/96.html>. Acesso em 24 abr. 2012.
- CAMARGO, Mário de (org.). *Gráfica: arte e indústria no Brasil – 180 anos de História*. São Paulo: Gráfica Bandeirantes, 2003.
- CARDOSO, Rafael (org.). *Impresso no Brasil, 1808-1930: destaques da história gráfica no acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Verso Brasil Editora, 2009.
- _____. *O design brasileiro antes do design*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- _____. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- CERBINO, Ana Luiza. Memória e modernidade gráfica na revista *Sombra*. In: Encontro Nacional de História da Mídia - Rede Alcar, 9., 2013, Ouro Preto. *Anais do 9º Encontro Nacional de História da Mídia - Rede Alcar*; UFOP/MG, 2013. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/9o-encontro-2013/artigos/gt-historia-da-midia-imprensa/memoria-e-modernidade-grafica-na-revista-sombra>. Acesso em: 14 maio 2014.
- _____. *Sombra: páginas de modernidade*. In: CONFIBERCOM – Congresso Mundial de Comunicação Ibero-Americana, 1., 2011, São Paulo. *Anais...* Disponível em: <http://www.confibercom.org/anais2011/pdf/9.pdf>. Acesso em: 14 maio 2014.
- HEITLINGER, Paulo. *Tipografia. Origens, formas e uso das letras*. Lisboa: Dinalivro, 2006.
- HELLER, Steven. *Linguagens do design: compreendendo o design gráfico*. São Paulo: Edições Rosari, 2007.
- LUSTOSA, Isabel (org.). *Imprensa, história e literatura*. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa, 2008.
- MARTINS, Ana Luiza; LUCA, Tania Regina de. *História da Imprensa no Brasil*. São Paulo: Contexto, 2008.
- _____. *Imprensa e cidade*. São Paulo: Editora UNESP, 2006.
- MAUAD, Ana Maria. O olho da história: fotojornalismo e a invenção do Brasil contemporâneo. In: NEVES, Maria Bastos P.; MOREL, Marco; FERREIRA, Tania Maria Bessone da C.. *História e Imprensa: representações culturais e práticas de poder*. Rio de Janeiro: DP&A: Faperj, 2006. p.365-384.
- _____. Flagrantes e instantâneo: fotografia de imprensa e o jeito carioca de ser carioca na belle époque. In: LOPES, Antonio Herculano (org.). *Entre Europa e África: a invenção do carioca*. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa, Topbooks, 2000. p.267-288.
- MEGGS, Philip B. *História do design gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- MELLO, Chico Homem de (org.). *O design gráfico brasileiro: anos 60*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- _____, RAMOS, Elaine (org.). *Linha do tempo do design gráfico no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- NEVES, Maria Bastos P.; et al.. *História e Imprensa: representações culturais e práticas de poder*. Rio de Janeiro: DP&A; Faperj, 2006.



- NIEMEYER, Lucy. *Tipografia: uma apresentação*. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.
- OLIVEIRA, Claudia de; VELLOSO, Mônica Pimenta; LINS, Vera. "O moderno em revistas: representações do Rio de Janeiro de 1890 a 1930". Rio de Janeiro: Garamond, 2010.
- SAMARA, Timothy. *Grid: construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- SOBRAL, Julieta. *O desenhista invisível*. Rio de Janeiro: Folha Seca, 2007.
- SODRÉ, Nelson Werneck. *A história da imprensa no Brasil*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1966.
- VELLOSO, Mônica Pimenta. Sensibilidades modernas: as revistas literárias e de humor no Rio da Primeira República. In: LUSTOSA, Isabel (org.). *Imprensa, história e literatura*. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa, 2008. p. 211-230.
- _____. Percepções do moderno: as revistas do Rio de Janeiro. In: NEVES, Maria Bastos P.; MOREL, Marco; FERREIRA, Tania Maria Bessone da C.. *História e Imprensa: representações culturais e práticas de poder*. Rio de Janeiro: DP&A; Faperj, 2006. p. 312-331.



ANA LUIZA CERBINO
é doutora pelo Programa de
Pós-graduação em Comunicação/
PPGCOM, pela Universidade Federal
Fluminense/UFF. Possui textos
publicados em revistas acadêmicas
e anais de congressos, com
pesquisa sobre periódicos ilustrados
na interseção da comunicação
e do design. É professora do Curso
de Comunicação/Publicidade
e Propaganda da Universidade
Estácio de Sá/RJ (UNESA).
alcerbino@gmail.com

*Artigo apresentado em março de 2014.
Aceito pelo Conselho Científico em maio de 2014.*

CERBINO, Ana Luiza. A modernidade gráfica da revista *Sombra*.
Linguagens gráficas, Rio de Janeiro, v. I, n. 1, jun 2014, p. 5-15.

<http://www.revistas.ufrj.br/index.php/linguagensgraficas/index>

Entre os limites da [des]construção

Between the [de]construction limits

MARCELO GONÇALVES RIBEIRO

Doutor em design

UFRJ

Escola de Belas Artes
Departamento de Comunicação Visual

JULIE DE ARAUJO PIRES

Doutora em história da arte

UFRJ

Escola de Belas Artes
Departamento de Comunicação Visual

RESUMO

É preciso construir para desconstruir? A partir do murmúrio frequente desta afirmativa (aqui convertida em indagação), nas salas de aula e nos ambientes da prática profissional do design gráfico, o presente artigo revisita a teoria de Jacques Derrida com intuito de compreender, para além da visão de um estilo gráfico, de que modo a desconstrução ainda pode ser abordada nos estudos relacionados à imagem e à criação de trabalhos na comunicação visual.¹

Desconstrução. Derrida. Design gráfico. Comunicação visual.

ABSTRACT

Is it necessary to build in order to deconstruct? Out of the frequent murmur of this affirmative (herein converted into inquiry) throughout the classrooms and environments of professional exercise of graphic design, this article revisits Jacques Derrida's theory with the aim to understand, beyond the concept of a graphic style, in which ways deconstruction may yet be approached in the studies related to image and the creation of visual communication works.

Deconstruction. Derrida. Graphic design. Visual communication.

¹ Uma parte deste trabalho teve como base a pesquisa de doutorado *Macunaíma [de Daibert]: múltiplas representações de um [anti-]herói sem caráter* de Marcelo G. Ribeiro, com orientação da Prof. Denise B. Portinari, PUC-Rio. Algumas reflexões surgiram, também, da pesquisa de doutorado *Inscrições contemporâneas: a palavra-imagem no projeto da visualidade pós-moderna*, de autoria de Julie de Araujo Pires, sob a orientação do Prof. Carlos Alberto Murad, PPGAV-UFRJ.



Desconstrução versus construção?

A proposta deste estudo dos conceitos formulados por Jacques Derrida, a partir da crítica à matriz platônica, tem por objetivo desenvolver uma resposta possível a uma questão principal: o que a desconstrução das oposições, assunto tratado pela filosofia, pode oferecer e acrescentar ao estudo no campo do design gráfico? Na atividade profissional ou mesmo nos cursos de design, o termo *desconstrução* tem sido ultimamente utilizado para dar nome a determinada prática que, como sinônimo de embaralhamento e fusão de elementos gráficos, se aproxima de uma recusa à ordenação da forma. Porém, seria correto associar o termo *desconstrução* à resistência de alguns designers às normas apontadas como ideais na nossa área?

Além disso, há a ideia de que a desconstrução é um tema desgastado demais, se observarmos o que já foi publicado em livros e artigos. O atual desinteresse pelo termo *desconstrução* parece coincidir também com a percepção de Rick Poynor, quando afirma que:

...desde a metade da década de 1990, vem ocorrendo um recuo do repúdio total às regras, não que essa abordagem tenha algum dia sido realmente sedutora para a maioria dos profissionais consagrados. David Carson parece cada vez mais uma exceção espetacular, e não o precursor de uma escola de design espontâneo impulsionada por talento bruto e intuição livre de convenções. (POYNOR, 2010, p.16).

Entretanto, apesar da ampla difusão do termo *desconstrução* por alguns autores – citamos aqui livros e textos estrangeiros de Ellen Lupton e J. Abbott Miller (LUPTON & MILLER, 1999), Rick Poynor (POYNOR, 2010), Timothy Samara (SAMARA, 2007), entre outros –, há ainda a necessidade de pensar a desconstrução no campo do design gráfico, principalmente, se observarmos a proposta de Jacques Derrida e sua influência em outras áreas do conhecimento, como na arquitetura (DERRIDA, 2006, p. 165). Atualmente, no meio acadêmico, mais precisamente no campo do design gráfico, é possível ouvir de alunos e docentes, com certa frequência, a seguinte frase: “É preciso saber construir para desconstruir”. O que podemos compreender desta fala? Seria essa a principal ideia para pensar a desconstrução ou estaríamos nos apoiando em um tipo de noção que subestima a proposta de Derrida?

A ideia que se formou sobre a desconstrução como se fosse algo que desfaz alguma construção já era difundida na academia e descartada pelo próprio Derrida, conforme podemos notar no seguinte trecho:

Costuma-se dizer que a atitude desconstrutiva é negativa. Algo foi construído, um sistema filosófico, uma tradição,



uma cultura e lá vem um desconstrutor e destrói a construção, pedra por pedra, analisa a sua estrutura e a desfaz. Muitas vezes é isso o que acontece. Observa-se um sistema – platônico/hegeliano –, examina-se como foi construído, as suas pedras fundamentais, o ângulo de visão que lhe dá sustentação e, então, o modificamos e nos libertamos da autoridade do sistema. Creio, porém, que não é esta a essência da desconstrução. (DERRIDA, 2006, p. 168)

É importante deixar claro que este artigo não se trata de uma defesa da desconstrução como um método ou uma técnica, até porque, segundo a proposta de Derrida, nunca se pretendeu fundar um método de análise. Para o autor, se trata de uma investigação que inclui até mesmo a técnica: “A desconstrução não é apenas – como seu nome parece indicar – a técnica de uma construção pelo avesso, pois é capaz de conceber, por si mesma, a ideia de construção” (DERRIDA, 2006, p. 168). Portanto, não basta utilizar a técnica para desconstruir algo que já foi construído, na medida em que há uma desestabilização da própria técnica.

Busca-se, então, discutir a desconstrução, tendo como ponto de partida notar as teorias desse autor e como alguns dos seus conceitos podem ser pensados na área do design gráfico, considerando suas características. Nota-se um conjunto de equívocos que identificam a desconstrução como um método ou, ainda, como um processo de destruição, e esse ponto de vista tem minimizado importantes discussões sobre sua influência no design gráfico brasileiro.

Sendo assim, também devemos considerar a afirmação de Rachel Nigro (2004), quando considera que a desconstrução “não é uma técnica de leitura de textos, nem um método de pesquisa filosófica ou de crítica literária com regras preestabelecidas e objetivos determinados de antemão”. Muito menos “um vale-tudo ou uma destruição niilista”. A desconstrução é uma “postura diante da leitura de textos”, que visa, de forma cuidadosa, revelar uma estrutura que sustenta as dicotomias e uma hierarquia violenta (NIGRO, 2004, p. 93-94)

Entretanto, é justamente como apoio para sustentar a dicotomia entre construção/desconstrução que, curiosamente, o conceito desenvolvido por Derrida tem sido utilizado no design gráfico em diferentes seguimentos. Um exemplo disso é o livro *Making and breaking the grid*, de Timothy Samara (2002), cujo autor busca realizar um trabalho de revisão histórica sobre a utilização do grid. Um capítulo específico da publicação é destinado a falar da ruptura com as regras do design gráfico, espaço que utiliza para citar o dadaísmo e designers como Armin Hofmann. A desconstrução é lembrada sob o título *new discourses in form* como um termo difundido a partir dos anos de 1970, tendo em vista trabalhos conhecidos de designers como, por exemplo, Katherine McCoy, professora da Cranbrook, academia de arte e design em Michigan.



A partir de uma contextualização histórica, Samara comenta sobre o espírito que envolvia os designers naquela região dos Estados Unidos:

[...] em Cranbrook e na costa Oeste, essas absorções da cultura pop veiculavam discussões sobre raças, sexos e classes, diferenciando-as visualmente do verniz homogêneo do Estilo Internacional corporativo. (SAMARA, 2002, p.117).

Enquanto na Cranbrook os designers e estudantes buscavam envolver discussões que visavam questionar o *establishment*, outros designers criticavam essas práticas apontando o resultado de suas investigações como “feio ou moralmente errado, uma rejeição do progresso pelo qual lutara o modernismo.” (SAMARA, loc. cit.).

Entre 1971 e 1984, a palavra desconstrução foi usada para descrever o que essas experiências tentavam fazer: quebrar estruturas preconcebidas ou usá-las como ponto de partida para novas maneiras de estabelecer ligações verbais e visuais entre imagem e linguagem (SAMARA, loc. cit.).

Embora Samara reconheça nessa entidade um marco na história do design gráfico, ele acaba minimizando o uso da desconstrução apenas como uma palavra para descrever as experiências daqueles designers, ou seja, um estilo ou modo de fazer uma peça gráfica. Assim, o autor evita aproximar a contextualização das questões políticas e sociais da época com o pensamento da desconstrução, envolvido nas práticas dos designers, alunos e professores (como McCoy) da Academia em Michigan.

Outro detalhe instigante do livro de Timothy Samara é notar a oposição entre desconstrução/construção na tradução do título do livro para a publicação brasileira: enquanto a obra de Samara em inglês chama-se *Making and breaking the grid*, em português a tradução reforçou a dicotomia com as palavras *Grid: construção e desconstrução*. Sob esta base, o livro deste autor ajudou a difundir a ideia da desconstrução como estilo e contrário à construção, minimizando a proposta de Derrida e confundindo a ideia do filósofo, tanto no ambiente de escritório como no meio acadêmico.

Em outro momento do livro, buscando trazer exemplos de grids que fugiriam da diagramação tradicional, Samara enfatiza o equívoco ao utilizar o termo *desconstrução* e compará-lo à deformação:

Como diz o próprio termo, o objetivo da desconstrução é deformar um espaço racionalmente estruturado, forçando os elementos desse espaço a formar novas relações: em termos mais simples, é começar com um grid e alterá-lo para ver o que acontece. (SAMARA, 2002, p.122).



Apesar disso, o autor admite que a desconstrução não significa um método: "(...) provavelmente está claro que não existe nenhum conjunto real de regras a serem aplicadas ao processo de desconstruir." (SAMARA, loc. cit.).

Mas tendo como proposta resistir às regras, Samara propõe criar novas regras:

[...] se o objetivo é encontrar novas relações espaciais ou visuais quebrando uma estrutura, é bom pelo menos começar a pensar no processo de maneira sistemática. A primeira ideia que pode surgir, como modo de encarar esse processo, é pensar em subdividir um grid convencional - mesmo um extremamente simples (SAMARA, loc. cit.).

Outra publicação, *Layout*, dos autores Gavin Ambrose e Paul Harris (2012), também enfatiza a oposição construção/desconstrução. Inicialmente os autores observam o termo com cuidado: "[...] os designs criados sem grid são normalmente mal rotulados como exemplos de 'desconstrução'". Contudo, ao apresentar um exemplo de exercício envolvendo a criação de projeto gráfico de jornal, o texto esbarra na dicotomia comum a vários outros textos:

...se você pensar em 'construção' e relacionar isso ao layout, etapas lógicas são tomadas para 'construir' um determinado design. [...] Mas o que acontece se mudarmos essas regras? O que acontece se deixar de ser importante que as páginas sigam uma ordem, ou se decidirmos que manchetes são desnecessárias? O que acontece se começarmos a desconstruir o jornal? (AMBROSE & HARRIS, 2012, p.198).

Ao detalhar o exercício, Ambrose e Harris estimulam a criação de um "novo conjunto de regras" que possui a oposição como meta:

Estabeleça um novo conjunto de regras para o trabalho. No caso do jornal, isso pode envolver colocar todas as manchetes na capa, fazer dos fólhos os aspectos mais importantes da publicação ou colocar todas as fontes no mesmo tamanho. [...] produza uma série de designs 'desconstruídos', seguindo o novo conjunto de regras (ibidem, loc. cit.).

A partir dos exemplos citados, considerando a abrangência desses livros no ensino e na prática do design gráfico, a desconstrução tornou-se aquilo que Derrida sempre insistiu em negar: uma oposição à construção. Tornou-se mais uma técnica e, no caso do design, mais um estilo possível entre outros para permanecer silenciado dentro de um catálogo de referências.



É importante ressaltar que, em outras publicações, o assunto desconstrução afasta-se da ideia de estilo e técnica. Destaca-se os textos de Ellen Lupton & Abbott Miller e de Steven Heller. Neste último, o capítulo do livro *Cranbrook: Katharine McCoy*, enfatiza que:

[...] o Desconstrucionismo, um termo que mais tarde se tornaria uma marca para Cranbrook, é uma parte do pós-estruturalismo, que, por sua vez, é uma resposta ao estruturalismo [...] o desconstrucionismo foi introduzido nos Estados Unidos por meio dos trabalhos de Jacques Derrida, que foram traduzidos para o inglês no final da década de 1970. (HELLER, 2007, p. 276).

Mas se a desconstrução não se trata de uma oposição, como se articularia com a construção e de que modo estaria disseminada em trabalhos no campo do design gráfico?

Um dos marcos do pensamento contemporâneo foi a revisão dos conceitos da filosofia ocidental por Jacques Derrida e Gilles Deleuze, visando, cada um a seu modo, demonstrar a permanência da matriz platônica no pensamento teórico ocidental. Na perspectiva platônica, a relação entre original/cópia formou amarras que mantiveram a ideia de cópia subordinada a um elemento considerado original e que, por sua vez, apropriava-se de um sentido 'verdadeiro'. Para desestabilizar o pensamento das oposições binárias, Derrida se utiliza destes mesmos autores (como Platão) que, apesar de ainda imersos no pensamento logocêntrico, indicam um local para além das oposições. Segundo Paulo Cesar Duque-Estrada (2002), há dois momentos inseparáveis:

[...] este momento de inversão é estruturalmente inseparável de um momento de deslocamento com relação ao sistema a que antes pertenciam os termos de uma dada oposição conceitual. Estes últimos, uma vez deslocados para outro lugar, vão inscrever um outro sistema, um outro registro discursivo. Já se pode antever, portanto, que não se trata de uma pura e simples inversão [das oposições], nem tampouco do aprofundamento de um único e mesmo sistema conceitual. (DUQUE-ESTRADA, 2002, p. 12)

Um levantamento a partir de estudos sobre Jacques Derrida nota que ele realiza adaptação de conceitos formulados por diferentes autores (Platão, Saussure, entre outros) em diferente contexto.

Valorização da imagem gráfica

Compreender essa argumentação de Derrida necessita retornar à ideia apoiada na metafísica de Platão, para quem a língua do filósofo



deveria ser expressa pela oralidade: a verdade estaria sempre presente por meio daquele que fala, visando corrigir distorções de interpretação do seu discurso. Para Platão, a língua escrita seria perigosa por várias características: uma delas é que a escrita mantinha sob o mesmo patamar os sábios e os medíocres, na medida em que ao ler um texto escrito, qualquer autor poderia fingir que sabe. Outro aspecto criticado por Platão é o fato de a língua escrita possibilitar leituras diferentes, interpretações que falseariam a “verdade” do autor. Estes são os motivos principais pelos quais ele percebe a língua escrita como um simulacro da língua falada. Se antes a ‘voz’ era a garantia última para a elucidação da ‘verdade’ do autor, agora, na visão da desconstrução, pode-se afirmar que: “[...] o texto que se denomina presente só se decifra no pé da página, na nota ou *post-scriptum*. Antes desta recorrência, o presente não passa de um apelo de nota.” (DERRIDA, 2005, p.200).

Ao desestruturar a dicotomia presente/ausente que reverbera na noção de significante/significado, Derrida aponta que não é mais possível pensar nas palavras conectadas de maneira direta a algum conteúdo, como se existisse uma lógica interna às palavras que estabelecesse um ponto inicial, seus significados originais. Sendo assim, este autor desestabiliza a hierarquia de modo que a fala deixa de ser superior à escrita.

Portanto, o pensamento de Derrida nos leva a compreender que o conceito de desconstrução é uma revelação da subordinação da escritura², reforçada pela ideia platônica de valorização da voz, uma vez que, no pensamento ocidental, a dimensão imaginal e material da escrita, aos poucos, foi cedendo lugar ao caráter fônico, no qual sua função se converteu em mero veículo dos sons: um alfabeto.

A partir dessa afirmativa, é curioso notar o modo como letras e palavras são utilizadas no território da imagem. “A imagem gráfica acaba por se impor à custa do som... e inverte-se a relação natural” (SAUSSURE, 1995, p. 35). Em outras palavras, os questionamentos provocados pela valorização da imagem gráfica causam uma ruptura com a ideia que naturalizava a relação entre som e sentido.

Segundo Maria Continentino Freire:

O medo de Saussure é que a imagem gráfica possa se impor ao som por nos impressionar como um objeto mais permanente e sólido para constituir a unidade da língua através dos tempos, fazendo-nos esquecer da suposta ligação natural entre o som e o sentido, isto é, apagando a natureza que liga o ‘pensamento-som’. (FREIRE, 2010, p. 46).

Com a desconstrução, é possível percebermos a lógica da relação dessas dicotomias e a grafia, a “rasura da letra” e a escrita passam a ser fundamentais. Deste modo, estaríamos diante da necessidade de co-

² Ana Maria Amado Continentino (2006) define escritura, proposta por Derrida, da seguinte maneira: “[...] a escritura, até então considerada secundária, mera decorrência ou reduplicação da linguagem, sem poder ou capacidade de questionamento, começa a assumir uma outra dimensão [...] Para o desconstrutor, a escritura desorganiza toda a estrutura de pensamento que privilegiamos, contaminando-o com uma inquietude, uma perturbação que é aquilo mesmo que tradicionalmente tentamos evitar, recalcar. O conceito de linguagem exerceu um controle sobre o pensamento desde Platão e Aristóteles até os nossos dias, e a abertura para esta outra possibilidade que surge traz consigo a exigência de uma nova postura, de uma nova escuta. A escritura, no sentido derridiano, implica um voltar-se para uma alteridade irreduzível [...]” (CONTINENTINO, 2006. p.55).



locar em igual valor elementos gráficos que fazem parte do cotidiano do designer.

Como exemplo, podemos considerar o comentário de Ellen Lupton e J. Abbott Miller (Lupton & Miller, 1999) sobre a importância do estudo da tipografia impressa no livro, nos estudos em Design. Por meio da desconstrução proposta por Derrida em *Gramatologia* (DERRIDA, 1973), os autores acima citados afirmam que:

...um estudo da tipografia e da escrita informado pela desconstrução revelaria uma escala das estruturas que dramatiza a intromissão da forma visual no índice verbal, a invasão de 'ideias' por marcas gráficas, aberturas, e diferenças. (LUP-TON & MILLER, 1999, p.17)³.

Estas “'ideias' motivadas por marcas gráficas”, como um ‘corpo estranho’ apresentado por Lupton e Miller, são também encontradas em diversos trabalhos realizados por designers e artistas no Brasil. A noção de desconstrução proposta por Derrida, conforme vimos, não revela um modelo de argumentação, pois não há nenhum conjunto específico de normas desconstrutivistas que possa ser elaborado pelos críticos e depois aplicado nos estudos seguintes. Essa é, portanto, a estratégia da desconstrução, sendo “menos um movimento típico do pensamento contemporâneo do que um movimento, um evento, que sempre já se deu”. Diante disso, Ana Maria Amado Continentino (2006) nos lembra que esta é a forma pela qual Derrida se utiliza da “própria escritura de Platão”, visando demonstrar que ela “testemunha um operar da desconstrução” (CONTINENTINO, 2006, p.105).

É importante ressaltar que a partir dessa noção não faz sentido evocar a frase “faz-se necessário construir para depois desconstruir”, pois a ideia de construção empregada já traz com ela uma questão impossível que sustenta a noção de plenitude, totalidade e verdade. O que se desconstrói não é algo construído, ou seja, algo que está pronto e sem retoques, mas a desconstrução deflagra a denúncia de que a construção está sempre por se fazer.

Se pensarmos pela via da desconstrução de Derrida, no campo do design gráfico, nossa hipótese é que muitos trabalhos poderiam ser estudados de modo diferente daquele considerado pelas análises formais, estimuladas principalmente pela teoria da Gestalt. Para além do artefato em sua configuração final, seria necessário envolver discussões sobre o processo de criação do designer, tendo em vista denunciar a manutenção de dicotomias, dos sistemas de produção majoritários e contextos socioeconômicos que são sustentados por essas hierarquias. Alguns mecanismos de resistência que se encontram, muitas vezes, ausentes das análises dos trabalhos gráficos precisariam ser considerados, fato que torna os estudos no campo do design inevitavelmente mais complexos.

³ “A study of typography and writing informed by deconstruction would reveal a range of structures that dramatize the intrusion of visual form into verbal content, the invasion of 'ideas' by graphic marks, gaps, and differences”.



Duplo gesto desconstrutor no campo do design

Portanto, não se trata de excluir a análise da Gestalt, como alguns pensam, mas de olhar por outros ângulos a tarefa e os produtos criados pelo designer gráfico. Assim como afirma Derrida, a desconstrução não pretende se impor como uma substituição à metafísica, “como algo que pretenda se localizar fora dela ou decretar seu fim, mas como o reconhecimento de suas clausuras e como a assunção de suas brechas e contradições na tentativa de transbordamento de seus limites, de seus contextos, de seus horizontes.” (FREIRE, 2010, p. 17).

Ao desestabilizar as oposições, torna-se fundamental, para compreender o gesto desconstrutivo, observar as tensões que operam as bases conceituais no campo do design, como por exemplo: legibilidade/ilegibilidade, texto/imagem, arte/design, função/ornamento, ordem/desordem, forma/conteúdo, novo/antigo, entre outros.

Assim, há a necessidade de desenvolver um “duplo gesto desconstrutor” que visa uma ruptura com as dicotomias conceituais, possibilitando o pensamento para aquilo que é múltiplo, diferente; em outras palavras, não apenas para valorizar o que estava subordinado e rebaixado, mas trazer à tona também outros elementos que permaneciam de fora dessa lógica interna que rege as oposições binárias conceituais de um pensamento. Segundo Maria C. Freire (2010), é necessário realizar “(...) um movimento que desloca o termo para um lugar onde ele não é mais visto apenas como sombra do seu oposto. Vemos, então, surgir um novo ‘conceito’ que não está mais compreendido, ou que nunca esteve compreendido, no regime anterior.” (FREIRE, 2010, p. 19).

Para Derrida, manter a ideia de original/subordinado é ter em vista determinar o significado transcendental que fundamenta a lógica da metafísica. Pensar por meio da desconstrução pressupõe notar e admitir a fragilidade e transitoriedade do pensamento, retirando e desestruturando toda certeza de seu centro: “[...] com a liberação de uma ideia ampliada de escritura passamos a caminhar num terreno instável muito diferente daquele que a metafísica da presença pretende nos assegurar.” (FREIRE, 2010, p. 21). Deste modo, Derrida coloca em questão a possibilidade de alcançar um significado transcendental e não o desejo por esse significado.

Um exemplo que explora o desejo na busca por um significado, ou seja, a dinâmica desse jogo interpretativo, pode ser notado em projetos gráficos recentes. Sob o título de *Design gráfico & pós-modernidade*, o pesquisador Flávio Vinicius Cauduro (2000), percebe que alguns designers, de modo consciente ou não, buscam induzir o sujeito a participar de um jogo interpretativo, visando impedir que “se esgotem as possibilidades de geração de sentido” (CAUDURO, 2000, p.133). Uma das estratégias utilizadas atualmente no design gráfico para que as possibilidades de geração de sentido continuem



a atuar incessantemente é chamada por este autor de “estética visual do palimpsesto”⁴.

Como exemplo, ele destaca os projetos de alguns profissionais que utilizam como repertório o efeito gerado a partir da apropriação de um material produzido pelas gráficas⁵ e que, geralmente, é descartado como lixo industrial. Essas sobras são chamadas *maculaturas*⁶, e possuem, como característica, várias impressões diferentes sobrepostas no mesmo suporte (em geral, papel).

Em uma análise formal, o *palimpsesto* pode ser abordado somente como uma forma de utilizar textos e imagens que escapam da tradição moderna do uso de grid e de organização espacial. Contudo, é possível aproximar a ideia de *palimpsesto* à noção de *enxerto* elaborada por Jacques Derrida. Este autor visa compreender a existência, em todo texto, da introdução de uma ‘parte viva’ em uma outra parte. Por meio deste pensamento, não podemos considerar um texto com um corpo principal, seguido de textos secundários. Continentino destaca que a lógica da suplementariedade evidencia que todo texto se expõe e se refere a outros, pois ele é “constituído por pedaços, enxertos de outros textos, não sendo, portanto, um corpo homogêneo, próprio” (CONTINENTINO, 2006, p.51).

O conceito de enxerto visa demonstrar que qualquer texto exposto se refere a outros. No caso específico da noção apresentada por Cauduro, o que a imagem de trabalhos contemporâneos no design ligadas ao *palimpsesto* nos demonstra é a explícita atuação de citação e enxerto, principalmente nos trabalhos destacados por este autor. Porém, é preciso uma cuidadosa análise tanto para observar este exemplo das *maculaturas*, quanto para refletir acerca de qualquer imagem. Apesar de percebidos de modo mais explícito nos trabalhos acima citados, devemos enfatizar que a noção trazida pela desconstrução nos diz que qualquer imagem é exposta ao enxerto de outras imagens (tipografias, desenhos, fotografias, entre outros), mesmo que uma imagem produzida não possua característica aparente, processo latente que a conduziria à forma explícita de *palimpsesto*.

Portanto, a noção de desconstrução não está relacionada sempre a aparência de uma colagem. O processo de enxertos pode ser desenvolvido também por meio de palavras: legendas, apontamentos, entre outros materiais.

Um diferente olhar

Com este artigo, buscou-se demonstrar que a ideia derridiana de uma gramatologia não é um ‘projeto’ que procura criar oposições, mas por meio da desconstrução colocar em evidência as contradições e as ambiguidades que existem em todo o pensamento. Sua intenção não é ‘corrigir’ essas dicotomias, mas denunciar que sua lógica de hierarquias não resulta na prova da plenitude ou verdade.

4 Cauduro destaca que o palimpsesto significa “raspado de novo” em grego. Podemos considerá-lo um pergaminho reciclado, na medida em que ele era produzido por meio do processo de apagamento, ou seja, por descoloramento e raspagem da escrita que existia anteriormente neste mesmo suporte. Como este processo, em geral, não conseguia apagar perfeitamente a tinta anterior, “ela reaparecia, ainda que mais fraca, sob a nova escrita, como uma escrita fantasma”. (CAUDURO, 2000, p. 135.) Podemos pensar na noção de fantasma a partir de delírio e de alucinação que não se deixa ‘domesticar’ pelo viés lógico formal. Em outras palavras, Derrida pensa o fantasma como um deslizamento. (SKINNER, In: GLENADEL, 2000. p. 65)

5 É comum observar nas indústrias gráficas folhas de papel impressas que sobram diariamente após a produção de algum tipo de revista, jornal, embalagem, etc.

6 Algumas gráficas do Rio de Janeiro chamam essas sobras de *coleturas*.



A escritura proposta por Derrida estimula uma postura lúcida tendo em vista que toda atividade de criação que envolve texto e imagem também nos impõe uma atitude inquietante, pois é impossível estabelecer um sentido que não seja provisório.

A partir desse prisma, a desconstrução nos oferece um diferente olhar sobre a conduta do designer, pois nos faz compreender que pôr em questão as regras da atividade profissional não significa destruir, mas renovar. Apontar a existência de complexidade não resulta no gesto de demolição e, como sugere Rick Poynor, rever essas regras é transformar o design gráfico em “um campo mais aberto, diverso, inclusivo e inventivo”. (POYNOR, 2010, p.12).

Referências bibliográficas

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Layout*. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- CAUDURO, Flávio Vinicius. Design gráfico & pós-modernidade. *Revista FAMECOS*. Porto Alegre, nº 13, dezembro 2000, p. 127-139.
- CONTINENTINO, Ana Maria Amado. *A alteridade no pensamento de Jacques Derrida: escritura, meio-luto, aporia*. Tese (Doutorado) – Departamento de Filosofia, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.
- DERRIDA, Jacques. *A escritura e a diferença*. Trad.: Maria Beatriz Nizza da Silva. São Paulo, Perspectiva: 2005. Col. Debates.
- _____. *Gramatologia*. Trad.: Miriam Schneiderman e Renato Janine Ribeiro. São Paulo: Perspectiva/EDUSP, 1973.
- _____. *Papel-máquina*. Tradução de Evandro. Nascimento. São Paulo: Estação Liberdade, 2004.
- _____. Uma arquitetura onde o desejo pode morar. In: NESBITT, Kate (org.). *Uma nova agenda para a arquitetura: antologia teórica*. São Paulo: Cosac Naify, 2006. p. 165-172
- DUQUE-ESTRADA, Paulo Cesar (org.). *Às margens: a propósito de Derrida*. Rio de Janeiro: Ed. Puc-Rio; São Paulo: Loyola, 2002. Col. Teologia e ciências humanas.
- FREIRE, Maria Continentino. *Escritura: desconstrução da linguagem em Derrida*. Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Filosofia, Rio de Janeiro, 2010.
- GLENADEL, Paula; NASCIMENTO, Evandro (org.). *Em torno de Jacques Derrida*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2000.
- HELLER, Steven. *Linguagens do design: compreendendo o design gráfico*. São Paulo: Rosari, 2007.
- LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott. *Design writing research: writing on graphic design*. London: Phaidon, 1999.
- NIGRO, Rachel. O direito da desconstrução. In: DUQUE-ESTRADA, Paulo Cesar (org.). *Desconstrução e ética: ecos de Jacques Derrida*. Rio de Janeiro: Ed. Puc-Rio; São Paulo: Loyola, 2004.
- POYNOR, Rick. *Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo*. Trad.: Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- SAMARA, Timothy. *Grid: construção e desconstrução*. Trad.: Denise Bottmann. São Paulo: Cosac Naify, 2007.



_____. *Making and Breaking the Grid*. Rockport Publishers. Gloucester, MA. 2002.

SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de lingüística geral*. Trad.: Antônio Chelini; José Paulo Paes; Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 1995.

SKINNER, Anamaria. Espectros de Marx: por que esse plural?. In: GLENADEL, Paula; NASCIMENTO, Evandro (org.). *Em torno de Jacques Derrida*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2000. PP. 44-64.



MARCELO GONÇALVES RIBEIRO
é mestre e doutor em Design
(PUC-Rio); professor adjunto
e atual coordenador do
curso de Comunicação Visual
Design da Universidade
Federal do Rio de Janeiro.

marcelogribeiro@ufrj.br



JULIE DE ARAUJO PIRES
é mestra em Design (PUC-Rio)
e doutora em História da Arte
(UFRJ); professora adjunta
do curso de Comunicação
Visual Design da Universidade
Federal do Rio de Janeiro.

juliepires@ufrj.br

Artigo apresentado em março de 2014.

Aceito pelo Conselho Científico em maio de 2014.

RIBEIRO, Marcelo Gonçalves; PIRES, Julie de Araujo.
Entre os limites da [des]construção. *Linguagens gráficas*,
Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, jun 2014, p. 16-27.

<http://www.revistas.ufrj.br/index.php/linguagensgraficas/index>

O desafio na experiência de leitura da *Coleção Particular*: a estratégia mercadológica de uma (i)legibilidade

The reading challenge experience of *Coleção Particular*: the commercial strategy of a (il)legibility

LAURA GUIMARÃES CORRÊA

Doutora em comunicação social

Universidade Federal de Minas Gerais
UFMG
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em
Comunicação

VALQUÍRIA LOPES RABELO

Bacharel em comunicação social

Universidade Federal de Minas Gerais
UFMG
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas
Departamento de Comunicação Social

RESUMO

Este trabalho¹ busca compreender como as configurações visuais e gráficas de um livro contribuem para a oferta de sentidos e a experiência de leitura, sem perder de vista os interesses mercadológicos de grupos editoriais. Para tanto, foram analisados três títulos pertencentes à *Coleção Particular*, publicados pela editora brasileira Cosac Naify. Os volumes apresentam recursos gráficos pouco usuais e que, em certa medida, aproximam-se do conceito de “livro de artista”. Esses recursos por vezes configuram obstáculos, desafios e provocações para a leitura dos textos. Os livros que analisamos estabelecem relações conceituais com as narrativas por meio de acabamentos e materiais utilizados como formas expressivas, intencionalmente propostas, com objetivos comunicacionais. Com o título da coleção e a materialidade gráfica dos livros, a editora utiliza-se das ideias de colecionismo e singularidade como estratégias mercadológicas para diferenciar seus produtos editoriais.

Design editorial. Análise gráfica. Colecionismo. Leitura. Consumo.

ABSTRACT

This article seeks to understand how visual and graphic choices can contribute to the reading experience and, still, attend to the publishers' marketing interests. For so, we analyzed three titles of *Coleção Particular* (or “Private Collection”), released by Cosac Naify, a Brazilian publishing house. In these books, some unusual graphic resources were used to challenge and instigate the readers. For so, we can say that they get close to the concept of “artist’s book”. Each book analyzed in this article establishes conceptual relations with the narratives through the materials, the graphic finishing and their expressive forms. Through the collection's title and the materiality of the books, the publishers had applied the concepts of collectionism and singularity as a marketing strategy, to distinguish their editorial products.

Keywords: Editorial design. Graphic analysis. Collectionism. Reading. Consumption.

¹ Este artigo é um desdobramento da monografia *Coleção Particular, Cosac Naify: comunicação e design em produtos editoriais*, de autoria de Valquíria Lopes Rabelo, orientada por Laura Corrêa e apresentada ao curso de Comunicação Social da UFMG.



Introdução

Saibam que tenho plena consciência de quanto essa revelação que faço do mundo mental contido no ato de colecionar vai reforçar para muitos de vocês a convicção de que essa paixão é coisa do passado e a desconfiança contra o tipo humano do colecionador.

Walter Benjamin em *Desempacotando minha biblioteca*.

Catorze por vinte e um centímetros, capa em papel Supremo, miolo em papel pólen ou offset.

A maioria dos livros no Brasil apresenta as especificações descritas acima, adotadas como padrão por gráficas, editoras e projetistas. Assim como qualquer outro item industrializado, quanto mais uniforme a produção, menos ajustes são necessários – seja de maquinário, insumos ou mão de obra. Por um lado, economia e agilidade são os principais benefícios. De outro, há pouco espaço para a experimentação do livro enquanto objeto físico.

Para driblar as restrições de formato e de suporte, designers comumente recorrem a elementos que se encontram à superfície das páginas. Longe de o processo criativo ser enclausurado pelas limitações técnicas, é muitas vezes potencializado por elas. Afinal, é preciso buscar algo de inovador em um formato pré-estabelecido. É preciso que os componentes de layout configurem um produto atraente ao público, com algum aspecto distintivo em relação à concorrência. Além disso, a mera aplicação de acabamentos e materiais, sem vistas a uma função semântica, não é garantia de êxito.

No entanto, alguns projetos editoriais mostram que é possível explorar recursos distintos daqueles usualmente empregados, sem que isso acarrete grandes custos adicionais, viáveis somente para edições de luxo. É o caso dos títulos² que integram a *Coleção Particular*, da Cosac Naify. Com preço médio de capa de R\$30,00³, os volumes afastam-se da homogeneidade gráfica e tátil do mercado livreiro. Papéis, tecidos, costuras, dobras e tintas especiais são selecionados e trabalhados de modo a estabelecer relações de significado com o conteúdo e a propor outras formas de interação com os leitores, por vezes lúdicas ou subversivas.

Segundo Krug (2007), os “livros de artista” se caracterizam por tensionar, em maior ou menor grau, os usos tradicionais atribuídos ao objeto livro. Por isso, ainda que sejam industrializados e produzidos em larga escala, os volumes da *Coleção Particular* aproximam-se desse conceito.

Não é possível relevar a intenção mercadológica. Para a editora, menos importante que subverter os códigos do dispositivo, a ênfase na materialidade é sobretudo uma estratégia de diferenciação. Casiano Machado, um dos diretores da Cosac Naify, declarou em entrevista que, embora o mercado dos livros digitais esteja em expansão, o

² A *Coleção Particular* reúne sete obras da literatura mundial, reeditadas entre 2007 e 2012. São elas: *Primeiro amor*, de Samuel Beckett; *Bartleby, o escrivão*, de Herman Melville; *A fera na selva*, de Henry James; *Zazie no metrô*, de Raymond Queneau; *Flores*, de Mario Bellatin; *Museu do romance da eterna*, de Macedonio Fernández; e *Avenida Niévski*, de Nikolai Gógol.

³ Média de preços de acordo com cotação online. Em lojas físicas, é possível encontrar exemplares por até R\$50,00. Além disso, em 2014 muitos títulos da *Coleção Particular* se encontram esgotados na editora, o que aumentou o valor praticado por alguns revendedores.



e-book não é prioridade para a editora. A editora compartilha da crença de que “apesar dos avanços tecnológicos, sempre haverá espaço para os livros realmente bem feitos” (AGUIAR, 2010). E, para Elaine Ramos, uma das designers responsáveis pelo projeto gráfico da *Coleção Particular*, atualmente “não faz sentido um livro que não se justifica como objeto, um livro que não tira partido do livro-obra, do livro de artista, que faz uma afirmação da materialidade” (MACHADO, 2012).

Por se distanciar da suposta neutralidade habitualmente atribuída ao design editorial e por se fazer valer de materiais com qualidades sensoriais acentuadas, a *Coleção Particular* parece ser um caso exemplar de tal posicionamento.

Procedimentos metodológicos

Segundo Villas-Boas (2009), a análise gráfica abarca o escrutínio dos elementos técnicos e visuais de uma peça. Seu escopo contempla as especificações tipográficas, os arranjos cromáticos, os componentes não textuais (grafismos, fotos, ilustrações etc.) e os tratamentos dados a eles. Leva em conta o formato, as proporções da mancha gráfica e a organização compositiva. Passa ainda pelo exame das tecnologias de reprodução empregadas e das especificações técnicas.

Além daquilo que é visível e tangível, contribui para a fundamentação da análise a elaboração de um diagnóstico, mesmo que estimado, da situação de projeto. Há que se considerar variáveis como o público pretendido, o perfil do cliente e as restrições de orçamentos e prazos.

Essa “engenharia invertida” possibilita uma aproximação com a coerência interna do objeto de estudo. Villas-Boas aponta que “é necessário que o sujeito da análise *corporifique* [...] o próprio ‘autor’ do projeto, para que compreenda a lógica que norteou a adoção daquelas dadas soluções – podendo, aí sim, avaliá-las” (VILLAS-BOAS, 2009, p. 7, grifo do autor). Assim, a decomposição das minúcias de uma peça e a compreensão de seu contexto de produção se dá num primeiro momento, que se segue de uma interpretação das escolhas realizadas.

Ao vincularmos a apreciação do objeto a seu possível contexto de feitura, afastamo-nos de critérios de bom gosto / mau gosto. Villas-Boas sublinha, porém, que o gosto é um fator relevante nos procedimentos de leitura crítica quando compreendido como código simbólico compartilhado pelo público⁴ e “defrontado ao código simbólico do próprio sujeito da análise” (VILLAS-BOAS, 2009, p. 8). Apropriado dessa forma, o conceito colabora para a etapa avaliativa, uma vez que situa as soluções de projeto adotadas como pertinentes (ou não) ao grupo social a que se dirige.

Lançando mão do referencial teórico e técnico das artes e da comunicação visual, faremos neste artigo uma análise gráfica de três livros da *Coleção Particular*: *Bartleby, o escrivão* (2005), *A fera na selva* (2007),

⁴ Para Bourdieu (2007), o gosto de um grupo social, expresso pelo conjunto de preferências de consumo e de estilo de vida, funciona como uma estratégia simbólica de distinção de classes.



e *Zazie no metrô* (2009). Esses títulos foram selecionados dentre os demais por serem aqueles em que a experimentação de recursos e acabamentos mais notadamente serve à proposição de formas distintas de leitura.

Sobre a coleção

A relação entre os títulos que constituem a *Coleção Particular* não se dá a ver facilmente. Os textos foram escritos em diferentes épocas, por autores de diversas nacionalidades. Não abordam um assunto comum e não pertencem a um mesmo estilo ou movimento literário. No que diz respeito ao projeto gráfico, não há padronização: estruturas, elementos visuais e materiais variam obra a obra.



Imagem 01

Capas dos livros da *Coleção Particular*.
editora.cosacnaify.com.br

No sítio da editora, um pequeno parágrafo descreve a série de livros: “Clássicos da literatura ocidental, com narrativas breves, em edições nas quais o projeto gráfico faz parte da experiência de leitura e interfere na forma de experimentar o texto” (EDITORA COSAC NAIFY, 2009).

O pertencimento das obras ao amplo grupo dos “clássicos da literatura ocidental” parece ser uma característica muito vaga para satisfazer às condições definidas pelo conceito de coleção. Resta, assim, a brevidade das narrativas, ao lado da interpretação e da interferência⁵ pelo “projeto gráfico”.

Criada no final dos anos 1990, a Cosac Naify inicialmente editava apenas títulos de arte contemporânea e fotografia. Apenas posteriormente, outros campos temáticos passaram a integrar seu rol de produtos, como teatro, ciências humanas e literatura. Embora atenda aos interesses de um público consumidor bem diversificado, a editora tradicionalmente se dirige a pessoas ligadas à produção, à pesquisa ou à apreciação de visualidades. Mencionar o projeto gráfico e reafir-

⁵ Importante dizer que a materialidade sempre afeta a experiência de leitura de qualquer produto editorial, mesmo que por meio de um projeto gráfico tido como “neutro”, “invisível” ou “transparente”.



mar seu caráter inusitado é, portanto, coerente com seu posicionamento corporativo.

Os acabamentos e materiais pouco convencionais, empregados na coleção, também condizem com essa trajetória. Como veremos mais detalhadamente, livros vedados, páginas com papéis que mudam de cor e de gramatura, entrelinhas que variam de acordo com a tensão narrativa são alguns dos recursos explorados. Os mecanismos pouco usuais e as proposições de *modos de ler* mais experimentais é o que parece conferir unidade à *Coleção Particular*, não menos que relações entre os textos e a padronização visual.

Ao tensionar as convenções atribuídas ao livro, os volumes aproximam-se, em certa medida, do conceito de livro de artista. Embora muitos dos livros de artista sejam confeccionados artesanalmente, a produção em larga escala não os desqualifica enquanto tal. Para Krug (2007), o que os define, essencialmente, é a reconfiguração de estruturas convencionadas, de modo a produzir uma ruptura ou um deslocamento em relação a seus usos habituais. São caracterizados pela resignificação do objeto livro, cotidiano e familiar, por meio de alguma proposição inesperada ou subversiva.

A seguir, começaremos pela análise de *Bartleby, o escrivão*, cujo projeto gráfico joga todo o tempo com as expectativas do leitor.



Imagem 02

Capa de *Bartleby, o escrivão*.
editora.cosacnaify.com.br

Acho melhor não refilar⁶

Com a finalidade de atrair a atenção em uma livraria, as capas geralmente apresentam ilustrações ou fotografias, cores contrastantes, composições dinâmicas e letras em grandes corpos. Funcionam, assim, como pequenos pôsteres, cuja função não é só informar, mas também destacar-se de seu entorno.

No entanto, a edição da Cosac Naify de *Bartleby, o escrivão* não corresponde a tais características. Sem qualquer iconografia, sua capa apresenta simplicidade e economia de elementos visuais. As informações de autor, título e tradução encontram-se centralizadas, dentro de uma pequena moldura, em pequenas dimensões.

Quanto à composição, a simetria no eixo vertical contribui para um *layout* estático. Além disso, qualquer sugestão de movimento que cada uma das linhas de texto poderia provocar é detida pelas laterais da moldura. As informações foram impressas em preto, sobre um material verde escuro.

É interessante lembrar que “o conceito de design de capas como o principal apelo de venda é relativamente recente” (ROBERTS, 2007, p. 7). Em 1853, ano em que o conto foi originalmente escrito, as capas eram compostas por mestres tipógrafos, cuja preocupação maior era a legibilidade e a elegância das letras. Embora a ornamentação já fosse um recurso praticado, arranjos austeros eram bem mais frequentes. A capa da Cosac Naify parece aludir a essa tradição.

⁶ O refilê é um acabamento gráfico que consiste em aparar as folhas de papel de um impresso. Em livros, é utilizado para “abrir” os cadernos após eles serem dobrados e afixados à lombada, por meio de cola e/ou costura. Pode ser realizado por meio de um maquinário específico ou manualmente.

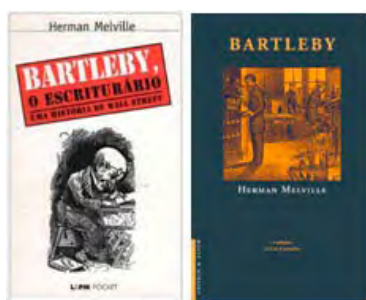


Imagem 03

Outras edições de *Bartleby, o escrivão*.
fnac.com.br

Em outras publicações do conto, são encontradas capas com formulações visuais mais profusas que, quase sempre, recorrem a ilustrações para representar o protagonista.

Mas não é só pela composição visual que a edição da Cosac Naify distingue-se das anteriores. Seus acabamentos e materiais também são muito peculiares. A capa foi impressa sobre um suporte rígido, de coloração verde escura e um aspecto manchado. Sua textura é áspera e rugosa, oposta à superfície suave que as capas de livro, geralmente laminadas, apresentam.

Além disso, nenhum consumidor em potencial pode folheá-lo em uma livraria. É necessário que o compre antes, já que o volume é completamente vedado. Envolvido por um envelope plástico lacrado, no qual foi afixado um adesivo com o texto “acho melhor não comprar”, o livro foi, ainda, costurado nas bordas externas da capa e da contracapa. Para abri-lo, é necessário usar uma tesoura e ter alguma persistência para desmanchar o alinhavado.

Finalmente, após vencer as obstruções, o leitor espera vislumbrar as primeiras páginas do miolo. Mas o que encontra é mais um obstáculo: a textura em preto e branco de um muro, reproduzida repetida e ininterruptamente ao longo de cinquenta folhas. Surpresa, frustração e desconcerto são reações possíveis diante da monótona e monocromática textura de tábuas, rachaduras e pregos. Ao mesmo tempo, quem lê pode se sentir desafiado, provocado, instigado, estimulado a assumir uma outra postura de leitura.



Imagem 04

Páginas do miolo, antes do refile.
editora.cosacnaify.com.br

Em meio às páginas do miolo, há um marcador transparente em acetato cuja função sugerida é auxiliar o refile manual das páginas. Portanto, para ler o conto de Herman Melville é necessário ainda rasgar as folhas uma a uma, para que só então o conteúdo seja revelado. Além de ser trabalhoso, é desestabilizador constatar que será preciso violar o livro e, possivelmente, danificá-lo.

Tais dificuldades, impostas ao leitor, não são falhas de projeto ou acidentes de produção. Os obstáculos fazem parte de uma experiência de leitura que é deliberadamente planejada. Os recursos de encadernação empregados requerem uma disposição diferenciada de leitura, que requer algum esforço, paciência e adesão ao jogo proposto pelo projeto. Essa proposta de interação entre objeto e usuário pres-



Imagem 05

Livro refilado por um consumidor real. obviousmag.org

supõe um grau de incômodo e uma coparticipação do leitor no acabamento do objeto final, o que por si só afasta o projeto de concepções mais funcionalistas do design editorial.

Além de contribuírem para um deslocamento do trajeto tradicional da leitura, os acabamentos incorporam a estranheza do personagem central⁷ e materializam aspectos da narrativa.

Os recursos gráficos utilizados desapontam, distraem e atrasam. Ao mesmo tempo, provocam e convidam ao imprevisível. O que pode ser encarado como penoso também pode ser percebido pelo público como uma experiência lúdica e desafiadora.

Trama tipográfica

A fera na selva é um romance de Henry James, publicado pela primeira vez em 1903. O protagonista, John Marcher, é um homem comum, que acredita secretamente que um grande acontecimento irá mudar sua vida a qualquer momento. Por isso, o personagem tem a sensação de estar sempre na selva, com uma fera à sua espreita. À medida que envelhece, ao lado de sua amiga May, a espera pelo “salto da fera” torna-se mais insuportável e vazia.

As capas anteriores de *A fera na selva*, publicadas por variadas editoras, apresentam ilustrações que buscam representar os personagens da narrativa ou a selva, de forma literal – com árvores, folhas e animais.



Imagem 06

Capas de edições variadas de *A fera na selva*. fnac.com.br

⁷ Ao longo do enredo, Bartleby, o protagonista, vai aos poucos se afastando do mundo, respondendo “acho melhor não” para qualquer pedido que lhe é feito.

⁸ Terminologia empregada por Bringhurst (2005) em sua classificação tipográfica.

⁹ A escala de cores Pantone é um sistema de cor utilizado pela indústria gráfica. Apresenta diversos pigmentos, inclusive fluorescentes e metálicos. Nessa escala, cada cor é identificada por um código alfanumérico, por exemplo: Pantone 136 C.

A capa de *A fera na selva* feita pela Cosac Naify não segue o modelo das outras editoras: simples e austera, apresenta apenas elementos tipográficos. O título, centralizado e em corpo maior, é seguido pelo nome do autor, escrito logo abaixo em caixa alta, com um ornamento caligráfico. Os caracteres serifados, com uma ligeira modulação do traço, permitem identificar o tipo utilizado como pertencente ao estilo neoclássico⁸.

As informações presentes na capa foram impressas em um Pantone⁹ cinza metálico sobre Tyvek 68 g/m² – um material brilhante e sedoso, com características mistas de papel e tecido. Este material, aparentemente frágil, parece deixar o miolo desprotegido, o que torna seu manuseio um tanto aflitivo. A impressão de fragilidade e de sua-vidade ajuda a compor a carga conceitual do objeto.



Imagem 07

Capa aberta de *A fera na selva*, na versão publicada pela Cosac Naify.

Imagem 08

Contracapa de *A fera na selva*, na versão publicada pela Cosac Naify. editora.cosacnaify.com.br



Como em outros volumes da *Coleção Particular*, este projeto trabalha com elementos ocultos ou vedados. No caso de *A fera na selva*, esse jogo de esconder/mostrar pode ser relacionado ao mistério que ronda a “fera”, que apenas no desfecho se revela.

A capa e a contracapa do livro são feitas a partir de uma única folha, dobrada oito vezes. Ao desdobrá-la, descobre-se que o verso contém duas fotografias em preto e branco. Uma delas apresenta uma figura feminina e a outra uma figura masculina, com roupas que parecem datar do início do século XX. O recorte feito pelo projeto gráfico oculta o rosto dos modelos, mantendo anônimas suas identidades. Trata-se da foto de um homem e uma mulher, que se abstrai de seu estatuto de registro documental e passa a ser atribuída aos personagens da narrativa, John e May.

A montagem das duas fotos guarda uma aproximação com a linguagem da colagem. Posicionadas frente a frente, as figuras parecem unir-se ou mover-se uma em direção à outra, apresentando certo grau de simetria em torno do eixo vertical. Parece ser apenas um corpo, unido por uma completude desencontrada, em uma espécie de beijo não concretizado.

Assim como a fusão de imagens, o tipo de recorte utilizado nas fotografias é comumente utilizado na colagem, como forma de deslocar a imagem de seu contexto original, apagar vestígios de identidade e universalizar as figuras representadas.

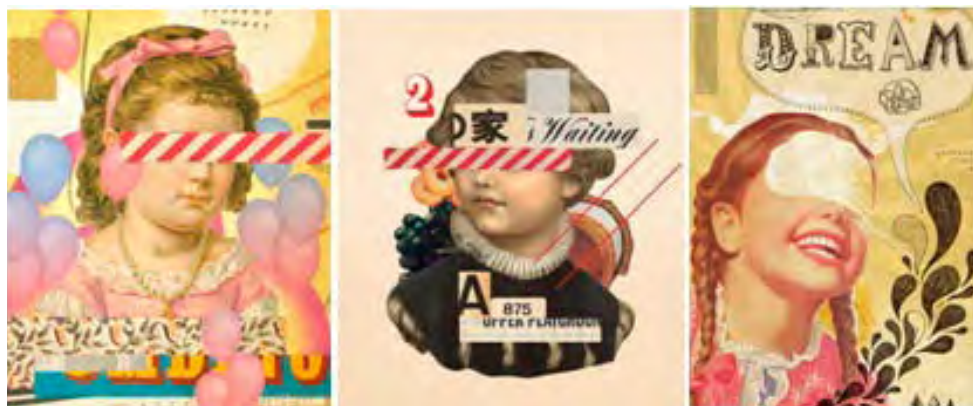


Imagem 09

Colagens de Eduardo Recife. misprintedtype.com/work/personal-works/collage



Ainda sobre os retratos da contracapa, de acordo com Luciana Facchini, responsável pelo projeto gráfico da edição, o que orientou a seleção das fotografias foi o cenário de estúdio utilizado como fundo para os dois retratos: “duas fotografias do início do século XX escolhidas por mostrarem em seu ciclorama (imagem cenarística de fundo, sobretudo nas antigas fotos de estúdio) uma selva pintada, referência ao título do livro e à falsa consciência da personagem Marcher” (EDITORA COSAC NAIFY, 2007).

A selva e a fera descritas por James são metáforas para o sentimento do protagonista. Assim como em outras edições, sua representação aqui também é carregada de uma motivação literal. No entanto, esse aspecto fica mais evidente na fala de Facchini que no livro em si. As figuras humanas são o ponto central da composição e se destacam sobre os elementos do fundo. A fusão inquietante e incompleta das duas silhuetas parece representar melhor o que a “fera” e a “selva” significam no conto do que a folhagem.

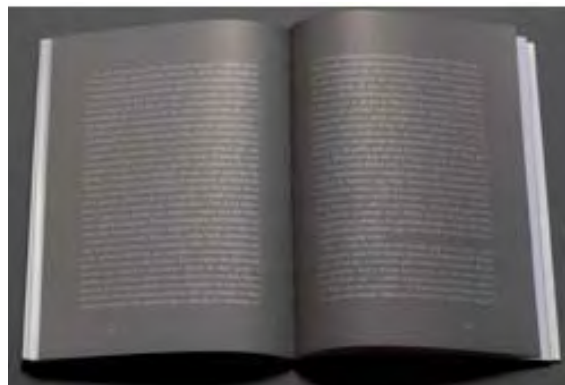
No interior do livro, a diagramação das páginas é, à primeira vista, bastante convencional. Para a massa de texto, disposta em *grid* retangular¹⁰, foi utilizada a mesma família tipográfica da capa. O bloco de texto possui alinhamento justificado e foi disposto nas páginas com margens simétricas e arejadas. No canto inferior direito, está a paginação, em um corpo discreto e em negrito. O que pode ser percebido desde o primeiro contato como incomum é o papel utilizado para o miolo, revestido e brilhante.

Ao folhear o miolo, contudo, podemos observar algumas diferenças ao comparar as páginas. A gramatura do papel aumenta gradualmente; os tons do fundo também seguem uma escala do branco ao prata e depois ao preto metalizado. Além disso, a concentração da mancha de texto também é crescente, uma vez que a entrelinha é progressivamente reduzida. A massa de texto é trabalhada como uma textura visual, cuja densidade acompanha a tensão narrativa.

Por sua vez, a gradação tonal evoca valores simbólicos associados aos polos máximos de luminosidade e de escuridão: luz e treva, dia e noite, vida e morte, felicidade e melancolia. A transição de um extremo ao outro da escala representa o progressivo envelhecimento dos personagens e revela os rumos do enredo.

Imagem 10

Páginas internas de *A fera na selva*, na versão publicada pela Cosac Naify. editora.cosacnaify.com.br



¹⁰ De acordo com a classificação de T. Samara (2007).



À medida que o conto avança, a leitura torna-se mais desconfortável: as páginas ficam cada vez mais difíceis de serem viradas, as linhas mais próximas e o contraste entre fundo e texto diminui.

É admirável como a “trama tipográfica” se adensa e se comprime assim como a trama narrativa. Marcadamente, não cabe aqui a separação dicotômica entre conteúdo e forma, já que os signos verbais também compõem o texto visual. As cores da página e dos caracteres, a gramatura do papel e a entrelinha materializam uma espécie de cenário ou *mise en scène*, que ambienta e comunica as oscilações emocionais do enredo. Ao contrário das edições anteriores, a carga conceitual não está concentrada apenas nas representações iconográficas, mas diluída ao longo de todas as páginas e só pode ser aprendida na totalidade do livro.

Através da página

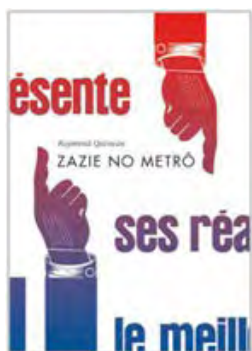


Imagem 11

Capa da edição de *Zazie no metrô* publicada pela Cosac Naify. editora.cosacnaify.com.br

O conto *Zazie no metrô* é marcado por experimentações de linguagem: diálogos absurdos, fusões de palavras e grafias inventadas são alguns dos recursos utilizados pelo autor Raymond Queneau. Além de subverter regras de linguagem, Queneau também rompe com algumas convenções sociais: apesar de jovem, a personagem central usa um vocabulário chulo e fala obscenidades. Com apenas doze anos, a menina se aventura em Paris por conta própria.

Por ocasião dos cinquenta anos da obra, a Cosac Naify lançou, em 2009, uma nova edição, que integra a *Coleção Particular*. Em todo o livro, a seleção e o tratamento da iconografia se pautam em referências pertencentes ao período em que se passa o conto. Como informado na ficha técnica, sua capa foi inspirada em um cartaz de 1954 feito para o *Club du Meilleur Livre*, uma editora francesa reconhecida pela qualidade de suas produções artísticas e responsável por publicar algumas obras de Queneau.

No que diz respeito à composição, a capa apresenta um arranjo dinâmico. Título e nome do autor encontram-se entre os desenhos vetoriais de duas mãos, partindo do topo da página e da base. Como setas, apontam para sentidos opostos, o que conduz o olhar a diferentes direções. Já há aqui uma indicação do trajeto desorientado da protagonista.

Ao redor desses elementos, estão posicionados alguns fragmentos de palavras francesas, escritas em grandes e pesadas letras. A silhueta das mãos e as palavras maiores, integrantes do cartaz a partir do qual a capa foi criada, foram impressos em um gradiente que vai do vermelho ao azul, simulando o resultado visual produzido por impressões tipográficas – utilizadas na produção de pôsteres dos anos 1950. O vermelho e o azul eram cores frequentemente utilizadas pelas artes gráficas do período e estão presentes na bandeira da França.



Mesmo tendo sido adaptado e parcialmente reproduzido em uma capa de livro, o cartaz que a compõe ainda manteve qualidades típicas de um pôster, principalmente no que diz respeito à escala de seus elementos. As dimensões de suas letras e grafismos são muito maiores que as necessárias para um livro, peça gráfica destinada ao manuseio, a ser vista de perto. Já os dados sobre a obra, como nome do autor e título, estão em uma escala significativamente reduzida. No entanto, são estas informações que têm maior destaque na página: são as únicas impressas em preto e, portanto, com o maior contraste em relação ao fundo. Em segundo lugar, apenas elas são apresentadas por completo, sem que parte de suas palavras abandonem o campo compositivo, sangrando as margens externas ou escorregando para a lombada. Por fim, o título está em um espaço privilegiado da composição: centralizado na página, cercado pelos grafismos.

O conjunto de elementos do cartaz e as informações sobre a obra parecem ocupar dois planos distintos. Apesar de apresentar apenas figuras planas, unidimensionais, a diferença de escala e de contraste na capa é capaz de gerar uma percepção de profundidade.



Imagem 12
Contracapa e folha de
rosto de *Zazie no metrô*.
editora.cosacnaify.com.br

Ao abrir o volume, na contracapa encontramos a mesma gradação de tons presente na capa, do vermelho para o azul, com uma retícula ampliada. Propositamente evidenciada, a retícula faz referência ao processo de impressão de cartazes e lambe-lambes – feitos para serem vistos de longe. De perto, parecem ser um aglomerado de pontos coloridos que se aproximam ou afastam-se para compor formas e contraformas.

A capa de *Zazie no metrô* é uma das poucas da coleção a não apresentar um material diferenciado, tendo sido impressa em papel Supremo. No entanto, no miolo utiliza-se material um tanto mais atípico: o papel bíblia, comumente empregado em bíblias (ou em textos tão extensos quanto), raramente é encontrado em obras literárias publicadas no Brasil. De baixa gramatura, condensa várias páginas em um volume relativamente leve e reduzido. Contudo, apresenta uma propriedade que na maioria dos casos se mostra inconveniente: o baixo grau de opacidade. Se impresso frente e verso, é possível ver o verso de uma página na outra, o que gera uma leitura confusa e cansativa. Porém, nessa edição de *Zazie no metrô*, a transparência é uma propriedade bem vinda.

Mais uma vez, a coleção utiliza o acabamento do papel dobrado costurado na lombada. Se em *Bartleby, o escrivão*, as folhas dobradas escondem o texto, aqui o conto já está à mostra. O que está velado não é a obra literária, mas montagens a partir de cartazes franceses da década de 1950. Devido à baixa opacidade do papel, fragmentos das reproduções dos pôsteres são parcialmente visíveis na face externa da página. É um exercício de *ver através de* e, ao mesmo tempo, não ver. Sem perda da legibilidade do texto, os cartazes funcionam antes como textura do que como ilustrações. Suas informações não são legíveis, pois são sobrepostos sobre si mesmos e sob a camada de texto.



Imagem 13

Páginas internas de *Zazie no metrô*.
editora.cosacnaify.com.br

A relação entre planura e profundidade¹¹ é ainda mais demarcada aqui. Há uma percepção simultânea de diferentes localizações espaciais, em planos que estão de fato fisicamente separados. A transparência gráfica assume a função de adicionar complexidade ao permitir que as camadas se misturem, promovendo uma densidade visual. As informações são mescladas aleatoriamente, gerando texturas ruidosas e ao mesmo tempo uniformes.

O projeto gráfico aproxima-se do cenário em que se dá a narrativa: repleto de sobreposições confusas e ilegíveis, como é o espaço urbano, seja parisiense ou não.

Mas, ao mesmo tempo em que os recursos empregados estabelecem relações com aspectos essenciais da linguagem e da narrativa, o projeto parece guardar uma limpeza que o distancia em parte do cenário parisiense. Nas ruas, os cartazes encardem-se, são rasgados, sobrepostos e afixados em muros de concreto, que pouco têm a ver com a suavidade tátil do papel bíblia. A cola que os gruda nas paredes empapa e enrugam o papel; áreas em branco são impregnadas pela fuligem. Os pôsteres das páginas internas não aparentam ter sido afixados nos muros de Paris. Talvez um material mais rústico, como o papel jornal, fosse conceitualmente mais adequado, embora mais problemático devido a sua difícil conservação.

Imagem 14

Rua parisiense em 1950,
fotografada por Todd Webb.
kevintravers.com/art-museum/exhibitions/2011/todd-webb.shtml



¹¹ Terminologia empregada pela sintaxe visual de D. A. Dondis (1997).



Embora não seja necessário dissecar o livro para acessar a camada textual, ainda assim o leitor pode sentir-se impelido a violá-lo, para visualizar o que está parcialmente aprisionado no interior das folhas.



Imagem 15
Páginas internas refiladas.
Fotos e montagem das autoras.

Considerações finais

O livro contemporâneo é um produto industrial que obedece à lógica do mercado, mas que deve ser entendido também como objeto inserido na dimensão cultural de consumo, revestido por valores simbólicos. Livros não servem apenas para serem lidos, mas também para serem desejados, possuídos, colecionados. Como objetos portadores de sentido, servem como marcadores socioculturais, expressam identidades, criam distinções.

No caso da *Coleção Particular* da Cosac Naify, a escolha do nome já confere uma distinção a quem o consome. O termo *coleção* remete a certo fetichismo na relação com o objeto livro, já destacado por Benjamin em *Desempacotando minha biblioteca*, em que o autor trata do próprio colecionismo. O termo *particular* reforça a ideia de propriedade, também considerada pelo autor como uma característica importante do bibliófilo colecionador. O livro de colecionador, evocado pelo nome da série, é visto como um objeto de fascínio particular, e não um livro qualquer, impessoal.

A materialidade dos produtos dessa coleção, moldada pelo design, converte-se em um diferencial competitivo do impresso. Dessa materialidade derivam usos do livro que ultrapassam, sobrepõem ou relevam seu valor utilitário. Apelos visuais, táteis, olfativos e auditivos são elementos significantes, que relacionam um produto a universos simbólicos com os quais leitores podem ou não se identificar.

A ergonomia, o conforto e a usabilidade dão lugar a situações de leitura complexas e desestabilizadoras, que podem repelir pessoas que não se sentem atraídas pelas condições por vezes inóspitas de leitura.

Por outro lado, esses obstáculos podem ser lidos como provocadores, lúdicos, desafiadores. Os três livros que analisamos estabelecem relações conceituais com as narrativas por meio de recursos grá-



ficos utilizados como formas expressivas, intencionalmente propostas segundo objetivos estabelecidos previamente. Sobre essas funções não convencionais, nas quais os valores simbólicos prevalecem, podem repousar as maiores chances de sobrevivência do objeto livro.

Referências bibliográficas

- AGUIAR, Cristhiano. 'O livro digital não é prioridade na Cosac Naify'. *Suplemento Pernambucano*, 28 abr. 2010. Disponível em: <<http://www.suplementopernambuco.com.br/index.php/edicoes-antiores/158-o-livro-digital-nao-e-prioridade-na-cosac-naify.html>>. Acesso em 21 fev. 2014.
- BENJAMIN, Walter. Desempacotando minha biblioteca. In: _____. *Rua de mão única: obras escolhidas*, v. II. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BOURDIEU, Pierre. *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo: EDUSP, 2007.
- BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. 2. ed. São Paulo Martins Fontes, 1997.
- EDITORA COSAC NAIFY. *A Fera na selva inova em projeto visual e comemora os dez anos da Cosac Naify*, out. 2007. Disponível em: <http://www.cosacnaify.com.br/noticias/extra/fera/A_fera_na_selva.htm>. Acesso em: 22 fev. 2014.
- EDITORA COSAC NAIFY. *Coleção Particular*, out. 2009. Disponível em: <<http://editora.cosacnaify.com.br/SubHomeSecao/16/Cole%C3%A7%C3%A3o-particular.aspx>>. Acesso em: 20 fev. 2014.
- KRUG, Rosana. Hibridismo e estesia no livro de artista: uma reflexão entre arte e semiótica. *Práxis*, Revista do ICHLA / Feevale, Novo Hamburgo (RS), v. 1, jan. 2007.
- MACHADO, Samir. Avenida Niévski. *Sobrecapas*, 9 ago. 2012. Disponível em: <<http://sobrecapas.blogspot.com.br/2012/08/avenida-nievski.html>>. Acesso em 21 fev. 2014.
- ROBERTS, Caroline. "Introdução". In: FAWCETT-TANG, Roger. *O livro e o designer I: embalagem, navegação, estrutura e especificação*. São Paulo: Rosari, 2007.
- SAMARA, Timothy. *Grid: Construção e Desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- VILLAS-BOAS, André. Sobre Análise gráfica, ou Algumas estratégias didáticas para a difusão de um design crítico. *Arcos Design*, Rio de Janeiro, v. 5, p. 2/91-17/91, 2009. Disponível em: <<http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-04-2/04-2.01.avboas-analise-grafica.pdf>>.



LAURA GUIMARÃES CORRÊA é professora no curso de graduação em Comunicação Social e no PPGCom da UFMG com vínculo à linha Processos Comunicativos e Práticas Sociais. Desenvolve pesquisa sobre intervenções urbanas. Organizou, com Vera França, o livro "Mídia, instituições e valores" (Autêntica, 2012). Integra o GRIS e coordena o GrisPub (Grupo de estudos em publicidade, mídia e consumo). guimaraes.laura@gmail.com



VALQUÍRIA LOPES RABELO é designer e poeta. Graduada em Comunicação Social pela UFMG, é graduanda em Design Gráfico na Universidade Estadual de Minas Gerais (UEMG). valrabelo@gmail.com

Edições analisadas

- JAMES, Henry. *A fera na selva*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- MELVILLE, Herman. *Bartleby, o escrivão*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- QUENEAU, Raymond. *Zazie no metrô*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

Artigo apresentado em março de 2014.
Aceito pelo Conselho Científico em maio de 2014.

CORRÊA, Laura Guimarães; RABELO, Valquíria Lopes.
O desafio na experiência de leitura da *Coleção Particular*:
a estratégia mercadológica de uma (i)legibilidade.
Linguagens gráficas, Rio de Janeiro, v. I, n. 1, jun 2014, p. 28-41.

<http://www.revistas.ufrj.br/index.php/linguagensgraficas/index>

Tipografia e alteridade: notas sobre edições indígenas

Typography and otherness: notes on indigenous editions

PAULA CRISTINA PEREIRA SILVA

Graduanda em Design Gráfico

Universidade do Estado de Minas Gerais
UEMG
Escola de Design

SÉRGIO ANTÔNIO SILVA

Doutor em Letras: Estudos Literários

Universidade do Estado de Minas Gerais
UEMG
Escola de Design

RESUMO

Este artigo apresenta a temática dos impressos editoriais indígenas, propondo uma análise dos projetos tipográficos utilizados nessas publicações. O seu *corpus* consta de livros que se encontram no Acervo Indígena da Universidade Federal de Minas Gerais, ACIND. Na revisão bibliográfica acerca do tema, detemo-nos num trabalho que descreve o processo coletivo de produção editorial em cursos de formação de professores indígenas (LIMA, 2012), e noutro, que trata especificamente de aspectos da tipografia em livros indígenas (DINIZ, 2007). No que diz respeito à tipografia, apontamos algumas questões nos projetos analisados que nos levaram à conclusão de que é importante (por haver demanda) e tecnicamente viável o desenvolvimento de projetos tipográficos específicos para publicações indígenas. Com isso, buscamos traçar caminhos que possam guiar e auxiliar as futuras produções de design tipográfico, a fim de satisfazer a potencial demanda por tipografias indígenas.

Literatura indígena. Cultura do impresso. Design tipográfico.

ABSTRACT

This article presents the subject of the printed indigenous editions, and proposes an analysis of typographical designs used in such publications. Its *corpus* consists of books belonging to the Acervo Indígena da Universidade Federal de Minas Gerais, ACIND (indigenous collection of the Federal University of Minas Gerais). In the literature review on the topic, we focused on two works, one that describes the collective process of editorial production in indigenous teacher training courses (LIMA, 2012), and another that deals specifically with aspects of typography in indigenous books (DINIZ, 2007). With regard to typography, we point out some issues in the analyzed projects which led us to the conclusion that it is important (as there is demand) and technically feasible the development of typographical projects specific to indigenous publications, which we have not seen occur, hence the uniqueness of the proposal. Thus, we seek to delineate ways that can guide and assist future productions of typographic design in order to meet the potential demand for indigenous typography

Indigenous literature. Printed culture. Typographic design.



1. Introdução

No Brasil contemporâneo, a partir do momento em que os povos indígenas começaram a perceber a escrita ocidental¹ como ferramenta capaz de possibilitar a recuperação de suas memórias históricas, reafirmar suas identidades étnicas, valorizar suas línguas, suas tradições e seus saberes, defender seus territórios e outros direitos, além de lhes permitir o acesso adequado a informações e conhecimentos técnicos e científicos da sociedade global, intensificou-se a demanda pela literatura feita por índios, em línguas indígenas ou bilíngues. Esse cenário foi estimulado e potencializado pela Constituição Federal de 1988, que revolucionou o rumo da política indígena oficial e, junto, a educação escolar indígena, inaugurando um período rico de elaborações e aprovações de leis e normas infraconstitucionais que garantiam às comunidades indígenas o direito à educação escolar básica bilíngue,² determinando o reconhecimento das características de cada grupo indígena para a elaboração dos conteúdos curriculares e materiais didáticos.

Os povos indígenas se apresentam, hoje, como um dos segmentos da sociedade brasileira que luta com maior intensidade pelo acesso à escola pública. As lideranças indígenas têm clareza da importância estratégica da educação escolar para seus povos, em particular para a sua juventude, como meio para um futuro mais promissor. Diante disso, surge um novo segmento estratégico para o cenário da educação escolar indígena, o dos professores indígenas. Estes, formados pelo Programa de Formação de Professores Indígenas (Ministério da Educação / Secretaria de Educação Fundamental, 2002), participam diretamente da produção dos impressos indígenas, por meio da Comissão Nacional de Apoio à Produção de Material Didático Indígena – CAPEMA, junto de antropólogos, pedagogos, linguistas e outros profissionais. Vinte anos atrás, o número de professores indígenas não ultrapassava a marca de 20% do total dos docentes que trabalhavam nas escolas implantadas em comunidades indígenas. Atualmente, os professores indígenas atuantes nas escolas indígenas representam mais de 96% dos mais de 12 mil em atividade.

Entendendo todo esse cenário favorável e estimulador para a produção dos impressos indígenas, percebemos que têm surgido muitas pesquisas, em diversas áreas do conhecimento, voltadas a essa temática. No âmbito do design gráfico, encontramos estudos sobre o processo de criação das publicações indígenas (livros, cartilhas escolares, revistas e sítios). Esses estudos, em geral, buscam depreender dali um novo olhar sobre o envolvimento desses índios com a literatura ocidental e seus meios gráfico-visuais, tais como a tipografia, o livro e a tela do computador.

Este trabalho pretende analisar o que nomeamos de pensamento tipográfico indígena e, junto a isso, salientar a importância da tipo-

¹ Faz-se aqui referência à assimilação, por povos ameríndios, desde os tempos coloniais, mas, sobretudo, no cenário atual, da escrita alfabética latina e, por extensão, dos meios, das técnicas e das tecnologias que formam a cultura do impresso (e da tela, inevitavelmente, dada a convergência digital em que vivemos).

² No Brasil, existem cerca de 180 línguas indígenas. (ALMEIDA, 2009; DINIZ, 2007).



grafia nos impressos indígenas, tanto no seu caráter técnico como no simbólico, a fim de sugerir critérios de aplicação de tipografia nos livros indígenas. Além disso, propor a criação de tipografias específicas para a produção editorial indígena que garantam a qualidade e a fidelidade dos projetos elaborados por estas populações, respeitando a peculiaridade e riqueza cultural de cada povo.

Para isso, iniciamos a discussão com um referencial teórico baseado no trabalho de Diniz (2007), ao qual tivemos acesso por meio de duas publicações, ambas na revista (em formato eletrônico) *InfoDesign*: o artigo “Notas sobre tipografias para línguas indígenas do Brasil” e uma entrevista com Marina Garone Gravier, pesquisadora da representação tipográfica para línguas indígenas no México. Diniz, numa abordagem voltada para a teoria e a crítica do design, concentra-se no contraste entre a reivindicação dos povos indígenas por publicações de qualidade em suas línguas, compostas em fontes preparadas para esse uso, e a falta de produção de tipografia brasileira para atender tal demanda. É interessante observar que apesar da facilitação do acesso a ferramentas para design de tipos e o decorrente aumento do número de fontes disponíveis via internet, a demanda por publicações em línguas indígenas cresce desproporcionalmente ao desenvolvimento de fontes próprias para este fim. Poucos têm sido os trabalhos em tipografia que buscam atender a essa demanda. Assim, Diniz conclui seu artigo reafirmando que a comunidade tipográfica precisa estar atenta às necessidades e às demandas sociais. O papel do designer, nesse cenário, é o de “oferecer ferramentas que garantam a qualidade e fidelidade aos projetos elaborados pelas populações indígenas”, estando, nessa troca intercultural, atento “à sabedoria, à riqueza cultural, à enorme diversidade das populações indígenas” (DINIZ, 2007, p. 45).

Após a definição do referencial teórico, buscamos compreender o processo de produção editorial indígena, que traz peculiaridades como a base na oralidade e o caráter coletivo das narrativas, dos cantos, textos, poemas. Na sequência, buscamos coletar uma amostragem de impressos indígenas existentes no Acervo Indígena da Universidade Federal de Minas Gerais – ACIND, a qual teve seus projetos tipográficos analisados quanto aos aspectos técnicos e simbólicos. Por fim, pesquisamos tipografias desenvolvidas especificamente para os impressos indígenas e, então, foram sugeridos caminhos para orientar o posterior desenvolvimento de tipografias indígenas.

2. Produção editorial indígena

Para a análise da tipografia na produção gráfico-editorial indígena, nosso *corpus* foi extraído do Acervo Indígena da Universidade Federal de Minas Gerais – ACIND. O acervo foi criado recentemente, em 2012, a partir da coleção de materiais textuais, bibliográficos, cenográficos,



audiovisuais e outros reunidos pelo grupo de pesquisa (da base de registro de grupos do CNPq) Literaterras: leitura, escrita, tradução, da Universidade Federal de Minas Gerais. Ali se encontram materiais dos cursos de formação de professores indígenas em Minas Gerais (realizados na Universidade Federal de Minas Gerais, inicialmente, em parceria com a Secretaria de Estado de Educação), dos quais participaram índios das seguintes etnias: aranã, araxá, caxixó, krenak, maxakali, mucurim, pancararu, pataxó, puri, xacriabá e xucuru-cariri. Há também materiais de outros estados, sobretudo do Acre, pioneiro na educação indígena no país. A coleção foi acumulada fisicamente na sala do Literaterras, situada na Biblioteca Universitária da Universidade Federal de Minas Gerais, até dezembro de 2011. A partir de janeiro de 2012, o acervo foi doado para o Setor de Obras Raras e Coleções Especiais da Biblioteca Universitária da Universidade Federal de Minas Gerais, onde se instalou o ACIND.

Porém, ao iniciarmos nossa análise, fez-se necessário compreender como se dá o processo de criação dessas obras em sociedades de tradição oral, nas quais os conhecimentos sobrevivem e atravessam gerações por meio de histórias contadas pelos mais velhos, com seus encantos e seus ensinamentos. Assim, no projeto de um livro, parte-se da escuta e do registro de falas, sobretudo dos mais velhos, que são considerados detentores dos saberes que se quer transmitir, agora, para o universo dos livros. Após essa escuta, passa-se a trabalhar o texto, a partir da transcrição das gravações e das notas de campo.

O processo de produção de um livro, com os índios, passa por uma inversão do que se está acostumado a ver. Os textos, na maioria das vezes, são escritos já no processo de edição, já se pensando na publicação – diferentemente do que ocorre normalmente, que é antes se escrever o texto e, depois, a partir dele e de um valor atribuído em consonância com interesses editoriais, viabilizar a publicação. (LIMA, 2012, p. 58).

Segundo Amanda Lima (2012), na dissertação *O livro indígena e suas múltiplas grafias*, o processo de produção editorial, no contexto dos cursos de formação de professores indígenas, em geral, acontece da seguinte maneira: decidindo-se o objeto e sua finalidade, elabora-se um projeto editorial e a partir daí, começa-se o trabalho de pesquisa e escrita. Esse trabalho de pesquisa, muitas vezes realizado por meio de gravação com os mais velhos e, também, dentro das escolas, com os professores e alunos, gera um volume heterogêneo de material.

Após o registro das gravações, começa o processo de transcrição, realizado pelos próprios professores ou pesquisadores indígenas. Depois, inicia-se a edição do texto, escolhe-se que tratamento formal será dado a ele. Decidido isso, começa a seleção de imagens e a produção de textos e ilustrações complementares. Após o texto digitado, inicia-se o processo de revisão, em conjunto com os professores mais



antigos. Depois, parte-se para a concepção gráfica do livro, momento em que entra a ação do designer gráfico, que vai propor o projeto, trabalhando formato, materiais, processos, tipografia e imagens (Figura 1).



Figura 1
O livro que conta histórias de antigamente, do povo maxacali
Fonte: Acervo ACIND

Neste estudo, concentramo-nos justamente na etapa final da produção editorial – que cabe ao designer –, buscando analisar algumas questões pertinentes à escolha e à aplicação da tipografia nos projetos. O projeto gráfico contempla várias etapas e metodologias. A tipografia é peça-chave no contexto de um projeto, pois ela contribui para delinear a personalidade de todo o conjunto dos elementos que formam esse projeto. Sendo fundamental em um sistema de comunicação, a tipografia *fala* pelo projeto gráfico, tem tom e forma próprios de comunicar. No mais, a produção e a interpretação da fonte dependem do contexto, não há dúvida.

Ellen Lupton (2006), em *Pensar com tipos*, aborda a necessidade de se considerar o projeto tipográfico como um problema conceitual e comunicativo, que requer planejamento contextualizado com as características culturais do produto, da mensagem e do público. No caso dos índios, cada projeto é único, e deve representar cada povo, respeitando sua alteridade e sua diferença. Nesse contexto, cabe ao designer escolher os componentes ideais de um *layout* que permitam a representação formal e simbólica dos povos indígenas, sendo de fundamental importância, nessa estratégia, a escolha da tipografia.

2.1. Análise tipográfica das publicações

O processo das publicações indígenas é bastante peculiar e demanda soluções únicas, próprias de culturas orais que agora, em parte, se inserem no contexto das mídias de outra cultura, industrial e de massa: o cinema, o vídeo, a televisão, a tela e a internet – além do velho e



bom livro, claro – são os novos componentes da aldeia. Nesse contexto, interessa-nos a análise das fontes tipográficas que estão sendo utilizadas nos livros indígenas. Interessa-nos verificar como essas fontes podem ser interpretadas segundo critérios técnicos da tipografia. Por exemplo, há que se medir o quanto de legibilidade (critério associado à percepção visual) e leiturabilidade (critério associado à compreensão semântica) essas tipografias portam (cf. SILVA, 2011, p.80).

Diante da diversidade dos povos e línguas indígenas escritas presentes no Brasil, atualmente, compusemos um pequeno *corpus*, a partir do acervo do Acervo Indígena da Universidade Federal de Minas Gerais – ACIND, que conta com mais de 300 livros de autoria indígena, além de outros impressos, CDs, DVDs etc., evitando, assim, erros pautados em conclusões generalistas. Utilizamos, também, exemplos presentes no trabalho de Diniz (2007), que já catalogou publicações indígenas com foco na análise tipográfica.

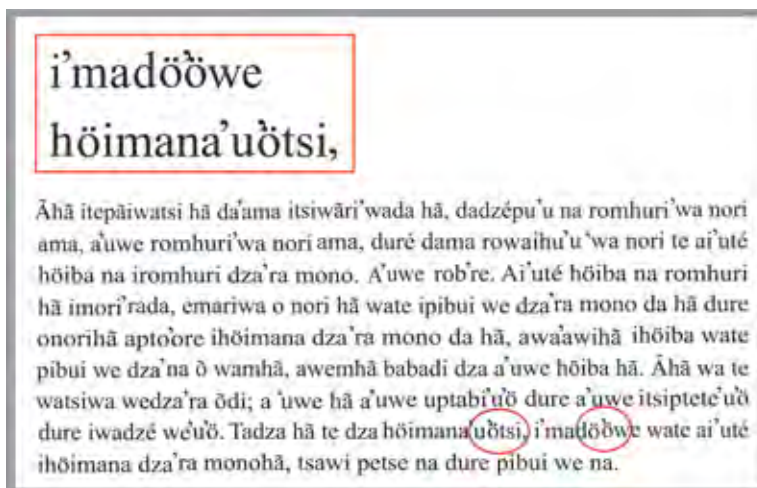


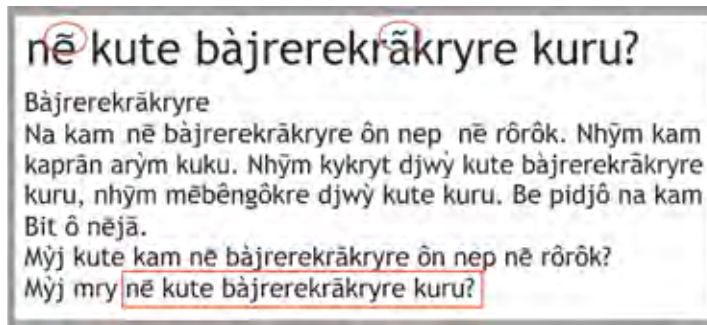
Figura 2
Exemplo de bloco de texto
impresso em língua xavante
Fonte: Diniz (2007)



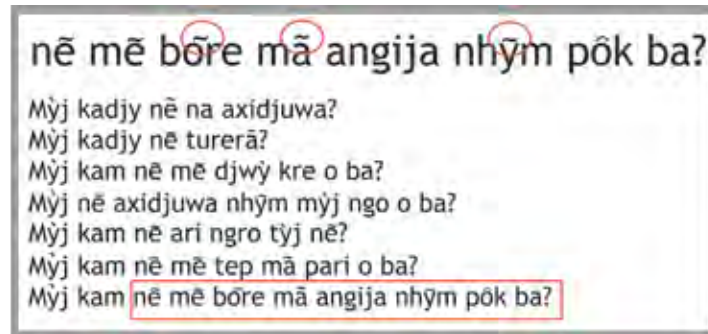
Figura 3
Exemplo de bloco de texto
impresso em língua macuxi
Fonte: Diniz (2007)

A figura 2 foi retirada da cartilha *A saúde da criança Xavante*, publicada na língua xavante, em 2006, pela Fundação Nacional de Saúde, do Ministério da Saúde. A língua xavante, como outras da família jê, faz uso do apóstrofo para representar a chamada oclusão glotal (uma parada súbita entre duas vogais). Percebe-se, na imagem, que esse símbolo aparece algumas vezes junto ao diacrítico trema e que, em geral, o espaço reservado a ele não é suficiente, dificultando, assim, a legibilidade de algumas palavras.

Na figura 3, retirada do livro *Makusiyami'yateserukonko'mannipi* (publicado pelo Ministério da Educação, em 1997), na língua macuxi (da família karib, da qual fazem parte outras dezenove línguas), mais uma vez, o principal problema observado está na acentuação diferente daquela das línguas para as quais foi desenvolvida a fonte adotada. Nesse caso, a vogal *i* com circunflexo. Além disso, a falta de espaçamento adequado entre as letras assim acentuadas causa uma série de ruídos e sobreposições. Segundo Diniz (2007), problemas semelhantes foram encontrados no exemplo analisado da língua ikpeng, da mesma família.



Figuras 4 e 5
Exemplos de bloco de texto
do livro *Povo metuktire*
Fonte: Acervo ACIND



A figura 4, retirada do livro *Povo metuktire* (FALE/UFMG e SECAD/MEC), faz uso do diacrítico til sobre a vogal e, apesar de ser uma combinação aparentemente comum, percebemos, no exemplo analisado, que se recorreu, para esse glifo, ao uso de uma fonte diferente daquela utilizada no restante do texto. Segundo Diniz (2007), “esse mesmo recurso foi observado em publicações em outras línguas, como o kayapó, onde o e com til é muito comum”. Como essa combinação é específica de certas línguas indígenas, o designer tem que realizar um trabalho manual na estruturação da fonte e, se não houver atenção suficiente, pode acabar por usar mais de um tipo de fonte na diagramação do livro.

A figura 5, retirada do livro *Povo metuktire* (FALE/UFMG e SECAD/MEC), para alfabetização na língua metuktire, possui como principal problema a relação do uso do diacrítico til sobre algumas vogais. Percebemos que esse tipo de composição não foi previsto no desenvolvimento da fonte, exigindo, assim, o trabalho manual do designer na diagramação. Observamos também a sobreposição do til no o, no e e no y; nesses casos, o diacrítico aparece encostado nos caracteres. Segundo Diniz (2007), esse mesmo problema também foi verificado em exemplos para análise de outras línguas, como zoró e kayabi.

Da amostragem levantada por Diniz (2007), grande parte das incongruências diagnosticadas foi percebida em impressos levantados no acervo ACIND, como visto nas figuras 4 e 5. O problema mais recorrente é o uso de diacríticos e outros símbolos incomuns ou inexistentes na tipografia. Com isso, um recurso adotado na diagramação tem sido misturar fontes e acrescentar diacríticos manualmente nos caracteres acentuados.

Em termos práticos, essas características específicas das línguas indígenas demandam uma tipografia também específica, para evitar



que, na ausência de certos glifos nas fontes disponíveis, ocorram erros de legibilidade e fluidez do texto e seja necessário um trabalho minucioso do designer gráfico para acrescentar esses diacríticos manualmente.

Em 2012, tornou-se conhecido o trabalho de Rafael Dietzsch, que criou a tipografia Brasília visando, entre outras coisas, solucionar problemas ocasionados pelo uso, em línguas indígenas, de diacríticos não presentes nas tipografias disponíveis. Segundo o próprio Dietzsch (2013), a fonte Brasília faz apropriação de elementos das escritas latina e grega, já que esta última possui diacríticos mais semelhantes aos de certas línguas indígenas, solucionando, assim, problemas técnicos e erros como os vistos nos exemplos acima.

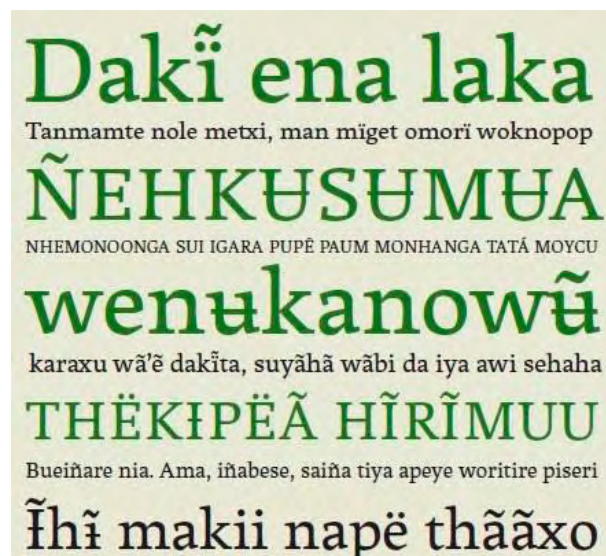


Figura 6
Página do *specimen book* da
fonte Brasília, de Rafael Dietzsch
Fonte: DIETZSCH. Brasília

No entanto, os aspectos culturais e simbólicos parecem continuar sem a atenção devida. Entendendo que a tipografia possui elementos que traduzem o lugar que um povo ocupa no mundo, seu tempo e sua história (que se traduz, no Brasil, para os povos indígenas, na luta pelas suas terras), é imprescindível que esses aspectos sejam levados em consideração também na criação de uma fonte indígena.

3. Notas para o desenvolvimento de tipografias indígenas

Segundo a Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização e Diversidade (SECAD/MEC)³, a partir de 2002, a matrícula em escolas indígenas vem expandindo em torno de 10% ao ano e o número de professores indígenas representa, hoje, mais de 96% dos 12 mil em atividades nessas escolas (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2007). Esses dados demonstram que a produção de impressos voltados à educação indígena tende a aumentar, junto com a qualidade da produção editorial, conforme foi percebido no material levantado no ACIND.

³ Trata-se da denominação do órgão à época da referida publicação. Atualmente, ele se denomina Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão, sob a sigla SECADI/MEC.



Os livros estão recebendo cada vez mais projetos gráficos diferenciados, semioticamente diversificados, com recursos como formatos distintos, variedade tipográfica, composição mais livre, cores, imagens, acabamentos especiais. No entanto, o design tipográfico tem sido uma linguagem pouco contemplada, no sentido da inovação, nesse processo de desenvolvimentos dos impressos indígenas. Com o material levantado no ACIND e o de Diniz (2007), verificamos que os projetos tipográficos, nos impressos indígenas, têm negligenciado tanto a importância técnica quanto a simbólica da tipografia. E para os índios que, segundo Almeida (2009), escolheram o caminho de uma literatura “que se faz com a letra”, a tipografia pode, a nosso ver, contribuir para “trazer ainda mais a população indígena do Brasil para a cultura do impresso e o mundo editorial” (ALMEIDA, 2009, p. 9).

Tendo consciência da diversidade cultural, das tradições únicas e peculiares de cada povo indígena – o que torna a distinção das noções de certo e errado ainda mais tênue –, não pretendemos propor aqui uma forma única ou correta de se desenvolver projetos tipográficos digitais para publicações indígenas. O que buscamos é levantar diretrizes que possam auxiliar as futuras produções de design tipográfico para satisfazer essa demanda potencial de fontes indígenas. É o que abordaremos a seguir.

3.1. Tipografia digital, das aldeias para o mundo

Com o advento da tipografia digital, ou seja, com a possibilidade de produção de famílias tipográficas por meio de sistemas operacionais dos computadores, potencializado pelo Unicode (com capacidade para endereçar mais de um milhão de caracteres) e OpenType (baseado no Unicode),⁴ abriu-se um leque de possibilidade para a criação de tipografias digitais.

Hoje, o formato denominado OpenType permite a inclusão de milhares de caracteres em uma mesma fonte, além de vários recursos adicionais. A tipografia digital, ou seja, a possibilidade de produção e distribuição de famílias tipográficas por meio de sistemas operacionais dos computadores, por um lado, abriu espaço para que mais designers se especializassem em tipografia, e por outro, aproximou mais essa linguagem de profissionais não especializados ou mesmo de pessoas de áreas afins. Nesse sentido, a proposta é que os indígenas que estão envolvidos com a educação, seja como professores, seja como estudantes de nível superior, também participem do desenvolvimento de fontes tipográficas para os seus prováveis projetos editoriais.

3.2. Influência cultural e formal

Segundo Marcelo Gonçalves Miguel (2013), em sua dissertação de mestrado *Tipografia: a voz do texto*, a tipografia carrega consigo aspectos formais e culturais de uma época, de um povo e de um espaço

⁴ Unicode é um codificador para a representação digital de caracteres com capacidade para mais de um milhão de elementos, suficiente para cobrir as mais diversas formas de escrita do mundo, inclusive as históricas. OpenType é um formato de fontes desenvolvido conjuntamente pela Microsoft e pela Adobe na década de 1990, a partir dos formatos TrueType e Type 1. O OpenType é baseado em Unicode e, assim, cada fonte pode conter milhares de elementos. Isso significa capacidade para inclusão de diversas escritas e elementos tipográficos em um único arquivo digital (SILVA, 2011, p.124-125).



físico. Sendo assim, é fundamental buscar conhecer todos esses contextos para o desenvolvimento de uma fonte tipográfica.

Nas edições indígenas, existe uma característica que, por estar presente em quase todos os impressos estudados, pode se tornar uma linha para a elaboração de tipografias indígenas: a coletividade. Os indígenas possuem o mesmo sobrenome, são uma grande família, são parentes. Por meio do estudo de Lima (2012), percebemos que o espírito coletivo é tão forte que aparece como requisito para a produção editorial. A comunidade participa, seja desenhando, pintando, contando histórias ou simplesmente ouvindo e opinando sobre o conceito com o qual se quer trabalhar nas edições. A partir disso, sugerimos que um dos preceitos para a produção tipográfica seja o envolvimento dos índios no processo de desenvolvimento das fontes tipográficas.

3.3. Grafismo e caligrafia

É importante entender o significado do grafismo na produção editorial indígena. Em definição de dicionário, *grafismo* possui as acepções de, entre outras, ser um modo de escrever as palavras de determinada língua ou a técnica de elaborar traçados sem qualquer significação, preparatórios para a escrita. *Grafismo* pode, então, ser considerado sinônimo de desenho da escrita, mas pode também ocupar o lugar de uma escrita ainda em formação, uma escrita por vir. Hoje, os índios publicam seus textos no Brasil valendo-se da escrita alfabética (ou alfanumérica) latina, muito por conta do trabalho de pesquisas de linguistas associados a universidades e institutos de pesquisa, como o estadunidense Summer Institute of Linguistics/SIL. No entanto, pode ser que os grafismos sejam muito importantes na criação do projeto tipográfico, bem como o aspecto estético caligráfico e a linguagem das imagens de um modo geral.

Nos livros indígenas, os desenhos são tão importantes quanto os textos. Muitas vezes são até mais importantes, por comunicarem os conteúdos de forma direta e, por pertencerem à realidade de populações ágrafas, são mais acessíveis ao seu imaginário do que a palavra escrita. As ilustrações são “uma linguagem” facilmente compreendida pelo Ikpeng, que até a chegada da escrita transmitiam seus conhecimentos através dos desenhos, nos corpos, nos objetos, rituais, adornos e através de seu repertório de mitos que produziam desenhos imaginários. (COSTA, 2011, p. 78).

Os grafismos indígenas possuem uma característica caligráfica, um traçado manual, irregular, orgânico e natural, que deve ser levado em consideração na proposição de fontes que possam gerar identificação com os indígenas. O aspecto caligráfico, próprio dos grafismos, desenhos e pinturas corporais, deve estar presente nos estudos de gerações



de alternativas, mesmo que coloque à prova critérios de legibilidade e leiturabilidade pensados para certa escrita propriamente tipográfica.

Na figura 7, percebemos certa preocupação com a escolha de uma tipografia que traga uma identidade mais próxima dos seus usuários. Nota-se que, embora a tipografia do corpo do texto ainda não reflita uma preocupação com os aspectos simbólicos e estéticos desejados – como o traço orgânico ou aspecto caligráfico de determinada etnia –, buscou-se no título utilizar uma tipografia que possuísse um traço mais manual, irregular e caligráfico. Além disso, há a introdução de grafismos ao longo da página atuando como elementos sinalizadores da mensagem que está sendo transmitida.



Figura 7
Página do livro *KupaschúIntsché*,
do povo xakriabá
Fonte: Acervo ACIND

3.4. Do invisível ao visível

Segundo Lima (2012, p. 87): “nas sociedades indígenas o desenho é um tipo de texto que além de fazer mais parte da realidade dos povos, traz uma linguagem mais direta e acessível que os textos verbais escritos”. Ora, sendo a tipografia um veículo de transmissão de mensagens, até que ponto esses grafismos não possuem um aspecto de imagem que deve ser levado em consideração no desenvolvimento tipográfico?

Nesse sentido, há a questão dos aspectos de invisibilidade e visibilidade da tipografia. O que observamos, nas tendências pós-modernas do design tipográfico de fontes, é um posicionamento lúdico e irônico dos novos designers na sua reinterpretação do código alfanumérico da escrita ocidental pela nova tecnologia digital, que recusa adotar uma postura neutra ou invisível perante códigos ou protocolos seculares de comunicação gráfica (GRUSZYNSKI, 2002).



A tipografia seria, portanto, a voz da página, peça-chave, uma vez que ela tem fala, tem forma própria de se comunicar por meio de um conjunto de sinais e signos que carrega consigo e são necessários para a transmissão de determinada mensagem. Em um projeto editorial, a tipografia pode transmitir a informação sem carregar consigo uma mensagem imagética, como também pode ser tão imagem que demarcará até mesmo o seu lugar na diagramação editorial.

No caso das publicações indígenas, é válida uma tipografia que transmita uma informação, de forma neutra, transparente? Ou a tipografia deve compor o layout como se fosse uma imagem que auxilia a mensagem do todo, sendo capaz, dessa maneira, de trazer consigo mais visualidade e, com isso, outros sentidos? Embora tendamos a ficar com a segunda opção, por conta do que já foi dito até aqui sobre a capacidade simbólica da tipografia, nunca é demais lembrar que outros códigos, que não os de identidade, devem ser assimilados pelos povos indígenas, para que assim se abra verdadeiramente, para eles, um canal de comunicação escrita.

Por fim, é importante ressaltar que o designer gráfico também possui a responsabilidade de comunicar visualmente um conceito, uma ideia, uma informação e uma cultura. Na figura 8: *O machado e a abelha*, de Werimehe e Kanátyo Pataxó, notamos que alguns impressos indígenas foram diagramados com a tipografia tratada como elemento comunicador de uma mensagem visual na página. Vê-se, assim, o chamado texto-imagem, no qual uma informação é voluntariamente transmitida ao leitor antes mesmo que ele inicie a leitura do bloco de texto. Essa informação geralmente reforça aquela extraída no momento da leitura do texto em si. Um caminho como esse potencializa mais uma vertente que a tipografia, em projetos editoriais, pode tomar como texto-imagem.

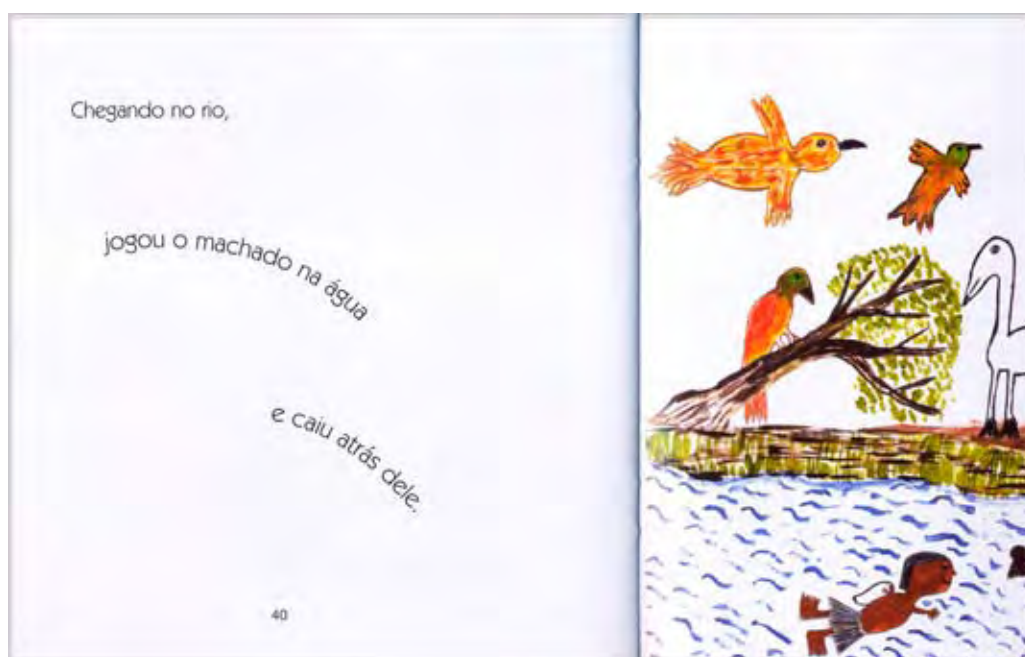


Figura 8
O machado e a abelha,
de Werimehe e
Kanátyo Pataxó
Fonte: Acervo ACIND



4. Considerações finais

Os dados do Censo Escolar INEP/MEC 2006 mostram que a oferta de educação escolar indígena cresceu 48,7% nos últimos quatro anos. Em 2002, eram 117.171 alunos frequentando escolas indígenas em 24 unidades da federação. Hoje, este número chega a 174.255 estudantes em cursos que vão da educação infantil ao ensino médio. Nenhum outro segmento da população escolar no Brasil apresenta um crescimento tão expressivo no período (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2007). Dessa forma, prevê-se que a produção de impressos indígenas tende a aumentar, junto com a qualidade dos projetos gráfico-editoriais. Nas visitas ao ACIND, percebemos que os livros que, inicialmente, eram diagramados com projetos gráficos básicos, foram ganhando layouts diferenciados.

Diante desse cenário, vislumbramos várias possibilidades de produção e experimentação tipográfica. É inegável o fato de que o trabalho com povos indígenas exige caminhos de projetos diferentes do que é formalizado nas academias. Percebemos, ao longo deste trabalho, a necessidade de entender a troca cultural a que os índios estão expostos (e dispostos), a importância dos grafismos em suas culturas, as nuances de suas línguas – caminhos que podem direcionar projetos tipográficos que possam vir a surgir nesse âmbito das edições indígenas.

Nesse sentido, vale mencionar algumas iniciativas ocorridas em países que compartilham com o Brasil um contexto parecido, no que diz respeito à presença de povos e línguas indígenas.

No México, Marina Garone Gravier, mestre em Desenho Industrial, trabalha com línguas indígenas desde 1997 e realiza pesquisa sobre a representação tipográfica de línguas indígenas mexicanas desde o período colonial. [...] No Paraguai, Juan Heilborn desenhou o Jeroky, “um alfabeto capaz de homologar as grafias e considerações gramaticais do guarani [língua indígena oficial no Paraguai] e do castelhano” [...]. Heilborn comenta os desafios encontrados no desenvolvimento do Jeroky (que pode ser visto em uso no jornal bilíngüe El Yacaré). [...] Indicamos ainda o trabalho do designer de tipos mexicano Diego Mier y Teran. Teran desenvolveu a fonte Tuhun, especificamente para publicações na língua indígena mexicana SahìnSaù. [...] Acreditamos que os trabalhos de Garone, Heilborn e Teran [...] apontam na direção de habitar o espaço – de solo muito fértil – entre as demandas sociais e as nossas produções em tipografia. (DINIZ, 2007).

Esses precursores no estudo de tipografia indígena atestam a existência de um campo fértil que apresenta grandes possibilidades de experimentação e sucesso. Entendemos que não cabe ao designer questionar a pertinência da escrita adotada pelos diversos grupos in-



dígenas para representação de suas línguas, nem interferir no conteúdo de suas publicações, mas sim a responsabilidade de atender às demandas dos povos indígenas em diálogo com seus métodos e processos. Defendemos, enfim, que o designer gráfico ou, mais especificamente, o designer de tipos deve se posicionar na vanguarda de todo o processo de uso da escrita e da elaboração de publicações em línguas indígenas.

Referências bibliográficas

- ALMEIDA, Maria Inês de. *Desocidentada: experiência literária em terra indígena*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2009.
- ALMEIDA, Maria Inês de; QUEIROZ, Sônia. *Na captura da voz: as edições da narrativa oral no Brasil*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil, 1988. Brasília: Senado Federal, Centro Gráfico, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm> Acesso em: 31 mar. 2013.
- BRASIL. Congresso Nacional. Lei n. 11.645, de 10 de março de 2008. Altera a Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela Lei n. 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena". Diário Oficial da República Federativa do Brasil, Poder Executivo, Brasília, DF, 10 mar. 2008. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm>. Acesso em: 17 jun. 2013.
- BRINGHURST, Roberto. *Elementos do estilo tipográfico*. Versão 3.0. Trad. André Stolarski. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- DIETZSCH, Rafael. Brasília. Disponível em: <<http://luc.devroye.org/fonts-52686.html>>. Acesso em 15 jun. 2013.
- DINIZ, Kollontai. Notas sobre tipografias para línguas indígenas do Brasil. *InfoDesign: Revista Brasileira de Design da Informação*. São Paulo, v. 4, n. 1, 2007. Disponível em: <http://www.infodesign.org.br/revista/public/journals/1/No.1Vol.4-2007/ID_v4_n1_2007_36_46_Diniz.pdf?download=1&phpMyAdmin=H8DwcFLEmv4B1mx8YJNY1MFYs4e> Acesso em: 31 mar. 2013.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo dicionário da língua portuguesa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. *Design gráfico: do invisível ao ilegível*. Rio de Janeiro: 2AB, 2002.
- LIMA, Amanda. *O livro indígena e suas múltiplas grafias*. 2012. Dissertação (Mestrado em Literatura Brasileira) – Faculdade de Letras da UFMG, Programa de pós-graduação em Letras: Estudos Literários, Belo Horizonte, 2012.
- LUPTON, Ellen. *Pensar com Tipos*. Trad. por André Stolarski. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- MARTINS, Bruno Guimarães. *Tipografia popular: potências do ilegível na experiência do cotidiano*. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: FAPEMIG, 2007.
- MIGUEL, Marcelo Gonçalves. *Tipografia: a voz do texto*. Disponível em: <http://www4.faac.unesp.br/posgraduacao/Pos_Comunicacao/pdfs/marcelo_miguel.pdf>. Acesso em 20 abr. 2013.



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. *Escolas Indígenas no Brasil - período 2003 / 2006*. Brasília: Coordenação Geral de Educação Escolar Indígena, 2007. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/censosecad.pdf>>. Acessado em: 15 fev. 2014.

SILVA, Sérgio Luciano da. *Faces e fontes tipográficas: fundamentos e critérios de design tipográfico*. Orientador: Sérgio Antônio Silva. 2011. 154 f. Dissertação (Mestrado em Design, Inovação e Sustentabilidade) – Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.



PAULA CRISTINA PEREIRA SILVA
é Bacharel em Design de
Ambientes pela Universidade do
Estado de Minas Gerais (UEMG)
em 2010 e estudante de Design
Gráfico na mesma instituição.

designgobetti@gmail.com



SÉRGIO ANTÔNIO SILVA
é Doutor em Letras: Estudos
Literários pela Universidade Federal
de Minas Gerais (UFMG) e professor
do Programa de Pós-Graduação
em Design da Universidade do
Estado de Minas Gerais (UEMG).

sergio.antonio74@hotmail.com

Artigo apresentado em março de 2014.

Aceito pelo Conselho Científico em maio de 2014.

SILVA, Paula Cristina Pereira; SILVA, Sérgio Antônio.

Tipografia e alteridade: notas sobre edições indígenas.

Linguagens gráficas, Rio de Janeiro, v. I, n. 1, jun 2014, p. 42-56.

<http://www.revistas.ufrj.br/index.php/linguagensgraficas/index>

Os exercícios da Sequência de Comunicação Visual da FAU USP (1961-1968): fragmentos de uma história em construção

The Visual Communication Sequency exercises in FAU USP (1961 = 1968): fragments of a History in the making

DORA SOUZA DIAS

Mestranda em design e arquitetura

Universidade de São Paulo
USP
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
FAU

MARCOS DA COSTA BRAGA

Doutor em história

Universidade de São Paulo
USP
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
FAU

RESUMO

No início dos anos 1960, a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, ao reformular seu ensino, acrescentou à matriz curricular as disciplinas Desenho Industrial e Comunicação Visual. A primeira tem registros e já foi objeto de estudo, mas isso não ocorreu até o momento com Comunicação Visual. Buscando o resgate dos exercícios ministrados e da didática empregada nessas disciplinas, entrevistamos ex-professores e ex-alunos e analisamos alguns documentos disponíveis, referentes ao período estudado. Constatamos que os exercícios e as aulas da Sequência de Comunicação Visual proporcionaram o desenvolvimento da capacidade técnica e criativa dos profissionais em formação, de que resultou a inclusão da Comunicação Visual no campo de atuação dos profissionais formados nesse período, com aplicação em projetos de design gráfico de qualquer porte ou ainda em seus projetos de arquitetura e projetos de planejamento urbano.

Arte. Arquitetura. Ensino. Comunicação visual. Design gráfico.

ABSTRACT

In the early 1960's, the Faculty of Architecture and Urbanism from the University of São Paulo, while revamping its guideline, added Industrial Design and Visual Communication to the curriculum. The discipline Industrial Design has already been studied and recorded, but Visual Communication has not. Aiming at the historic rescue of the exercises given and the didactic employed in these disciplines, we interviewed former teachers and former students and analyzed some available documents of the period. We concluded that the Visual Communication Sequence's exercises and classes provided to the trainees the development of technical and creative skills. The result was that graduates during this period had included Visual Communication in their field of expertise, applications in graphic design projects of any size or in architectural and urban planning projects.

Art. Architecture. Education Visual communication. Graphic design.



A Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo – FAU USP foi fundada em 1948, após a decisão de separar o curso de Engenheiros Arquitetos dos demais cursos da Escola Politécnica da USP. Em seu primeiro Regimento, elaborado em 1955, ficou definido que o currículo da FAU seria composto de disciplinas provenientes de duas matrizes tradicionais de formação de arquitetos: o modelo da *École de Beaux-Arts* e o da *École Polytechnique* (PEREIRA, 2009, p. 19).

Essa configuração da então “grade” curricular da FAU USP foi ainda alvo de inúmeras discussões. Em 1955, a Faculdade ainda não tinha uma Congregação própria – sendo regida pelo Conselho Universitário –, o que distanciava, de seus professores, a tomada de decisão. Enquanto isso, o departamento de São Paulo do Instituto dos Arquitetos do Brasil lutava por uma “disciplina legal própria” para a profissão do arquiteto, justificando que, quando se deu a sua regulamentação, em 1933, a arquitetura tinha sido “compreendida como ramo da engenharia (...), identificada com a engenharia civil”, o que não era mais aceito pelo arquiteto nem pelo engenheiro civil. (IAB, 1958).

Os anos que se seguiram à aprovação do primeiro Regimento da FAU foram marcados pela oscilação entre “o abandono completo das matrizes tradicionais e a opção definitiva pela arquitetura moderna”. (PEREIRA, 2009, p. 20), tendo sido feitas diversas tentativas para implementar mudanças no curso, em muito impulsionadas pelos professores de orientação moderna. Os questionamentos sobre a adequação do currículo da FAU à realidade nacional culminaram em uma grande reforma, que teve início no fim de 1961 e foi implementada durante todo o ano seguinte, buscando “uma aproximação maior entre arquitetura, indústria e a realidade social nacional”. (SIQUEIRA; BRAGA, 2009).

A preocupação das instituições de ensino – que compreendiam “não apenas a FAU/USP, com parte dos membros presentes na ABDI, mas a FAAP, composta por muitos artistas plásticos, e o Mackenzie, com seus arquitetos” (CARVALHO, 2012, p. 232) – era trazer para a sala de aula a realidade profissional vivenciada não só por arquitetos, mas também por artistas plásticos que atuavam no design gráfico. Entre os pioneiros, nos anos 1950 e 1960, havia muitos artistas atuando no campo profissional do design no Brasil. (BRAGA, 2011).

Nessa reestruturação completa do currículo da FAU USP, que ficou conhecida como Reforma de 1962, as cátedras foram organizadas em departamentos, e um novo currículo foi fixado. Foram definidas quatro linhas de desenvolvimento didático: “comunicação visual (expressão gráfica), desenho industrial, arquitetura de edifícios e planejamento” (FAU USP, 1962), que nortearam a formação de quatro seqüências de ensino dentro do Departamento de Composição – transformado em Departamento de Projeto em 1963¹ –, todas com importância equivalente dentro do curso.

¹ O Departamento de Projeto foi criado a partir do que antes era o Departamento Composição. A primeira reunião do Conselho do Departamento de Projeto acontece em 18 de fevereiro de 1963, reunião na qual foram discutidas a organização oficial das Sequências de ensino e, também, a contratação de novos professores assistentes para algumas disciplinas.



Conforme consta em documento institucional:

Foi assumida a responsabilidade da inclusão do D.I. e da C.V.. Dizemos responsabilidade porque estão envolvidos na experiência estudantes e professores, com todas as futuras consequências que, na nossa realidade, irá trazer o novo tipo de profissional produzido. (FAU USP, 1963b).

A ideia da Comunicação Visual como uma habilitação, como parte do ensino do design no Brasil, já tinha sido cogitada em fins dos anos 1950, quando da implantação da Escola Técnica de Criação do Museu de Arte Moderna (MAM-RJ), como o demonstra Souza (1996, p. 2-7). Era uma influência da escola de design (*Hochschule für Gestaltung*) da cidade de Ulm, Alemanha, que aportava aqui por meio de brasileiros que tiveram contato com a instituição estrangeira. A ESDI, que estava em fase de planejamento em 1962 e que iniciaria suas aulas em 1963, também no Rio de Janeiro, tinha igualmente a comunicação visual como uma “habilitação” do profissional que viria a formar. A concepção dessa comunicação visual era, entretanto, mais comprometida com objetivos técnicos projetuais do que com o desenvolvimento de uma base artística ou de conhecimentos de elementos básicos de composição das formas e cores, como se vai processar na sequência de disciplinas de comunicação visual da FAU USP. Isso se deveu em parte à presença prévia de certos artistas em seu corpo docente e às relações com cátedras que cuidavam da formação em representação e expressão visual no curso de arquitetura antes de 1962.

Neste artigo – parte de uma pesquisa de mestrado em curso –, pretendemos resgatar a história das disciplinas ministradas na Sequência de Comunicação Visual² da FAU USP, durante os anos 1960, observados seus aspectos pedagógicos, didáticos e institucionais, assim como seus efeitos ou influências sobre a práxis dos profissionais formados nesse período. Para tanto, resgatamos e analisamos exercícios desenvolvidos, efetuamos o registro das referências e dos métodos didáticos utilizados nessa Sequência para, com base em depoimentos de ex-alunos, identificar influências desses exercícios sobre sua vida profissional.

Métodos

O levantamento de dados foi desenvolvido por meio de dois procedimentos básicos: a pesquisa documental (busca de dados disponíveis acerca do objeto de estudo) e a abordagem da história oral (busca de informações por meio da memória de entrevistados).

Com o levantamento inicial da documentação, foi possível obter registros oficiais dos programas das disciplinas, leis e portarias refe-

² As disciplinas do Departamento de Projeto, seguindo as quatro linhas didáticas mencionadas anteriormente, foram organizadas de maneira que houvesse uma ordenação dos conhecimentos, uma sucessão de disciplinas a serem cursadas obedecendo a uma ordem preestabelecida. Ou seja, uma serialização que atendesse a “uma série crescente de assuntos técnicos, mantido como eixo constante a composição propriamente dita” (MILLAN, 1993, p.170). O termo *sequência* aparece em diversos documentos da época, sendo usado quando há referência aos grupos de disciplinas do Departamento de Projeto da FAU USP entre os anos de 1962 e 1968.



rentes à FAU USP no período estudado, bem como fotografias, ementas de disciplinas e algumas imagens de exercícios realizados.

No entanto, em face da insuficiência de informações, nesses documentos, sobre a prática dos exercícios e a dinâmica de aulas, e da inexistência de material publicado sobre o assunto, recorreremos ao método da história oral. O estudo dos eventos “à luz de depoimentos de pessoas que deles participaram ou os testemunharam” possibilita a ampliação do conhecimento sobre acontecimentos e conjecturas do passado por meio do estudo de versões particulares (ALBERTI, 2005, p. 18-19). O entrevistado participa “como um informante-chave, capaz precisamente de ‘informar’ não só sobre as suas próprias práticas e as suas próprias maneiras de pensar, mas também (...) sobre os diversos componentes de sua sociedade e sobre seus diferentes meios de pertencimento”. (POUPART, 2008, p. 222).

A escolha dos entrevistados foi feita por meio de um critério de prioridade, tendo sido entrevistados primeiramente os ex-professores da Sequência de Comunicação Visual João Baptista Alves Xavier e Renina Katz Pedreira e, em seguida, ex-alunos da época que trabalharam posteriormente em áreas correlacionadas à Comunicação Visual: Minoru Naruto, Ari Antonio da Rocha, Carlos Roberto Zibel Costa, Cinzia Damiani, Julio Abé Wakahara e Claudio Tozzi. As entrevistas foram realizadas por meio de roteiros semiestruturados, composto por perguntas abertas, face a face com os entrevistados, com gravador e posterior transcrição das falas.

Sequência de Comunicação Visual

Segundo documentos institucionais, a Sequência tinha duas finalidades gerais: uma delas era “o desenvolvimento da sensibilidade, capacidade criativa e técnica do futuro arquiteto, no campo plástico”; a outra era o desenvolvimento da “expressão livre, sem compromisso com qualquer aplicação ou finalidade específica ou utilitária”. (FAU USP, 1963a).

As características da Sequência voltadas para a expressividade e a criatividade – além de serem parte da herança do modelo da *École de Beaux-Arts* – em muito se devem à composição de seu quadro de professores. Duas personagens determinantes na construção das disciplinas, as professoras Élide Monzéglio e Renina Katz, eram formadas em artes plásticas.

Conforme observa Braga, as diretrizes do ensino de comunicação visual na FAU USP eram diferentes das do ensino de desenho industrial:

Enquanto o desenho industrial era marcado pelo racionalismo funcionalista e pela utilidade objetiva do produto, mais próximo dos pensamentos da escola de Ulm, na sequência de comunicação visual houve também espaço para que al-



guns de seus professores lecionassem procurando incentivar a expressão criativa mais próxima da subjetividade pessoal e o estudo dos elementos visuais mais próximos dos exercícios que se faziam no curso básico da Bauhaus. (BRAGA, 2011, p. 43).

O conteúdo ministrado na Sequência foi organizado a partir de algumas disciplinas que existiam antes da Reforma e de novos conteúdos que não eram contemplados pelas ementas anteriores a esta. A intenção de ampliar o campo de atuação do arquiteto formado pela FAU USP na direção do design – tanto visual quanto de produto – era declarada. A justificativa, entre outros argumentos, era de que “o raciocínio empregado na solução dos problemas de ‘design’ não é em absoluto estranho ao arquiteto, mas sim paralelo ao pensamento empregado nos problemas da edificação e do planejamento”. (FAU USP, 1963b).

A principal modalidade didática aplicada na Sequência baseava-se em exercícios práticos de caráter criativo, executados pelos alunos individualmente. Os temas eram desenvolvidos em diversas técnicas nos campos bidimensional e tridimensional e, após o atendimento dos “imperativos didáticos da gramática de base” (FAU USP, 1963a), os exercícios versavam sobre as mais diversas atividades compreendidas pelo campo do design gráfico, como selos, cartazes, embalagens, diagramações, sinalização, entre outras.

Estruturalmente, a Sequência de Comunicação Visual foi integrada “pela Cátedra de Comunicação Visual I e as Disciplinas Autônomas Comunicação Visual II e III” (FAU USP, 1963a). A oficialização da mudança de nomenclatura das cátedras só ocorreu no fim do ano de 1963, quando foi publicada a Portaria nº 222, que estabeleceu medidas sobre o novo regime didático e escolar da FAU USP.

Comunicação Visual I

A disciplina Comunicação Visual I tinha como objetivo preparar o aluno para que tivesse um primeiro contato com o desenho e pudesse dominar sua linguagem, sabendo relacionar a expressão artística ao desenho técnico.

Segundo Élide Monzéglio:

A intenção do ensino do desenho e arte era a de dar ao estudante os subsídios do domínio do traço, os instrumentos, os materiais, as técnicas de expressão e representações artísticas, próprias de formas e espaços arquitetônicos, e de elementos que são componentes e participantes de ambientações externas e internas de edifícios e edificações em geral. (MONZÉGLIO, 1993, p. 64)



Élide Monzéglio (1927-2006) e Ernest Mange (1922-2005), catedrático da cadeira Comunicação Visual I, eram responsáveis pelas aulas ministradas no primeiro ano da Sequência. Mange era engenheiro civil formado pela Escola Politécnica da USP; Monzéglio era graduada como Professora de Pintura e Professora de Desenho pela Faculdade de Belas Artes de São Paulo.

Havia, da parte dos professores, uma preocupação com a “absoluta carência de informações atualizadas por meio dos cursos secundários sobre os elementos básicos da linguagem visual” (FAU USP, 1964). Renina Katz reforçou essa ideia em seu depoimento, ao dizer que:

Era preciso desmontar uma espécie de conceito que eles (alunos) nem sabiam de onde herdaram, para criar outro. O curso de arquitetura era uma utopia, uma coisa olímpica, tinha uma mitologia em torno da escola de arquitetura porque era a primeira que estava querendo criar um outro padrão. E era necessário transformar as pessoas que vinham do ensino médio, onde algumas escolas sequer tinham uma pequena introdução à história da arte ou mesmo uma atividade que englobasse a questão da individualidade. Esses assuntos tinham que ser abordados do zero. (KATZ, 2013).

De acordo com o programa de 1964, no primeiro ano havia três pontos principais de desenvolvimento: a linha, a superfície e superfícies cromáticas. Os exercícios de linha e superfície eram desenvolvidos no primeiro semestre; os de superfícies cromáticas, no segundo.

No primeiro semestre, os exercícios versavam essencialmente sobre desenhos de observação, cujo objetivo era analisar a estrutura dos objetos e suas características plásticas, focando na linha. Em um primeiro momento, no seu comportamento no plano e no espaço, com observações sobre suas possibilidades plásticas: espessura, grau de contraste, direção, distribuição, entre outras. Em um segundo momento, focava-se no estudo da superfície, suas características, seu comportamento como campo plástico e seu comportamento no espaço.

Os desenhos de observação eram em grande parte desenvolvidos no pátio da Vila Penteado, local onde a FAU USP permaneceu instalada até 1969, sendo usados, em especial, materiais básicos como lápis e nanquim, replicando os exercícios ministrados na cadeira de Desenho Artístico. (MONZÉGLIO, 1993).

No segundo semestre, era feito “um estudo de caráter físico, fisiológico e psicológico da cor”, que se iniciava com a produção de escalas cromáticas (imagem 01), escalas monocromáticas e sistemas harmônicos de cor, evoluindo para estudos de relações cromáticas diversas, com análises de mistura de cores e comportamento das superfícies.

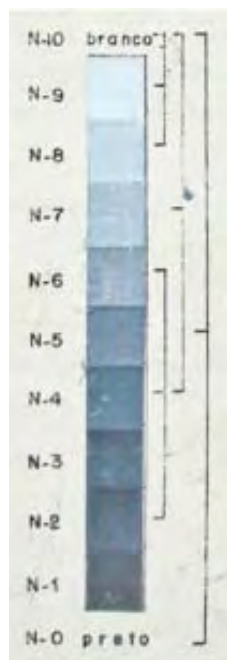


Imagem 01
Escala cromática da apostila
Sobre o tema: Cor, parte I.
Parece ser feita em guache
e colada na publicação
(Foto: Dora Souza Dias).

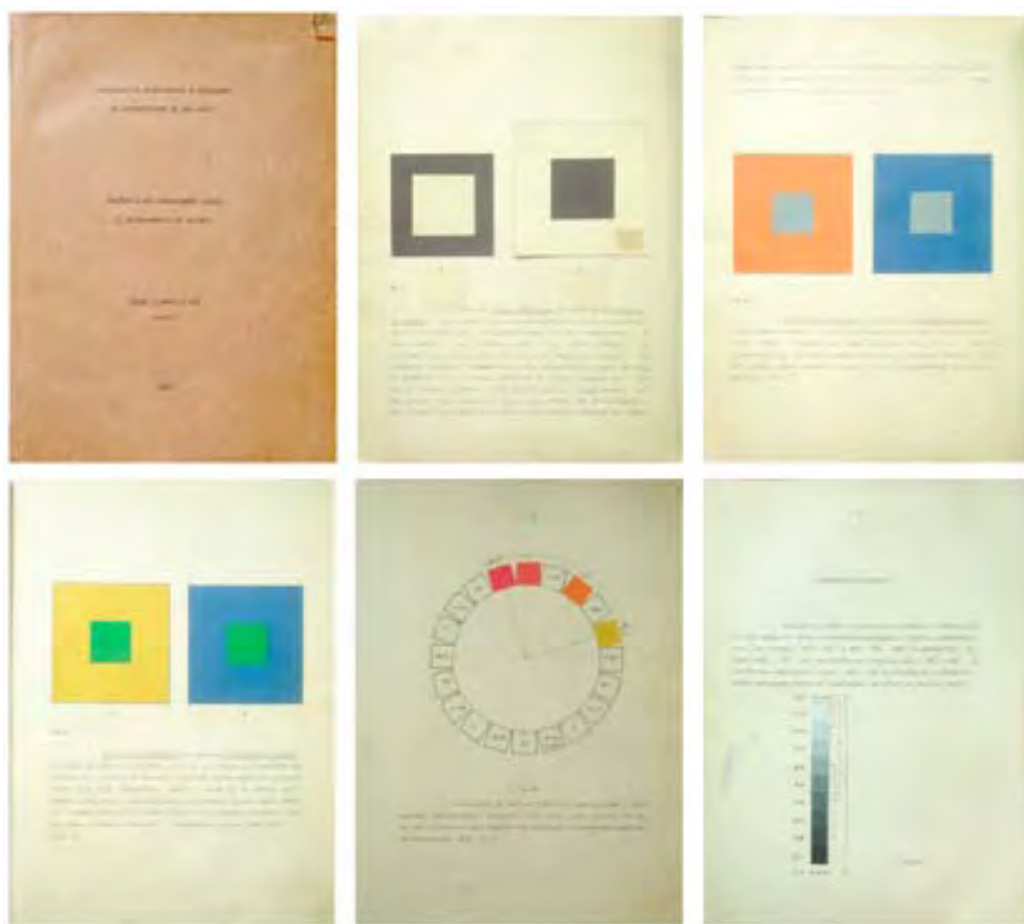


Imagem 02

Capa e páginas
internas da apostila
Sobre o tema: Cor, parte I
(Fotos: Dora Souza Dias).

A grande maioria dos alunos trabalhava com tinta guache, mas aqueles que tinham mais conhecimentos tinham liberdade para trabalhar com outros tipos de tinta. O principal foco de atenção era o desenvolvimento da habilidade do aluno, a reflexão, o desenvolvimento da capacidade criativa, técnica e expressiva.

Para apoio teórico do exercício cromático, Élide Monzéglio desenvolveu uma apostila que era disponibilizada para aquisição pelos alunos, intitulada *Sobre o Tema: Cor* (imagem 02). A apostila *Sobre o tema: cor. Parte I* era composta de uma introdução, escrita pela autora, e trechos de dois textos traduzidos: *Color Fundamentals*, de autoria de Maitland Graves, e *Arte y Ciencia del Color*, de autoria de J. Bamz.

Na apresentação da apostila, organizada e traduzida por Monzéglio, a autora escreve um texto sobre a importância da percepção das cores e o entendimento das cores adjacentes, destacando que o entendimento dessas relações deveria fazer parte do ensino da arquitetura, já que

as influências que algumas cores exercem sobre outras, ao serem percebidas, são de grande importância para o problema das relações cromáticas. (...) Esses fenômenos implicam, ou em sua manutenção e mesmo valorização, ou em compensações possíveis, para a obtenção de uma maior ou menor estabilidade, ritmo, dinâmica e harmonia nas organizações cromáticas. (MONZÉGLIO, 1964).



Foi produzido ainda um segundo volume, organizado e traduzido também por Monzéglio, composto pelos seguintes textos: *A interação da cor*³, de autoria de Josef Albers, e *Projeto e Luz – luz e cor*⁴, de autoria de Gyorgy Kepes.

Comunicação Visual II

No programa da disciplina do 2º ano, constam exercícios de ocupação do campo plástico, partindo do aprendizado feito no ano anterior:

O Programa do 2º ano parte das correlações básicas entre os elementos de linguagem visual experimentados no decorrer do desenvolvimento do programa do 1º ano, para associações mais complexas de ordem metodológica e expressiva.

A experimentação direta, seguida de observação e discussão analítica, garante a participação criadora do aluno em todas as fases da experiência, afastando o aspecto não desejável do exercício de aplicação. (FAU USP, 1965).

No primeiro semestre, eram feitos exercícios de “ocupação do campo plástico”, com a análise da organização de elementos superficiais unitários em vários campos plásticos planos diferentes. As variantes desse exercício eram: a relação da proporção módulo-campo plástico e a relação cromática. A técnica utilizada era a da colagem, por seu caráter flexível, “permitindo maior aproveitamento da articulação livre dos elementos visuais” (FAU USP, 1965). Por meio dos depoimentos, foi possível deduzir que eram usados, nesse exercício, um papel de base opaca e quadrados e retângulos coloridos de papel espelhado.

No segundo semestre, era desenvolvido um exercício de “transformação do campo plástico”, cujo objetivo principal era o “desenvolvimento das relações de contraste cromático, obtido a partir da inter-relação entre as várias possibilidades da variação da cor, na organização de um campo plano e transparente” (FAU USP, 1965). Nesse exercício, eram usados papel celofane e acetato, colados em uma base de papel-cartão, para trabalhar as transparências dos planos e a interferência da luz na cor.

Renina Katz (1925-), professora responsável pela disciplina, formou-se em Pintura pela Escola Nacional de Belas Artes da Universidade do Brasil e fez licenciatura em Desenho. A seu convite, Flávio Império (1935-1985), aluno recém-formado da FAU USP, passou a lecionar a disciplina a seu lado, em 1962.

A fundamentação teórica da disciplina era construída por meio da leitura de diversos textos indicados por Katz, como os de Maurice Merleau-Ponty⁵ e Gaston Bachelard, e das discussões realizadas em

³ Segundo a referência de Monzéglio, o texto foi originalmente publicado na revista *Art News*, vol. 62, nº 1, março, 1963.

⁴ Segundo a referência de Monzéglio, o texto foi originalmente publicado na revista *Design Quarterly*, nº 68.

⁵ Um dos livros desse autor citados por Renina, *Fenomenologia da percepção*, teve uma versão editada em português pela WMF Martins Fontes em 2006.



sala de aula – como, por exemplo, sobre estética do ponto de vista da Bauhaus. Para Renina Katz (2013), a comunicação e a linguagem visual eram coisas que os alunos, como arquitetos, tinham que saber:

Os alunos precisavam saber qual a diferença entre imagem e forma, até mesmo as diferentes nomenclaturas, porque era uma forma de eles pensarem. O que é que significa uma imagem? O que é que significa uma forma? (...) Por fim, quais são os elementos que eles têm que trabalhar? (KATZ, 2013).

De acordo com Katz, era preciso ordenar a formação dos alunos e fazê-los compreender como se dava essa comunicação estabelecida pelo olhar, porque eles nunca tinham feito nada nesse sentido anteriormente.

Comunicação Visual III

A última disciplina da Sequência tratava dos assuntos novos, inseridos na matriz curricular após a Reforma:

Tendo o 1º e o 2º anos partido do nível sintático para a reconstituição dos elementos fundamentais da linguagem visual, ordenando a experiência da forma, no 3º ano, volta-se para a discussão e observação dos fenômenos concretos da comunicação visual no mundo moderno: sua função, seus meios de reprodução, seu significado e sua expressão. (FAU USP, 1965).

Por meio dos depoimentos colhidos, foi possível resgatar a informação de que Ludovico Antonio Martino (1933-2011) e João Baptista Alves Xavier (1934-) – formados pela FAU USP em 1962 e 1958, respectivamente – ministraram a disciplina em conjunto a partir de 1963, quando Martino foi contratado pela FAU. Martino dava atendimentos direcionados para os trabalhos gráficos, enquanto Xavier era mais conhecido por sua habilidade com a fotografia. (TOZZI, 2013).

Diferentemente das outras disciplinas da Sequência, as aulas ministradas aos alunos do 3º ano do curso tinham exercícios mais objetivos, que versavam sobre: semiótica, diagramação de impressos, informação visual do produto, informação visual no complexo arquitetônico e informação visual no espaço urbano. Os alunos aprendiam, por exemplo, a produzir imagens para publicação impressa e formas de planejar e executar projetos no espaço urbano.

Uma das principais referências bibliográficas citadas por ex-alunos entrevistados foi o livro de Josef Müller-Brockmann (imagem 03), *The graphic artist and his design problems*⁶. (MÜLLER-BROCKMAN, 1961).



Imagem 3
Capa e páginas internas do livro *The graphic artist and his design problems*, de Josef Müller-Brockmann (Fotos: Dora Souza Dias).

⁶ Relançado em 2003 pela editora Ram Publications.



Imagens 4 e 5

Exemplos de tipos disponíveis em materiais de transferência por pressão, das marcas Letraset® e Letragraphica® (Fotos: Dora Souza Dias).



Imagem 6

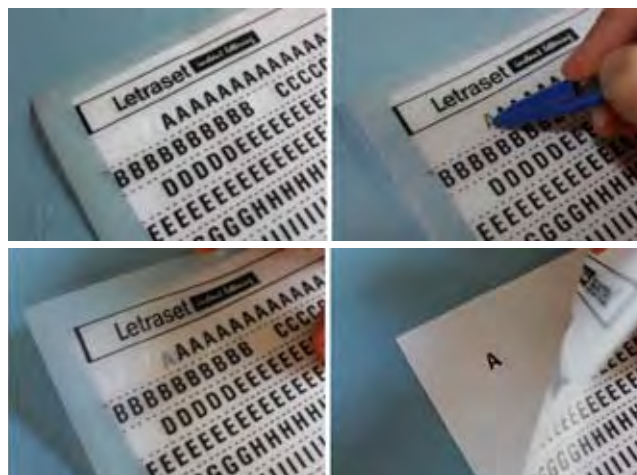
Exemplos de superfícies disponíveis em materiais de transferência por pressão, da marca Letratone®. Fotos de toby____, disponíveis em <http://www.flickr.com/photos/toby____> sob licença CC., acesso em 03 de março de 2014 (Imagem alterada por Dora Souza Dias).

Para o desenvolvimento de projetos gráficos, eram usados materiais gráficos tais como Letraset® e Letratone®⁷, ou materiais de desenho precisos, como as canetas de nanquim para projeto. Esses materiais eram empregados com o objetivo de alcançar resultados de alta qualidade na preparação das artes-finais.

Letraset® é um material utilizado para a composição de textos e funciona por meio de transferência por pressão (imagem 04), podendo ser encontrado também com outras marcas (imagem 05). Letratone® é usado para produzir superfícies com textura, também por transferência por pressão (imagem 06). Esses produtos são folhas de decalque que vêm com as letras ou superfícies prontas, e é necessário transferi-los para a arte-final. O processo de transferência funciona por meio de fricção no lado oposto da folha com uma caneta esferográfica ou um lápis, até que seja feita toda a transferência do material (imagem 07). (CRAIG, 1987).

Imagem 7

Processo de composição com material de transferência por pressão (Fotos: Dora Souza Dias).



⁷ As duas marcas em geral são tomadas como referência aos respectivos produtos.



Alguns alunos começavam a trabalhar profissionalmente com impressos e marcas antes mesmo do término do curso, levando algumas vezes o trabalho para a faculdade, até mesmo para a sala de aula, para aconselhamento com os professores. O Ateliê 4, por exemplo, foi um estúdio fundado por quatro alunos da FAU quando ainda estavam na graduação: Minoru Naruto, Claudio Tozzi, Julio Abé e Mario Motoda.

Os egressos da FAU e sua formação

Segundo os depoimentos de ex-alunos, os exercícios desenvolvidos dentro da Sequência de Comunicação Visual contribuíram para sua formação, influenciando sua vida profissional e estimulando-os a uma evolução constante no pensamento sobre a Comunicação Visual, tanto do ponto de vista da arquitetura quanto do design gráfico. Alunos como Carlos Zibel, Cláudio Tozzi e Júlio Abé tornaram-se professores da própria FAU USP e alegam, nas entrevistas, que levaram muitas das experiências aprendidas para a vida profissional.

Cada uma das disciplinas trouxe uma contribuição diferente para esses alunos. O enfoque da disciplina em muito dependia da visão dos professores, estando a Comunicação Visual para o arquiteto e a Comunicação Visual para o designer gráfico presentes em momentos distintos do curso, contribuindo para outras possibilidades de atuação, como Artes Plásticas, Fotografia, entre outras.

Entre os professores da Sequência de Comunicação Visual, havia visões distintas sobre o papel do ensino da disciplina para o arquiteto, em muito vinculadas à formação de cada um e a influências recebidas. Renina Katz fazia uma forte correlação entre arte e arquitetura, usando como método didático de base o ensino artístico da configuração da forma e da cor, tradição em cursos de projeto, que teve a Bauhaus como expoente. As aulas de Comunicação Visual III tinham, no entanto, outro enfoque, com exercícios voltados para as possibilidades de produção de itens gráficos em escala industrial, alinhados com a visão da Reforma de 1962, que visava expandir o campo de atuação do arquiteto formado pela FAU USP.

Nesse curso de formação plural, pode-se considerar que o objetivo de formar o arquiteto como um profissional multifacetado parece ter sido atingido. Ao menos é essa a percepção que os depoentes transmitem sobre sua formação profissional. Mesmo que essa formação ampla não se tenha dado na mesma intensidade para todos os egressos da FAU USP, sabe-se que muitos de seus ex-alunos atuaram nos mais diversos campos profissionais, como atesta Braga (2011, p. 51) ou como se verifica pelos exemplos de entrevistados que trabalharam fazendo projetos de planejamento urbano, projetos de comunicação visual e trabalhos de artes plásticas.



As Sequências de Comunicação Visual, Desenho Industrial, Planejamento Urbano e Projeto de Arquitetura permaneceram em pleno funcionamento nesse formato até 1968, quando teve início um novo processo de reformas na matriz curricular da FAU-USP.

Referências bibliográficas

- ALBERTI, Verena. *Manual de história oral*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005.
- BRAGA, Marcos da Costa. *ABDI e APDINS-RJ: Histórias das associações pioneiras de design do Brasil*. São Paulo: Blücher, 2011.
- CARVALHO, Ana Paula Coelho de. *O ensino paulistano de design: A formação das escolas pioneiras*. 2012. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo / USP, São Paulo, 2012. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-18062012-144626/pt-br.php>>.
- CRAIG, James. *Produção gráfica*. Tradução Alfredo G. Galliano, João J. Noro, Edmilson O. Conceição. São Paulo: Nobel, 1987.
- MILLAN, Carlos Barjas. O Ateliê na formação do Arquiteto. *Sinopses*. Especial memória, São Paulo, p. 166-176, 1993.
- MONZÉGLIO, Élide (org.). *Sobre o tema: Cor*. Departamento de Projeto FAU USP, 1964.
- MONZÉGLIO, Élide. O desenho conta uma história. *Sinopses*. Especial memória, p. 62-74. 1993.
- MÜLLER-BROCKMANN, Josef. *Gestaltungprobleme des Grafikers*. Trad. inglês D. Q. Stephensen, trad. francês M. Menzel-Flocon e J.P. Samson. Teufen: Arthur Niggli, 1961.
- PEREIRA, Juliano Aparecido. *Desenho industrial e arquitetura no ensino da FAU USP (1948-1968)*. 2009. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Escola de Engenharia de São Carlos, São Carlos, 2009. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/18/18142/tde-30042010-101031/publico/tese_juliano_pereira.pdf>.
- POUPART, Jean. A entrevista de tipo qualitativo: considerações epistemológicas, teóricas e metodológicas. In: _____. *A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos*. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 215-253.
- SIQUEIRA, Renata Monteiro; BRAGA, Marcos da Costa. *FAU/USP, 1962: a implementação do Grupo de Disciplinas de Desenho Industrial no curso de Arquitetura e Urbanismo*. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN – CIPED, 5. 2009, Bauru. *Anais do 5º Congresso Internacional de Pesquisa em Design – CIPED*. Bauru: Unesp, 2009.
- SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. *ESDI – Biografia de uma ideia*. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 1996.

Fontes orais

- ABÉ W., Julio. Julio Abé: depoimento [dezembro de 2013]. Entrevistadora: Dora Souza Dias. Entrevista cedida a Dora Souza Dias.
- DAMIANI, Cinzia. Cinzia Damiani: depoimento [dezembro de 2012]. Entrevistadora: Dora Souza Dias. Entrevista cedida a Dora Souza Dias.
- KATZ P., Renina. Renina Katz: depoimento [janeiro de 2013]. Entrevistadora: Dora Souza Dias e Marcos da Costa Braga. Entrevista cedida a Dora Souza Dias.
- NARUTO, Minoru. Minoru Naruto: depoimento [agosto de 2013]. Entrevistadora: Dora Souza Dias. Entrevista cedida a Dora Souza Dias.



ROCHA, Ari Antonio. Ari Rocha: depoimento [dezembro de 2012]. Entrevistadora: Dora Souza Dias. Entrevista cedida a Dora Souza Dias.

TOZZI, Claudio Jose. Claudio Tozzi: depoimento [dezembro de 2013]. Entrevistadora: Dora Souza Dias. Entrevista cedida a Dora Souza Dias.

ZIBEL, Carlos Roberto da Costa. Carlos Zibel: depoimento [dezembro de 2012]. Entrevistadora: Dora Souza Dias e Marcos da Costa Braga. Entrevista cedida a Dora Souza Dias.

ZIBEL, Carlos Roberto da Costa. Carlos Zibel: depoimento [novembro de 2013]. Entrevistadora: Dora Souza Dias. Entrevista cedida a Dora Souza Dias.

XAVIER, João Baptista Alves. João Xavier: depoimento [julho de 2013]. Entrevistadora: Dora Souza Dias. Entrevista cedida a Dora Souza Dias.

Documentos consultados

ATA de reunião do Conselho do Departamento de Projeto de fevereiro de 1963.

DIÁRIO Oficial do Estado de São Paulo. *Portaria* nº 122, de 25 de novembro de 1963: estabelece medidas sobre o regime didático e escolar da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Ano LXXIII – nº 226 – 29 de novembro de 1963. p. 4-5.

FAU USP. *Relatório das Atividades de 1962*. São Paulo: FAU USP, 1962.

_____. *Seqüência de Comunicação Visual*. São Paulo: Departamento de Projeto FAU USP, 1963a.

_____. *Desenho Industrial 1962*. São Paulo: Departamento de Projeto FAU USP, 1963b.

_____. *Seqüência de Comunicação Visual*. São Paulo: Departamento de Projeto FAU USP, 1964.

_____. *Seqüência de Comunicação Visual*. São Paulo: Departamento de Projeto FAU USP, 1965.

_____. *Seqüência de Comunicação Visual*. São Paulo: Departamento de Projeto FAU USP, 1966.

IAB. *A nova lei que regulamentará a profissão do arquiteto no Brasil*. Boletim Mensal do Instituto dos Arquitetos do Brasil. Departamento de São Paulo – nº 57 – outubro de 1958.



DORA SOUZA DIAS

é arquiteta pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo em 2010. Atualmente é mestranda em Design e Arquitetura pela mesma instituição, desenvolvendo pesquisa na linha de História, Teoria e Crítica do Design Visual, com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP.

dora.dias@usp.br



MARCOS DA COSTA BRAGA

é professor do Departamento de História da Arquitetura e Estética do Projeto da FAU USP, membro do corpo editorial do periódico científico *Estudos em Design* e do Conselho Editorial da *Revista Arcos*, da ESDI. É autor de vários artigos sobre história do design no Brasil e do livro *ABDI e APDINS RJ*.

bragamcb@usp.br

Artigo apresentado em março de 2014.

Aceito pelo Conselho Científico em maio de 2014.

DIAS, Dora Souza; BRAGA, Marcos da Costa. Os exercícios da Seqüência de Comunicação Visual da FAU USP (1961-1968): fragmentos de uma história em construção. *Linguagens gráficas*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, jun 2014, p. 57-69.

<http://www.revistas.ufrj.br/index.php/linguagensgraficas/index>

Doctor Who: uma análise de interface do *Doodle* jogável da Google

Doctor Who: an analysis of Google's playable Doodle interface

BRENO JOSÉ ANDRADE DE CARVALHO

Mestrando em Design

Universidade Federal de Pernambuco
UFPE
Departamento de Design

ANDRÉ MENEZES MARQUES DAS NEVES

Doutor em Ciências da Computação

Universidade Federal de Pernambuco
UFPE
Centro de Artes e Comunicação
Programa de Pós-Graduação em Design

CARLA PATRÍCIA PACHECO TEIXEIRA

Doutoranda em design

Universidade Federal de Pernambuco
UFPE
Departamento de Design

VALESKA FERRAZ MARTINS

Mestranda em Design

Universidade Federal de Pernambuco
UFPE
Departamento de Design

RESUMO

Por meio de mutações artísticas de sua marca, denominadas *doodles*, a Google vem homenageando eventos importantes e personalidades. As mutações no logotipo tiveram início com imagens estáticas, evoluindo para interações cada vez mais complexas, resultando em jogos. Dessa maneira, a empresa nativa do mundo digital tem introduzido uma abordagem de interação da sua marca no ciberespaço, a partir das experiências com o usuário. O artigo tem como objetivo analisar o *doodle* comemorativo dos cinquenta anos de *Doctor Who*, série da emissora de TV britânica BBC, considerando princípios do design de interação e da usabilidade. O percurso de análise é fundamentado por autores como Preece, Rogers e Sharp, além de Nielsen (design de interação e usabilidade); Frutiger, Strunck e Gobé (identidade visual), na perspectiva de observar a mutação da marca Google a partir das interações com os usuários.

Doodles jogáveis. Marca mutante. Google. Usabilidade. Design de interação.

ABSTRACT

By using artistic mutations in its logotype, called *doodles*, Google has been commemorating important events and personalities. Google's mutations started with still images, evolved to increasingly complex interactions, resulting in games. Thus, the native of the digital world has now introduced an approach for interaction with your brand in cyberspace, from the experiences with the user. The article aims to analyze the *doodle* commemorating *Doctor Who's* 50th Anniversary, the British TV broadcaster BBC's series, considering principles of interaction design and usability. The path analysis is substantiated by authors such as Preece, Rogers and Sharp, and Nielsen (interaction design and usability); Frutiger, Strunck and Gobé (visual identity), the prospect of watching the changing of the Google brand from interactions with users.

Playable doodles. Mutated logo. Google. Usability. Interaction design.



Introdução

Em 1999, a partir de um desenho simples da figura de uma pessoa atrás da segunda letra *o* da palavra *Google*, o *site* de busca, nascido no ciberespaço, modificava seu logotipo de forma bem-humorada para celebrar eventos importantes, dando origem às mutações de sua marca, mais conhecidas por *doodles* (imagem 01). O que começou como uma simples brincadeira passou a ser aguardado pelos internautas que acessavam a página da corporação em busca de novas atualizações.

A Google, além de homenagear eventos importantes, começou a desenvolver alterações mais complexas em seu logotipo para difundir informações de cunho político-sócio-cultural de todo o mundo, por meio da composição visual, ora estática, ora animada, dos caracteres de sua marca. No entanto, a partir de 2010, a empresa reinventou a maneira pela qual o usuário interage com sua identidade digital. O que antes era apenas a apropriação de uma alteração visual agora vai propiciar uma experiência imersiva ao internauta, interfaceada por seu próprio logotipo a partir do manuseio da marca. Este manuseio permite uma interação de forma criativa, possibilitando ao usuário jogar com a marca (CARVALHO et al., 2013, p. 509).



Imagem 01
Doodle comemorativo
ao Carnaval do Brasil,
exibido em março de 2014.

O objetivo deste artigo é desenvolver uma análise da interface do *doodle* jogável *Doctor Who*, homenagem da Google à série de ficção científica homônima da TV britânica, pautada nas metas de usabilidade e experiência do usuário propostas por Preece, Rogers e Sharp (PREECE et al., 2005, p. 35) e nas heurísticas de Nielsen (apud CYBIS et al., 2010, p. 25).

Doodles: dinamizando a marca para interagir com o usuário

A humanidade sempre utilizou signos para expressar ideias. Essa necessidade de demonstrar significados e informações desencadeou uma busca incessante para desenvolver mecanismos e elementos gráficos e visuais que transmitissem a mensagem de maneira rápida e eficiente. As marcas, inicialmente, foram criadas com o intuito



de identificar ferramentas, propriedades e gado. Posteriormente, os signos transformaram-se em símbolos e passaram a sinalizar um atributo de qualidade e confiança ao produto (FRUTIGER, 1999, p. 295).

Com o desenvolvimento do comércio e a crescente concorrência, as instituições começaram a investir no design desses signos – as marcas –, em busca de uma identidade única que sobressaísse das demais e fosse facilmente identificável por seus consumidores. O design de marca evoluiu para a criação de uma identidade visual, formada, em sua grande maioria, por uma configuração de caracteres alfanuméricos (logotipo), atrelada ou não a um símbolo, além de sinalizar um padrão cromático.

Além de identificar produtos, as marcas também transmitem emoções e guardam memória de momentos, atuando como critério nas escolhas realizadas diariamente. Segundo David Ogilvy (apud STRUNCK, 2007, p. 19) “a marca é a soma intangível de um produto ou serviço; seu nome, padrão cromático, sentimentos, sua história, reputação, embalagem e preço e a maneira como ele é apresentado”. A marca é também definida pelas impressões dos consumidores sobre as pessoas que a usam; assim como pela sua própria experiência profissional.

O avanço tecnológico e o desenvolvimento das comunicações massivas forçaram designers e empresas a buscar novas soluções para continuar fomentando o diálogo entre a marca e seus consumidores. O termo filosófico *Zeitgeist*, de origem alemã, “significa o espírito do tempo e se refere a tendências e preferências culturais características de determinada era” (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 9). Assim, os designers necessitam estar conectados, incessantemente, aos aspectos sociais, políticos e econômicos da sociedade para expressarem, com exatidão, o *Zeitgeist* do seu tempo e espaço, construindo símbolos visuais que façam mais sentido para seus usuários.

Nesse contexto, alguns designers construíram marcas mais dinâmicas, flexíveis, multiformais e multicoloridas, produzindo um novo discurso para materializar emoções e captar as expectativas do público ativo. Desde os anos 1980, começou a se configurar uma tendência de identidades visuais “orgânicas”, nas quais os elementos não adotavam formas geométricas e rígidas, porém muitas vezes eram mutantes (STRUNCK, 2007, p. 94). Em uma relação do usuário com a identidade visual, a visão estática de uma imagem unívoca se transforma em uma identidade subjetiva que possibilita ao espectador identificar seus valores no objeto observado (CARVALHO et al., 2013, p. 510).

Com o mundo globalizado e conectado ao ciberespaço, as empresas têm utilizado o conceito de branding (gestão de marca) para transmitir emoções aos consumidores e assim cativá-los a adquirir produtos e ou serviços. Segundo Kreutz e Fernández (2009, p. 89-107), uma marca poderá evocar lembranças e provocar emoção, mantendo uma relação mais afetiva e duradoura com seu público, permitindo que este tenha uma ligação sentimental com esta marca, identificando-se com ela.



A marca interage com o consumidor a partir da interface apresentada por peças gráficas, a exemplo dos outdoors, embalagens, anúncios impressos e televisivos. Estes, por sua vez, são compostos por palavras, imagens e a mensagem, sinalizadas pela identidade visual da empresa. “A marca, graficamente falando, apresentava-se para o consumidor sempre como um selo nos meios impressos e eletrônicos, um elemento sem vida e passivo” (CARVALHO; SANTOS, 2012, p. 6).

Fundamentos do design de interação e da usabilidade

De maneira a amparar a análise proposta neste artigo, buscou-se estabelecer as relações entre o design de interação e a usabilidade. É usada a conceituação de Preece com relação ao primeiro, estabelecendo no percurso que a própria usabilidade faz parte das metas para o desenvolvimento de um projeto centrado no usuário.

Preece et al. (2005, p. 28) apontam que o design de interação trata do design de produtos interativos que fornecem suporte às atividades cotidianas das pessoas, seja no lar ou no trabalho. Especificamente, significa criar experiências para melhorar e estender a maneira como as pessoas trabalham, se comunicam e interagem. É Winograd (apud PREECE, 2005, p. 28), que irá complementar o conceito, ao destacar o design de interação como “o projeto de espaços para comunicação e interação humana”.

Neste sentido, a interação aplica-se a várias interfaces, é centrada no usuário e envolve profissionais que tratam de entender como os usuários agem ou reagem a determinadas situações, como se comunicam e interagem com um sistema. Tornar essa experiência prazerosa e eficaz no projeto de mídias interativas tem levado ao envolvimento cada vez maior de psicólogos, sociólogos, designers gráficos, fotógrafos, artistas e animadores, entre outros (PREECE et al., 2005).

O design de interação envolve quatro atividades básicas:

1. Identificar necessidades e estabelecer requisitos.
2. Desenvolver designs alternativos que preencham esses requisitos.
3. Construir versões interativas dos designs, de maneira que possam ser comunicados e analisados.
4. Avaliar o que está sendo construído durante o processo.

(PREECE et al., 2005, p. 33).

Preece indica que a avaliação está no centro do design de interação, de forma a assegurar se o produto é usável, geralmente procurando envolver usuários em todo o processo de design. Com relação às metas do design de interação, o autor destaca que projetar um sistema interativo que atenda às necessidades do usuário implica em estabelecer claramente o objetivo principal. Assim, é preciso conside-



rar as metas de usabilidade e as metas decorrentes da experiência do usuário (imagem 02).

As metas de usabilidade estão preocupadas em preencher critérios específicos de usabilidade (por exemplo, eficiência) e as metas decorrentes da experiência do usuário, em explicar a qualidade da experiência desta (ser esteticamente agradável, por exemplo) (PREECE et al., 2005, p. 35).

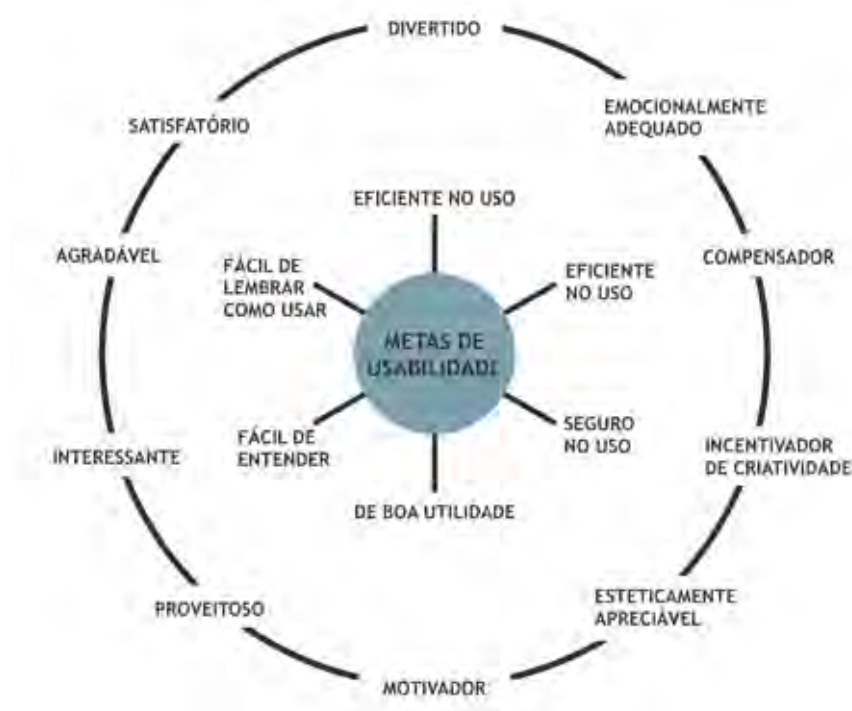


Imagem 02

Diagrama de Preece sobre metas de usabilidade e experiência do usuário.

As metas de usabilidade descritas acima estão vinculadas ao pressuposto de como os produtos, na perspectiva do usuário, são fáceis de usar, eficientes e agradáveis. Já as metas centradas na experiência do usuário referem-se a como este se sentirá na interação com o sistema, considerando aspectos subjetivos como, por exemplo, a satisfação.

Preece destaca que entender a importância do equilíbrio entre os dois tipos de metas permite aos designers desenvolver projetos de combinações variadas para atender às necessidades dos usuários. “O que é importante depende do contexto de uso, da tarefa a ser realizada e de quem são os usuários pretendidos” (PREECE et al., 2005, p. 41).

Google: mutações ampliam a interação e contato com a marca

Na análise dos *doodles* jogáveis da Google, cabe mapear as mutações incorporadas à marca, a partir do que Preece indica como meta de interação centrada na experiência do usuário. Nascida no universo dinâmico da internet, a Google introduziu o conceito de marca mutante à sua identidade, criando em 1999 seu primeiro *doodle* (imagem 03) para homenagear um festival realizado em Nevada, nos EUA.



Imagem 03
primeiro *doodle* feito pela Google.

A referida mutação consistiu na adição de um boneco (ícone do festival *Burning Man*) por trás do segundo o da marca (GOOGLE, 2013). Após essa experiência, que familiarizou o usuário do buscador com a possibilidade de alteração da marca, a página inicial da Google começa a apresentar mutações mais elaboradas, explorando todas as possibilidades do ambiente hipermidiático: sons, vídeos, animações, interação, entre outros. As alterações ampliam a experiência da navegação, tornando-a mais interessante, divertida e agradável para o usuário.

Os *doodles* da Google (imagem 04), na perspectiva de estimular a interação com o usuário, traduzem a convergência de multimídias interativas e não sequenciais, a fusão de signos verbais e não verbais com o texto escrito, o audiovisual e a informática, ou seja, representações de todas as matrizes de linguagem (SANTAELLA, 2005, p. 396).



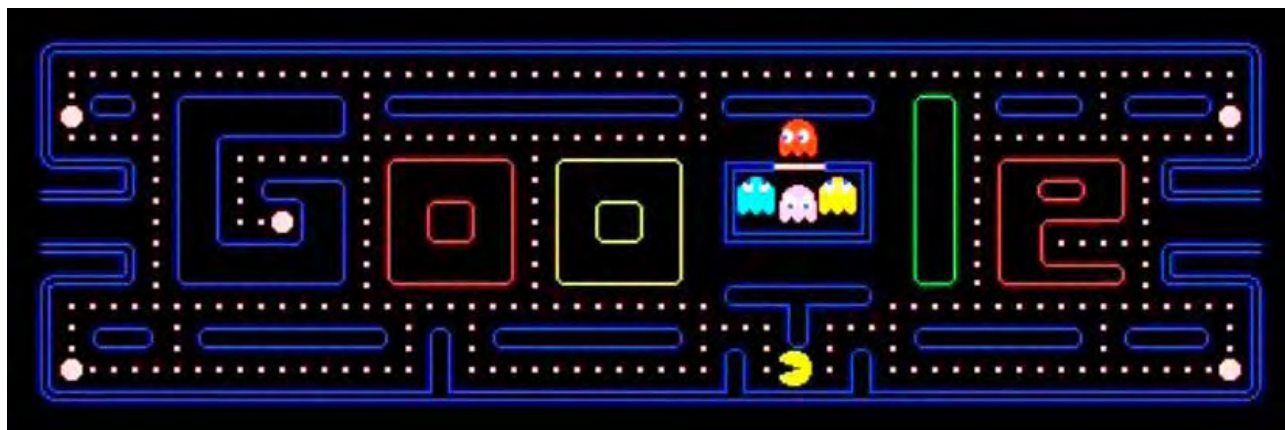
Imagem 04
Vídeo *doodle* dos 65 anos de Freddie Mercury, exibido em setembro de 2011.



Em 2010, a empresa evoluiu a interação da marca com seus usuários, ampliando a imersão e a motivação dos internautas ao desenvolver um jogo digital – no caso, o *doodle* comemorativo aos trinta anos do *game* Pac-Man (imagem 05).

A abordagem de marca mutante e jogável possibilitou uma nova experiência para seus usuários, não apenas prolongando o tempo de permanência na página do buscador, mas desencadeando um forte apelo emocional e comunicacional. Segundo o *site* Olhar Digital (2010), o Pac-Man foi um dos *doodles* mais acessados desde que as mutações foram incorporadas ao buscador, com 500 milhões de visualizações no dia de sua publicação.

Imagem 05
Doodle dos 30 anos de lançamento do *game* Pac-Man, exibido em maio de 2010.





Para Gobé (2010, p. 14), as empresas precisam não apenas rejeitar convenções, mas também institucionalizar a inovação, a improvisação e a imaginação em seus discursos. “Para humanizar a marca, a fim de que repercuta nas pessoas, é crucial ‘avivar’ as emoções que movem a paixão da força de trabalho da empresa, assim como as aspirações dos clientes” (GOBÉ, 2010, p. 118). Mais uma vez, temos o apelo da emoção como uma das metas estimuladas pela interação com o sistema.

O *feedback* positivo de seus usuários levou a Google a desenvolver outros *doodles* baseados em jogos para transmitir, de forma lúdica, informações e sentimentos. Em 2011, foi criado o *doodle* do aniversário de sessenta anos da primeira publicação de Stanislaw Lem. Em 2012, foram lançados quatro modalidades envolvendo esportes (corrida com barreiras, futebol, basquete e canoagem) para homenagear os Jogos Olímpicos de Londres e um *doodle* comemorativo aos 46 anos do seriado de TV *Star trek*. Em 2013, foi produzido o maior número de *doodles* jogáveis até o momento, totalizando sete mutações, entre elas a homenagem ao seriado britânico *Doctor Who* (GOOGLE, 2013) (imagem 06), que é o foco deste artigo.



Imagem 06
Doodle dos 50 anos do seriado *Doctor Who*, exibido em novembro de 2013.

Essas marcas mutantes necessitam de um processo de criação diferenciado, com atenção aos aspectos de usabilidade e jogabilidade. Para Laitinen (2008, p. 93), ao aplicar testes heurísticos de “usabilidade em *games*, é comum encontrar problemas em interfaces de jogos como, por exemplo, menus que são complicados de usar, displays cujos significados não são claros e controles que são difíceis de aprender” (imagem 07).



Imagem 07
Interação do *doodle* dos 15 anos da Google, exibido em setembro de 2013.



Interação Humano Computador e usabilidade

Na perspectiva da Interação Humano Computador (IHC), Nielsen propõe um conjunto de dez qualidades de base para uma interface, denominadas pelo especialista como *heurísticas de usabilidade*. São elas:

1. Visibilidade do estado do sistema;
2. Mapeamento entre o sistema e o mundo real;
3. Liberdade e controle ao usuário;
4. Consistência e padrões;
5. Prevenção de erros;
6. Reconhecer em vez de lembrar;
7. Flexibilidade e eficiência de uso;
8. Design estético e minimalista;
9. Suporte para o usuário reconhecer, diagnosticar e recuperar erros;
10. Ajuda e documentação. (apud CYBIS et al., 2010, p. 25).

Cada uma das heurísticas acima foi utilizada para subsidiar a análise do *doodle* jogável *Doctor Who's 50th anniversary*, publicado em 23 de novembro de 2013, em homenagem aos cinquenta anos de aniversário da série britânica *Doctor Who*.

Doctor Who: série é condensada em *doodle* jogável

A série produzida pela emissora britânica BBC conta a história de um médico que viaja no tempo e no espaço e pode se regenerar antes de morrer. O personagem pode mudar a aparência física e a personalidade, conservando sua história e suas lembranças. O seriado foi ao ar pela primeira vez em 1963 pela BBC, possuindo mais de 800 episódios (FOLHA DE SÃO PAULO, 2013).

Lançado em 23 de novembro de 2013, o *doodle Doctor Who* foi sugerido por um funcionário da Google (GOOGLE, 2013). Usando um visual isométrico¹, no estilo *point-and-click* – no qual apenas o mouse é utilizado –, o jogador precisa recuperar todas as seis letras que formam a palavra *Google*, espalhadas por cinco cenários que retratam diferentes épocas do seriado.

A dificuldade em mapear cinquenta anos de aventuras exibidos pela série, as viagens no tempo e os inimigos levaram os criadores do *doodle* a condensar no jogo 11 *doctors*. Eles também representam as vidas disponíveis. Também foi definida a inserção de dois inimigos principais a serem enfrentados: o *dalek* (imagem 08) e o *cybermen*, que aparece na terceira fase (imagem 09). Eles são os responsáveis pelo roubo das letras da palavra *Google*.

O usuário tem como desafio resgatar as letras enfrentando os *daleks* e *cybermens* no percurso. É preciso, inicialmente, escolher um dos 11 *doctors*. Ao recuperar cada uma das letras, o *doctor* escolhido retor-

¹ Isometria é uma transformação geométrica que, aplicada a uma figura, mantém a distância entre seus pontos. No *doodle* em análise, trata da reprodução dos elementos geométricos levando em consideração o posicionamento da câmera do jogo.



na à nave espacial *Tardis*, um veículo disfarçado de cabine azul, passando então à próxima fase (imagem 10). O jogo tem seis fases, uma para cada letra do buscador. Duas estão reunidas em um mesmo cenário.

Imagem 08

Personagem que rouba as letras da marca da Google.

Imagem 09

Cybermen é o outro vilão do jogo.

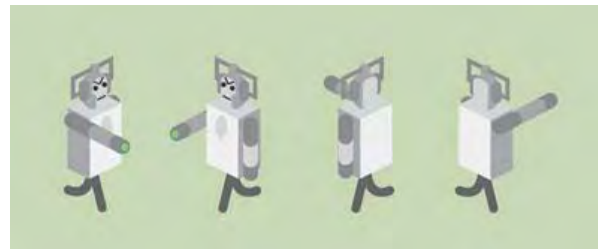


Imagem 10

Elementos visuais dão feedback sobre ações do usuário.

Avaliação heurística do *doodle* jogável *Doctor Who*

A avaliação da usabilidade é um método sistemático de análise das relações do usuário com o produto e sistemas. Esta metodologia é realizada por meio da reunião de informações a respeito das situações particulares do produto em questionamento (ROEPKE, 2012, p. 21-23). Dessa forma, procurou-se, a partir das heurísticas de Nielsen, verificar a usabilidade da interface do jogo, observando se a solução de interação proposta considera um usuário cada vez mais experiente.

A primeira heurística de Nielsen é relacionada à “Visibilidade do estado do sistema”. Tem como premissa manter os usuários sempre informados sobre o que está acontecendo, fornecendo um feedback adequado, dentro de um tempo razoável (PREECE et al., 2005, p. 48). No *doodle* analisado, a tela de seleção de personagens oferece *feedback*



visual (troca do rosto do personagem no canto direito) e auditivo (sons emitidos ao passar o mouse). As telas do jogo possuem bastante *feedback* auditivo. Ele é obtido quando o personagem anda, quando a plataforma se move, quando uma alavanca é acionada ou quando o *doctor* é atingido por um inimigo.

O *feedback* visual acontece quando as alavancas são acionadas, pois trocam de cor. Quando o usuário coleta as letras necessárias, uma seta de cor contrastante indica onde está a *Tardis*, de modo a facilitar o entendimento de que é necessário retornar àquele ponto para completar a missão.

Caso o personagem seja atingido pelo inimigo, volta ao início da fase (do ponto onde parou) e um outro *doctor* surge. É uma clara referência à série, pois, quando o personagem morre, renasce com outra aparência.

A segunda heurística de Nielsen, “Compatibilidade do sistema com o mundo real”, avalia como o sistema fala a linguagem do usuário utilizando palavras, frases e conceitos familiares a ele, em vez de termos orientados ao sistema (PREECE et al., 2005, p. 48). No *doodle*, a tela inicial possui botões cujos símbolos são de amplo conhecimento dos usuários: o botão de *play*, no centro da palavra *google* para começar a jogar, botões de som e lupa no canto inferior direito (Imagem 11).



Imagem 11
Tela inicial do *doodle*.

É preciso observar, no entanto, que a lupa é passível de provocar confusão no usuário, pois em diversas interfaces ela é o símbolo usado para dar *zoom*. No caso do jogo, a ferramenta funciona como um link e direciona o usuário a tópicos sobre a série *Doctor Who* disponíveis no Google (imagem 12).

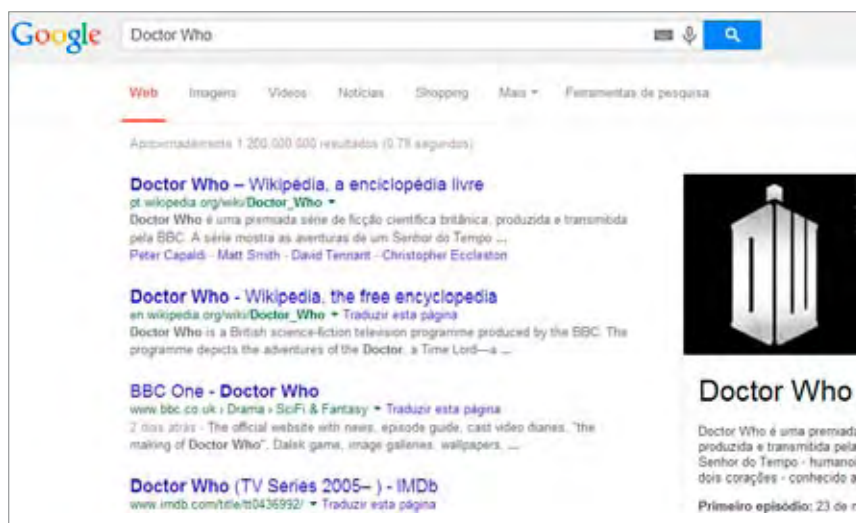


Imagem 12
Resultado de pesquisa sobre a série de TV.



A heurística “Controle do usuário e liberdade” trata de observar se a interface “fornece maneiras de permitir que os usuários saiam facilmente dos lugares inesperados em que se encontram, utilizando ‘saídas de emergência’ claramente identificadas” (PREECE et al., 2005, p. 48). Em cada fase do *doodle*, se o usuário não enxergar uma saída, não estão disponíveis nem botões de ajuda nem de reinício de partida (imagem 13). É preciso recomeçar o jogo completamente.

Imagem 13

Botão de reiniciar só aparece quando o jogo termina e o usuário consegue coletar todas as letras do buscador.



Também não existe um botão que permita ao usuário realizar uma pausa durante a partida, demonstrando pouco controle do usuário sobre a jogabilidade do *doodle* (imagem 14).

Imagem 14

Segunda fase do *doodle Doctor Who*.



A quarta heurística de Nielsen trata de “Consistência e padrões”. Avalia como o sistema evita fazer com que os usuários tenham que pensar se palavras, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa (PREECE et al., 2005, p. 48). Na análise do *doodle*, foi possível observar que todas as fases seguem o mesmo padrão. Existem os mesmos elementos e o jogo funciona da mesma forma, ou seja: desviar dos inimigos, clicar nos quadrados do chão para andar, acionar alavancas, coletar as letras do *google* e retornar à *Tardis*. Mas, para garantir o interesse no jogo, foi feito um balanceamento do nível de desafios. As fases tornam-se mais complexas e com um número maior de inimigos à medida que o usuário avança de nível.

A heurística “Ajudar os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar-se de erros” procura observar se a linguagem adotada pelo sistema é simples ao descrever a natureza do problema e sugerir uma maneira de resolvê-lo. Por conta da padronização do *doodle Doctor Who*, é mais fácil entender o funcionamento do jogo e evitar erros nas jogadas seguintes. Um exemplo é quando o personagem é atingido por um inimigo (imagem 15). Com o *feedback* visual e auditivo, o usuário percebe o erro e tenta evitá-lo na vez seguinte.



Imagem 15

Personagem sendo atingido por um *darlek*.



O item “Prevenção de erros” considera onde é possível impedir a ocorrência de erros (PREECE, 2005, p. 49). O usuário conhecedor da série *Doctor Who* identifica facilmente os inimigos e entende que caso se aproxime deles o personagem sofrerá algum dano. Isto evita erros no jogo.

A sétima heurística “Reconhecer ao invés de lembrar” trata de tornar objetos, ações e opções visíveis (PREECE et al., 2005, p. 49). No *doodle*, os 11 *doctors* estão em ordem e, ao fazer a seleção, esta é indicada por meio de um retângulo amarelo. Para facilitar o reconhecimento, também é exibido um *zoom* do rosto do personagem escolhido em um círculo localizado no alto da tela, à direita. Para quem não conhece a série *Doctor Who*, não há diferença entre os personagens. Não está claro que eles representam, na verdade, as encarnações do *doctor* (imagem 16).

“A flexibilidade e eficiência de uso do sistema” trata de o quanto o sistema fornece aceleradores invisíveis aos usuários inexperientes, os quais, no entanto, permitem aos mais experientes realizar as tarefas com mais rapidez. No *doodle* analisado, a tela de seleção inicial, por não possuir instruções, pode provocar confusão no usuário inexperiente. Usuários mais experientes não devem ter problemas nesta etapa. As instruções se tornam mais claras após a escolha do *doctor*. Neste momento, aparece uma pequena animação mostrando como é feita a movimentação do personagem (imagem 17).

Imagem 16

Interface de escolha do personagem.



Imagem 17

Animação indica como movimentar o personagem.





Ao longo das fases, há a repetição do estilo de movimentos dos *dalerks* e *doctors*, da estrutura visual adotada e da forma, assim como os desafios tornam-se gradualmente mais complexos, apesar de seguirem o mesmo padrão. Neste sentido, o sistema estimula o aprendizado do usuário, que sai do nível inexperiente para o experiente e consegue recuperar as letras do jogo com maior velocidade.

A “Estética e design minimalista” trata do quanto um sistema evita o uso de informações irrelevantes ou raramente necessárias. O *doodle* é extremamente minimalista, oferecendo uma quantidade ínfima de informações possíveis. As formas adotadas são simples, quadradas e de cores sólidas. Esse perfil minimalista de ilustração é adotado em referência aos jogos de 8 bits. Não há instruções e o percurso deve ser feito intuitivamente, a partir desse número reduzido de informações, a exemplo do caminho a ser percorrido.

A última das heurísticas de Nielsen, “Ajuda e documentação”, tem como objetivo avaliar como um sistema fornece informações facilmente encontradas. E como oferece ajuda mediante uma série de passos concretos facilmente seguidos. *Doctor Who*, apesar de possuir um menu de seleção de personagem aparentemente intuitivo, é falho pela falta de instruções. Isso pode confundir alguns usuários. “Qual o próximo passo?”, “Como faço a seleção?”, “Quais as diferenças entre os *doctors*?” são indagações possíveis no uso da interface. Apenas quando começa a jogar o usuário consegue obter essas respostas.

Conclusão

A evolução da marca da Google oferece um painel de como o design de interação pode contribuir na construção de uma identidade mutante. O aperfeiçoamento de suas mutações, que de estáticas passaram a ser jogáveis, vem ao encontro de uma estratégia que busca incentivar uma interação cada vez mais satisfatória para os usuários do buscador.

A partir da criação do *doodle* jogável em comemoração aos trinta anos do jogo Pac-Man, em 2010, a Google amplia o estímulo a uma experiência imersiva do usuário, incorporando sons, animações, vídeos e explorando a motivação por meio de desafios e de uma interface extremamente lúdica e atual.

Os *doodles* tornaram-se mais complexos e elaborados. Apenas em 2013, seis mutações foram construídas em formato de *doodles* jogáveis. A versão analisada neste artigo, em homenagem ao seriado *Doctor Who*, é uma das mais complexas, reunindo seis fases, onze personagens, dois vilões principais, um vilão secundário, uma nave e cinco cenários distintos.

Analisar o *doodle* de *Doctor Who* por meio dos critérios para o design de interação (Preece, Rogers e Sharp) e heurísticas de usabilidade (Nielsen) permitiu avaliar que o sistema do *doodle* jogável, apesar



de favorecer a imersão e uma experiência satisfatória e emocionalmente prazerosa, ainda é falha em elementos que ofereçam maior liberdade ao usuário. Um exemplo é a ausência de botões para pausar a partida e a falta de instruções em forma de texto ou ícones que facilitem a interação de usuários com pouca experiência em jogos. Entretanto, observa-se a preocupação em oferecer *feedbacks* visuais e sonoros, que propiciam uma interação intuitiva e amigável com o *game*.

O balanceamento dos elementos do jogo – fases, desafios, personagens – sugere o caminho apontado por Preece, quando aborda a necessidade do equilíbrio entre as metas centradas na usabilidade e as que envolvem a experiência do usuário. A heurística da consistência, por exemplo, afeta a jogabilidade e o envolvimento do internauta. Ao mesmo tempo em que um padrão consistente de elementos facilita a interação, tornando-a intuitiva, um mesmo formato de desafios pode provocar desinteresse.

Assim como Cybis (apud CARVALHO, 2013, p. 516) demonstra, as pesquisas em *videogames* e experiências que surgem deste universo levam os pesquisadores em usabilidade a sair de uma certa zona de conforto ao mostrar que a preocupação apenas com a interface não é suficiente para entender uma boa experiência de uso do jogo. Dessa maneira, percebe-se o potencial das mutações jogáveis da Google como mecanismo de comunicação entre a marca e o usuário, permitindo experiências rápidas, simples e interativas com os elementos de sua identidade visual.

Referências bibliográficas

- CARVALHO, Breno J. A.; SANTOS, Flávio Henrique S. *Doodle e a comunicação imersa no design da marca. Razón y Palabra, Mexico*; n. 79, 2012.
- CARVALHO, Breno J. A.; SOARES, Marcelo Marcio; NEVES, André M. M.; MEDEIROS, Rodrigo Pessoa. Interactive Doodles: a Comparative Analysis of the Usability and Playability of Google Trademark Games between 2010 and 2012. In: International Conference / DUXU 2013, 2., 2013, Las Vegas. MARCUS, Aaron (Org.). *Design, user experience, and usability: health, learning, playing, cultural, and cross-cultural user experience. Proceedings, Part II. Heidelberg: Springer, 2013. P. 508-517.*
- CYBIS, Walter; BETIOL, Adriana Holtz; FAUST, Richard. *Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações*. 2ª ed. São Paulo: Novatec Editora, 2010.
- FOLHA DE SÃO PAULO. “Doctor Who” faz 50 anos; entenda a série em 11 passos. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/bbc/2013/11/1375091-doctor-who-faz-50-anos-entenda-a-serie-em-11-passos.shtml>>. Acessado em: 14 de março de 2013.
- FRUTIGER, Adrian. *Sinais e símbolos: desenho, projeto e significado*. Tradução Karina Jannini. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GOBÉ, Marc. *Brandjam: o design emocional na humanização das marcas*. Tradução Maria Clara Di Biase. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.
- Google. *A história dos doodles*. Disponível em: <<http://www.google.com.br/doodle-4google/history.html>>. Acessado em: 10 de março de 2013.



BRENO JOSÉ ANDRADE DE CARVALHO possui trabalhos publicados em revistas acadêmicas e anais de congressos com ênfase em marcas mutantes, interface digital e games. É mestrando em Design na UFPE, na linha de pesquisa em Artefatos Digitais. Coordena o curso de Tecnologia em Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap).
breno25@gmail.com



ANDRÉ MENEZES MARQUES DAS NEVES é professor adjunto da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Design de sistemas de computação, atuando principalmente na investigação, desenvolvimento e aplicação de métodos e técnicas de design como instrumento de inovação em Tecnologia da Informação e Comunicação.
andremneves@gmail.com



CARLA PATRÍCIA PACHECO TEIXEIRA está em processo de doutoramento em Design na UFPE, na linha de pesquisa em Artefatos Digitais. É professora assistente da Universidade Católica de Pernambuco, atuando principalmente em pesquisas sobre programação visual, criação de projetos gráficos, identidades culturais e hibridizações.
carla.teixeira3@gmail.com



VALESKA FERRAZ MARTINS é professora do curso de Multimídia do projeto NAVE Recife. Está em processo de mestrado em Design na UFPE, na linha de pesquisa Artefatos Digitais, e integra o *Game Design Research Lab* (GDRLab).
valeskamartins@gmail.com

Google. *Doctor Who's 50th Anniversary*. Disponível em: <<http://www.google.com/doodles/doctor-whos-50th-anniversary>>. Acessado em 4 de março de 2013.

KREUTZ, Elizete de Azevedo; FERNÁNDEZ, Francisco Javier Mas. Google: a narrativa de uma marca mutante. In: *Comunicação, Mídia e Consumo*, Escola Superior de Marketing, São Paulo, v. 6, n. 16, 2009.

LAITINEN, Sauli. Usability and playability expert evaluation. In: ISBISTER, Katherine; SCHAFFER, Noad. *Game Usability: Advice from the experts for advancing the player experience*. USA: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

MEGGS, Philip; PURVIS, Alston W. *História do design gráfico*. 4ª ed. São Paulo: Cosac e Naify, 2009.

Olhar Digital. *Usuários gastaram 4.8 mi de horas no Pac-Man do Google*. Disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/produtos/digital_news/usuarios-gastaram-4.8-mi-de-horas-no-pac-man-do-google>. Acessado em: 14 de março de 2013.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. *Design de interação: além da interação homem-computador*. Porto Alegre: Bookman, 2005.

ROEPKE, Giorgia A.L. et al. A importância da ambientação na avaliação da usabilidade de produtos. In: Conferência Internacional de Integração do Design, Engenharia e Gestão para a inovação, 2., 2012, Florianópolis. *Anais...* Florianópolis: UDESC, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2005.

STRUNCK, Gilberto Luiz Teixeira Leite. *Como criar identidades visuais para marcas de sucesso*. Um guia sobre o marketing das marcas e como representar graficamente seus valores. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Rio Books, 2007.

Artigo apresentado em março de 2014.

Aceito pelo Conselho Científico em maio de 2014.

CARVALHO, Breno José Andrade de; NEVES, André Menezes Marques das; TEIXEIRA, Carla Patrícia Pacheco; MARTINS, Valeska Ferraz. *Doctor Who: uma análise de interface do Doodle jogável da Google*. *Linguagens gráficas*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, jun 2014, p. 70-84.

<http://www.revistas.ufrj.br/index.php/linguagensgraficas/index>

Musicalidade e visualidade: um estudo dos cartazes musicais de Kiko Farkas

Musicality and visuality: a study about
the musical posters by Kiko Farkas

EDSON DO PRADO PFUTZENREUTER

Doutor em Comunicação e Semiótica

Universidade Estadual de Campinas
UNICAMP
Instituto de Artes
Departamento de Artes Plásticas

JADE SAMARA PIAIA

Doutoranda em Artes Visuais

Universidade Estadual de Campinas
UNICAMP
Instituto de Artes
Artes Visuais

RESUMO

Este artigo aborda um estudo dos elementos gráficos que compõem a materialidade das mensagens visuais em projetos gráficos voltados à área cultural artística. Um dos casos estudados compreende a análise visual de doze cartazes do designer Kiko Farkas criados para a OSESP, Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo, realizados entre os anos de 2003 e 2007. Os cartazes para a OSESP se referem a apresentações, concertos, peças, turnês e mensagens institucionais. O estudo se apoia em conceitos de musicalidade – trazidos por Wisnick (1989) – e de linguagem visual trazidos por Dondis (2003) – na observação dos cartazes. Também incorpora ideias de diferentes artistas visuais que escreveram sobre similaridades entre as linguagens musical e visual, como Kandinsky (1996; 1997) e Klee (2001). Associações de similaridades podem ser imaginárias em uma experiência sensorial principiante, mas se refletem fisicamente em maneiras de estruturação e organização da composição visual, observadas nos cartazes.

Cartaz. Música. Design gráfico. OSESP. Kiko Farkas.

ABSTRACT

This article is about a study of the graphic elements that compose visual messages in graphics projects focused on artistic cultural area. The case focused in the article is the visual analysis of twelve posters designed by Kiko Farkas for OSESP – State Symphony Orchestra of São Paulo, produced between the years 2003 and 2007. The posters for OSESP refer to performances, concerts, plays, tours and institutional messages. This article uses the concepts of musicality, brought by Wisnick (1989), and visual language, brought by Dondis (2003) in the observation of musical posters. It also deals with ideas of different visual artists who wrote about similarities between musical and visual languages, as Kandinsky (1996, 1997) and Klee (2001). These associations can be imagined as a sensorial experience at first, but may be reflected physically in ways of structuring and organization of visual composition, which was observed in the posters.

Poster. Music. Graphic design. OSESP. Kiko Farkas.



Introdução

O artigo traz um dos assuntos da dissertação de mestrado defendida no fim de 2012, na qual um dos estudos de caso desenvolvidos compreende doze cartazes de divulgação cultural e artística voltados à música, projetados pelo designer Kiko Farkas para a OSESP, Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo. Estes doze cartazes compreendem um recorte dentro de uma extensa série que ultrapassa 300 cartazes (FARKAS, 2009), produzidos em mais de três anos de trabalho de Farkas para a OSESP. Esta seleção de cartazes escolhida por Farkas foi exibida na 9ª Bienal Brasileira de Design Gráfico, mostra de design nacional promovida pela ADG Brasil em 2009 (CONSOLO, 2009).

Reconhecida nacional e internacionalmente, a OSESP é parte da cultura paulista e existe desde 1954. É uma instituição cultural mantida pelo Governo do Estado de São Paulo. Desde 1999, sua sede é a Sala São Paulo, localizada no prédio da antiga estação Júlio Prestes, que depois de reformada se tornou uma das mais modernas salas de concerto do mundo. Farkas coordenou a comunicação gráfica da OSESP desde o fim de 2003 até 2007, período em que o maestro John Neschling assumiu a direção artística da orquestra.

No decorrer do artigo são exploradas possíveis conexões entre a linguagem musical (WISNIK, 1989) e os recursos visuais (Dondis, 2003), com foco nos projetos gráficos dos cartazes. Nas análises gráfico-visuais, foram observados os elementos estruturadores das mensagens visuais, tais como forma, cor e tipografia.

Musicalidade e visualidade

Como pode ser entendida a linguagem musical? Com base nas definições de José Miguel Wisnik (1989), em *O som e o sentido*, é possível introduzir, ainda que de maneira breve, às muitas possibilidades e sentidos gerados a partir dos sons e à aproximação com outras estruturas produtoras de sentido.

Sem entrar em termos técnicos relacionados ao aprendizado da música¹, atentando-se mais às questões relacionadas às sonoridades, Wisnik escreve para músicos e leigos e traz à tona explicações que definem alguns elementos que compõe a base da linguagem musical. Ele mostra que o som é produto de uma sequência de impulsões (ascensão de onda sonora) e repousos (quedas cíclicas desses repousos). A onda sonora contém a partida e a contrapartida do movimento, em um campo praticamente sincrônico; é oscilante e recorrente, repetindo certos períodos no tempo. Um sinal sonoro é a marca de uma propagação, irradiação, frequência, tal qual uma pulsação corporal. Estas frequências sonoras, ou emissões pulsantes, apresentam-se através de durações (rítmicas) e alturas (melódico-harmônicas), variáveis que

¹ Música: "1. Combinação harmoniosa e expressiva de sons. 2. A arte de se exprimir por meio de sons seguindo regras variáveis conforme a época, a civilização etc (...) 4. *P. Met.* Conjunto de sons vocais, instrumentais ou mecânicos com ritmo, harmonia e melodia". (HOUAISS, 2009, p. 1335).



dialogam em uma mesma sequência de progressão vibratória, constituindo a ideia de ritmo e melodia (WISNIK, 1989, p. 17-23). Assim,

Toda música “está cheia de inferno e céu”, pulsos estáveis e instáveis, ressonâncias e defasagens, curvas e quinas. De modo geral, o som é um feixe de ondas, um complexo de ondas, uma *imbricação de pulsos desiguais*, em atrito relativo (ibidem, p. 23).

Os feixes de onda sonora podem ser mais densos ou esgarçados, concentrados mais no grave ou no agudo, de maneira complexa, conferindo som a

aquela singularidade colorística que chamamos *timbre*. [...] Assim como o timbre colore os sons, existe ainda uma variável que contribui para matizá-los e diferenciá-los de outro modo: é a *intensidade* dada pela maior ou menor amplitude de onda sonora (ibidem, p. 24 e 25).

Tal *intensidade* refere-se à amplitude da onda, a energia da fonte sonora. Por meio das alturas e durações, timbres e intensidades, repetidos e/ou variados, o som se diferencia ilimitadamente. Essas diferenças se dão na conjugação dos parâmetros e no interior de cada um: “as *durações* produzem as figuras rítmicas; as *alturas*, os movimentos melódico-harmônicos; os *timbres*, a multiplicação colorística das vozes; as *intensidades*, as quinas e curvas de força na sua emissão” (ibidem, p. 26).

É a partir deste diálogo entre as complexidades das ondas sonoras que é possível a existência das músicas. O autor explica a diferença entre som, como algo constante, regular, afinado, e ruído, que produz barulho, de maneira inconstante, instável e dissonante. A partir do tempo e da organização musical, cabe uma longa, porém interessante, reflexão sobre esta abstrata linguagem:

Sendo sucessiva e simultânea (os sons acontecem um depois do outro, mas também juntos), a música é capaz de ritmar a repetição e a diferença, o mesmo e o diverso, o contínuo e o descontínuo. Desiguais e pulsantes, os sons nos remetem no seu vai-e-vem ao tempo sucessível e linear, mas também a um outro tempo ausente, virtual, espiral, circular ou uniforme, e em todo caso não cronológico, que sugere um contraponto entre o tempo da consciência e o não tempo do inconsciente. Mexendo nessas dimensões, a música não refere nem renomeia coisas visíveis, como a linguagem verbal faz, mas aponta com uma força toda sua para o não verbalizável; atravessa certas redes defensivas que a consciência e a linguagem cristalizada opõem à sua ação e toca em pontos de ligação efetivos do mental e do corporal, do inte-



lectual e do afetivo. Por isso mesmo é capaz de provocar as mais apaixonadas adesões e as mais violentas recusas.

Há mais essa particularidade que interessa ao entendimento dos sentidos culturais do som: ele é um objeto diferenciado entre os objetos concretos que povoam nosso imaginário porque, por mais nítido que possa ser, é invisível e impalpável. O senso comum identifica a materialidade dos corpos físicos pela visão e pelo tato. Estamos acostumados a basear a realidade nesses sentidos. A música, sendo uma ordem que se constrói de sons, em perpétua aparição e desaparecimento, escapa à esfera tangível e se presta à identificação com uma outra ordem do real: isso faz com que se tenha atribuído a ela, nas mais diferentes culturas, as próprias propriedades do espírito. O som tem um poder mediador, hermético: é o elo comunicante do mundo material com o mundo espiritual e invisível. O seu valor de uso mágico reside exatamente nisto: os sons organizados nos informam sobre a estrutura oculta da matéria no que ela tem de animado. (Não há como negar que há nisso um modo de conhecimento e de sondagem de camadas sutis da realidade.). (WISNIK, 1989, p. 27-28).

O autor fala em sentidos culturais atribuídos ao som e na distância que separa as linguagens musical, verbal e visual. Coloca o som como um objeto subjetivo, isto é, que não pode ser tocado, mas que pode tocar as pessoas. Entre os objetos físicos, o som é o que mais se presta à criação de metafísicas. As mais diferentes concepções de mundo, do cosmos, que pensam harmonia entre o visível e o invisível, entre o que se apresenta e o que permanece oculto, se constituem e se organizam por meio da música.

Mas, se a música é um modelo sobre o qual “se constituem metafísicas [...], não deixa de ser metáfora e metonímia do mundo físico, enquanto universo vibratório onde, a cada novo limiar, a energia se mostra de uma outra forma” (ibidem, p. 29). O autor vai além à comparação das estruturas formadoras da língua e da música, e exprime suas diferenças:

Todas as melodias existentes são compostas com um número limitado de notas. Assim como a língua compõe suas muitas palavras e infinitas frases com alguns fonemas, a música também constrói sua grande e interminável frase com um repertório limitado de sons melódicos (com a diferença de que a música passa diretamente da ordem dos sons para a das frases, sem constituir, como a língua, uma ordem de palavras). (ibidem, p. 71).

Wisnik não adentra neste assunto, mas cabe pontuar aqui que diferentes artistas visuais já associaram aproximações entre as lingua-



gens musical e visual. Certa vez, ao presenciar uma ópera de Wagner, o artista Wassily Kandinsky teria imaginado visualmente cores e formas desenhando-se frente aos seus olhos. Sua obra teve forte influência das associações sensoriais entre som e visão e chegaram a ser chamadas de “orquestrações cromáticas” (BARROS, 2006, p. 152).

Influências sensoriais e místicas reforçavam a vontade de Kandinsky em associar as linguagens das diferentes artes, a fim de libertar o espírito humano para um renascimento social. A sua proposta de comunhão das diversas artes (música e pintura, em particular) relaciona as cores aos sons musicais, produzindo pinturas que procuravam alcançar a ressonância de uma orquestra. Além disso, ele atribui movimento às cores – encontrando nelas diferentes formas de ação na pintura. (BARROS, 2006, p. 166).

O artista Paul Klee também enxergou uma forte conexão entre as cores e as notas musicais. “[...] para Klee a arte das notas só era comparável à arte das cores, e por isso ele se esforçava obstinadamente para aprender a dominar a pintura” (REGEL, 2001, p. 16). O artista procurava “um equivalente visual para aquilo que a música era capaz de tornar audível” (ibidem, p. 19). Aproximações entre cor e música são possíveis, pois estas não se restringem a representar as coisas em si, ambas possuem significados bastante abertos e suas possibilidades permitem interpretações bastante variadas.

Estas associações podem ser imaginárias em uma experiência sensorial a princípio, mas podem se refletir fisicamente em maneiras de estruturação e organização da composição visual. Segundo Dondis, “alguns significados atribuídos à composição musical estão associados à realidade, e outros provêm da própria estrutura psicofísica do homem, de sua relação cinestésica com a música” (DONDIS, 2003, p. 102). Dondis completa, dizendo que “a música é abstrata, mas que alguns de seus aspectos podem ser interpretados com referências em significados comuns, tais como alegre, triste, vivo, romântico, entre outros” (idem, p. 102).

O caráter abstrato pode realmente ampliar a possibilidade de obtenção de uma mensagem e de um determinado estado de espírito. Nas formas visuais é a composição que atua como a contraparte abstrata da música, quer se trate da manifestação visual em si, quer da subestrutura. “O abstrato transmite o significado essencial ao longo de uma trajetória que vai do consciente ao inconsciente, da experiência da substância no campo sensorial diretamente ao sistema nervoso, do fato à percepção” (loc. cit.).

Kandinsky transcreve algumas reflexões relacionando música e pintura abstrata:

(...) o problema do tempo na pintura é autônomo e complexo (...). A distinção aparentemente clara e justificada: pintu-



ra - espaço (plano) / música - tempo, tornou-se subitamente discutível por um exame mais aprofundado (embora superficial) – em primeiro lugar no caso dos pintores (...) com minha passagem definitiva à arte abstrata, encontrei a evidência do elemento tempo na pintura e, desde então, dele me servi na prática. (KANDINSKY, 1997, p. 27).

É possível observar que a música possui uma lógica interna própria, abstrata e diferente de todas as outras linguagens. Seu sentido único e intraduzível verbalmente só pode ser traduzido em termos de outros sentidos, associados ou comparados às sensações que se assemelham aos sentimentos despertados durante uma experiência musical. Transportar combinações sonoras ou uma composição musical para a visualidade ao pé da letra seria impossível, mas é inegável que esta abstrata sonoridade possa inspirar outras maneiras de expressão em diferentes suportes. Isso porque a sonoridade equivale basicamente à qualidade sonora, e a abstração incorpora basicamente qualidades visuais. Assim, o que se pode fazer é uma composição na qual se estabelece uma relação de similaridade entre estas qualidades. Não se pretende generalizar nem aprofundar em questões particulares das diferentes linguagens, mas sim deixar claro que é possível uma intersecção inspiradora de sentidos entre as mais distintas linguagens envolvidas em manifestações culturais artísticas.

Análise dos cartazes da OSESP

Os cartazes da OSESP são representações visuais que se referem a determinadas apresentações, concertos, peças, turnês e mensagens institucionais. Comunicam informações referentes aos eventos de um determinado período e são, principalmente, muito atrativos visualmente.

A investigação dos cartazes de Farkas para a OSESP abarca a música de *alto repertório* – que constitui um gênero de discurso musical – e o contexto dos admiradores deste tipo de repertório musical, que envolve os grupos culturais aos quais estes pertencem, nivelados pela educação, compreensão, entendimento da musicalidade e influência para a admiração de determinado estilo musical. O contexto de época da OSESP é atual – a sinfônica traz todo ano uma programação musical renovada – e o contexto das peças musicais abarca obras clássicas e contemporâneas. Os valores dos ingressos são variados, conforme a localização do assento, mas podem chegar a R\$200,00². Demonstram preocupação inclusiva, colocando algumas apresentações a preços populares e oferecendo ensaios gratuitos.

A atuação do designer envolve a experiência criativa e profissional do contexto no qual este se insere, domínio do repertório visual e conhecimento da atuação da OSESP. Neste estudo, foram observados os

² Em 2012.



elementos da linguagem gráfica: os visuais (sintaxe), que compreendem cor, tipografia e grafismos, e os elementos conceituais (semântica), e como eles se articulam.

Formas figurativas, como diversos modelos de chaves vetoriais, são elementos que foram utilizados na composição dos cartazes 1, 2 e 3 (Figura 1).



Figura 1
Cartazes 1, 2 e 3
respectivamente.
Fonte: Farkas, 2009.

Nos cartazes 1 e 2, pode-se dizer que o designer enfatiza os grafismos, contrastados em escala, pelo tamanho exagerado em relação aos outros elementos. No cartaz 2, a formação das duas chaves unidas remete a um violoncelo e, referente ao cartaz 3, uma grande quantidade de fragmentos de chaves compondo um conjunto remete à formação de um coro. Farkas parece associar o formato de cada chave de acordo com as vozes que compõem um coro e as alinha respeitando esta estrutura. O designer atribui significado às formas de chaves vetorizadas. Assim, é coerente imaginar os buracos das chaves como bocas diante do posicionamento das mesmas nesta estrutura.

A partir do cartaz 4 até o cartaz 8 abordados neste estudo, o designer utiliza um *grid* que sustenta uma diversidade de repetições formais.

A análise destes cartazes que utilizam um *grid* geométrico como base pode ser visto como um processo de formas evolutivas em si mesmas. “Este enriquecimento da sinfonia formal aumenta as possibilidades de variação, e com elas as possibilidades ideais de expressão, até se tornarem incontáveis” (KLEE, 2001, p. 45).

Figura 2
Cartazes 4, 5, 6, 7 e 8
respectivamente.
Fonte: Farkas, 2009.





O *grid* linear “amarra” a estrutura da composição como um todo, permitindo variações dos elementos gráficos sobre uma mesma base – função similar à de um metrônomo, instrumento que mede o andamento do tempo, do compasso musical, constituindo uma base, um ritmo para que as variações das notas musicais aconteçam.

Estamos familiarizados com o ritmo graças ao mundo do som. Em música, a base rítmica muda no tempo. Camadas de repetição ocorrem simultaneamente na música, sustentando-se e conferindo contraste acústico. Na mixagem sonora, os sons são amplificados ou diminuídos para criar um ritmo que varia e evolui no decorrer de uma obra.

Designers gráficos empregam, visualmente, estruturas similares. A repetição dos elementos, tais como círculos, linhas e *grids*, cria ritmo, enquanto a variação de seu tamanho ou intensidade gera surpresa (KLEE, 2001, p. 45).

Kandinsky (1996) chama de “composição ‘sinfônica’” uma composição complexa, onde se combinam diversas formas, enquanto que uma composição simples e clara, ele denomina como “melódica”. Sobre o aumento quantitativo de formas repetidas, pontua que “a multiplicação é um fator poderoso para aumentar a emoção interior e, ao mesmo tempo, cria um ritmo primitivo que é, de novo, um meio para obter uma harmonia primitiva, em qualquer arte” (KANDINSKY, 1997, p. 30).

Nestes casos em que repetição e estruturação formal ocorrem – no cartaz institucional 4, por exemplo –, o desaparecimento de alguns círculos brancos não quer dizer que a forma não esteja ali, preenchida, unindo-se visualmente ao fundo, pois a área de espaço ocupada pelo círculo, aparentemente ausente, é preservada cuidadosamente, mantendo o equilíbrio da composição. O exemplo fica mais fácil de ser observado ao se traçar uma grade vermelha sobre a imagem do cartaz 4, identificando e posicionando os círculos e os quadrados presentes neste exemplo, em que a mesma grade foi utilizada apenas com um deslocamento.

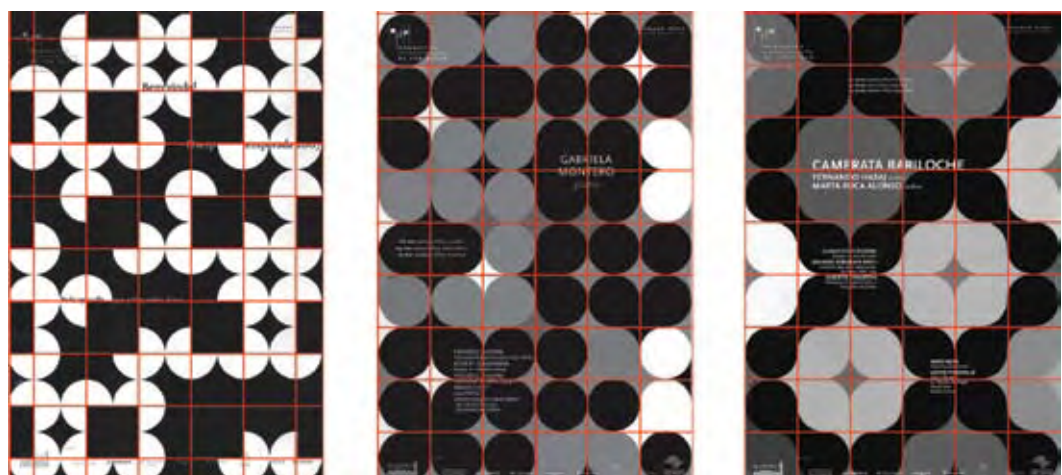


Figura 3
Estudo de grade estrutural nos cartazes 4, 5, 6 respectivamente.



Figura 4
Estudo de grade estrutural nos
cartazes 7 e 8 respectivamente.

Foi observado que os cartazes 5 e 8 apresentam a mesma estrutura compositiva, utilizando o elemento circular disposto em uma grade de proporções idênticas à mostrada no cartaz 4, apresentando variações de preenchimento e contraste. Sobre o cartaz 5, o instrumento do dia é o piano, mas a proposta final do concerto é um improviso em que o tema será proposto pelo público. As formas parecem combinadas de maneira improvisada, se diferenciando em tons e cores.

No cartaz 6 é possível identificar as unidades circulares, na mesma quantidade e no mesmo posicionamento dos cartazes 5 e 8. Neste caso, porém, as formas circulares seguem outro padrão visual e estão unidas por meio da semelhança do preenchimento de um grupo de formas circulares e também de outras unidades existentes no fundo, posicionadas entre os círculos. Esses grupos formais não apresentam transparência e se repetem matematicamente como um padrão, uma estampa. A estrutura musical é composta de elementos que, dentro de uma grade rítmica, são combinados e alterados; os cartazes que têm uma estrutura de *grids* e variações podem se configurar como uma metáfora da música em termos de organização. O cartaz 6 traz o título *Camerata Bariloche*. Segundo Schroeder³, a *camerata* é composta por um pequeno grupo de músicos em uma apresentação formal, extremamente organizada, de origem típica da época barroca, ligação esta que pode ser observada na ornamentação, configurados pelos arranjos formais que remetem a uma estampa. Contém o *grid* com base nos círculos, mas configura um outro padrão visual a partir da combinação cromática.

É possível identificar que no cartaz 7 coexistem ambas as grades, que sustentam os círculos e os quadrados. Porém, nesta composição, todos os quadrados e círculos apresentam alguma variação tonal. Tal permite a identificação e a diferenciação de um quadrado para o outro, dos quadrados que estão deslocados e posicionados sobre os círculos, e os quadrados que aparecem exatamente abaixo de alguns círculos, diferenciando tonalmente também o plano de fundo. Traz uma superfície colorida com as formas sobrepostas aleatoriamente que parecem remeter a um improviso 'jazzístico', em que as combina-

³ Jorge Schroeder, docente do Instituto de Artes, UNICAMP.



ções de formas e cores não se repetem e parece não haver um critério dominante para tais oscilações de tom, visibilidade e cor. Farkas comenta sobre sua visão da estrutura do jazz e do seu modo de atuação em uma entrevista que cabe pontuar:

No jazz, por exemplo, você tem os *standards*, que são músicas que todo mundo conhece, populares. Você apresenta essas músicas e depois destrói aquilo que elas têm. Mantém os elementos básicos e, a partir daí, você começa a propor novidades, improvisa, muda andamento, faz novas orquestrações, uma série de coisas. Depois você volta, e isso faz com que a percepção do ouvinte se amplie, porque ele pensa que está ouvindo o conhecido e, na verdade, já está ouvindo um pouco do conhecido e do desconhecido. Você usa aquilo que você tem de memória e fica o tempo todo comparando, às vezes conscientemente, às vezes não, com aquilo que você não conhece. Esse é o campo no qual eu procuro atuar. Eu não sou um cara de romper, de quebrar, de chutar, de ficar introduzindo coisas novas. Mas se fizer isso consistentemente, a gente eleva um pouco o padrão, altera a percepção (MALERONKA; COHN, 2010).



Figura 5
Cartazes 7 e 11 respectivamente,
com detalhes ampliados.
Fonte: Farkas, 2009.

A partir das composições formais dos cartazes, foram observados alguns detalhes que induzem à percepção de transparências nas formas, como no cartaz 7, com transparência das formas quadradas e circulares, modificando a tonalidade de preenchimento de cada parte sobreposta, e no cartaz 11, no qual a transparência dos elementos lineares sobrepostos aos caracteres tipográficos interferem no preenchimento dos mesmos e na tonalidade vermelha ao fundo.

Quando um círculo é transparente, ou é cortado por outra forma, como os quadrados, também transparentes, deixa aparente outros círculos e/ou quadrados ao fundo, conforme o cartaz 7. Nele, se revelam camadas sobrepostas de elementos formais, o que pode remeter metaforicamente aos múltiplos sons emitidos pelos instrumentos,



pois em alguns tipos de composições musicais quase sempre se tem um instrumento de fundo, um outro fazendo solo. Poderiam ser então interpretados como uma analogia formal da sobreposição de diversos sons que ocorrem ao mesmo tempo, cada qual em sua escala e força vibracionais.

O cartaz 11, de um vermelho predominante com linhas coloridas transparentes, remete às cordas de um violino cruzando o cartaz. Nesta composição, Farkas utiliza a repetição de linhas retas em intervalos regulares ou irregulares; traz uma noção de tempo perceptivo na linha, "(...) na música a linha representa o meio de expressão predominante, (...) se afirma (...) pelo volume e pela duração" (KANDINSKY, 1997, p. 87).



Figura 6
Cartazes 9 e 10 respectivamente.
Fonte: Farkas, 2009.

De grafismo orgânico, o cartaz 9 – com uma mancha aparentemente de aquarela que rasga o repouso branco dominante – parece representar uma outra estética, de vanguarda, assim como a música daquela apresentação, contemporânea. Já no cartaz 10, a aquarela – que ocupa uma área maior e torna-se dominante na composição – traz uma aproximação visual com a arte japonesa de grandes manchas abstratas. Econômico em cores, remete à arte e à música contemporânea, é organizado tipograficamente para preservar a legibilidade das informações.

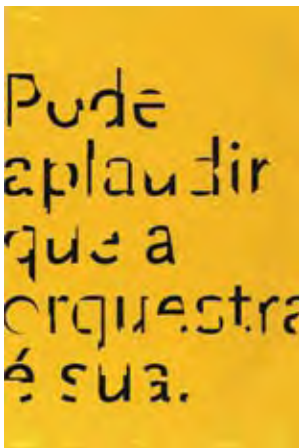


Figura 7
Cartaz 12.
Fonte: Farkas, 2009.

O último desta amostra é o cartaz 12, no qual a frase "*Pode aplaudir que a orquestra é sua*" aparece com as letras visualmente incompletas ou sobrepostas por formas da mesma cor do fundo amarelo, fragmentando a informação, forçando os olhos do leitor a completar as lacunas das formas das letras para compreender a mensagem textual contida. "A fragmentação é a decomposição dos elementos e unidades de um *design* em partes separadas, que se relacionam entre si, mas conservam seu caráter individual" (DONDIS, 2003, p. 145). A fragmentação formal é uma característica presente em todos os outros cartazes analisados. A frase induz o público ao aplauso, afirmando que a orquestra é dele; inclui e induz à participação. Transforma uma mensagem textual, tipográfica, em sensação visual, em mensagem imagética, num campo em que texto e imagem se confundem, permitindo diferentes interpretações.



Farkas explora a repetição formal nos cartazes e sua mutação por meio do surgimento de novos cartazes, resultando em uma sequência, técnica que permeia toda a série além dos doze cartazes deste estudo de caso. A técnica visual denominada por Dondis (2003) como *atividade* pode representar ou sugerir o movimento em uma composição. Farkas a utiliza em toda a série de cartazes; movimento e energia estão presentes, enriquecem os leiautes e deixam de lado qualquer evocação de estase ou repouso.

O ritmo é um padrão forte, constante e repetido [...] Um discurso, uma música, uma dança, todos empregam o ritmo para expressar uma forma no tempo. Designers gráficos usam o ritmo na construção de imagens estáticas, bem como em livros, revistas e imagens animadas que possuam uma duração e uma sequência. Embora o design de padronagens empregue, habitualmente, uma repetição contínua, a maioria das formas no design gráfico busca ritmos que são pontuados por mudanças e variações (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p. 29).

O designer trabalha o ritmo nas oscilações dentro de uma composição e nas variações de um cartaz para o outro. A presença de características como a atividade, variação, repetição e sequencialidade pode conferir ritmo às composições visuais.

Foi observado que Farkas não utilizou imagens diretamente relacionadas com os respectivos músicos da OSESP nem com regentes ou convidados, assim como também não imagens de instrumentos, notas musicais ou da Sala São Paulo. O designer evitou associações diretas como foto-legendas, óbvias imagetivamente, pouco reflexivas, e explorou muito mais o potencial de aproximação dos aspectos sonoros da linguagem musical com os aspectos sensoriais da linguagem visual. O designer que mudou o visual da OSESP saía de cena no ano de 2007.

Notas conclusivas

Farkas padroniza os elementos obrigatórios em todos os cartazes, deixando o máximo de área livre para compor. Busca o ritmo por meio da construção abstrata que compõem os cartazes da OSESP, utilizando-se de grades geométricas, repetições e variações formais.

Os cartazes compreendem mensagens visuais tanto no nível abstrato, no uso de formas geométricas básicas, não relacionadas a uma representação direta de algo, quanto no nível representacional, por meio do uso das chaves, porém reconhecíveis na representação de instrumentos e pessoas em um coral. As características em comum entre os cartazes da série são o que confere visibilidade e unidade, o que os caracteriza como uma série e não como cartazes soltos no



tempo e no espaço; possuem uma ligação fortemente estabelecida por meio das técnicas visuais. Farkas norteia as composições visuais por algum elemento em comum, um fio condutor da mensagem imagética, que se transforma de um cartaz para o outro.

Em uma visão geral dos cartazes, o designer permite que o observador experimente sensações, transmite vivacidade e cria no observador uma imagem mental sinestésica, como uma tentativa de traduzir em elementos visuais a sonoridade de uma orquestra. Trabalha cromaticamente com matizes diversificados e explora ao máximo as variações de saturação e claridade, enfatizando movimento, repetição, ritmo, sequências – características estas que permeiam e aproximam as artes visuais e o universo da composição musical. Com tal impacto cromático, é possível quebrar as barreiras dos filtros perceptivos das imagens já internalizadas pelo público dos tradicionais cartazes de concertos. São planejados para serem funcionais esteticamente, chamando atenção à distância. O cartaz, como signo, representa a orquestra, não pelo seu aspecto informativo, mas pelos aspectos rítmico e musical, traduzidos nos elementos visuais que o compõe. O cartaz não indica factualmente a orquestra, mas sim a evoca, a sugere por meio da combinação de formas e cores abstratas que podem estar relacionadas com as músicas e os concertos.

Frente à comunicação de informações pontuais, torna-se importante trabalhar o peso das mesmas, com agrupamentos e ênfases, contribuindo para um ordenamento estético e convidativo à leitura. A escolha tipográfica possibilitou combinações interessantes nos diferentes projetos de cartazes, mantendo a legibilidade sem poluir visualmente a composição.

Quando o projeto de design tem a intenção mais objetiva de comunicar uma mensagem, uma informação, como no caso dos cartazes, fica evidente a intenção de resposta. Estes cartazes da OSESP possuem um efeito instantâneo e estético a princípio. Eles chamam a atenção a partir de uma visualização total de seu conteúdo, deixando os dados objetivos da informação para um segundo momento de observação. Nestes projetos de Farkas, a relação mais forte com a música parece ser evidenciada por meio das repetições das formas e dos movimentos suscitados pelas oscilações cromáticas.

Contudo, esta investigação mostra como esses cartazes funcionam enquanto discursos; como eles instigam, despertando a atenção para a orquestra; como fazem referência à orquestra. Muito indiretamente, eles parecem a OSESP; de uma maneira abstrata, eles se parecem mais com a música propriamente, devido às qualidades e associações exploradas. A organização da estrutura visual, enfim, lembra algum tipo de organização musical.



Referências bibliográficas

- BARROS, Lilian Ried Miller. *A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe*. São Paulo: Senac, 2006.
- CONSOLO, Cecília (Org); Vários autores. *Anatomia do design: uma análise do design gráfico brasileiro*. São Paulo: Blücher, 2009.
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- FARKAS, Kiko. *Cartazes Musicais*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- HOUAISS, Antonio. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa - Com a nova Ortografia da Língua Portuguesa*. Objetiva: Rio de Janeiro, 2009.
- KANDINSKY, Wassily. *Do espiritual na arte*. Tradução Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- _____. *Ponto e linha sobre o plano*. Tradução Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- _____. *Curso da Bauhaus*. Tradução Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- KLEE, Paul. *Sobre a arte moderna e outros ensaios*. Tradução: Pedro Sutssekind. Rio de Janeiro: Zahar, 2001
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. *Novos fundamentos do design*. Tradução Cristian Borges. São Pulo: Cosac Naify, 2008.
- MALERONKA, Fabio; COHN, Sergio. *Entrevista: Kiko Farkas, Designer Gráfico*. Produção Cultural no Brasil, vol. 3. São Paulo, 14 de junho de 2010. Disponível em: < <http://www.producaocultural.org.br/wp-content/uploads/livroremix/kikofarkas.pdf> >. Acesso em 31, mar. 2012.
- REGEL, Günther. O fenômeno Paul Klee. In: *Sobre a arte moderna e outros ensaios*. Tradução Pedro Sutssekind. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido: uma outra história das músicas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.



EDSON DO PRADO PFUTZENREUTER é mestre e doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Atualmente é orientador e docente nos programas de graduação e de pós-graduação do Instituto de Artes da UNICAMP.
edson.reuter@iar.unicamp.br



JADE SAMARA PIAIA é mestra em Artes Visuais pela UNICAMP com a dissertação *O design gráfico no circuito cultural artístico: projetos de Kiko Farkas e Vicente Gil*. Atualmente é docente na FAAL e está em processo de doutoramento em Artes Visuais pela UNICAMP na linha de pesquisa Poéticas visuais e processos de criação.
jadesamara@gmail.com

Artigo apresentado em março de 2014.
Aceito pelo Conselho Científico em maio de 2014.

PFUTZENREUTER, Edson do Prado; PIAIA, Jade Samara. Musicalidade e visualidade: um estudo dos cartazes de Kiko Farkas. *Linguagens gráficas*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, jun 2014, p. 85-98.

<http://www.revistas.ufrj.br/index.php/linguagensgraficas/index>