

Foto: Gustavo Damin

Atmosfera  
futura e  
influência  
dos  
últimos anos



# DESIGN GRÁFICO CONTEMPORÂNEO

Estudo de caso: produção discente da UNESP

O design gráfico é uma área de estudos e atuação vibrante e dinâmica, pois reflete a produção cultural e visual do seu tempo. Hoje já encontramos diversas pesquisas voltadas para o delineamento e crítica de um design gráfico contemporâneo, configurado a partir da própria história do design e seu desenrolar em novas disciplinas, novas relações e novos saberes.

(...)

CASSIA LETICIA CARRARA DOMICIANO

Na década de 90 e, principalmente, a partir de 2000, a cena contemporânea começa a ser delineada: ao legado dos fundamentos modernistas, estabelecidos até meados do século passado e à força da linguagem desconstruída dos *designers pós-modernos*, adicionam-se novas características, transdisciplinares e híbridas, percebidas no discurso e na prática do design gráfico atual (Bonfim, 1997 e 1999). Como cita Moura (2011)

“Para entender o contemporâneo, o presente, é importante saber ler a história e os outros tempos. A contemporaneidade é constituída de multiplicidades e diversidades que implicam diretamente nas manifestações de sentidos, nas criações, na produção de conhecimentos, na produção de objetos, nas interpretações influenciadas e geradas pela diluição das fronteiras entre áreas distintas.” (Moura et al, 2011, p.87)

Na pesquisa em design, a produção teórica só é realmente expressa e entendida na sua completude por meio de textos visuais, sejam eles impressos, audiovisuais ou digitais e produzidos em diferentes contextos, como a experimentação de linguagens, produção para pesquisa, formação e produção profissional para o mercado. Assim, pesquisar o design gráfico engloba entender a história, o desenvolvimento técnico e tecnológico, o contexto cultural e artístico, os processos de comunicação, consumo e uso, transformando

esses repertórios, conceitos e informações em produtos gráficos.

Nesta pesquisa pretendeu-se analisar as características mais marcantes da produção gráfica contemporânea. O foco é o design gráfico contemporâneo brasileiro, porém, cada vez mais, percebem-se tendências globalizadas. Pela amplitude do tema, o recorte principal é o design gráfico no suporte impresso. Ressalta-se que as características buscadas serão prioritariamente estético-formais, considerando os elementos da comunicação visual no contexto da produção pelo designer. Buscou-se ainda indicar quais as influências dessas possíveis configurações do design gráfico contemporâneo na *práxis* projetual acadêmica. Foram contrapostos, assim, o conhecimento teórico adquirido e os textos visuais produzidos por alunos do curso de Design Gráfico da Unesp em disciplinas que contemplam a prática projetual.

## REFLEXÃO SOBRE A HISTÓRIA E CONSTRUÇÃO TEÓRICA

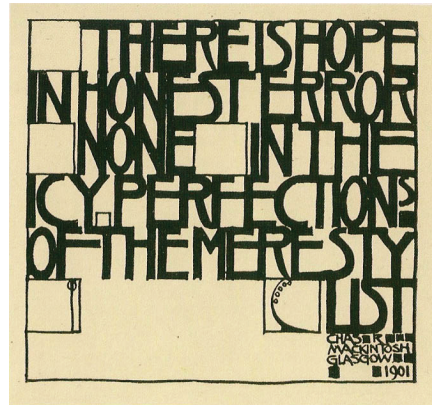
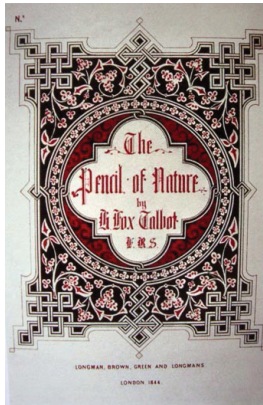
### O design moderno

O design institucionalizado nasceu dentro de um contexto modernista. Assim, o pensamento moderno aderiu-se a toda uma conceituação postulada nas escolas superiores e produzida na *práxis* do design gráfico.

Como caracterização deste “moderno” evidencia-se em primeiro lugar a busca de uma ruptura com o antigo. Ruptura em vários

sentidos, do social ao estético. A industrialização passou a dominar, inclusive, a produção da informação, refletida nos meios de comunicação de massa.

A estética gráfica sofreu uma espécie de “limpeza” e teve influências diversas: ideológicas (pragmatismo, racionalismo, funcionalismo), econômicas (capitalismo e consumo), científicas (novas teorias nas áreas da física, da psicologia), culturais (aumento do repertório cultural), artísticas (movimento modernista, como cubismo, futurismo, dadaísmo, construtivismo, The Stijl, minimalismo – em vários países), institucionais (escolas de artes e design – Bauhaus, Ulm, escola Suíça e outras) e tecnológicas (evolução das ferramentas de produção e reprodução).

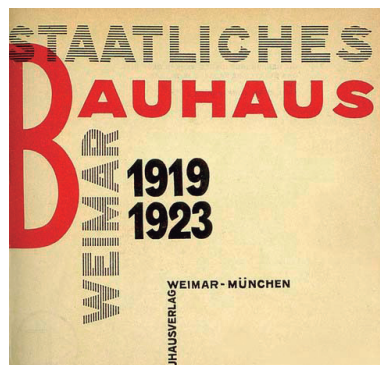


Figuras 1 e 2: “The pencil of nature”, de 1840, folha de rosto de livro, que reflete bem o espírito vitoriano (letras medievais, elementos vegetais barrocos e entrelaçados celta), e cartaz de Mackintosh (Escócia – Art Nouveau - 1901), que buscava justamente opor-se ao estilo vitoriano. O Art-Noveau foi justamente uma das influências do Design Moderno. Fonte: Meggs, 2009.



Figuras 3 e 4: Páginas do livro “La Fin du monde”, um protesto anti-bélico. Caos ilustrado por tipografias pouco convencionais. Fernand Léger, 1919, Cubismo. Fonte: Meggs, 2009.

Figuras 5 e 6: Cartazes do primeiro período da escola Bauhaus, Alemanha, fundada em 1919 e administrada por Walter Gropius nesse período. Limpeza e contraste são algumas das características dos mesmos. Fonte: Meggs, 2009.



Muitos dos conceitos modernos e funcionalistas historicamente herdados permeiam a prática atual do design gráfico, como as noções de organização do espaço compositivo e a busca da legibilidade da mensagem. Exemplos: o uso do *grid* (grade de ordenação do espaço compositivo da página), a presença de elementos de identidade gráfica, a legibilidade, a hierarquia de informações e a busca da decodificação facilitada da mensagem por parte do leitor.

Entre a década de 20 e 70 do século XX, os chamados *a posteriori* de *designers modernos* solidificaram princípios, transformando-os em "regras" para o processo criativo de designers do mundo inteiro por décadas. Esses *modernos* são advindos, em grande parte, dos movimentos das artes (exemplo foram os construtivistas russos, grande influência para o design), das escolas de artes, arquitetura e design, como a alemã Bauhaus e a Escola de Ulm, além de grupos "nacionais", como os suíços e seu Novo Estilo Internacional (Emil Ruder, Armin Hoffman, Josef Muller-Brockmann, entre outros, primando sempre pela funcionalidade e universalidade do desenho) e os americanos, exemplificados pelo inovador Paul Rand ou ainda por muitos designers naturais de outros países, mas radicados nos Estados Unidos, como Alexey Brodovitch, que redesenhou a cara da revista americana.



Figuras 7 e 8: Páginas da Harpe's Bazaar, revista americana editada até hoje. Projeto gráfico de Brodovich e fotos de Man Ray. 1934. Brodovich foi o diretor de arte da revista de 1934 a 1958. Alexey. Observando a figura percebe-se que se esse design fosse apresentado em uma revista hoje, seria considerado completamente atual. Fonte: Meggs, 2009.



Figuras 9 a 12: Cartazes de Joseph Muller Brockmann criados nas décadas de 50 e 60, representam a configuração visual estabelecida pelo design suíço e a influência da "nova Bauhaus", a escola de ULM. Trabalhos antológicos que estabeleceram uma linguagem de simplicidade, clareza e inteligência que se colaram ao design como o "bom design". Fonte: [www.flicker.com/alki](http://www.flicker.com/alki).

Já a influência de uma postura moderna no design brasileiro imbrica-se com a própria história. O movimento modernista teve forte visibilidade nas artes e foi nesse meio que nasceram as primeiras escolas e centros de formação de designers. Quanto aos trabalhos gráficos produzidos no país, nota-se uma influência do design moderno europeu e americano, porém sempre se somando doses de criatividade, ineditismo e experimentação. Os nomes de Alexandre Wollner, Cauduro Martino e Aloísio Magalhães representam bem uma consolidada influência moderna européia, visível, principalmente na produção de elementos de identidade gráfica. Já a experimentação visual pode ser vista, por exemplo, no inovador design da revista Senhor, com nomes como Carlos Scliar, Glauco Rodrigues e Bea Feitler, bem como em cartazes, capas de livros, discos, entre outros.



Figuras 14 e 15: Cartaz (1954) de Alexandre Wollner e Geraldo de Barros para festival de cinema do IAC (Instituto de Arte Contemporânea do Rio de Janeiro), o berço da primeira escola de design do país; marcas desenvolvidas por Alexandre Wollner ao longo do século XX. Uma carreira representando os padrões de excelência do design gráfico moderno.  
Fontes: Melo, 2012 e Revista Eletrônica Con-vergências, em <<http://convergencias.esart.ipcb.pt/entrevista/12>>.



Figuras 15 a 17: Revista Senhor, publicação que circulou entre 1959 e 1964. O design de Carlos Scliar ganhou prêmios internacionais e apresenta uma modernidade presente no Brasil no final da década de 50 durante o governo de Juscelino Kubitschek. Há um maior grau de experimentação que marcou alguns produtos brasileiros mais voltados para artistas e intelectuais. Fonte: Revista Zupi, versão eletrônica, em <<http://devzupi.bonitobarato.com.br/relembrando-capas-da-revista-senhor>>.

## O DESIGN NÃO CANÔNICO<sup>1</sup> OU PÓS-MODERNO

As mudanças tecnológicas acentuadas no final dos anos 70 trouxeram também mudanças metodológicas e criativas no design. A vertente iniciada nos anos 70 privilegiava a complexidade e passou posteriormente a ser chamada de *design pós-moderno*. Segundo Homem de Melo (2012):

“O pós-modernismo costuma ser caracterizado como fruto da falência dos grandes discursos totalizantes. O efeito desse processo no campo da arte, da arquitetura e do design tornou-se conhecido como desconstrução”.

<sup>1</sup> Termo proposto por André Villas Boas, 1998

2 Loyotard, 1989

3 Em Gruszynsky, 2000

4 ibidem

Cada vez mais os conceitos de pós-modernidade embalam temas da comunicação e informação. Afinal, a “natureza do saber” foi alterada pelas transformações tecnológicas e informáticas. O fácil acesso, a rapidez e a simultaneidade marcam as relações do receptor com a informação, a qual parece uma entidade reinante, sem emissor. Os próprios teóricos da pós-modernidade atentam-se muito mais em delinear os pontos de rupturas do moderno do que em traçar um novo paradigma. Frisam a perda do ideal moderno, do “projeto de emancipação da humanidade”<sup>2</sup>, no qual se formariam sujeitos “conscientes e livres”<sup>3</sup>. Já a pós-modernidade é marcada por uma espécie de desilusão, onde dominam as incertezas: “afirma o valor das pequenas narrativas, em que o enredo não está previamente estabelecido”<sup>4</sup>. Não há enredo previsível para a narrativa e nem para sua interpretação.

Diante de um novo discurso, o design, atividade submergida nas artes, comunicação e cultura, viu seus paradigmas também questionados. Enquanto por muito tempo privilegiou-se a informação e a legibilidade através de um design “neutro”, vê-se no pós-moderno o signo visual a chamar atenção para si, como que a querer dizer algo além das palavras do texto escrito ou da convencionalidade de alguns ícones. A interpretação imediata da mensagem é impedida de forma intencional.

Inúmeras teorias e filosofias da pós-modernidade têm influenciado o design enquanto linguagem gráfica, uma vez que design e tecnologia não se separam e é justamente o impacto tecnológico sobre as relações (sociais, humanas, culturais) um ponto central do discurso pós-moderno. Algumas destas teorias têm-se sobressaído neste contexto: o *pós-estruturalismo* e a *teoria da desconstrução*.

“A desconstrução não pretende ser um método de aplicação sistemática nem uma forma de análise sistemática a decompor tudo.(...) Ao desfazer e reconstruir um objeto (tradição cultural, filosófica, literária, científica...), adota um

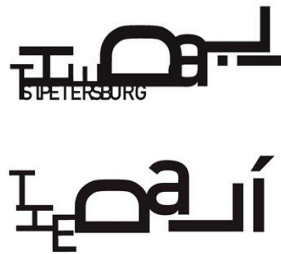
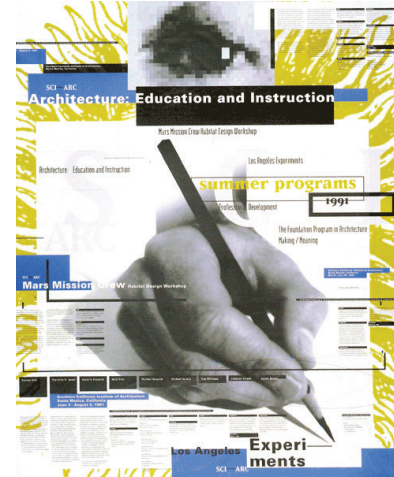
caminho específico, tomando elementos marginais, traços esquecidos, dados estranhos ou marcas heterogêneas que permitam desconstruir as constrações cristalizadas de pensamento e poder.” (Gruszynsky, 2000)

Ao contrário de qualquer sistematização, opõe-se à existência de processos exatos ou absolutos, principalmente no campo das linguagens, representações e significações. Opõe-se, portanto, pontos importantes das grandes teorias nos campos da linguística, semiologia, comunicação, artes e semiótica.

Parece-nos que tais conceitos, apenas pincelados aqui, “caíram como luvas” nas ainda não bem entendidas mudanças que as novas tecnologias trouxeram aos processos metodológicos e criativos do design. As estruturas já testadas do “bom design”, limpas e neutras, parecem não conseguir falar todas as línguas que as novas mídias possibilitam. A hibridização das linguagens e dos signos não se encaixa em muitas das regras já consagradas por quase um século de design institucionalizado.

A vertente iniciada nos anos 70 privilegia a complexidade. Podemos exemplificar com o trabalho de Wolfgang Weingart, que mesmo na tradicional escola de Basel (Suíça), iniciou uma experimentação tipográfica única. Com as possibilidades da produção digital dos anos 80 e 90, viu-se grupos com posturas, ideias e linguagens diversas tentando opor-se às regras cristalizadas ao longo do século XX (exemplos bem conhecidos: April Greimam, Neville Brody, David Carson). Num contexto mais teórico foi importante a contribuição da Cranbrook Academy of Art, escola de design americana dirigida por anos por Katherine McCoy, onde a academia começou a discutir o ensino do design à luz das teorias pós-modernas. A revista *Emigre*, editada pelos europeus erradicados nos Estados Unidos da América - EUA - Suzana Lico e Rudy Vanderlans, também teve importante papel nas discussões sobre o design à luz dos questionamentos trazidos pela pós-modernidade.

Figuras 19 e 20: O mestre suíço Wolfgang Weingart em capa de 1976/77 e a discípula americana April Greiman, programa para o Southern California Institute of Architecture, 1991.  
Fonte: [www.flicker.com/alki](http://www.flicker.com/alki).



Figuras 21 a 23: Cartazes de David Carson para o Museu Salvador Dalí em st. Petersburg, 2010/2011. Carson manteve o estilo desconstruído que o consagrou nas décadas de 80 e 90 como marca pessoal.  
Fonte: site do autor em <http://www.davidcarsondesign.com/clients/dali-museum/>.

No Brasil, o estudo desta influência ainda é pontual, mas se destacam os apontamentos de Homem de Melo (2006), que coloca o início de uma influência das posturas pós-modernas nas artes e no design ainda na década de 60, o que se pode considerar um pioneirismo brasileiro. Contrapondo-se à ditadura, tem-se uma efervescência cultural nas artes (por exemplo, neo-concretos), na música (bossa nova, tropicalismo), no cinema (Cinema Novo), nos meios de comunicação (revistas, televisão, jornais...). Os artistas-designers desse tempo experimentaram, colaram, sobrepuseram, fugiram da rigidez do funcionalismo europeu.

Homem de Melo (2006) cita Rogério Duarte: “Rogério Duarte apropria-se do vernacular, funde com arte pop e joga por cima o psicodelismo, criando um pastiche visual.” Essas posturas são basais na caracterização de um design pós-moderno.

Alguns exemplos localizados foram citados, mas os discursos e posturas dos pós-modernos se espalharam por diversos países. A qualidade e importância destes movimentos foram criticadas por nomes importantes do design gráfico, como Máximo Vignelli e o próprio Paul Rand, e ainda por críticos como Steven Heller, citados por Poynor (2010). Outros aspectos do design pós moderno foram ainda explanados por Cauduro, 2000 e Kopp, 2004. No entanto, a liberdade criativa e a inventividade de muitos desses designers marcaram definitivamente a forma de “fazer design” em diversas partes do mundo.

Figuras 24 e 25: Capa do LP de Caetano Veloso, de 1967, e dos LPs de Gilberto Gil e Os Mutantes, todos do movimento tropicalista, criadas por Rogério Duarte. Fonte: Melo, 2012.



**5** As datas das primeiras edições destes livros são, respectivamente, 2003, 2008, 2008, 2007 e 2003.

**6** As datas destes títulos são das suas primeiras edições. Encontram-se na bibliografia em traduções de 1991 e 1980.

## O CENÁRIO CONTEMPORÂNEO

Ainda na década de 90 e principalmente a partir de 2000, alguns pesquisadores começaram a posicionar-se diante de um tempo que já podia ser visto e analisado pelo lado de fora. Primeiramente, viu-se uma preocupação com a reabilitação de algumas regras do “bom design”, destituídas pelos desconstrutivistas. Nem a ortodoxia de alguns modernos, nem muitas das posturas de designers pós-modernos se encaixavam numa visão contemporânea do design. Muitos livros passaram a revisitar a história, entendendo como conquistas toda construção teórica e prática de um design moderno e também a liberdade alcançada por um design pós-moderno.

Autores como Ambrose & Harris (2009), Lupton (2008), Samara (2007), Meggs (2009), Poynor (2010)<sup>5</sup>, entre outros, tem levantado a história recente do design gráfico e muitos revitalizaram conceitos referentes aos elementos fundamentais de construção da forma, as forças compositivas, o papel dos grids, da tipografia, das cores e das imagens na construção gráfica. Estes assuntos foram abordados de forma basal em obras clássicas de autores como Donis A. Dondis, *Sintaxe of visual language*, 1973) ou Rudolf Arnheim, *Art and visual perception*, 1954<sup>6</sup>.

A liberdade característica do contemporâneo é mais ampla que aquela proposta pela desconstrução gráfica, pois aposta não apenas na liberdade de transgredir, mas também de buscar referências no legado moderno e nas experiências das artes, do artesanato, do vernacular e das novas tecnologias.

Esta postura foi muito bem resumida por Bomeny (2009):

“Herdamos uma bagagem teórica do movimento moderno que culminou em uma prática racionalista e funcionalista, administrada por padrões rígidos de soluções, para posteriormente nos envolver com o ecletismo e o pluralismo

pós-modernista, que absorveu o ruído, o feio, a intuição e a emoção como novos elementos do design. Em qualquer partido adotado, os elementos do design, tanto os antigos quanto os novos, poderão atuar como direcionadores da ação projetual. A tecnologia digital facilitou a produção, agilizando o processo, mas ela se tornará inútil se a linguagem visual não for inserida em um contexto compreensível e interativo com seu receptor. O grande mérito de toda essa experiência que passamos nas últimas décadas com a necessidade de negar a racionalidade em favor de uma linguagem mais intuitiva e emocional, é que hoje temos o poder de escolha”

Os elementos básicos que compõem a linguagem visual continuam a estruturar a mensagem. Os princípios de figura-fundo, ritmo, contraste, movimento continuam a reger o uso das formas, linhas pontos, cores, texturas, transparências, construindo a mensagem. Pode-se, portanto, revisitar o passado e utilizar-se de estratégias consagradas de comunicação, bem como encontrar novos usos e formatos para as técnicas “antigas”, como desenhar tipos à mão – *lettering*. Ou ainda ouçar, burlar padrões, ou transpor informações para uma *tablet*, encontrando aí novas formas de interação. Todas essas posturas sobrepostas configuram o design contemporâneo.

## REFLEXÕES SOBRE A PRÁTICA DO DESIGN GRÁFICO NA CONTEMPORANEIDADE

Diante do até agora exposto e de um esboço breve e resumido do cenário atual do design, torna-se importante a observação mais específica da prática projetual recente, considerando-se a produção do século XXI como uma mostra deste desenho contemporâneo.

É ainda importante observar que, como relatam Fiel &Fiel (2003), a evolução do design está e estará intimamente ligada à evolução tecnológica e suas ferramentas. Assim, o crescimento do design para mídias digitais tem sido o foco de muitas produções e estudos, onde se consideram, além da imagem, a presença do movimento, do som, da luz e da interatividade com o receptor/ leitor/ usuário/ consumidor.

Os já citados Charlotte e Peter Fiel publicaram no início do século XXI seu primeiro estudo sobre o que chamaram de design gráfico contemporâneo. Selecionaram 100 nomes que consideraram os mais representativos da prática do design gráfico daquele momento, gerando uma interessante e importante obra sobre o tema. Além das imagens e nomes, a opinião destes profissionais e sua visão do futuro do design ou conceituação do design gráfico contemporâneo também foram registrados (Fiel&Fiel, 2003). Algumas preocupações comuns foram notadas nos discursos apresentados pelos designers, e resumidas

pelos autores: perda de clareza das fronteiras entre as disciplinas (design, artes, cinema, ilustração, música...), a importância do conteúdo, o impacto das tecnologias mais avançadas, o desejo de ligações emocionais, as limitações criativas impostas pelos softwares comerciais, a velocidade, quantidade e complexidade das informações disponibilizadas, a necessidade de significação e a relevância ética. A leitura desta lista mais de 10 anos depois chega a assustar pela tamanha clareza com que tais designers viam o futuro.

Pensando na prática do design atual vemos que as fronteiras se estreitam com as artes, o artesanato (tão desprezado por décadas e até considerado “trabalho de segunda linha”) e também as disciplinas técnicas. Podemos afirmar que hoje o trinômio arte, ciência e tecnologia se inter-relaciona em todo e qualquer projeto de design contemporâneo. A multi, inter e transdisciplinaridade passam a ser postura obrigatória na teoria e prática do design. Não apenas no sentido de relação e cooperação entre disciplinas, mas na relação e dependência que o processo de projetar em design cria com as temáticas, o público e o universo histórico, cultural e visual de cada projeto. Segundo Fiel&Fiel (2010) é cada vez mais comum designers se denominarem igualmente artistas, designers de moda, músicos, animadores e cineastas em suas *home pages*, *blogs* e portfólios digitais.

Os conteúdos e os significados também se tornaram primordiais na contemporaneida-

de. As habilidades visuais e o repertório dos receptores do design modificaram-se. Receptor talvez já não lhes caiba como denominação. Eles também são produtores de mensagens, com seus *tablets* e *smartphones*. Produtores e difusores de suas próprias produções, e em tempo real. Assim, a mensagem “profissional” que o designer lhes oferece deve ir além da boa imagem. Precisa instigar, fazer pensar, ou, no mínimo, despertar alguma emoção. Essa realidade também foi descrita em Fiel&Fiel (2010):

“Essa capacidade do faça-você-mesmo corroeu igualmente a linha entre a homenagem e o plágio, com o resultado de os designers na prática profissional terem de realmente ser peritos na criação para permanecerem à frente do jogo digital.”

Assim, as questões tecnológicas tomaram grande espaço na vida e metodologias de projeto dos designers. A busca é pelo domínio de um maior número de tecnologias que permitam dominar também as múltiplas linguagens e plataformas do design atual. Pelo alto nível tecnológico alcançado, a necessidade maior tem sido justamente a formação de equipes multidisciplinares, onde mais uma vez as áreas da criação, das ciências e das tecnologias se completam na construção de elaborados produtos e na realização das ideias mais impensadas há alguns anos. Outro aspecto desta evolução tecnológica é que o resultado possível de ser alcançado com as novas tecnologias podem

levar a produção de imagens hiper-realistas e a uma perfeição saturadora, o que impulsionou muitos designer à voltarem as técnicas manuais, ao “feito à mão”, como os já citados letterings, técnicas de ilustrações, uso de recortes, texturas, montagens, entre outros (Fiel&Fiel, 2010).

Outro ponto importante comentado nas entrevistas de Fiel&Fiel (2003) foi a ética. Pois essa preocupação ocupa hoje uma posição de relevância nas mais diversas áreas do conhecimento. O design “nasceu” cheio de ideais sociais e humanos. Buscou a forma universal, buscou a simplicidade, a clareza, a “verdade”, mas ao final manteve-se atrelado às práticas de fabricação e comércio de produtos durante décadas, principalmente pelas suas estreitas relações com a publicidade, estabelecidas no pós-guerra. Mas o descomunal apetite de consumo que evoluiu e acabou por dominar o século XX passou a incomodar diversas áreas de estudos e prática, inclusive os designers, gerando até mesmo manifestos historicamente registrados (FIEL&FIEL, 2003; BOMENY, 2009) e novas relações com formas alternativas de produção, onde há uma busca de opções produtivas mais sustentáveis e que respeitem o trabalhador. Novos discursos nos vieses do design universal, do design social e do design inclusivo tomam grande vulto nos dias de hoje. Portanto, diante de tanta tecnologias e possibilidades, diante de um mundo saturado pelo consumo e pela visão ainda corrente do design como um instrumento do

interesse das grandes empresas e corporações, fortalecem-se as posturas de reação, sendo o design um potencial propulsor de mudanças e transformações nas formas de pensar, agir e produzir informações e objetos para o mundo contemporâneo.

Ainda em Fiel&Fiel (2003), podemos exemplificar algumas das vertentes do design contemporâneo. Os autores destacam os designers “Neo-modernistas” atuantes nos anos 2000 - onde estilo e conteúdo são considerados igualmente importantes na criação em design - e no outro extremo o “Novo Pluralismo”, onde as relações com outras disciplinas, entre elas, Artes e Cinema, tornam-se marcantes e revelam a influência do multiculturalismo numa produção mais extrema e autoral.

## **A PRÁTICA PROJETUAL NOS TRABALHOS ACADÊMICOS: UM ESTUDO DE CASOS**

Procuramos agora responder às perguntas propostas no início desta pesquisa: como esse panorama complexo de caracterizações traçado para o design gráfico contemporâneo aparece na produção acadêmica local?

Diante das características levantadas nos item anteriores nos propusemos a selecionar e analisar alguns trabalhos acadêmicos. Como já observado no início do texto, neste estudo, a guisa de delimitação do objeto de estudo e da prática projetual e acadêmica, abarcamos apenas produtos impressos, salvo

alguns produtos digitais que formam com os impressos um único conjunto projetual, um único *breafing*.

Desde 2011, na disciplina de Projeto 3 do curso de Design Gráfico da Unesp, temos proposto a criação de um único projeto editorial para diferentes suportes, explorando ao máximo a potencialidade e a materialidade de cada um. Ou seja, sua linguagem peculiar.

Uma caracterização da revista impressa pode ser encontrada em vários autores, como em King (2001), Ali (2009) e Samara (2011). Num projeto de revista impressa, as preocupações do design geralmente giram em torno de definições funcionais e formais, como o formato, a diagramação, a identidade visual e seus elementos, as cores institucionais, o projeto tipográfico, o uso de imagens, o ritmo da publicação e sua materialidade, como uso de papéis, vernizes, cortes e encartes. A influência do design pode ser também emocional, interferindo na interpretação da mensagem. Isso ocorre quando se seleciona o corte de uma imagem ou se escolhe uma cor dominante, por exemplo. Há um discurso visual, além do verbal.

Já a revista digital apresenta-se como um universo pouco explorado. Enquanto as experiências com as revistas *on line* se aproximam das demais interações na rede, os veículos de publicação periódica para *tablets* e outros dispositivos móveis particularizam-se e oferecem outras experiências aos seus leitores. Horie & Pluvinae (2012) listam algumas caracterís-

ticas da revista digital herdadas das revistas impressas: periodicidade, diferenciando as revistas *on line* dos demais *sites*; segmentação, já vista na revista impressa, pode ser ainda maior na revista digital, uma vez que os custos de produção são menores; portabilidade, característica presente nos suportes móveis, como *tablets e smartphones*; identidade gráfica, característica presente e necessária na revista digital, pois é mais fácil ao leitor “sair” da publicação. Já como características tipicamente digitais, estas novas revistas apresentam: leitura multimídia, numa combinação de elementos gráficos (textos e imagens) com elementos dinâmicos (áudio, vídeos, infográficos interativos...); interatividade, onde o leitor pode interferir e participar do conteúdo produzido (web 2.0) e ainda ter acesso a outras informações (*links*) sem sair da revista, além de poder dar um *feedback* imediato ao veículo, por comentários, “curtidas” e compartilhamentos; hipertexto, onde o leitor já não se prende à leitura linear das revistas impressas, podendo criar sua própria experiência narrativa por meio de *links* e caminhos diversos oferecidos; baixo custo de produção, sem estoques e encalhes, apenas um “exemplar” é disponibilizado em um servidor para *download*, serviço este pago pelos produtores.

Seguem três exemplos destes projetos, selecionados da turma de 2012, 2013 e 2014. Procuramos comparar a versão impressa e a digital diante das caracterizações do design contemporâneo.

O primeiro exemplo é a Revista Lume, criada por Alberto Ribeiro da Rocha e Jéssica Garcia em 2013. O tema é focado em atualidades, tecnologia, descobertas e curiosidades científicas e o projeto editorial objetiva proporcionar ao leitor uma experiência visualmente rica, com informação e conteúdo visual prioritário, levando em primeiro lugar as noções de entreter e informar um público “curioso” sobre assuntos pouco comuns e interessantes.

O projeto gráfico se estabeleceu a partir de uma identidade visual forte e bem definida, que começou pelo desenvolvimento de uma marca com tipografia exclusiva, e consolidou-se pelos elementos gráficos que nortearam toda a revista, tanto a edição impressa como a digital. A exploração da linguagem infogr-

fica também se destaca, com matérias que privilegiam a informação visual e apresentam uma informação verbal concisa. A infografia foi usada por todo século XX, mas tomou força nas revistas atuais, pois é uma linguagem preferencial do público mais jovem.

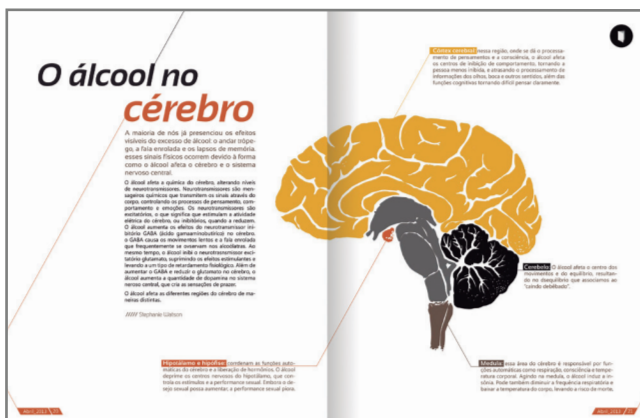
O formato da revista mais utilizado hoje em dia ainda é aquele que prima pela limpeza e clareza da informação, como este projeto, pesar das revistas experimentais exploradas nas décadas de 80 e 90. A revista impressa Lume segue um projeto gráfico bem estruturado, porém flexível. A presença dos elementos de identidade visual, como pictogramas, linhas diagonais e formas circulares, bem como uma escolha tipográfica consistente marcam o projeto.



Figuras 26 e 27: Capa, índice e editorial da revista impressa Lume. Os elementos gráficos marcantes do projeto destacam-se desde a capa. A tipografia é bem personalizada. O uso da linguagem infográfica fica evidenciado em toda a revista, mas destaca-se no índice pouco comum. Fonte: Rocha e Garcia



Figura 28: Página dupla da revista impressa Lume. Mostra abertura de matéria que reforça a presença dos elementos de identidade do projeto: formas circulares, diagonais, imagens tendendo ao monocromatismo, ca-beçalhos e rodapés característicos. A composição é leve, há muito espaço “em branco” mas o forte grid do projeto reforça a retomada de projetos voltados à informação clara e leitura facilitada. Fonte: Rocha e Garcia



Figuras 29, 30 e 31: Matéria de 3 páginas duplas que explora linguagem infográfica, estratégia muito usada em revistas impressas atualmente e que envolve o leitor pela clareza e facilidade de leitura e compreensão da informação. O destaque visual fica por conta do uso de ilustrações e da proposta cromática marcante. Grids e tipografias reforçam a limpeza do projeto. Fonte: Rocha e Garcia

Já Revista Digital Lume foi concebida para a nova linguagem dos tablets. Neste veículo, as revistas ainda emprestam muitas das características dos materiais impressos, mas há peculiaridades, como a cultura de leitura (não só linear, mas horizontal, vertical e interativa) e as possibilidades trazidas pelo hipertexto e pela multimídia – junção de vídeos, animações, ampliações de imagens, som, links, etc. As novas relações com o leitor que o design contemporâneo oferece podem ser notadas aqui, pois há uma participação pela possibilidade de escolha. A relação e o aprofundamento que se deseja ter com as matérias, a visualização ou não de vídeos, o uso do som, tudo isso depende da interferência do leitor.

Figuras 32 e 33: Revista digital Lume, desenvolvida para Tablet. A primeira figura apresenta a visão geral de uma matéria completa, que será rolada verticalmente pelo usuário para leitura, reforçando as novas interações que o meio já estabeleceu com os leitores. A revista também pode ser visualizada na posição horizontal do dispositivo, como vista na segunda figura. Fonte: Rocha e Garcia



O segundo exemplo é a revista *Ars Obscura*, desenvolvida em 2014 por Mariana Salera Marangoni, Artur de Barros Alves e Bruno Henrique Carneiro Feltran. O projeto editorial foca-se em exibir o universo pouco usual do “estranho” e do “obscuro” manifesto nas artes, design, literatura, música, cinema e tecnologias. Essa temática pouco convencional levou também a um projeto gráfico ousado e original para sua versão impressa. As referências visuais pós-modernas e a liberdade permitida num design contemporâneo ficam evidentes na proposta, pois cada matéria assume uma personalidade única e expressa em cada elemento da página o assunto abordado. A legibilidade, porém, é mantida, sem ser, contudo, óbvia em algumas páginas. Por outro lado, elementos visuais e fortes e simbólicos e uma palheta cromática consistente garantem a identidade visual da publicação.



Figura 34: Capa e página dupla da revista, onde já se nota o caráter mais experimental da publicação: capa limpa e sem chamadas e grids pouco convencionais. Fonte: Marangoni, Alves e Feltran



Figura 35: O índice da revista não procura seguir uma hierarquia tradicional da informação, mas traz uma organização mais visual e intuitiva. Textos curtos, fragmentos de imagens e números não sequenciais constroem a informação, mas a leitura é totalmente possível. Fonte: Marangoni, Alves e Feltran.



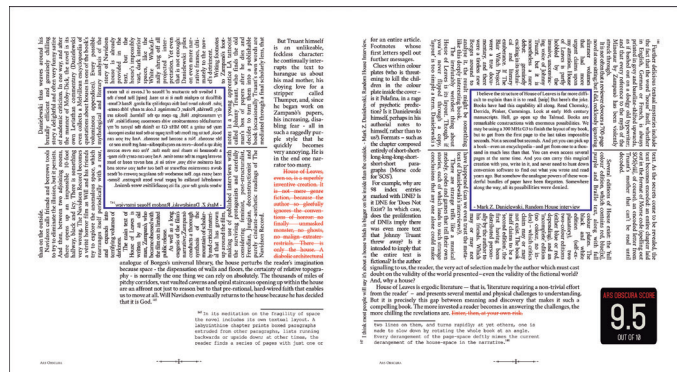
Figuras 36 e 37: Matéria composta por duas páginas duplas. Características particulares do teor do texto são expressas na diagramação: tipografias, imagens, texturas e cores. Fonte: Marangoni, Alves e Feltran.



Figuras 38 e 39: Matéria da revista impressa. O grid tradicional dá lugar à caracterização visual do texto pelo assunto abordado, onde se rompe a estrutura da página, numa matéria cheia de personalidade. Fonte: Marangoni, Alves e Feltran



Figuras 36 e 37: Matéria composta por duas páginas duplas. Características particulares do teor do texto são expressas na diagramação: tipografias, imagens, texturas e cores. Fonte: Marangoni, Alves e Feltran.

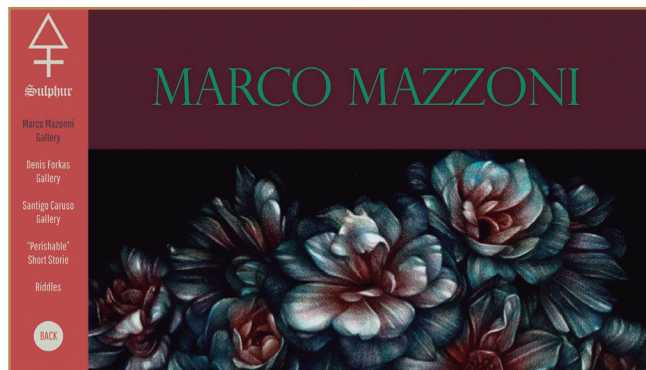


Figuras 38 e 39: Matéria da revista impressa. O grid tradicional dá lugar à caracterização visual do texto pelo assunto abordado, onde se rompe a estrutura da página, numa matéria cheia de personalidade. Fonte: Marangoni, Alves e Feltran

Já a revista digital, de mesmo nome e projeto editorial, visa complementar a produção impressa e consiste em um aplicativo desenvolvido para tablets e smartphones. Ela não é uma reprodução da publicação impressa, mas possui alguns elementos de identidade próprios. As ferramentas de interatividade são amplamente exploradas, como links, vídeos e hipertexto.



Figura 40: Página de abertura do aplicativo Ars Obscura para tablets e smartphones: mesma marca, porem estrutura e palheta de cores diferenciada.  
Fonte: Marangoni, Alves e Feltran



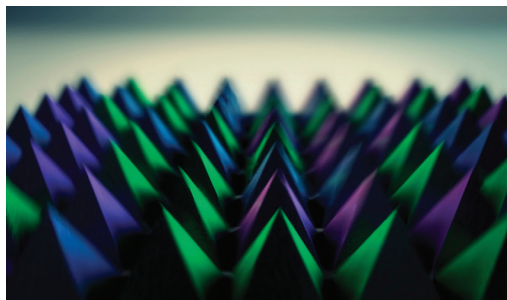
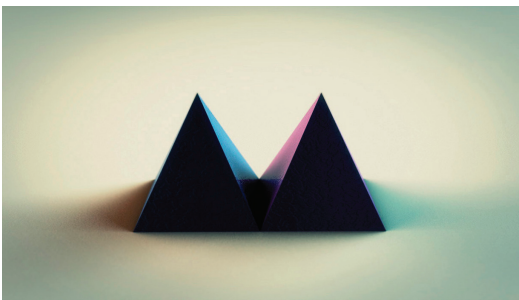
Figuras 42 e 43: Matérias da revista impressa em versão para o aplicativo: menu lateral com variação cromática e navegação não linear. Fonte: Marangoni, Alves e Feltran

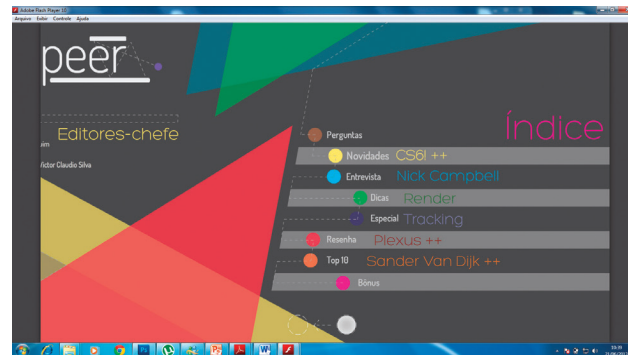
O terceiro exemplo selecionado é a Revista Peer, sobre design e tecnologia digital, desenvolvida no ano de 2012. Ao contrário das revistas anteriores, foi o projeto da revista digital que guiou o projeto impresso, fazendo com que este fugisse das convenções de formato (é mais horizontal) e dos grids rígidos (os grids ajustam-se às imagens de fundo). A revista digital explora os recursos que a linguagem oferece: capa e abertura de seções animadas, hipertexto e navegação horizontal. Os autores são Victor Claudio de Paula e Silva e Bruno Zequim.

Esse projeto exemplifica bem as diferentes relações que se estabelecem nos processos multimidiáticos. Aqui, o processo metodológico de criação em design gráfico foi alterado, adaptado, flexibilizado. A influência das tecnologias, seus formatos, padrões e linguagens visuais podem ser notados na revista horizontal, acompanhando o formato do monitor de computador. Também as cores vibrantes escolhidas e o uso de transparências e camadas, além das imagens em 3D, marcam a presença da tecnologia e de um visual “hi tec” que se pretende reforçar. A navegação pela revista impressa também sofreu a influência da navegação digital, explorada na versão digital da revista.

---

Figuras 44 ao 46: Revista digital Peer. A “capa” da edição se compõe após uma animação (frames acima).  
Fonte: Os autores – Silva e Zequim.



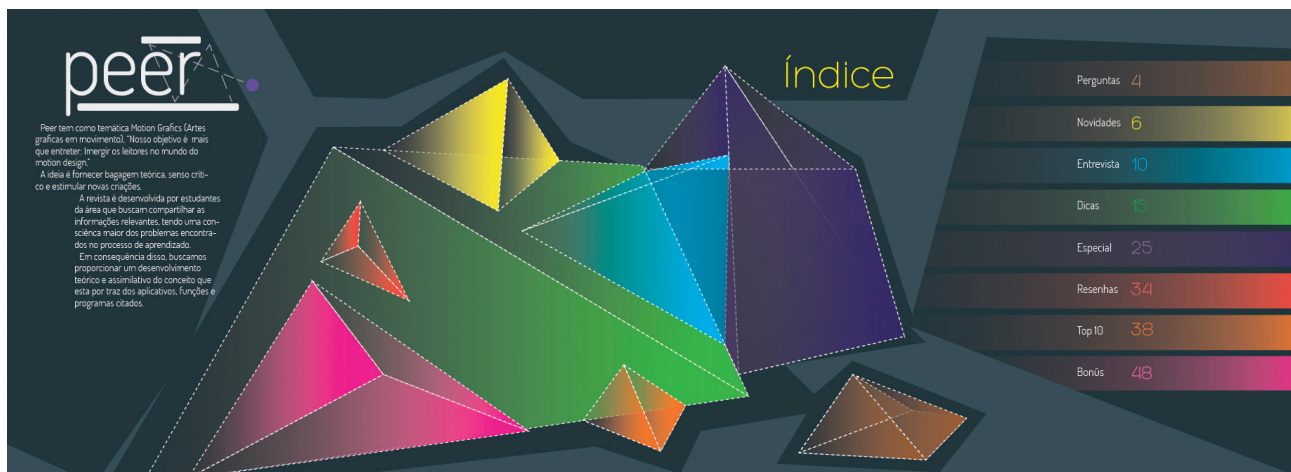


Figuras 47 e 48: revista digital Peer. Editorial e índice, que leva a hiperlinks. A navegação é horizontal. Fonte: os autores – Silva e Zequim.



Figura 49: Capa da revista impressa Peer. Projeto gráfico influenciado pelo formato, cores e linguagem digitais. Fonte: Os autores – Silva e Zequim.

Figura 50: Página dupla da revista impressa Peer: editorial e índice. Fonte: Os autores – Silva e Zequim.





## CONSIDERAÇÕES

Delineamos algumas características dos projetos de design editorial impresso e digital e apresentamos projetos experimentais que exploram novas propostas de identidade, navegação, formato ou suporte, explanando principalmente sobre os elementos identificados na comparação entre a revista impressa e a revista digital.

Verificamos que as configurações de um design gráfico contemporâneo podem ser estudadas e observadas nos materiais impressos e digitais de hoje em dia. Enquanto os novos suportes digitais se desenvolvem e se firmam em sua própria linguagem, agregam a si a história e os conceitos do suporte anterior e ainda paralelo, o impresso. Verificamos essa postura nos dois primeiros projetos em versão digital apresentados: integram linguagens e possibilidades ao invés de excluí-las. Neste viés, o designer encontra espaço para criação, produção e pesquisa.

Projetar requer métodos, pesquisa, repertório e profundidade de conceitos. Mais do que nunca vivemos um momento onde o conhecimento histórico e o entendimento do contemporâneo no design contribuem para o processo projetual consistente que se conclui com bons resultados.

Nos trabalhos acadêmicos apresentados pudemos verificar que legado os movimentos artísticos e culturais, as escolas de artes e design e designers deixaram como legado

para aquilo que se considera um bom projeto em design gráfico. Muitos dos princípios do design moderno respondem às necessidades de boa parte das publicações atuais. Mas a influência do processo experimental traz criatividade, dinâmica e cria novo interesse em produtos tradicionais. Maior ousadia e alguma experimentação, como a alteração das estruturas tradicionais do meio impresso, mudanças na leitura e na navegação pelo espaço impresso, uma maior exploração da linguagem visual ou ainda identidade visual mais flexível são alguns dos elementos explorados. A influência de uma linguagem digital mais “madura” também pode ser vista nos trabalhos.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço principalmente aos alunos do curso de Design Gráfico da Unesp por desenvolverem seus projetos acreditando na nossa orientação. Particularmente às turmas de 2012, 2013 e 2014, da disciplina Projeto 3, representadas aqui. Um agradecimento especial à Victor Claudio de Paula e Silva, Bruno Zequim, Jéssica Garcia, Alberto Ribeiro da Rocha, Mariana Salera Marangoni, Raul de Barros Alves e Bruno Henrique Carneiro Feltran, autores dos projetos aqui apresentados.

## REFERÊNCIAS

- ALI, F. (2009). *A arte de editar revistas*. São Paulo: Companhia Editora Nacional.
- AMBROSE, G. HARRIS, P. *Fundamentos de Design Criativo*. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- AUMOUNT, Jacques *A Imagem*. Campinas, São Paulo: Papirus Editora, 2004
- BOMENY, Maria Helena Werneck. *O panorama do design gráfico contemporâneo: a construção, a desconstrução e a nova ordem*. São Paulo, Ed. Senac, 2012 (tese de doutorado já editada - USP).
- BOMFIM, Gustavo Amarante. *Fundamentos de uma Teoria Transdisciplinar do Design: morfologia dos objetos de uso e sistemas de comunicação* In: Estudos em Design, v.5, RJ, Aend-BR, 1997
- \_\_\_\_\_. Algumas considerações sobre teoria e pedagogia do design In: *Estudos em Design*, v.7 RJ, Aend-BR, 1999.
- CAUDURO, Flávio Vinicius. Design gráfico & pós-modernidade. Revista *FAMECOS* nº 13. Porto Alegre: dezembro 2000
- CAMARGO, Iara P. *O departamento de design gráfico da Cranbrook Academy of Art: 1971-1995*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011.
- CONSOLO, Cecília. *Anatomia do Design*. São Paulo: Editora Blusher, 2007
- COELHO, Luiz A.(org) *Conceitos chave em design*. Rio de Janeiro: Ed Novas Ideias, 2008
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1991.
- FIELL, C.; Fiell, P. *Graphic Design for the 21st Century*. Köln: Taschen, 2003.
- FIELL, C.; Fiell, P. *Contemporary Graphic Design*. Köln: Taschen, 2010.
- GRUZINSKY, Ana Cláudia. *Design Gráfico: do invisível ao ilegível*. São Paulo: editora Rosari, 2008
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia; CASTED, Raquel. O design de periódicos científicos on-line e a visibilidade da ciência na web. In: *InfoDesign* | Revista Brasileira de Design da Informação, v. 6, n. 3, 2009, pp. 1 – 11.
- Heitlinger, P. (2006). *Tipografia*. Origens, formas e uso das letras. Lisboa: Dinalivros.
- HOLLIS, Richard. *Design gráfico: uma história concisa*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2000.
- HORIE, R. M., PLUVINAGE. J. *Revistas digitais para iPad e outros tablets*. São Paulo: Editora Bytes &Types, 2012
- \_\_\_\_\_. *Linhas do tempo do Design Gráfico no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify, 2012

JOHSON, Steven. *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro: Jorge ZaharEd., 2001.

JACQUES, João Pedro. *Tipografia pós-moderna*. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2002.

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus Editora, 2003.

KOPP, Rudinei. *Design gráfico cambiante*. 2ª ed. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2004

KING, Stacey. *Diseño de revistas: passos para conseguir el mayor diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001

LACATOS, E. MARCONI, M. *Metodologia Científica*. São Paulo: Ed. Atlas, 2009

LESLIE, Jeremy. *Novo design de revistas*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

LOYOTARD

Lupton, E. Phillips, J.C. (2008). *Novos Fundamentos do Design*. São Paulo: Cosac Naify.

MEGGS, P. PURVIS, A. (2009). *História do Design Gráfico*. São Paulo: Cosac Naify.

OLIVEIRA, M. M. (2007). *Como fazer pesquisa qualitativa*. Petrópolis: Editora Vozes.

POYNOR, R. (2010). *Abaixo as regras*. Design gráfico e pós-modernismo. Porto Alegre: Editora Bookman.

SAMARA, Timothy. *Grid: construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

\_\_\_\_\_. *Elementos do design Editorial*. Porto Alegre: Editora Bookman, 2011.

VILLAS-BOAS, André. *Utopia e disciplina*. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 1998.

WOLLNER, Alexandre (2). *Textos recentes e escritos históricos*. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2003

ZIBEL, Carlos. *Design na contemporaneidade: entre a tradição clássica e as novas demandas socioculturais* in Anais do X Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. São Luís: EDUFMA, 2012.



## **CASSIA LETICIA CARRARA DOMICIANO**

Docente do Departamento de Design da Faac - Unesp - Bauru desde 1995, leciona no curso de graduação em Design e no programa de Pós graduação em Design.

Graduada em Programação Visual pela Unesp, fez mestrado em Desenho Industrial pela mesma instituição e doutorado em Estudos da Criança -

Comunicação e Expressão Plástica - pela Universidade do Minho, Portugal. Coordena o laboratório de Design Gráfico Inky Design (extensão e pesquisa)

desde 2001. Integra o grupo de pesquisa Design Contemporâneo: sistemas, objetos e cultura. Também é co-líder do grupo de pesquisa "Design Gráfico Inclusivo: visão, audição e linguagem", onde desenvolve pesquisa financiada pelo CNPQ na área do Design Gráfico Inclusivo, envolvendo alunos de graduação e pós-graduação. Outras áreas de ensino e pesquisa: Produção Gráfica, projetos em Design Gráfico e Design Editorial, com um particular interesse nos produtos gráficos para as crianças.