

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA  
MESTRADO EM HISTÓRIA

O IDEÁRIO DO DESIGN GRÁFICO BRASILEIRO E O  
EVENTO P&D DESIGN 2008

Mestrando: Marcos Costa de Freitas

Orientadora: Dr<sup>a</sup>. Adriana Mara Vaz de Oliveira

GOIÂNIA

2010

Marcos Costa de Freitas

## O IDEÁRIO DO DESIGN GRÁFICO BRASILEIRO E O EVENTO P&D DESIGN 2008

Dissertação submetida à banca examinadora representante da Pró-reitoria de Pós-graduação e Pesquisa da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, Programa de Mestrado em História, como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de Mestre em História.

Aprovada por:

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Adriana Mara Vaz de Oliveira

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Cristina Nunes Ferreira Neto

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Elane Ribeiro Peixoto

GOIÂNIA

2010

FREITAS, Marcos Costa

O IDEÁRIO DO DESIGN GRÁFICO BRASILEIRO E O  
EVENTO P&D DESIGN 2008

Dissertação - Pontifícia Universidade Católica de Goiás Programa de  
Mestrado em História - Departamento de História, Geografia, Ciências Sociais e  
Relações Internacionais.

GOIÂNIA - 2010

À minha filha.

## AGRADECIMENTOS

À Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Adriana Mara Vaz de Oliveira, pela competência e sensibilidade, com as quais, conduziu esta dissertação.

À Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Cristina Nunes Ferreira Neto, pelo incentivo e compartilhamento aos conhecimentos preciosos.

Aos meus colegas de História, que sempre acolhem os pesquisadores, “imigrantes”, com muita simpatia, compartilhando o melhor de sua ciência, derrubando fronteiras e ampliando horizontes.

## RESUMO

Esta pesquisa investiga o design gráfico brasileiro através da perspectiva histórica da disciplina, tendo em vista os conhecimentos e as competências sinalizadoras dos limites imaginários de seu campo. Em termos essenciais, resume-se a um esforço para revistar o passado recente do design gráfico brasileiro em busca de compreender melhor a configuração de sua episteme. O congresso P&D Design é adotado como uma porta de acesso aos registros históricos necessários à pesquisa e, ao mesmo tempo, fornece também recorte geográfico e temporal desta dissertação. Todavia, a pesquisa revista os marcos históricos da disciplina, para produzir o contraponto temporal do debate.

Palavras-chave: Congresso P&D Design. Design gráfico brasileiro. Episteme.

## **ABSTRACT**

This research investigates the Brazilian graphic design through a historical perspective of an ever building discipline concept, in view of knowledges and abilities integrated and pointed from its imaginary limits. In essential terms, it is summarized as an effort to revisit the recent past of the Brazilian graphic design in a search to better understand the configuration of its noises. The P&D Design Congress is taken as an access door to the research input need that works automatically as a temporal and geographic clipping. However, the research still inspects the historical landmarks of the discipline (from a distant past) to produce the temporal counterpoint of the debate.

Keywords: The P&D Design Congress, The Brazilian graphic design. Noises.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	10
<b>CAPÍTULO 1 – DESIGN: PROFISSÃO - CIÊNCIA OU OFÍCIO?</b>	13
<b>1.1 – Design - questões acerca do conhecimento</b>	13
1.1.1 – O dilema epistemológico do design	23
1.1.2 – Regulação, especificidades e especificações	27
<b>1.2 – Ofícios antecedentes do design gráfico</b>	30
1.2.1 – Antecedentes: a escrita, a tipografia e artes gráficas	30
1.2.2 – Indústria e design na historiografia brasileira do design	39
<b>1.3 – O Design como Disciplina: A autonomia do conhecimento</b>	46
1.3.1 – Bauhaus (1919) e Nova Bauhaus (1937)	46
1.3.2 – A Escola de ULM (1952)	53
1.3.3 – Outras Experiências	56
<b>CAPÍTULO 2 – A INVENÇÃO DO DESIGN GRÁFICO BRASILEIRO</b>	60
2.1 – Ofício gráfico como antecedente	60
2.1.1 - Ensaio autóctone de design gráfico	62
2.2 – A institucionalização do design no Brasil	65
2.2.1- Esdi	68
<b>CAPÍTULO 3 - EVENTOS DO DESIGN GRÁFICO BRASILEIRO</b>	72
3.1 - N design	72
3.2 - Bienal brasileira de design gráfico	76



<b>CAPÍTULO 4 - P&amp;D DESIGN: HISTÓRICO E ESTUTURA DO EVENTO</b>	<b>79</b>
4.1 - P&D-design edições de 1994 a 2006	82
4.1.1 - P&D-Design 1994/2006	82
4.1.2 - P&D-Design 2008	97
4.2 - Leitura macro-estrutural do evento	97
4.2.1 - Temática e estrutura do evento	98
4.2.2 - Autores e autorias	101
4.2.3 - Tendências temáticas e publicações	105
4.2.4 - Eventos cerimoniais	109
4.3 - Leitura micro-estrutural do evento	114
4.3.1- O design gráfico brasileiro através das publicações do P&D design	126
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>130</b>
<b>REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO</b>	<b>133</b>
<b>ANEXO 01</b>	<b>137</b>

## INTRODUÇÃO

As publicações recentes sobre Design Gráfico no Brasil revelam expressiva vocação dos autores à revisão de valores e investigação de novas especificidades para a disciplina. O fenômeno que se acentuou a partir de 1990, coincidiu com a expansão do ensino superior e com o crescimento do mercado editorial no segmento educacional de design. Nesse período, novos pesquisadores ensaiaram abordagens diferentes dos estudos acadêmicos tradicionais, suas publicações promoveram reflexões e submeteram à prova os paradigmas pioneiros que sustentavam os limites imaginários do design gráfico brasileiro. O aumento da produção intelectual movimentou o substrato de referenciais e trouxe à tona toda a sorte de fragilidades da disciplina. Uma análise preliminar dessas mesmas publicações evidencia que a vocação revisional foi alimentada também pelos interditos presentes no ideário pioneiro da disciplina, relativo ao período da implantação do ensino institucional de design no Brasil, entre as décadas de 1950 e 1960. Assim como muitas outras disciplinas acadêmicas, o Design Gráfico brasileiro foi importado de experiências e referências estrangeiras. Os debates históricos (durante as décadas de 50 e 60), em que, foram defendidas as necessidades do ensino superior, marcados por conflitos ideológicos entre os (defensores) agentes da mudança. Na conclusão desse processo, a implantação do ensino ocorreu sem ser adequada significativamente à realidade brasileira. O modelo implantado era previamente e presumivelmente legitimado por valores acadêmicos inquestionáveis – face ao poder de imposição do discurso europeu, frente à fragilidade da cultura acadêmica brasileira. A consequência desse processo foi a onipresença da ideologia Modernista Européia deixada como herança ao Design Gráfico brasileiro – a disciplina repatriada, aqui chegou pronta, desenvolveu-se de maneira alheia às condições de origem e, distante de seu sujeito e objeto. Contudo, ao longo de três décadas esse mesmo discurso Modernista Europeu, que havia assegurado o lugar do Design no meio acadêmico brasileiro, fragilizou-se a partir de sua origem pátria. A (controversa crise internacional do modernismo tornou-se mais um indutor da demanda revisional no Brasil, de tal forma que na década de 1990 a fragilidade acadêmica do Design Gráfico não podia mais ser ignorada.

Partindo deste contexto histórico, esta pesquisa objetiva investigar a dimensão acadêmica do Design Gráfico Brasileiro considerando-o como um conjunto dinâmico de unidades simbólicas, representadas pelos instrumentos de conhecimento e comunicação herdados, inventados e articulados pelos sujeitos acadêmicos no decorrer de sua história. Portanto, os conhecimentos e competências serão investigados enquanto a sua dimensão de indicadores dos limites da disciplina. Também, serão problematizados por uma perspectiva temporal e investigado a partir de sua história.

Para delimitar o alcance da investigação no tempo e no espaço, a pesquisa adota como referência o congresso P&D DESIGN, o recorte temporal será definido pelas oito edições do evento, que ocorreram entre 1994 e 2008. Por se tratar de uma pesquisa com objeto situado na história recente, o congresso de 2008 será estudado mais detalhadamente. Os anais das oito edições serão usados como documentos para levantamento de dados da pesquisa. O congresso teve grande potencial, indicador do percurso histórico do Design brasileiro. Ao longo de 14 anos, foi publicada a grande quantidade de artigos, palestras, painéis, simpósios e *workshops*, de forma que seus anais transformaram-se em importantes documentos históricos, daí, a relevância do Congresso P&D Design para esta pesquisa.

A organização metodológica da pesquisa parte do levantamento de dados de uma análise macroestrutural, que investigará as edições do congresso através do planejamento, estrutura temática, modalidades de apresentação e gêneros de publicações de cada edição. Essa leitura da estrutura organizacional se justifica pelo pressuposto de que a organização é parte ativa na definição de relevância de sujeitos e objetos de estudos que deverão compor as publicações de cada edição. Portanto, os organizadores e a organização normativa por eles elaborada, exercem um poder de curadoria, que configura um discurso estrutural, com potencial de agir como legitimador, ou colocar sob suspeição determinadas dimensões da disciplina. Também, nessa leitura da macroestrutura serão enquadradas as verificações das palestras, dos debates e das mesas redondas.

A próxima etapa consiste no estudo da microestrutura do evento que nesta pesquisa que é representada pelos conteúdos dos artigos publicados, através de temáticas, referências teóricas, objetos de estudo e conteúdos. Os títulos, as palavras-chave e os resumos de artigo serão investigados em busca de indicadores da predileção

temática dos autores. Dessa forma, o esforço de pesquisa deverá procurar por pistas do conjunto de conhecimentos e competências (valores) que delimitam as fronteiras imaginárias do Design Gráfico brasileiro - pelo viés dos pesquisadores acadêmicos. Ainda na etapa de estudos da microestrutura, será realizada uma leitura completa de alguns artigos, que serão selecionados através de procedimentos e amostragem. Nessa etapa, o estudo deve concentrar-se na análise detalhada dos textos publicados, com especial atenção às referências bibliográficas.

O estudo revisional dos conhecimentos e competências que compõem o Design Gráfico brasileiro tem potencial de fornecer dados importantes, úteis para revelar o estado do corpo de conhecimentos da disciplina. Se alcançasse o objetivo, as informações oriundas da pesquisa poderiam ser articuladas para somar-se a outros esforços de pesquisa e permitiriam diagnosticar ou elaborar as estratégias para revisão ou re-posicionamento da disciplina no meio acadêmico. Nos últimos anos, os estudos e a crítica do design gráfico brasileiro parecem orbitar de forma recorrente na leitura dos produtos da atividade do design. Os debates aproximam-se da dimensão pragmática e estética das coisas, ao mesmo tempo, o sujeito e o objeto se afastam do Design. Portanto, o que se busca é uma retomada aos estudos teóricos que contemplem questões da episteme, que possa oferecer alternativas de abordagens com possibilidades de levar a disciplina a uma autocrítica efetiva. A história da disciplina se apresenta como uma via segura e consistente para essa tarefa, pois, o estudo na perspectiva temporal permite investigar suas dinâmicas evolutivas, contemplando a grande abrangência dos fatores intervenientes, cujas tarefas são úteis para investigar o corpo de conhecimento que identifica a disciplina.

## CAPÍTULO 1 - DESIGN: PROFISSÃO, CIÊNCIA OU OFÍCIO?

### 1.1— Design - questões acerca do conhecimento

Ao abordar a questão dos conhecimentos que compõem o corpo da doutrina do Design Gráfico, tornou-se um enorme desafio. Como ofício, trata-se de um campo com mais de cinco séculos; como disciplina, há menos de 100 anos na Europa e menos de 50 no Brasil. Atualmente é denominado por um verbo<sup>1</sup> emprestado do latim, convertido para um substantivo do inglês e frequentemente utilizado como adjetivo no Brasil. “O termo já contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre os aspectos de conceber/ projetar/ atribuir e outro concreto de registrar / configurar / formar” (DENIS, 2000: 17). No Brasil, o sentido da palavra design é frequentemente debatido em sua dimensão semântica, porém, raras vezes estudado em confronto dos referentes (da palavra), com as especificidades do campo. Todavia, o sentido ambíguo da palavra design extrapola nossas fronteiras, na compreensão da D<sup>a</sup> Ana Calvera (2006). A etimologia contemporânea da palavra Design diverge entre os idiomas de origem inglesa e os de origem latina, segundo ela, a cultura inglesa têm propensão a explorar o referentes de “projetar” ou “praticar” (*phrónesis*). Já os latinos, associam-na mais recorrentemente à “fazer” (*techné*), o que configura o termo muito mais próximo da estética e do produto do que da atividade. Essa diferença de acepção é ponto de partida para Anna Calvera debater o imaginário dos designers a respeito das especificidades do Design:

Do ponto de vista teórico, vale lembrar que há uma diferença sutil de significado quando a palavra design é usada por falantes do inglês ou por falantes de idiomas latinos. Essa diferença pode definir o escopo da pesquisa em cada caso. Em inglês, a palavra “design” refere-se ao processo de projetar, e está, assim, relacionada à prática (“*phrónesis*”); ela está relacionada ao praticar e pode adotar características epistemológicas de atividades práticas. Em espanhol, e eu creio, em muitos idiomas latinos, o termo refere-se a atividades dedicadas a fazer coisas e, assim, referência do “praticar” torna-se o “fazer”. Na realidade, em espanhol, a palavra “*designio*” refere-se ao planejamento de uma política de acordo com a lógica baseada em fins alcançados por meios, um tipo de lógica

---

<sup>1</sup> A origem mais remota da palavra está no latim *designare*, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar (DENIS: 2000)

compartilhada por todas as atividades práticas que produzem conhecimento estratégico. O Design refere-se à atividade responsável por fazer coisas comuns para a vida cotidiana, que não usa só os meios, mas ferramentas e instrumentos. [...] Seguindo com a referência amplamente usada na classificação do conhecimento de Aristóteles, enquanto a palavra inglesa pode ser relacionada a ciências práticas (tais como ética, política, ou técnicas de administração), a palavra espanhola só refere-se às ciências “poéticas” ou “produtivas”, também chamadas “*techné*”. Até mesmo uma afirmação epistemológica é introduzida aqui, visto que a natureza do conhecimento do design está, de alguns modos, elucidada (CALVERA, 2006: SP).

No dilema, aproximar-se do “praticar” ou valorizar o “fazer”, o design acadêmico tende a voltar-se mais para a dimensão do conhecimento, correndo o risco de entrar numa aporia, “[...] ao evitar-se o “*techné*”, ou habilidade, como um meio de obter-se conhecimento mais sofisticado, nós também podemos falhar em explicar a natureza do design em si.” (CALVERA, 2006: sp).

Nesse contexto, a alusão do “fazer” como referente da palavra “design” parece ser consonantal com os problemas observáveis no ensino brasileiro de design, mais especificamente na tensão entre interdisciplinaridade e especificidade do design. Quando referimos ao Brasil, é sedutor imaginar que a indefinição ou a inércia da epistemologia teria estagnado o Design acadêmico em abordagem displicente em relação aos processos do design (praticar). A reflexão de CALVERA corrobora com o suposto de que a ambiguidade da palavra design atua como um indicativo, e ao mesmo tempo coadjuvante, dos problemas de posicionamento da disciplina design em nosso país. Não seria exagero afirmar que a imprecisão de referentes produzida pelo uso da palavra “*design*”, (principalmente no Brasil), é sintomática da incerteza que permeia a construção de sentidos e o posicionamento acadêmico da disciplina (DENIS, 2000), portanto, fator interveniente na definição de suas especificidades. Contudo, vale ressaltar que o assunto, como configurado na citação, extrapola o campo da linguagem, adentrando diversos aspectos políticos, filosóficos e acadêmicos da disciplina. Porém, se de um lado não faz sentido atribuir ao aspecto impreciso da palavra *design* a autoria dos problemas, de outro, não se pode negligenciar os indicativos observáveis de uma crise de referentes, indubitavelmente um fator interveniente na definição das especificidades da disciplina. Outro indício que denuncia a falta de consenso sobre a

essência do Design brasileiro pode ser percebido nos próprios trabalhos acadêmicos - o fenômeno da multiplicação das definições e conceituações de design, quase sempre idiossincráticas, introdutórias ou didáticas (NIEMEYER, 2000: 23). Esses fatores podem ser mapeados.

Os indicadores de limites e especificidades do Design Gráfico revelam-se mais expressivamente quando analisados na perspectiva do fenômeno histórico. O contraponto aos distintos momentos históricos, que se submete à revisão e revela dados importantes para a pesquisa, o título de exemplo, em um importante registro do ideário do design gráfico do começo do século XX. Jan Tschichold afirmou: “*Design* de livros não é um campo para aqueles que querem ‘inventar’ o estilo do dia ou criar uma coisa ‘nova’ [...] têm sido desenvolvidos ao longo dos séculos métodos e regras que não são suscetíveis de qualquer melhora [...]” (Jan Tschichold, apud HENDEL, 2006: 7).

No ano 2000, Tomás Maldonado, personagem histórica do Design, revelou-se surpreso com o tema de uma conferência em Milão: “Design e Pesquisa”. Para ele, pesquisa é uma parte essencial do design, portanto o tema da conferência era absolutamente redundante. (CALVERA, 2006).

Embora separados no tempo por mais de 50 anos, essas duas opiniões manifestas são oriundas de uma mesma abordagem de valores - Tschichold e Maldonado são designers formados no Modernismo, convictos e seguros de que o corpo de doutrina da disciplina estaria resolvido e seus limites claramente definidos. Hoje sabemos que conhecimento que articulavam naquele momento fora sistematizado e estruturado com base em referentes e metodologias que visavam essencialmente construir e dar manutenção à estabilidade da disciplina.

Naquele tempo, a pesquisa teve que permitir ao design a possibilidade de trabalhar com base em dados seguros e, ao fazer isto permitia também a possibilidade de evitar escolhas subjetivas. Também permitiu ao design a chance de ir além do nível de conhecimento de manufatura; o conhecimento adquirido por mera prática, ou “empíria”, e estabeleceu a base para um desenvolvimento disciplinar adicional de uma atividade profissional genuína. O layout era modelado no processo de engenharia, no qual a ciência pura mostra o modo que a pesquisa aplicada deveria adotar e seguir. O design era compreendido como um tipo de pesquisa aplicada com um objetivo específico: o de trazer à existência um objeto muito

peculiar definido em suas características formais mais individuais (CALVERA, 2006: sp)

Portanto, a meta dos designers gráficos nesse período, quando projetava e visava à comunicação clara, sem ambiguidades, valia-se de metodologias e instrumentos científicos que refletiam o discurso idealizado do Design Modernista. Portanto, era natural a convicção de que poderia exercer controle absoluto sobre a mensagem e seus referentes. Por isso, seria suficiente articular princípios de legibilidade, clareza, síntese e ter conhecimento do repertório de signos visuais do usuário. Nessa abordagem o Design Gráfico se estabilizava como disciplina acadêmica valendo da relação de complementaridade entre teoria e prática, especificamente através do binômio, das ciências puras e ciências aplicadas. “Assim, a teoria do Design pôde assumir o seu papel como a conceituação de uma prática.” (CALVERA, 2006: sp). Dessa forma contextualizado, o design adequava-se ao modernismo. Contudo, o próprio modernismo é visto na perspectiva Hobsbawm: um contorno mais político e pragmático, distante das narrativas da história do design que insinua o modernismo, quase como uma invenção filosófica de personagens notáveis:

Qualquer que fosse sua forma específica, o “modernismo” se baseava na rejeição das convenções liberal-burguesas do século XIX, tanto na sociedade quanto na arte, e na necessidade sentida de criar uma arte de algum modo adequada à tecnológica e socialmente revolucionária no século XIX, para o qual as artes e o estilo de vida da rainha Vitória, do imperador Guilherme e do presidente Theodore Roosevelt eram tão visivelmente inadequados. (HOBSBAWM, 1995: 497)

No entanto, independentemente da invenção ou herança de processos político-sociais, o modernismo forneceu a essência dos ideais, por onde se escreveu o arcabouço disciplinar e pioneiro, ao Design Gráfico. No começo do século XX, quando ainda esboçava sua dimensão acadêmica, o Design Gráfico oscilava entre representar e ser representado pelo modernismo. Legitimava-se e consorciava os saberes emergentes, tais como: semiótica, *gestalt*, psicologia, sociologia, ergonomia, antropologia, etc. Nesse período, era comum, nas escolas de Design, a presença de personagens de várias ciências. André Villas-Boas propõem que:

A trajetória do design gráfico é uma síntese do desdobramento do próprio projeto modernista. Ele nasceu absorvendo e explicitando os traços modernistas e, como o próprio



modernismo como um todo – mas numa velocidade muito maior – deixou seu papel de resposta crítica à sociedade industrial e acabou por consolidar-se com cânones próprios e sistemáticos, como uma resposta afirmativa (e não mais crítica) às demandas desta mesma sociedade industrial. (VILLAS-BOAS, 1998: 27)

De certa forma, uma leitura que se aproxima da visão de Hobsbaw, considerada a tese da resposta afirmativa aos problemas apresentados, como uma abordagem política e pragmática.

Outras evidências marcantes de um suposto autocontrole da disciplina encontram-se nos interditos ideológicos observáveis nos registros históricos do ideário funcional-construtivista, herdado das modernistas escolas alemã Bauhaus (1919) e na suíça de Ulm (1952): a crença na padronização e a neutralidade como portadoras de uma racionalidade universal. “A escola suíça refinou e reprimiu mais ainda quaisquer subjetivismos, regionalismos ou ‘estilismos kitsch’ que ameaçassem contaminar as formas ascéticas do design, propagadas pelos racionalistas alemães” (CAUDURO, 1998: s/p). Esse ideal que ficou conhecido como “Estilo Internacional Suíço”, era divulgado de forma quase normativa pelas primeiras escolas de design no Brasil. Sem dúvida, um traço essencial da ideologia modernista, que procurava criar algo novo e adequado a realidade do século XX.

Apesar disso, como vimos, na primeira metade do século XX, o “modernismo” funcionou, passando despercebidas às fraquezas de suas bases teóricas, ainda não inteiramente cruzadas à curta distância até os limites do desenvolvimento permitido por suas fórmulas (por exemplo, a música da dodecafônica ou a arte abstrata), ainda não foi rachado seu tecido por contradições internas ou fissuras potenciais. [...] é claro que o projeto da revolução de vanguarda estava destinado ao fracasso desde o início, tanto por sua arbitrariedade intelectual quanto pela natureza do modo de produção que as artes criativas representavam numa sociedade burguesa liberal. Praticamente qualquer um dos inúmeros manifestos com os quais os artistas da vanguarda anunciavam suas intenções nos últimos cem anos demonstravam a falta de coerência entre fins e meios, a meta e os métodos para alcançá-la, (HOBSBAWM, 1995: 497-500)

Portanto, assim como no modernismo, as certezas ideológicas que promoveram o surgimento acadêmico do design eram transitórias e frágeis, o ideário pioneiro começou ruir na Europa e nos EUA, ainda nos anos 60. Na compreensão de Hobsbawm, esse seria um destino previsível e inevitável. No design gráfico, os modelos

disciplinares, rígidos, inflexíveis e “arbitrários” não deram conta das demandas e características dos sujeitos que promoveram as revoluções sociais dessa época. A revolução comportamental do feminismo, os movimentos civis, a revolução sexual, entre outros, puseram em xeque as conquistas do design funcionalista - de repente o design gráfico não era mais adequado à cena cultural que se estabelecia. No entanto,

[...] como observou Walter Benjamin, a era da “reprodutibilidade técnica” transformou não apenas a maneira com que se dava a criação – assim como tornando o cinema e tudo que dele deriva (televisão, vídeo) a arte ancestral do século – mas também a maneira com que os seres humanos percebiam a realidade e sentiam as obras de criação, (HOBSBAWM, 1995: 501)

A partir daí, o design modernista, e todo o seu aparato metodológico, foi acusado de promotor da monotonia, de ser repetitivo, dogmático, estéril, positivista, pasteurizado.

[...] Os pós-modernos, tais como Andréa Branzi, acusam-no de ser homogeneizante e de se outorgar o monopólio das soluções, dentro de meta-narrativas modernistas; eles propõem o abandono de diretrizes pré-estabelecidas e do planejamento coercitivo, indutor de restrições à criatividade, para conferir liberdade aos designers, que só assim poderão se expressar plenamente e ser bem sucedidos. Entretanto, esta visão subestima os efeitos da realidade econômica e social em que o design se insere, preconizando uma performance criativa que não se articula necessariamente com o contexto local e pouco tem a contribuir para o desenvolvimento endógeno, (Castro 2008, sp).

Portanto, diante do esgotamento de ideais, o design moderno foi obrigado a revisar suas bases de conhecimentos. “[...] a Teoria do Design sentiu-se envergonhada por sempre tentar justificar o que de repente parecia ser um padrão vazio e um estilo enfadonho.” (CALVERA, 2006: sp).

As especificidades do design gráfico, que para os pioneiros no início do século XX, pareciam seguras e claramente definidas, mostraram-se um campo frágil na medida em que os estudos sobre ontologia e epistemologia aprofundaram-se na disciplina. A sua dinâmica revelou, mais uma vez, a curiosa sintonia entre os debates revisionais internos, e as demandas sociais externas, agindo como coadjuvantes no processo evolutivo. De certa forma colaborando com a tese de André Villas-Boas, o Design

Gráfico pioneiro estava muito atrelado ao movimento moderno e sujeito às mesmas leis de transformações, Hobsbawm ilustra a transição que foi compartilhada por ambos:

[...], a partir dos fins da década de 1960, uma acentuada reação a ele foi se tornando cada vez mais manifesta, e na década de 1980 virou moda sob rótulos como “pós-modernismo”. Não era tanto um “movimento” quanto uma negação de qualquer critério preestabelecido de julgamento e valor nas artes, ou na verdade da possibilidade de tais julgamentos, (HOBSBAWM, 1995: 498)

Posicionando claramente como antagônico da escola moderna, o emergente design gráfico “pós-moderno” definiu sua vocação para o subjetivo e ambiguidade na dimensão estética, e fez opção pela profusão de elementos. Essa abordagem era automaticamente uma ruptura com a herança da cultura racionalista *bauhausiana* e Estilo Internacional Suíço. A partir daí, no cenário internacional, instaurou-se a incerteza, na qual, modernismo e Design Gráfico entraram em crise. O que era previsível, já que, as cenas culturais transgressoras, rebeldes e iconoclastas dos anos 60 não poderiam ser expressas por um ideário ou iconografia racionalista - o sujeito “pós-moderno” possuía suas próprias demandas. No Brasil, a história ainda percorria outras vias, como um eco da ideologia do modernismo europeu, a ESDI – Escola Superior de Desenho Industrial, foi inaugurada no começo dos anos de 1960, de certa forma o Design acadêmico brasileiro foi inaugurado na contramão da história.

As consequências da transição de valores foram mais graves para a pesquisa acadêmica, pois, as incertezas advindas dos questionamentos “pós-modernos”, ao deserdar a tradição modernista, deixaram dúvidas que seriam o papel da pesquisa em design e seriam conhecimentos necessários para a nova realidade da disciplina. Hobsbawm demonstra o alcance da crise que se instalava:

Todos os “pós-modernistas” tinham em comum um ceticismo essencial sobre a existência de uma realidade objetiva, e / ou a possibilidade de chegar a uma compreensão aceita dessa realidade por meios racionais. Todos tendiam a um radical relativismo. Todos, portanto, a essência de um mundo que se apoiava em crenças opostas, ou seja, o mundo transformado pelas ciências e a tecnologia nela baseada, e a ideologia de progresso que o refletia, (HOBSBAWM, 1995: 499-500)

Dessa forma, muitas questões ficaram em aberto: de problemas simples, ligados à semântica e terminologias, a questões complexas, como as especificidades disciplinares e o papel social do design, “da crítica ao racionalismo não foi difícil passar a uma crítica da razão [...]” (SOUZA, 2001: 74)

Além da divergência entre o *corpus* de saber moderno, sistematizado na fundação da disciplina, e as abordagens contemporâneas, a historiografia do design, ao que tudo indica, é outro fator interveniente na definição das suas “fronteiras”. Marcada pela repetição de modelos paradigmáticos, a história do design dá indícios de vocação por valorizar o mito e o episódio. A dimensão sensível do problema revela-se na tendência da historiografia do design em dispor a história de processos produtivos em uma taxonomia temporal linear. Quase sempre desenvolvendo uma narrativa estruturante para os episódios, de onde geralmente indica-se a origem da disciplina a partir de revoluções precisamente datadas. A citação do pesquisador português CARLO reforça esse indício:

Convém referir outro fantasma que aparece aos historiadores do design do ocidente: a distinção entre a indústria e o artesanato. A maior parte das histórias de design considerada pontos-chaves: arrumam, de um lado, o artesanato com seus materiais tradicionais e com sua repetitiva e obsoleta coleção de objetos feitos à mão; do outro, colocam as máquinas que tornam possível a produção em massa de um único objeto e que introduzem novas formas relativas à nova função, pondo de parte a adição de ornamentos, tornada obsoleta. Trata-se de um processo que iniciou supostamente no século XVIII e que teria acabado em meados do século seguinte, depois da exposição de Londres no Palácio de Cristal. Mas será tudo isso verdade? Quer dizer, será que essa versão corresponda verdade? (CARLO, 1993: 32)

Esse enredo, muito conhecido no Brasil, culmina em abordagem que pode condenar o design a ser percebido como circunscrito restritivamente à sua dimensão produtiva e estética, afastando-o do sujeito e objeto da disciplina. O fenômeno evoca a tese da Dra. Ana Calveira, que fala da diferente acepção da palavra design para latinos e ingleses – praticar x fazer (pag. 12).

Vale destacar que esse problema refere-se principalmente às metodologias de História, “o erro de explicar o passado apenas em termos do presente, chamado de historicismo, tem sido um dos grandes obstáculos para compreensão adequada da

história do design” (DENIS, 2000: 14). A história inventada, equivocada ou meramente descritiva e factual, corre o risco de introduzir juízos de valor no interior da disciplina. O historicismo presente no design é frequentemente observado consociado ao fenômeno da busca das origens da disciplina. As metodologias nativas da História são ricamente servidas de instrumentos e referências teóricas para se tratar esse problema, sobre o tema Marc Bloch considera que,

Nenhum historiador se contentará em constatar que César levou oito anos para conquistar a Gália e que foram necessário quinze anos a Lutero para que, do ortodoxo noviço de Erfurt, saísse o reformador de Winttemberg. Importa-lhe muito mais atribuir a conquista da Gália seu exato lugar cronológico nas vicissitudes das sociedades europeias; e, sem absolutamente negar que a crise espiritual como a de irmão Martinho continha de eterno, só julgará ter prestado contas disso depois de ter fixado, com precisão, seu momento na curva do destino tanto do homem que foi seu herói como da civilização que teve como atmosfera. [...] Nunca é mal começar por um meio culpa. Naturalmente cara a homens que fazem do passado seu principal tema de estudo de pesquisa, a explicação do mais próximo pelo mais distante dominou nossos estudos às vezes até a hipnose. Sob sua forma mais característica, esse ídolo da tribo dos historiadores tem um nome: é a obsessão das origens [...]. (BLOCH, 2001: 56).

Para Bloch, as condições externas, aquelas que permeiam os processos evolutivos, são mais importantes do que as origens “genéticas” dos objetos da história. Em uma metáfora célebre ele afirma que “O carvalho nasce da glande. Mas carvalho só se torna e permanece apenas ao encontrar condições de ambiente favoráveis, as quais não resultam da embriologia” (BLOCH, 2001: 58). Em termos metodológicos da história,

Será que, ao contrário, por origens entende-se as causas? Então haveria mais outras dificuldades a não ser aquelas que, constantemente e sem dúvida mais ainda nas ciências do homem, são por natureza inerentes às investigações causais. Mas entre dois sentidos frequentemente se constitui uma contaminação tão temível que não é em geral muito claramente sentida. Para o vocabulário corrente, as origens são um começo que explica. Pior ainda: que basta para explicar. Aí mora a ambiguidade; aí mora o perigo, (BLOCH, 2001: 56).

Portanto, se as pesquisas de design buscam obsessivamente pelas origens da disciplina para responder às questões do presente, há o risco de se restringir à

construção de uma história “artificial”, ou a elaboração de um discurso ideologicamente engajado. Lucien Febvre, ao criticar o livro de Louis Halphen, *Introduction à l’Histoire*, de 1946, acusa o engajamento “proselitista” da obra do historiador, e aponta sua ingenuidade em relação à complexidade dos fatos, frente aos desafios de se produzir estudos de história.

Que será, com efeito, um historiador historizante? Henri Berr, utilizando os termos de uma carta que o próprio Halphen escrevia em 1911, respondia em substância: é um homem que, trabalhando sobre fatos particulares estabelecidos por ele próprio propões-se a ligar entre si, tais fatos, coordená-los e em seguida (eu cito o Halphen de 1911), analisar as mudanças políticas, sociais e morais que os textos nos revelam em um dado momento”. As mudanças particulares, entenda-se, já que, para nosso autor, a história se define como uma ciência do particular [...] Por fim, os fatos... E a que denominam vocês fatos? Que colocam vocês atrás dessa pequena palavra, “fato”? Pensam acaso que eles são dados a história como realidades substanciais, que o tempo escondeu de modo mais ou menos profundo, e que se deve simplesmente desenterrar, limpar e apresentar à luz do dia aos nossos contemporâneos? Ou então tomam vocês à sua própria conta a palavra de Berthelot, exaltando a química, logo após seus primeiro triunfos – A química, sua química, a única ciência entre as outras, dizia ele orgulhosamente, aquela que fabrica seu próprio objeto. E nisso ele se enganava. Porque todas as ciências fabricam seu objeto, (FEBVRE, 1992: 104, 105).

Contudo, independente do estado de evolução da historiografia do design, ainda restaria aos estudiosos o desafio de investigar discurso da história que incide, de fato, sobre a práxis e a epistemologia da disciplina. Ou ainda, se essa relação é relevante para sua epistemologia, para essa questão, uma resposta se esboça a partir de uma reflexão de Pierre Bourdier:

Acho que o inconsciente de uma disciplina é a sua história; as condições sociais de produção ocultadas, esquecidas, são o inconsciente: o produto separado de suas condições sociais de produção muda de sentido e exerce um efeito ideológico. (BOURDIEU, apud LOPES, 2004: sp)

Disciplina, produto, história e ideologia, os referentes da citação são afins aos problemas ontológicos do Design Gráfico brasileiro, desenvolvido na Europa, implantado no Brasil sem adequações, divorciado de suas condições sociais de origem. Talvez por isso o “inconsciente da disciplina”, no Brasil, tenha ficado refém de

ideologias, ou se estruturado a partir de ideologias supostamente perenes. O historicismo recorrente no design gráfico pode seguramente ser investigado nessa perspectiva, partindo da vocação acadêmica herdada, frente às condições sociais do novo cenário da disciplina. O “inconsciente da disciplina” poderia então ser investigado a partir da relação entre o conjunto de valores que a compõem, e sua posição em relação às condições sociais dadas para sua produção, sua história.

### 1.1.1 - O dilema epistemológico do design

Partindo do que foi colocado nesta dissertação, dos pressuposto que o design acadêmico seja constituído de limites difusos, valores transitórios e, ainda, apresenta dificuldades para enunciar seu campo de especificidades. Mas, considerando que tais problemas não são exclusivos de Design Gráfico, e muito menos incomuns ao meio acadêmico / científico, torna-se importante situar mais precisamente a hipótese. O fenômeno orientador desse esforço de pesquisa é a “epistemologia específica”, aquela, que segundo JAPIASSU (1975), objetiva constituir uma disciplina, defini-la a partir de unidades do saber, ou de estudá-la a partir de uma dada organização metodológica, e daí explorar as relações que ela mantém com disciplinas que lhe são afins.

Corriqueiramente, as evoluções do conhecimento e das ciências são marcadas por conflitos ideológicos e grande mobilidade de valores. Na primeira metade do século XX grandes transformações no campo do saber surgiram das teorias emergentes. Em um intenso processo de revisão, as ciências redefiniram os referentes de conhecimento, que assumiu caráter relativo e transitório em relação aos seus valores, métodos, sujeito e objeto. Diante disso, a dinâmica produzida no processo evolutivo do conhecimento tornou-se tão importante quanto ao produto final, ou aos resultados obtidos no seu exercício, como defende Japiassu,

Ora, hoje em dia, o conhecimento passou a ser considerado como um processo, e não como um dado adquirido uma vez por todas. [...] Devemos falar hoje de conhecimento-processo, não mais de conhecimento-estado. Se nosso conhecimento se apresenta em *devir*, só conhecemos realmente quando passamos de um conhecimento menor para um maior. A tarefa da epistemologia consiste em conhecer esse *devir* e em analisar todas as etapas de sua estruturação, chegando sempre a um

conhecimento provisório, jamais acabado ou definitivo (JAPIASSU, 1991: 27)

Portanto, quando se trata de epistemologia no sentido global, ainda na perspectiva de Japiassu, a transitoriedade, ou as fronteiras difusas, longe de invalidarem ou colocarem o conhecimento científico sob suspeição, é, na verdade seu principal legitimador. Visto que é o fenômeno que assegura a possibilidade de revisão, portanto a evolução. No lado oposto, situam-se outras atividades do pensamento humano, a exemplo da religião, que se legitima pela tradição, que é mais resistente a questionamentos e revisões, portanto, supostamente perene.

As questões da epistemologia específica e epistemologia global foram debatidas para prevenir-se do equívoco de que, ao referir-se a limites disciplinares. A pesquisa estaria perseguindo um modelo teórico definitivo ou absoluto para o Design Gráfico acadêmico brasileiro.

Outro fator importante que deve ser considerado neste estudo é o caráter interdisciplinar do design. O fato é que surgiu historicamente no meio acadêmico como convergência de saberes e competências diversas. Constitui-se mais um fator complicador da sua autonomia. A interdisciplinaridade, entendida como característica de campos órfãos de especificidades ou incapazes de existirem por si cria o risco de estagnação disciplinar. Porém,

Seja como atividades projetual, seja como prática acadêmica, se o design gráfico se mostra necessariamente interdisciplinar, ele precisa se delimitar como disciplina justamente para que possa ter interlocução com essas demais disciplinas com as quais obrigatoriamente tem de conviver. [...] Se tal não ocorrer – se seu papel específico não for claramente definido na convivência intermitente com as demais disciplinas -, ele tende a se confundir com elas e por elas ser engolido, justamente porque sua interdisciplinaridade não é episódica, mas radical, viceral, permanente. (VILLAS-BOAS, 2002: 23)

No entanto há que se considerar que o próprio conceito de interdisciplinaridade não possui um sentido estável, encontra-se indefinidamente em construção, portanto, os significados da palavra, mesmo em ambientes acadêmicos, podem ser controversos, lacônicos e, às vezes, evasivos. Entre os estudiosos do design,



[...] parece haver uma concepção – em geral, pouco reflexiva e, naturalmente, pouco sistematizada – de que esta interdisciplinaridade equivale à amorfia. Por ser tão radicalmente interdisciplinar o design gráfico não teria campo próprio, seria um *tudo* que a *tudo* abarcaria, neste caso, corresponde a um *nada*. [...] Esse tipo de postura – negar a estrutura disciplinar sob o pretexto da abrangência interdisciplinar – nada tem de *antidisciplinar*, mas sim de *adisciplinar*. Não se trata de ação, mas de omissão. (idem, 2002: 24)

Essa indefinição leva a uma tentação latente, de imaginar que qualquer produto de origem antrópica, em qualquer momento da história, seria configurado por algum tipo de design. Portanto, esse campo teria existido desde sempre, ou nunca existido. Para a História do Design esse é um conceito danoso, geralmente explorado para desautorizar, ou colocar sob suspeição os construtos baseados na revolução industrial como marco histórico do surgimento do design.

A “amorfia disciplinar”, em questão, deixaria ao design apenas a opção de desenvolver sua dimensão ofício, que o restringiria às tecnologias e a um discurso estético. A história do ensino acadêmico do design no Brasil evidencia que os momentos pioneiros foram pautados pela adoção recorrente de modelos estrangeiros presumidamente resolvidos ou definitivos. Um campo negligente em relação à sua “epistemologia específica” compreensivelmente seria órfão de limites e especificidades, e por isso teria mais vocação a atuar de forma prática, distante das questões filosóficas.

Partindo de evidências, no caso específico do Brasil, ainda cabe questionar se esse estado de “amorfia disciplinar”, na perspectiva de Villas-Boas (2002), ou o estado de indefinição da práxis no ponto de vista de Calvera (2006), poderia também ser decorrente das condições históricas de implantação do design gráfico brasileiro, referindo-se ao ofício gráfico e ensino institucional de design.

Antes de fomentar um debate dicotômico, opondo aspectos pragmáticos a um confronto com teorias ou metodologia, deve considerar que esses antípodas são complementares. Um jogo de exclusão de um em detrimento de outro, só pode ocorrer em um contexto equivocadamente de debate, como demonstrou André Villas-Boas. Para Calvera (2006), uma práxis ideal seria baseada em eixos: horizontal, dito eixo sintagmático, que representa o projeto, e é conformado por decisões tomadas nas

circunstâncias da geração de respostas a um problema enunciado; e eixo vertical, paradigmático, aquele que compreende de “possibilidades esboçadas pelos dados científicos previamente coletados, e corretamente organizados de acordo com seus valores ou utilidades”. Dessa forma autora propõe, como saída para a definição de um campo de conhecimento próprio do design, uma abordagem que o trataria como fenômeno:

Em um senso mais amplo, nestes casos, o assunto de pesquisa em design é o próprio design e os modos nos quais ele trabalha. Deste modo, o design se torna um fenômeno que pode ser estudado, e a pesquisa, uma fenomenologia do design (CROSS apud CALVERA, 2006: sp).

O fato de o design ser situado frequentemente por outras disciplinas, na esfera da cultura, contribui para reforçar a tese de que lhe cairia bem a abordagem epistemológica fenomenológica. “O design é um discurso, como tal, espelha condição cultural, na qual, foi concebido ao mesmo tempo em que contribui para produzir, realimentar e transformar esta condição cultural, (VILLAS-BOAS, 2000: 19). Dessa forma, duas questões muito importantes para o design gráfico estariam ainda em aberto, uma, de ordem ontológica, que uma vez esclarecida deveria enunciar as especificidades da disciplina, conseqüentemente evidenciando seu lugar no ambiente acadêmico e outra, da delimitação de uma ordem pragmática, que deveria resolver questões do campo de atuação, ou definição do alcance das competências específicas e nativas do design”.

Se a definição da disciplina mostra um desafio, a distribuição hierárquica de seus campos internos de especialidades ainda é mais problemática. Vários ensaios e documentos oficiais vêm, há muito tempo, tentando oferecer um modelo taxonômico do design que dê conta de enunciar com clareza suas especialidades frente às suas especificidades. Essa situação se agrava ainda mais quando faculdades, geralmente da rede privada, por questões de mercadológicas, ofertam mais de uma certificação em um mesmo curso, exemplo: Curso de Design com habilitação em gráfico, produto e interiores. Dessa forma, fica enunciado um campo, em que tudo abarca, disciplinarmente amorfo e órfão de especificidades, cada vez mais distante da investigação do sujeito e objeto da disciplina.

### 1.1.2 – Regulação, especificidades e especificações

Atualmente o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPQ, classifica o Design na Grande Área das Ciências Sociais Aplicadas, identificando-o como área do Desenho Industrial, nas seguintes especialidades:

Design de produto, especialidade que trabalha a produção de objetos - bens de consumo duráveis ou efêmeros: veículos, calçados, mobiliários, equipamentos, embalagens, ferramentas, etc.

Programação Visual , especialidade que trabalha objetos voltados para demandas humanas de comunicação e informação: impressos, sinalização, web design, embalagens, identidades de instituições, etc.

E por último, seguindo a taxonomia do CNPQ, Desenho de projetos, esse item é o mais confuso de todos, pois, a palavra desenho é ambígua quando analisada na perspectiva do design. Ela pode referir-se à Ilustração, que é elemento de composição produzido para um dado objeto de design gráfico, ou à um conjunto de parâmetros gráficos “desenhados” para orientar um sistema produtivo, nesse caso a palavra tem acepção de projeto. “Desenhar Projetos” é algo impensável, fazer “Design de Projetos” é o cúmulo da redundância, dessa forma, “Desenho de projetos” é algo próximo de “desenho de desenho” ou “projeto de projeto”. Ou a confusão desse item seria uma tentativa descuidada de referir-se à metodologia de design? Desenhar projetos = estudar a dinâmica de projetos (?).

Além da taxonomia normativa, há aquela informal mais praticada pelos designers: Nessa, o DESIGN é representado como campo abrangente da atividade, que abriga os campos específicos secundários: Design GRÁFICO e Design de PRODUTO. E essas especialidades se desdobram em especialidades terciárias, ex. { DESIGN [ Design GRÁFICO (design editorial, web design, design de sinalização etc.) ] - [design de PRODUTO (Mobiliário, automotivo, ...) ] }. Contudo, essa abordagem também apresenta muitas lacunas, design de interiores e design de moda às vezes são defendidos como especialidades independentes, no mesmo nível de Design GRÁFICO e design de PRODUTO, e às vezes como campos subordinados a design de PRODUTO. Design de Interiores enfrenta o dilema de definir-se como especialidade de arquitetura ou de

design de produto. Web Design aparece frequentemente defendido como um campo independente do Design Gráfico, posição geralmente defendida por abordagens justificadas em tecnologias de reprodução (impressos x digital), ao invés de contemplar em sujeitos e objeto do Design. De certa forma, substantivos, adjetivos e semântica ainda ocupam posição chave nos discursos que tentam esboçar os limites do design acadêmico no Brasil.

Também, a práxis pode ser considerada um fator interveniente na distinção das especialidades do Design. Em termos essenciais, a maioria das especialidades usa os mesmo recursos sintáticos e semânticos para parametrizar a reprodução ou execução de objetos de design (problematização, desenhos técnicos, indicações processais, etc).

Design gráfico e design de produto, por exemplo, compartilham o mesmo léxico de parâmetros de projeto, configurados pela geometria e matemática, no qual, ocorre o desenho técnico, em que, o recurso é usado pelo designer (arquiteto, engenheiro) para se comunicar com a dimensão produtiva da indústria ou com os demais segmentos afins. A metodologia e o referencial teórico também são muito parecidos para ambas especialidades, para explicar sua atividade. O designer se vê obrigado a fugir dessas generalidades, e quase sempre, valer-se de esquemas “didáticos” onde o design é explicado pelo produto. Portanto, as especificidades das áreas manifestam-se mais claramente no cartaz, revista, jornal, site, mobiliário, vestuário, etc. Talvez por isso os designers brasileiros, recorrentemente, se apresentem como fazedores de coisas – para explicar o que é ser designer, geralmente se diz o que o designer faz.

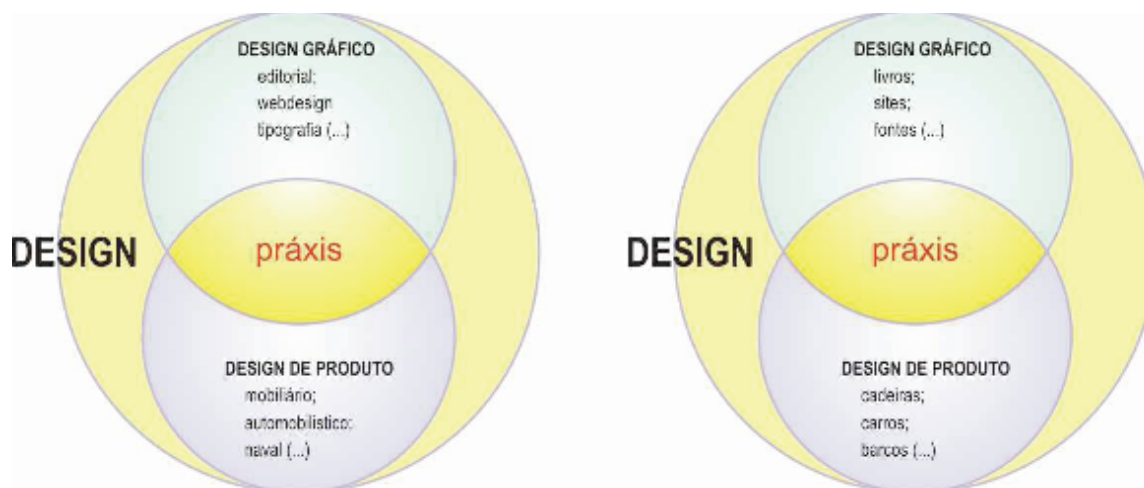


Figura 1: A práxis dificulta a distinção de áreas, nos esquemas didáticos, a distinção pelos produtos é mais aceita e praticada. Ilustração de FREITAS Marcos Costa.

É muito frequente deparar com ensaios que tentam, por ordem, as questões das especialidades e especificidades do design, exemplo: “O design moderno é a atividade praticada, visando ao projeto de produtos industriais ou produtos que utilizem processos decorrentes do desenvolvimento tecnológico pós Revolução Industrial.” (SOUZA, 2001: 29). Nessa proposta, o design é caracterizado por processos de produção e tecnologias, tendo como marco histórico de origem a Revolução Industrial. Embora aparentemente lógico, trata-se de um constructo relativamente arbitrário com indícios e leitura do presente. Embora não seja unânime, trata-se de um enredo muito praticado por acadêmicos no Brasil. No entanto,

[...] a maioria das definições concordam que o design opera com esses dois níveis, [aspecto abstrato de conceber e aspecto concreto de configurar] atribuindo forma material a conceitos materiais. Trata-se, portanto de uma atividade que gera projetos, no sentido objetivo de planos, esboços ou modelos. (Denis, 2000: 16)

André Villas-Boas, no livro *Utopia e Disciplina* (2000), defende que o design gráfico é caracterizado por aspectos formais, funcionais, simbólicos e metodológicos, e, para configurar como design, ainda deve obrigatoriamente ser projetado para reprodução, destinado ao contexto de cultura de massa, atendendo a demanda de fetichização da mercadoria e estar amplamente cercado de uma metodologia própria. Desse modo, Villas-Boas concorda com Souza, mas, ao citar o fenômeno da fetichização da mercadoria, circunscreve o design no tempo e na cultura moderna, e

dessa forma, direciona-o para um dado sujeito, ao mesmo tempo em que torna dispensável a investigação das origens históricas remotas. Portanto, no Brasil, a taxonomia da disciplina, no meio acadêmico, revela-se ainda muito instável e “ruidosa”. Os constructos apresentados oscilam entre excesso (e efemeridade) de especificidades e/ou a ausência delas.

## **1.2 – ofícios antecedente do design gráfico**

### **1.2.1 – Antecedentes: Escrita, tipografia e artes gráficas**

Ao abordar o conjunto de conhecimentos que compõem o design gráfico brasileiro, considerando o fenômeno da repatriação da disciplina, a pesquisa demanda, por uma revisão, seus antecedentes históricos. Portanto, o estudo de alguns “marcos históricos” se faz necessário para ordenar a compreensão de fatores intervenientes no processo evolutivo dos conhecimentos, e competências que denotam (ou teriam potencial para isso) seus limites disciplinares. Abordar os antecedentes, leva a pesquisa quase sempre ao risco das aporias de origem – assunto debatido no capítulo 01, portanto, torna-se relevante esclarecer que, aqui, a meta se restringe a investigar os fatores intervenientes na história – sem pretensão de discurso genético.

O primeiro problema que se apresenta frente à tarefa de investigação dos antecedentes do design gráfico é estabelecer recorte. Consciente de que essa será uma ação quase arbitrária, resta depositar nos procedimentos metodológicos os esforços para se fazer um trabalho relativamente seguro.

O design gráfico moderno, embora tenha surgido de convergência de conhecimentos de vários povos e culturas, desenvolveu-se de forma mais expressiva na cultura ocidental. Os marcos históricos mais expressivos orbitam o surgimento e difusão da escrita, e os desdobramentos específicos que evoluíram daí: o objeto livro, tecnologia de impressão, tipografia, ofício de impressor, disciplina acadêmica, etc. Dessa forma, o estudo deve se delimitar na cultura europeia, considerando-a como o berço das artes gráficas nos moldes conhecidos no ocidente. A essência da práxis da disciplina, e muitos conceitos do design gráfico moderno foram ensaiados e evoluíram nos ofícios da escrita e das artes gráficas, ao longo dos séculos. Corriqueiramente,

Antes do surgimento de uma saber ou de uma disciplina científica, há sempre uma primeira aquisição ainda não científica de estados mentais já formados de modo mais ou menos natural ou espontâneo. No nível coletivo, esses estados mentais são constitutivos de certa cultura. Eles constituem as opiniões primeiras ou pré-noções como um conjunto falsamente sistematizado de juízos, constituindo representações esquemáticas e sumárias, formadas pela prática e para prática, obtendo sua evidência e sua “autoridade” das funções sociais que desempenham. (JAPIASSU, 1991: 17)

A escrita Romana ocidental é resultado de um processo evolutivo de aproximadamente cinquenta séculos, descendente de uma amálgama de várias escritas arcaicas do Oriente Médio e do Mediterrâneo, que foram sintetizadas na Escrita Fenícia. Os fenícios eram hábeis navegadores e comerciantes, por voltas do ano 1000 a.C., desenvolveram um alfabeto “síntese” das escritas aprendidas com as outras culturas, com as quais, mantinham relações comerciais: sumérios, hititas, miscenas e egípcios, (HORCADES, 2004). Era uma escrita simples e sem apegos à tradição, ao contrário do que ocorria nas complexas escritas sacerdotais precedentes, das quais, se originou. Visava, principalmente, ao registro das operações de comércio. A Escrita Fenícia é composta por 22 caracteres. Propagou-se pelo mediterrâneo, graças à navegação, que surgiu da vocação comercial dos fenícios. Por volta do século V a.C., os gregos adotaram e modificaram a escrita Fenícia com adição de vogais, “a versão usada em Atenas, o chamado *alfabeto Jônico*, foi o padrão de referencia para a Grécia clássica.” (HEITLINGER, 2006).

Dos gregos, o alfabeto passou para os etruscos, cuja cultura foi berço da cultura latina. Por sua vez os Romanos em expansão territorial, conhecidos pelo seu à vontade em assimilar os mais diversos elementos culturais estrangeiros (que eles classificavam de “bárbaros”), adaptaram o alfabeto grego, etrusco à sua língua e à sua fonética. (HEITLINGER, 2006: p.18)

Por voltas de 700 a.C., os romanos usavam um alfabeto versal<sup>2</sup>, muito semelhante ao nosso atual. A escrita desempenhou um importante papel no Império Romano, era um instrumento de poder, devidamente normatizado pelo Estado. Em 100 d.C. a escrita romana havia evoluído para diversos padrões de “desenho”: havia

---

<sup>2</sup> Versal é o padrão de escrita em maiúsculo, caixa-alta, (HORCADES, 2004).

alfabetos para monumentos, documentos de Estado; escrita cursiva e até um padrão para escrita de avisos, comumente pintado em muros. (Horcades, 2004)

As superfícies e as ferramentas usadas para a escrita interferiram diretamente na evolução da expressão plástica dos alfabetos. A forma de “desenhar” os caracteres sempre foi afetada pelas técnicas utilizadas. A escrita sobre argila mole era feita por um instrumento que marcava a forma por pressão. Para se escrever com cinzel sobre superfície de pedra, curvas suaves, linhas retas e largas eram mais adequadas. A escrita, com pena e tinta, é feita sobre o pergaminho, tinha a fluidez do gesto manual etc. (FRUTIGER, 1999).

Os materiais e procedimentos utilizados para conservação e manuseio de registros escritos fizeram evoluir superfícies e objetos-suporte da escrita: argila, pedras, couro, papiro, papel etc. O costume grego de empilhar folhas de papiro e fixar um dos lados para facilitar o manuseio e arquivamento fez surgir o objeto que foi chamado *codex*<sup>3</sup>. Daí, evoluiu a estrutura e um mecanismo de encadernação peculiar. O *codex* submetido à avaliação prática de manuseio e conservação, evoluiu até chegar ao livro como conhecemos hoje – um conjunto de folhas manuseáveis, presas pela lateral esquerda. Entre vários fatores, os de natureza antrópica<sup>4</sup> foram os mais expressivos para definir as dimensões estruturais e o formato do livro. Na idade média, o livro já era um objeto importante para a cultura ocidental, era produzido artesanalmente em todas as etapas, do papel à encadernação. Sob o monopólio da Igreja Católica, surgiu, nessa época, o ofício de calígrafo copista, geralmente exercido por monges, cujo trabalho consistia em reproduzir livros manualmente. Desse ofício evoluíram várias formas de se “desenhar” a escrita romana, a predominante foi chamada de caligrafia gótica. Em 500 d.C. os calígrafos copistas irlandeses desenvolveram uma forma de escrita arredondada, chamada de escrita *uncial* e, seu desenho evoluiu dos movimentos livres da escrita manual caligráfica, (HORCADES, 2004).

---

<sup>3</sup> O termo *codex* fazia alusão a códigos, leis – isso porque o objeto registrava códigos normativos. Os Romanos o chamaram de *Códice*, (HORCADES, 2004).

<sup>4</sup> Na escolhas das dimensões de um livro há sempre duas constantes: O olho humano e a mão humana, ou seja, o olho normal estará sempre a uma distância constante do livro, e a mão humana vai sempre segurar o livro da mesma maneira. (Horcades 2000: 102)



No século VIII d.C. o imperador Carlos Magno encomendou um novo alfabeto para a publicação da Bíblia oficial do Império. A partir da escrita uncial um bispo irlandês desenvolveu uma nova forma de desenhar os caracteres e um novo alfabeto, que foi chamado de “Escrita Carolíngia” (homenagem ao imperador). Satisfeito com o resultado, o Imperador a decretou como escrita oficial do império Franco. O alfabeto romano de letras minúsculas, como conhecemos hoje, evoluiu da escrita carolíngia. (HORCADES, 2004).

No século 15, o inventor Johannes Gutenberg (1390-1468) reuniu conhecimentos de vários ofícios e criou um sistema de impressão que mecanizou a produção de livros. Antes disso, há séculos, o livro era um objeto de produção onerosa, copiado caligraficamente à mão, em um processo demorado e impreciso. A tecnologia que surgiu na época, a prensa de tipos móveis, representava a convergência de tecnologias que eram muito conhecidas. O mecanismo ou equipamento de transferência da impressão, de matriz original, para a cópia de papel fora adaptado das antigas prensas de xilogravura, que, por sua vez, haviam sido adaptadas das prensas usadas para esmagar uvas, para produção de vinho (HEITLINGER, 2006). A tecnologia de fundição dos tipos móveis foi adaptada do ofício de joalheiros, que dominava a habilidade de trabalhar fundição de metal com precisão em escala reduzida. A fundição de tipos móveis demandava por essas competências. O conhecimento de produção do papel, preparação das tintas gráficas e a encadernação foram herdadas do antigo ofício de copistas. O primeiro livro impresso por Gutenberg, a Bíblia de 42 linhas em 1445, foi composto com letras góticas, cuja forma imitava a caligrafia dos copistas. Portanto, a práxis do ofício de impressor nasceu e caracterizada pela convergência de conhecimentos já assimilados, ensaiados e estabelecidos na sociedade. Talvez por isso, quando a história “decreta” ser Gutenberg, o inventor da imprensa, negligenciando o contexto histórico, o discurso pareça frágil e equivocado. Seu mérito real não foi uma invenção, mas, foi a competência para reunir ofícios diversos e criar uma nova tecnologia. Essa tecnologia, que parecia muito promissora naquele momento histórico, deparou com inúmeros desafios logo no início do seu estabelecimento. A tradição e a cultura da caligrafia, expressa na estética e no livro medieval, foram os primeiros grandes obstáculos para os artífices impressores. Os copistas<sup>5</sup> e calígrafos<sup>6</sup> eram

---

<sup>5</sup> Copista era o artífice do livro, copiava e os confeccionava de forma artesanal, (HEITLINGER, 2006).

personagens influentes na época, tornaram-se grandes inimigos dos impressores, em alguns casos, conseguiram aprovar leis que proibiam suas entradas e permanências em algumas cidades. Os homens letrados e colecionadores consideravam os livros manuais, produzidos pelos calígrafos, esteticamente superiores aos impressos, mecanicamente, a título de exemplo das adversidades e infortúnios dos impressores pioneiros (detalhes frequentemente negligenciados pela história), Gutenberg, em 1455, teve a oficina confiscada para pagar empréstimos. Em 1468, morreu pobre, desamparado e esquecido, (HORCADES, 2004).

Em 1460, a oficina que pertencera a Gutenberg imprimiu o livro *Catholicon*, de Balbus. Foi usada uma tipografia de desenho mais aberto, formas mais claras do que os tipos góticos. O desenho dos tipos lembrava a escrita carolíngia.



Figura 2 – Bíblia de Gutenberg com tipografia gótica e o livro *Catholicon* de Balbus, com a tipografia evoluindo para influência carolíngia.

Fonte: <<http://tipografos.net>> consulta em 19 de janeiro de 2010

Esse registro histórico evidencia a preocupação com escolha da forma ideal dos caracteres para impressão com tipos móveis. A letra gótica, com *counter*<sup>7</sup> muito estreito, era difícil de imprimir, o acúmulo de tinta nos vértices “escurecia” o texto. A letra que funcionava bem para escrita manual mostrar se imprópria para a tecnologia de impressão. Constatado isso,

<sup>6</sup> Calígrafo era o artesão da escrita, sujeito hábil em escrever, ou desenhar “modelos” letras, (HEITLINGER, 2006).

<sup>7</sup> *Counter* é o espaço vazio na forma de determinados caracteres, como o “O”, “P”, “B”, refere-se a contra-forma do caractere, define seu peso gráfico, (FREITAS, Marcos Costa)

Para a ainda novíssima tecnologia da imprensa, a *lettera antiqua* praticada pelos calígrafos humanistas italianos foi moldada em caracteres de chumbo. Conjugando perfeitamente as letras romanas minúsculas com as letras versais, saem dos prelos de Veneza, em fins do século XV, os primeiros livros modernos. Em poucos anos, tipógrafos franceses, alemães e italianos definiram nessa cidade a tipografia e a estética do design editorial dos livros de hoje. (HEITLINGER, 2006: 43)

Na medida em que o novo ofício produzia, fazia notar seu enorme potencial, dessa forma, preconceito contra os mestres impressores e seus impressos, foi se dissipando. Por voltas de 1500, tanto a Igreja como o Estado reconheceram o que a tipografia de tipos móveis poderia lhes ser muito útil, a partir daí, tornaram-se protetores do ofício, atestando status social e reconhecimento aos tipógrafos. Mesmo nos primórdios,

A arte da impressão envolvia uma serie de conhecimentos diferentes: mecânica para as prensas, fundição para ligas, fabricação de papéis, formulação de tintas, técnicas de encadernação, conhecimento de diagramação, arte, além de muita cultura, conhecimento de outras línguas e escritas. Por tudo isso os impressores, calígrafos e escribas eram pessoas de grande importância para a sociedade européia. Constituíam uma elite de intelectuais que trabalhavam com as tecnologias mais modernas da época e não paravam de inventar máquinas, materiais e processos de fabricação. (HORCADES, 2004: 56)

Na mesma década da experiência pioneira de Gutenberg a tecnologia de tipos móveis se estabeleceu e consolidou como um ofício, seu legado, que evoluiria pelos cinco séculos seguintes, prepararia toda a base de conhecimentos e competências para o surgimento do design moderno.

Todavia, na senda da consolidação do livro, o principal objeto dessa nova tecnologia, restava ainda amadurecer conhecimentos e competências para se trabalhar a composição visual, que deveria resolver a diagramação do texto no espaço gráfico. Os tipógrafos resgataram e adaptaram o conhecimento das proporções áureas, da tradição copista, oriundos dos conceitos matemáticos de *Fibonacci* (Leonardo Pisano 1170 - 1250, matemático italiano) e da cultura greco-romana. Nesse enredo ainda precoce de uma profissão recém inventada, percebem-se problemas, processos e soluções que são análogos ao design gráfico atual.

Uma vez consolidada, a tecnologia tipográfica se multiplicou em uma escala exponencial. Os livros podiam ser produzidos em escalas maiores e muito mais rapidamente no sistema de impressão de tipo móveis do que pelos calígrafos copistas. Isso os tornou acessíveis, afetando profundamente a sociedade. O número de leitores e o acesso à informação cresciam no mesmo ritmo que a “indústria gráfica”.

Por volta de 1500 havia oficinas impressoras em mais de 240 centros europeus, e estas haviam produzido umas 28 mil edições. Este será o número aproximado de *incunábulus*, os livros produzidos até 1500. Fazendo uma estimativa de aproximadamente 200 exemplares por edição haveria algo como 5 ou 6 milhões de livros impressos numa Europa com 100 milhões de habitantes [...] (HEITLINGER, 2006: 62)

A tipografia tornou-se um dos campos mais especializados das artes-gráficas, o francês Nicholas Jenson (1420-1480), que havia trabalhado na oficina de Gutenberg como aprendiz, montou na cidade de Veneza sua própria oficina no ano de 1468. A partir da escrita romana *Capitalis Monumentalis*<sup>8</sup>, Jenson fixou o padrão dos alfabetos de letras maiúsculas, destinadas às referências cerimoniosas (formais) da escrita, indicadas para títulos e nomes próprios. E, partindo da escrita *carolíngia*, ele fixou um alfabeto de letras minúsculas, com conotação mais leve, menos formal do que as maiúsculas, indicadas para textos extensos, leitura corrida. Dessa forma criou um padrão que foi chamado de Escrita Humanista, composta por dois alfabetos: maiúsculas e minúsculas ou caixa-alta e caixa-baixa. Portanto,

O tipo romano é composto de duas partes básicas bastante diferentes. A caixa-alta, que de fato vem de Roma, baseia-se nas inscrições imperiais. A caixa baixa foi desenvolvida na Europa setentrional no fim da Idade Média, sobretudo na França e na Alemanha, e recebeu seu polimento final na Veneza da baixa renascença. Entretanto, ela também é romana no sentido mais abrangente da categoria. Enquanto a caixa alta é um legado do Império Romano, a caixa baixa é uma herança do sagrado império Romano – sucessor cristianizado do império pagão. (BRINGHURST, 2005: 138)

---

<sup>8</sup> *Capitalis Monumentalis* era a escrita oficial do Império Romano para fachadas e monumentos, era solene e formal, uma forma particular de desenhar as letras em monumentos. Nesse período havia ainda mais três tipos oficiais de escrita: A *Quadrata*, escrita de documentos oficiais. A *Cursiva*, escrita cotidiana feita à mão com uso de pena e a *Rústica*, uma escrita informal usada em sinalização e advertências, geralmente pintada em muros (Horcades, 2004)

A forma plástica da escrita humanista mostrou-se muito mais eficiente para impressão em tipos moveis do que a escrita gótica.

O intertexto desse enredo histórico revela algo muito importante: a criação de um alfabeto proposto para resolver problemas de ordem prática (tecnologia de impressão), tendo em vista questões de dimensão simbólica, imbricadas à visualidade da escrita. Sem dúvida uma questão que passaria pelo discurso de forma-função, não fosse o anacronismo presente na reflexão. O caráter de “discurso construído” da história, bem como o drama da “leitura do presente”, revelam-se nessa analogia conceitual de conhecimentos do século 15, em oposição à história legitimada do século 20. O princípio de forma-função<sup>9</sup> é frequentemente apresentado como um advento do modernismo.

Em 1520 o francês Claude Garamond (1490-1561) foi contratado para fornecer tipos de chumbo ao impressor Robert Estienne. A partir desse momento, ele restringiu seu ofício a produzir e comercializar apenas fontes tipográficas. Até então era frequente o impressor dominar e atuar em todas as etapas, e tecnologias envolvidas no ofício. (HEITLINGER, 2006). Essa ocorrência marca o surgimento do ofício fundidor de tipos - um personagem especializado em uma competência ou função específica das artes gráficas. Novamente deparamos com indícios de conceitos tradicionalmente atribuídos à revolução industrial, nesse caso, divisão e especialização de determinadas etapas do trabalho, em contexto anacrônico - “linha de produção” no ano de 1520.

Entre o surgimento da escrita fenícia e a escrita romana passaram-se aproximadamente dez séculos de história. Entre a impressão da bíblia de Gutenberg, e a consolidação do ofício das artes gráficas (tomando a especialização de Garamond como marco histórico), apenas 75 anos se passaram. Após esse marco histórico a tipografia passou a evoluir sua forma plástica, tratamento gráfico-visual (peso, terminações, largura, ornamentos etc.). De certa forma, os valores essenciais relativos à sintaxe da escrita, “desenho” dos alfabetos e as competências tecnológicas já estavam relativamente bem resolvidos, portanto os desafios migram para questões “simbólico-visuais” da tipografia.

---

<sup>9</sup> Abordagem de design que defende que a forma de um objeto deveria ser determinada por suas funções, um discurso antagônico ao ornamento dos objetos (SOUZA, 2000).

O ritmo frenético com que a sociedade e o homem renascentista se reinventavam, denota a rebeldia e descontentamento para com as conquistas das tradições progressas. Para Lucien Febvre, esse estado de espírito foi o motor das transformações desse período:

Ora se os homens do século XVI tivessem permanecido cuidadosamente na mesma linha que os homens dos séculos XII, XIII e XIV; se tivessem continuado a se expressar como faziam estes últimos, com as palavras de um latim escolástico que gradativamente se afastava de corpo e alma, do latim clássico; se não tivessem declarado guerra justamente aos modos de escrever e pensar de seus pais e avós; se não tivessem desejado romper (não se discute se tiveram ou não condições de efetivamente chegar a tanto) com suas maneiras de raciocinar e com sua linguagem classificada como bárbara; se não tivessem tentando, para além do cristianismo, da teologia e da escolástica, retornar às fontes, as verdadeiras fontes do pensamento antigo, e a Cícero primeiramente mais meditado e seguido do que nunca enquanto filósofo, mais estudado e imitado do que nunca como escritor; então, haveria poucas dificuldades, ou talvez nenhuma, (FEBVRE, 1992: 66).

No século 16, graças à tecnologia dos tipos móveis, em um curto período de tempo, o livro impresso tornou-se um objeto acessível. Daquele momento em diante, o crescimento da cultura letrada e a tecnologia de tipos móveis entraram em um processo ressonante, um alimentava o outro e ambos cresciam exponencialmente. No final do século 16 estima-se que foram impressos aproximadamente seis milhões de livros na Europa (HEITLINGER, 2006). Com isso a tipografia de tipos móveis estabeleceu-se como um ofício promovido pela demanda que ajudara a criar. Portanto, o ofício artes gráficas consolidou-se muito antes do advento da revolução industrial. Dessa forma, talvez seja prudente tratar a história do design gráfico de forma independente da história do design de produtos. Ao que tudo indica, a transição do artesanato para a industrialização, que produziu o discurso disciplinar do design de produto, se deu a partir de transformações radicais na práxis, enquanto que o campo das artes gráficas quase não se modificou ao adotar o discurso disciplinar no século XX.

### 1.2.2 – Indústria e design na historiografia brasileira do design

As publicações recentes revelam que os esforços de definição da identidade do design no Brasil freqüentemente recorrem à história para evidenciar ou defender suas especificidades disciplinares, a idéia de que

O design moderno emergiu em resposta à Revolução Industrial, quando artistas e artesãos com mentalidade reformista tentaram conferir uma sensibilidade crítica à feitura de objetos e à mídia. [ou que] O design tomou forma como crítica à indústria, ganhou entretanto seu status maduro e legítimo ao tornar-se agente da produção em máquina e do consumo em massa (LUPTON E MILLER apud GRUSZYNSKI, 2000: 18)

Portanto, ainda é muito presente nos escritos de design no Brasil, essa alusão aos movimentos reformistas que surgiram na Europa, na segunda metade do século XIX - como promotores do design moderno. Desses, um dos mais citados é o *Arts and Crafts*, que foi formado por um grupo de pensadores que promoveram debates sobre as condições sociais de trabalho e a estética do produto industrial. O discurso do grupo era caracterizado por um pensamento dicotômico da relação histórica artesanato x indústria, e dos diferenciais entre seus produtos. Consideravam que a indústria havia degenerado a estética e a funcionalidade dos objetos, pregavam como solução o resgate dos ofícios (artesanato pré-industrial) e de seus valores estéticos. O movimento foi influenciado pelas ideias do romântico John Ruskin (1819-1900) e pelo socialista e medievalista William Morris (1834-1896). Morris, tentando promover o debate de crítica á indústria, realizou uma experiência ímpar no século XIX: a reconstituição de uma oficina tipográfica nos mesmos moldes da gráfica de Gutenberg, com os mesmos equipamentos, fontes tipográficas e papéis artesanais (HORCADES, 2004: 92).

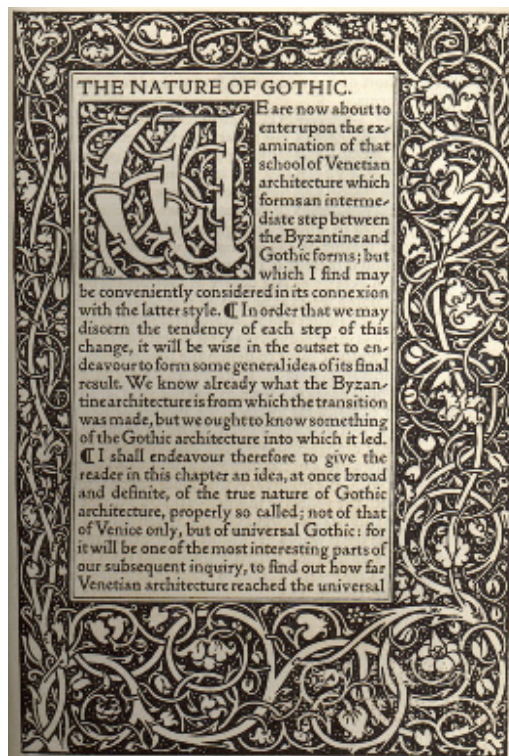


Figura 3 - *The Nature of Gothic*, livro de John Ruskin, impresso por William Morris em 1892, O livro evidência o esforço de resgate da estética medieval.

Fonte: <<http://www.springfieldlibrary.org/gutenberg/art.html>> consulta em 18 janeiro 2010.

Portanto, no século XIX, para reformistas como forma-função<sup>10</sup> e Pré-Rafaelitas<sup>11</sup>, o antagonista do artesão (o *outro*) era um personagem abstrato, expresso na imagem e no *modus operandis* da indústria que, em uma ampla conjuntura de revoluções sociais, econômicas e tecnológicas, substituiu o modo de produção artesanal. Naquele momento o artesão passou a ser uma espécie de mito ancestral, que resguardava uma cultura quase perdida. A cultura que foi tomada como possibilidade de solução para os problemas advindos da Revolução Industrial. Para Souza, esses movimentos de resgate da cultura medieval, ou do modo de produção artesanal não merecem o status de “pioneiros do design moderno”, sua experiência teria posicionado

<sup>10</sup> Abordagem de design que defende que a forma de um objeto deveria ser determinada por suas funções, um discurso antagonico ao ornamento dos objetos (SOUZA, 2000).

<sup>11</sup> Foi um grupo artístico fundado em Inglaterra em 1848 por Dante Gabriel Rossetti, William Holman Hunt e John Everett Millais e dedicado principalmente à pintura. Este grupo, organizado ao modo de uma confraria medieval, surge como reacção à arte académica inglesa que seguia os moldes dos artistas clássicos do Renascimento. Inseridos no espírito revivalista romântico da época, os pré-rafaelitas desejam devolver à arte a sua pureza e honestidade anteriores, que consideram existir na arte medieval do Gótico final e Renascimento inicial (Wikipédia).



ao grupo na contramão do processo histórico evolutivo. E suas “[...] atitudes caracterizadas na verdade por um espírito “anti-industrial”, típico das elites da época, eventualmente ainda dependentes, em parte, de ideologias ligadas a antigos regimes” (SOUZA, 2001, p. 14). Portanto, segundo esse argumento, nessa primeira fase, de forma indireta, os esforços dos reformistas tentavam barrar ou inverter o percurso evolutivo da cultura ocidental – não estavam inventando o design.

Apesar de tudo, o movimento *Arts & Crafts*, com seu ideário mítico e saudosista do modo de produção medieval, ainda iria influenciar o projeto pedagógico da primeira fase da Bauhaus – em um desdobramento absolutamente dissonante com o mito da vanguarda histórica da Bauhaus. E, mais uma evidência da complexidade dos processos históricos, e dos desafios de se construir uma narrativa segura para história do design.

Souza ainda aponta como promotores de uma história do design mal resolvida, os autores (historiadores) Herbert Read (1934), Lewis Mumford (1934), Nikolaus Pevsner (1936) Siegfried Giedion (1941) e Rayner Baham (1960) (destes, a presença mais marcante no ensino de design no Brasil é Nikolaus Pevsner). Em sua opinião, esses historiadores teriam promovido uma abordagem historicista e romântica, de que o design teria surgido da inventividade de um grupo de notáveis - ao promoverem a “reforma” da revolução industrial. Sua crítica concentra-se na premissa de que

Essas matrizes, conduzem à idéia de que o design não seria outra coisa senão decorrência direta de uma relação de influências recíprocas entre conceitos estéticos e formais sustentados por personalidades excepcionais (John Ruskin, Willian Morris, Henry Van de Velde e Walter Gropius) e contribuições de algumas inovações tecnológicas (SOUZA, 2001: 30)

Dessa forma, para Souza, os historiadores mencionados teriam uma abordagem em comum - uma síntese resumida ou simplificada de que, nos fins do século 19 e começo do século 20, debates sobre o papel social do artesanato, arte e indústria, norteados por ideais estéticos, teriam dado forma ao design moderno - os historiadores negligenciaram estudo de importantes aspectos sociais que produziram sujeitos, demandas e fundamentaram a Revolução Industrial. “Não se pode resumir a complexidade das questões a conceitos tão estreitos como o industrial opondo-se ao

artesanal, o cultural ao produtivista, o nacional ao internacional, um filo ou antigermanismo etc.” (SOUZA, 2001: 19). E completa:

Se não se deve invalidar a historiografia oficial do design, por outro lado, não se pode deixar de demonstrar seu caráter fragmentado ou parcial, que a conduz a problemas de interpretação tanto em aspectos sociais e econômicos, como na própria apresentação pouco crítica de idéias estéticas e das inovações tecnológicas discutidas. (SOUZA, 2001: 30)

SOUZA propõe reestruturar a investigação da história do design moderno a partir do envolvimento de três revoluções: Americana, Francesa e Industrial. A Revolução Americana teria criado o conceito de “indivíduo e sua liberdade”, inspirada pelos ideais racionalistas do pensamento iluminista. A revolução Francesa plantou as bases para o surgimento do sujeito político, que por sua vez, se consolidou no conceito de cidadania, também inspirada pelo iluminismo. E por fim, a Revolução Industrial, promotora da tecnologia promovida pela mesma e pelo conhecimento científico oriundo da ideologia iluminista. Portanto, o discurso progressista teria criado seus sujeitos e suas próprias demandas. O conceito de indivíduo transformou-se para o de consumidor que ainda demandava por garantias de seus direitos individuais, problema que foi resolvido pelo conceito de cidadania, sob a tutela da nação. O progresso baseado nas ciências e tecnologias, e implementado pela industrialização, era o meio sensível em que se depositava a confiança que seria possível tornar a progresso acessível a todos. (SOUZA, 2001). O design moderno seria uma consequência demandada por um contexto político muito amplo, distante do conceito de invenção acadêmica ou ideologia reformista.

Numa passagem célebre de sua obra, Marx afirmou que *O Capitalismo* - sempre compreendido como um modo de produção específico - não cria apenas mercadorias para os consumidores, mas igualmente, “produz” os consumidores para suas mercadorias. Essa intuição inicial de Marx seria confirmada por suas pesquisas, apontando para uma concepção de sociedade na qual o sujeito, longe de se comportar como o “todo poderoso”, criador consciente de todas as relações e forças produtivas sociais, era por elas dominado e “enfeitado”, (BARREIRA, 2005: sp).

Ao redirecionar a história, apontando, para os sujeitos, SOUZA afeta o discurso tradicional das origens do design – aquele centrado nas tecnologias da revolução industrial. Essa revisão coloca a política em destaque, o ideário progressista do começo

do século 20 passa à função motora das revoluções Industrial e social, conseqüentemente, os sujeitos assumem uma posição histórica mais complexa, menos episódica. Dessa forma enfraquece a interpretação que relaciona Revolução Industrial de forma restritiva a questões produtivas ou tecnológicas. Portanto, construindo os enunciados a partir do sujeito torna-se possível denotar os valores e ideais que estavam imbricados às condições históricas daquele momento. A título de exemplo, o conceito de “Forma-função”, que talvez seja um dos paradigmas pretensamente genéticos (no sentido de criadores da disciplina) mais presentes na historiografia do design, é defendido por SOUZA como mera consequência de um processo histórico. Nessa acepção,

A ideologia do progresso, juntamente com o desenvolvimento técnico e científico, conduziu à idéia de que a beleza de um objeto depende de sua utilidade e eficiência – ou seja, de sua adequação à função que se destina. Eis aí a definição clássica do funcionalismo em design. Não se deve pensar que o funcionalismo é uma idéia do fim do século XIX, como se poderia crer a partir de algumas formulações historicistas do design. (SOUZA, 2001: 22).

A idéia do funcionalismo ao algo peculiar do século XIX é questionável, porém, é seguro afirmar que, no tocante ao ofício das artes-gráficas, embora o conceito (de funcionalismo) tenha se resolvido muito antes da revolução industrial, não se pode negar que também foi re-configurado por ela. Pelo menos para a história do design, desse ponto em diante, o conceito tornou-se indicador de limites e especificidades do design. O discurso disciplinar, a delimitação de seu campo de atuação, bem como seus sujeitos, consolidou-se no cenário moderno, por demandas e paradigmas oriundos do período tardio da Revolução Industrial. Villas-Boas reafirma a relação entre as demandas da comunicação de massa e as especificidades do design moderno:

O design gráfico, tal como o conhecemos é expressamente comunicacional que nasce da necessidade de, num ambiente de massa, agregar valores simbólicos a determinados bens, sejam estes concretos ou não. Para tal lança mão de instrumental simbólico que se expressa materialmente no plano da visualidade. De forma a veicular estes valores a preservação deste mesmo caráter simbólico. (VILLAS-BOAS, 2002: 19)

Portanto, a enorme pressão exercida pela “propaganda”, que surgiu do capitalismo e da sociedade de consumo, demandou por objetos de comunicação que

afetaram em cascata as artes gráficas e a tecnologias de impressão. A propaganda fez surgir os impressos de grande formato, o que afetou paradigmas tecnológicos – fez se necessário evoluir máquinas, tipografias e superfícies e materiais para situações diversas. As impressoras surgiram com grandes formatos e complexos mecanismos automáticos, capazes de produzir grandes tiragens em curtos intervalos de tempo, a baixo custo, (HEITLINGER, 2006).

A Revolução Industrial mudou o curso da história da tipografia, mecanizando o processo da impressão. A máquina a vapor tinha aparecido já em 1769, o barco a vapor em 1807, a locomotiva em 1814. Foi o Alemão König (1774-1833) que inventou em 1811 a prensa mecânica e introduziu a energia a vapor e o movimento rotativo no engenho de impressão, (HEITLINGER, 2006: 123).

A litografia, uma tecnologia de impressão baseada no princípio de repulsão entre água e gordura, inventada em 1796 por Alois Senefelder (1771– 1834), levaria a arte gráfica a novos patamares. O processo permitia imprimir em várias superfícies: madeira, tecido e papel, ao contrário da impressão tipográfica que se restringia ao papel e a formatos específicos. A litografia representou um avanço considerável - o original de impressão (matriz) podia ser trabalhado com desenhos manuais, era possível desenhar formas fluidas e orgânicas com a soltura do traço manual em cores diversas. Na indústria, o processo foi usado para imprimir embalagens, estampas e pôsteres, e os artistas adotaram para produção de gravuras. (CAMARGO, 2003) A litografia foi o antecedente do processo de impressão que se conhece hoje como *Off Set*, ambos operam a partir do mesmo princípio físico-químico.

Na primeira década do século XX, a partir do *Deutscher Werkbund*<sup>12</sup> na Alemanha, a idéia de reforma da sociedade industrial afasta-se dos ideais ingleses de revalorização do trabalho manual ou do produto medieval. A indústria passa a ser compreendida como uma realidade concreta e inevitável, independente das conseqüências. Os Alemães assumem a indústria como algo positivo, a partir daí, concentram-se na busca da sistematização de uma práxis ideal para a produção. O

---

<sup>12</sup> O *Projeto Werkbund* foi instituído em Berlim - Alemanha em 1907, por *Herrmann Muthesius*. Era uma associação de intelectuais, artistas, arquitetos e empresários que pregavam a padronização dos produtos industrializados, revalorização do operário e viam na indústria uma possibilidade de atingir um ideal de igualdade social. O movimento se intitulava *Deutscher Werkbund*, que significa Confederação Alemã do Trabalho (SOUZA, 2000)

antigo discurso que apontava a baixa qualidade estética e funcional do produto industrial, reverteu-se para o diagnóstico das causas desse fenômeno. Surge a idéia de que faltava um personagem com conhecimento e competência para pensar e parametrizar a estética e funcionalidade dos objetos industriais. Os esforços se concentraram em estabelecer um conjunto de conhecimentos, competências e, conseqüentemente, uma identidade para esse personagem que estava sendo demandado – processo que deflagrou o estabelecimento e institucionalização das escolas de design. Portanto, ao contrário do discurso reformista do *Arts & Crafts*, nessa nova realidade, não há um “outro” a combater ou substituir (como no drama indústria x artesão), o que se apresenta frente à demanda da constituição designer, a partir desse momento, é a peculiaridade da indústria frente às necessidades do sujeito, a qual, se destinam aos produtos industriais. Nesse cenário, os críticos e pensadores ensaiaram as abordagens pioneiras da institucionalização do ensino de design.

Os movimentos contestadores da Revolução Industrial conquistaram espaço na medida em que seus discursos críticos tornaram-se proposições e projetos alternativos para uma reforma do modo de produção. Talvez por isso, na Inglaterra, os movimentos de reforma demoraram mais a produzir resultados práticos, já que os pensadores ingleses apregoavam como solução, o retorno ao modo de produção medieval, como defendeu Souza. Esse era um movimento contrário à Revolução Industrial e dissonante com o cenário social que se estabelecia. O *Deutscher Werkbund* ou *Projeto Werkbund* era menos romântico e mais propositivo do que os movimentos ingleses. Dessa forma, na Alemanha, a crítica às mazelas da Revolução Industrial, percorreu o caminho da reforma,

Muitos dos problemas propostos pelo *Werkbund* permanecem – ou, no mínimo, foram renovadas. Entre elas podemos citar pelo menos três de fundamental importância: 1. O *Werkbund* situou pela primeira vez o problema do design em todas as suas complexidades e contradições. / 2. Reconheceu da forma mais explícita possível que, sem a presença determinante da indústria e de seus interesses, não há possibilidade de sobrevivência para o design. / 3. Evidenciou que o design nasce no tempo e no âmbito de uma corrente de gosto formal orientada por padrões de pura visualidade. Como fator de construção formal, determinou ainda uma renovação do classicismo e, como fator de construção ideológica, o surgimento de um proto-funcionalismo. (SOUZA, 2001: 19).

O pragmatismo dos alemães foi determinante para a institucionalização pioneira do ensino superior de design. As proposições, experiências e ensaios normativos do *Deutscher Werkbund* foram úteis para apontar os conhecimentos e competências que deveriam ser articulados para se estabelecer o modelo de ensino e a delimitação da disciplina.

No geral o design moderno ocidental, assim como seu sujeito e objeto, evoluíram em contextos históricos e sociais, claramente definido e devidamente demandado.

### **1.3 – O Design como Disciplina: A autonomia do conhecimento**

#### **1.3.1 – Bauhaus (1919) e Nova Bauhaus (1937);**

O Século XX foi notável pelas revoluções e mudanças de paradigmas que fez surgir, as palavras de Hobsbawm ilustram a intrincada relação e movimentação dos valores culturais desse período:

(...) menos de 20 anos depois da eclosão da Primeira Guerra Mundial, a vida metropolitana de todo o mundo ocidental encontrava-se claramente marcada pelo modernismo, mesmo em países como EUA e a Grã-Bretanha, que pareciam não receptíveis a ele na década de 1920. A aerodinâmica, que varreu o design americano de produtos adequados e inadequados a ela a partir do início da década de 1930, ecoava o futurismo italiano. O Estilo *art déco* (derivado da Exposição de Artes Decorativas de Paris, 1925) domesticou a angularidade e abstração modernistas. A revolução moderna do Livro em brochura na década de 1930 (Penguin Books) abria caminho para a tipografia de vanguarda de Jan Tschichold (1902-74). O Ataque frontal do modernismo ainda era desviado. Só depois da Segunda Guerra Mundial, o chamado estilo internacional de arquitetura modernista transformou o cenário urbano, embora seus principais propagandistas e praticantes – Gropius, Le Corbusier, Mies van der Rohe, Frank Lloyd Wright etc. Estivesse em atividade há muito tempo, (HOBSBAWM,1995: 184-185).

Considerada um marco histórico no ensino do design, arte e arquitetura, a Bauhaus foi uma ousada experiência desse período, fundada na cidade alemã de *Weimar*, em 25 de abril de 1919, com a fusão de duas escolas estatais: Academia de

Artes e a Escola de Artes e Ofícios. Seu projeto pedagógico era pautado por experiências didáticas revolucionárias que visavam a formar profissionais para demandas emergentes da sociedade industrial. A escola almejava a consolidar um sintetismo lógico e racional que fosse adequado à produção de objetos para a “era da máquina” e ao sujeito moderno. A Bauhaus surgiu entre dois grandes marcos da história moderna - foi inaugurada um ano após o fim da Primeira Guerra Mundial e foi encerrada 6 anos antes do início da Segunda Guerra Mundial. Nessa época, o poder político nunca estivera tão volátil, as novas gerações, estimuladas pela busca de uma solução para as mazelas da sociedade industrial, tendiam a questionar a tradição. Picasso, Braque e Cézane (entre outros) redefiniram o ideal de estética; Einstein colocou em xeque a física newtoniana com a teoria geral da relatividade; Alberto Santos Dumont inventou o avião em 1906; os estudos de Charcot, Leibniz, Carl Jung e Sigmund Freud redefiniram os estudos da consciência humana (Roberts, 2005). Entre inúmeras outras experiências que marcaram esse período, está a Bauhaus. A escola consolidou-se como um ponto convergência das mais expressivas personalidades da cena científica, cultural e artística da época.

A lista de nomes de uma forma ou de outra associados à Bauhaus parece um Who's Who das artes avançadas entre o Reno e os Urais: Gropius e Mies van der Rohe; Lyonel Feininger, Paul Klee e Wassily Kandinsky; Malevich, El Lissitzky, Moholy Nager etc. Sua influência se baseava não só nesses talentos, mas – a partir de 1921 – num deliberado afastamento da velha tradição de artes e ofícios e belas artes (de vanguarda) em direção a designs de uso prático e produção industrial, (HOBBSAWM,1995: 185).

A primeira fase, da implantação até 1923, caracterizou-se por uma abordagem de regresso aos valores do *Projeto Werkbund*, mas com influência romântica do *Arts and Crafts*. Nesse período, o propósito da escola era fazer uma síntese entre arte e artesanato, de certa forma, ignorando a produção industrial e capitalista. Essa fase é denominada de “A Bauhaus Expressionista”. A fuga dos ideais da sociedade industrial era sintomática de um afastamento proposital entre os intelectuais e a burguesia. “Os artistas e intelectuais que tinham participado nos combates voltavam das trincheiras com a consciência de que a guerra era uma manifestação do total absurdo e da bancarrota da sociedade burguesa.” (Heitlinger, 2006: 200). Todavia o pensamento romântico da escola durou pouco, na medida em que foi confrontada com as demandas

políticas sociais, se viu obrigada a alinhar seu discurso ao modernismo, seu currículo foi reformulado com ênfase em uma práxis de vocação científica. A Bauhaus passou a valorizar o experimento e as ciências emergentes - Gestalt, Semiótica, Psicologia, Sociologia, Ergonomia etc.

Na segunda fase, entre 1923 e 1925, o estado alemão equilibrara sua economia, com isso retomou o crescimento na produção industrial. Nesse período houve grande movimentação no comando da escola: Walter Gropius ficou até 1928, quando foi substituído Hannes Meyer, que ficou até 1930, e foi sucedido por Mies van der Rohe, que ficou até 1933. A Bauhaus realinhou seu modelo de ensino para se beneficiar dessa situação de progresso da economia nacional. “De 1930 a 1933, Mies van der Rohe substituiu Meyer. Foi um período extremamente escasso em contribuições práticas ou teóricas para constituição do design moderno” (SOUZA, 2001: 50). Essa fase é conhecida como “racionalismo radical”, quando a escola se apega aos próprios mitos ao tentar alinhar seu plano de ensino com o progresso do estado alemão.

Sem dúvida, a Bauhaus é um marco histórico da institucionalização do ensino de design. Porém, mesmo produzindo ricas experiências em comunicação visual, as contribuições e proposições teóricas para a especialidade design gráfico foram poucas e, às vezes, controversas (Heitlinger, 2006: 196-198). A começar pelo projeto pedagógico original (1919), que não contemplava o ensino de design gráfico. Somente em 1925 foi criada a cadeira de tipografia, e ainda assim, seu objetivo era restrito a produzir material promocional dos produtos e impressos didáticos para a própria instituição (GRUNSZYNSK, 2000: 50). Vale ressaltar que, a criação da cadeira de tipografia não deve ser confundida com implantação de um curso de design gráfico.

Na Bauhaus o Funcionalismo<sup>13</sup> era o ícone de modernidade, representava a dimensão sensível dos valores que legitimavam a missão da instituição. Portanto, a partir daí é fácil deduzir seu compromisso com esse ideário. O conceito de funcionalidade era pautado por neutralidade da forma, em um discurso antagônico ao ornamento, que era característico do objeto industrial produzido transicional ou vitoriano. Todavia, é importante lembrar que, “a noção de funcionalidade no âmbito do

---

<sup>13</sup> Funcionalismo é uma abordagem de design (ou arquitetura), que parte da idéia de que os aspectos formais e estruturais de um objeto devem ser condizentes com seus propósitos e finalidades práticas a que se destina – era um conceito frequentemente articulado em oposição ao ornamento, (SOUZA, 2000).



design é anterior a própria Escola, mas o caráter praticamente dogmático que assume é endossado a partir dela”, (GRUNSZYNSK, 2000: 39).

É importante considerar ainda que a neutralidade na forma dos objetos, como idealizada pela Bauhaus, é um conceito que opera de forma diferente entre o design de produto e o design gráfico. Em se tratando de produto, a negação do ornamento, em detrimento da funcionalidade do objeto leva quase automaticamente à compreensão do conceito de neutralidade da forma. Porém, quando se trata de tipografia, por exemplo, o processo é inverso. Nesse caso a neutralidade diz respeito principalmente à familiaridade do leitor com a forma (desenho) do caractere, “assim sendo, uma fonte tipográfica com design tradicional seria mais neutro do que um caractere inovador ou inédito.” (FARIAS, 2000: 71)

Se esses fatores forem considerados, pode se afirmar que na especialidade da tipografia para textos, o ornamento (não o ornamento no sentido leigo, o termo aqui se refere às terminações, modulação de eixos etc.) – teria uma “função objetiva” de auxiliar a leitura de um texto. Um exemplo sintomático é o alfabeto Elementar de Herbert Bayer<sup>14</sup> e a experiência de Albers<sup>15</sup>, que propunham projetar fontes tipográficas com características de simplicidade, funcionalidade, neutralidade, internacionalidade, parametrização simplificada e fácil utilização. (Heitlinger, 2006: 196) O design desses novos alfabetos foi comprometido por proselitismos ideológicos de seus autores: a pretensa neutralidade tornou-se contraditória pelo ineditismo da forma dos caracteres; a almejada simplicidade perdeu-se em meio a uma textura de composição excessivamente auto-referente<sup>16</sup>; a propriedade de internacionalidade não conseguiu superar os indicativos de design alemão autóctone. Quanto à meta de parametrização e fácil aplicação, mostrou-se numa empreitada pouco relevante. A tipografia tradicional, com cinco séculos de evolução, já havia resolvido essas questões. Analisado que hoje essa experiência é controversa, para Heitlinger

---

<sup>14</sup> Herbert Bayer, austríaco, era Artista gráfico, ilustrador, fotógrafo, foi estudante da Bauhaus de 1921 até 1923, em 1925, retornou como professor de Tipografia (HEITLINGER, 2006).

<sup>15</sup> Josef Albers era teórico, docente na Bauhaus, designer e tipógrafo, nascido na Alemanha e emigrado em 1933 para os EUA (Idem, op. cit).

<sup>16</sup> Auto-referente é um termo muito usado na tipografia, significa que a forma visual do signo está em conflito com sua função, a forma chama atenção em excesso para si mesma – portanto, nessa perspectiva, a função do caractere seria a de representar um fonema, não a si mesmo, (FREITAS, Marcos Costa).

Essa nova tipografia encerrava a era em que a coluna de Trajano fora a referência máxima. Encerrava também a curta fase de experimentação marcada pelo movimento Dada e pelo gesto patético do expressionismo. Vivia-se a negação radical dos ornamentos e dos maneirismos do *jugendstil*<sup>17</sup>. E exigia-se uma saída do sectarismo nacional, que na Alemanha se havia desenvolvido em torno da *Fraktur* a via do futuro devia ser o internacionalismo, a comunidade solidária mundial. (HEITLINGER, 2006, p.196)



Figura 4 - Alfabeto elementar de Albers e Sturm Blond, a fonte geométrica de Bayer.

Fonte: HEITLINGER, 2006, p.198

Conflitos e mal entendidos ideológicos pareciam ser corriqueiros na Bauhaus, várias correntes de pensamento passaram pela escola, dúvidas e incertezas ideológicas são evidentes na carta de demissão de Meyer, escrita em 1930:

Teorias incestuosas impediram todo o acesso a uma configuração orientada para as necessidades da vida; o cubo era o eixo do jogo e suas faces eram amarela, vermelha, azul, branca, cinza e negra. Este cubo da Bauhaus podia ser dado para as crianças brincarem, mas também para os *snoobs* da Bauhaus se isolarem em suas experimentações. O quadrado era vermelho. O círculo era azul. O triângulo era amarelo. Dormia-se e sentava-se na geometria colorida dos móveis [...]. Assim, encontrei-me em uma situação tragicômica: em minha qualidade de diretor da Bauhaus, combatia o estilo Bauhaus. (MEYER apud SOUZA, 2001: 48)

<sup>17</sup> *Jugendstil* é o estilo voltado para a revalorização do ornamento, semelhante ao *Art Nouveau*. Foi muito popular nos países germânicos durante o final do século XIX e princípio do século 20 (Wikipédia).

Desafortunadamente, justo à arte gráfica européia, que possuía uma herança riquíssima em conhecimentos e tecnologias, teve seu papel obscurecido na Bauhaus pelos compromissos da escola com seus ideais. Talvez o que poderia vir a ser um real Funcionalismo tipográfico era os demais complexos para os esquemas de redução, propostos pelo pensamento modernista. Embora toda a práxis do ofício de *type designer* já estivesse amadurecida há séculos, o fenômeno da leitura, até esse momento, ainda não havia sido estudado sistematicamente na Bauhaus, “sua tipografia, de modo particular, revelou uma ignorância sobre evolução das formas das letras bem como do processo de leitura, legibilidade e percepção”, (GRUSZYNSKI, 2007: 39). O discurso ideológico da Bauhaus, pautado pelo afastamento da tradição, mostrou-se contraditório no campo da comunicação impressa. Os ideais de pureza da forma, alcançados na geometrização obsessiva produziu um fenômeno peculiar - consolidou-se como uma espécie de “ornamento de neutralidade”, um signo contraditório que só poderia sobreviver na esfera do ideal. Todavia, há que se considerar os fatos em seu devido contexto, o drama das ideologias pregou peças em outros importantes personagens históricos do design gráfico.

“Muito antes de Paul Renner e Jan Tschichold terem propagado o século da ‘tipografia moderna’, já havia uma tipografia moderna em uso. Só quando eles elevaram seu (conceito) de tipografia a programa cultural, a uma ideologia associada ao primeiro quadro abstracto, é que se declarou o estado de guerra. O inimigo era o Historicismo, o Classicismo, a tipografia Garamond, Bodoni, Didot e Caslon, a Tipografia romana clássica.” (AICHER, apud HEITLINGER, 2006: 196)

Com agravamento da crise interna, e em um contexto político desfavorável na Alemanha, a escola fragilizou-se gradativamente. Em 19 de julho de 1933 a Bauhaus “Acabou dissolvida pelos nacional-socialistas pouco depois de Hitler tomar o poder.” (HOBSBAWM,1995:185) sob pressão, a escola foi extinta por votação dos próprios membros.

A Bauhaus - como mostram seus problemas com os políticos hostis a ela - foi considerada profundamente subversiva. E na verdade algum tipo de compromisso político domina as artes serias na “Era” da Catástrofe, (HOBSBAWM,1995: 186).

Alguns mestres idealizadores ou pretensos herdeiros da experiência de ensino migraram para os EUA, onde fundaram a “Nova Bauhaus”. (HEITLINGER, 2006: 201)

Com a imigração de seus membros, a escola propagou suas experiências e daí tornou-se um mito mundialmente conhecido. Ironicamente o fracasso da escola, na Alemanha, criou condição para “canonização histórica” da Bauhaus.

Os Estados Unidos da América se beneficiaram enormemente com as revoluções culturais europeias, os conceitos e abordagens *bahausianas* revigoraram profundamente seu design gráfico,

Paul Rand, o maior nome do *graphic design* do cartaz publicitário norte-americano, tirou enorme partido do vanguardismo europeu, conforme relata na obra *Order and Chaos*. Para aprofundar a obra de mestres como Paul Rand, é útil assinalar a influência que sobre eles teve a Bauhaus. (HEITLINGER, 2006: 201)

A *New-Bauhaus*, fundada em Chicago, ofereceu um contraponto para a reflexão da estética do movimento norte americano *Streamlining*, cujos valores, em termos gerais, estavam profundamente arraigados a um ideal plástico de expressão de poder e velocidade, lembrando o Futurismo. Ode à máquina, ao futuro e à velocidade era a parte perceptível e as características mais comumente celebradas pelos projetistas do *Streamlining*. No mesmo período, surgido na depressão de 1929, o *Styling* visava agregar valor estético ao produto industrial, estimulando o consumo, (DENIS, 2000: 136) avalia:

Tanto o *Styling* quanto o *Streamlining* estavam baseados em uma espécie de ciclo de revalorizações estética sucessivas dos produtos industriais. O estilo em si era o promotor de consumo, em termos essenciais, uma abordagem carregada de subjetivismos, claramente contrária ao ideal de funcionalidade pregado na Bauhaus.

As influências européias, levadas pela implantação da *New Bauhaus*, foram tratadas de uma maneira peculiar nos EUA. A migração de designers europeus foi muito importante para a renovação do design gráfico, porém, quando isso ocorreu, a escola norte-americana já possuía bases consistentes de uma cultura gráfica. Os designers gráficos norte-americanos tinham segurança dos valores autóctones. O ideário funcionalista da Bauhaus influenciou os americanos, porém, não se sobrepôs a seus valores e não foi adotado de forma integral.

A confiança dos americanos em seus valores estéticos pode ser constatada em alguns ícones que conquistaram lugar na história contemporânea. É o caso do *Pushpin Studios*, uma referência de consistência e maturidade de design gráfico. Fundado em 1954 por Milton Glaser, em sociedade com Reynold Ruffins, Seymour Chwast e Edward Sorel, o *Pushpin Studio* influenciou toda uma geração de designers gráficos contemporâneos. Igualmente emblemáticas da cultura norte americana, foram as experiências plásticas de Andy Warhol, apropriando-se da iconografia do design de embalagens. As sopas Campbell e as garrafas de Coca-Cola foram canonizadas nos museus como expressão de uma nova cultura. O trabalho de Andy Warhol elevou a iconografia do design ao status de arte. Nessa época, nomes como Paul Rand, Bradbury Thompson, Alvin Lustig, Saul Bass e Milton Glaser já haviam conferido uma expressão marcante da cultura americana ao design gráfico.

### 1.3.2 – A ESCOLA DE ULM

Fundada em 1952, na Alemanha, com o apoio do Plano *Marshall*<sup>18</sup>, a Escola de ULM, ou Escola Superior da Forma - Ulm (*Hochschule für Gestaltung Ulm*) foi idealizada por Otl Aicher, Max Bill e Inge Aicher-Scholl. A família de Otl Aicher, os tradicionais *Scholl*, eram mantenedores da escola, por serem opositores do regime nazista foram privilegiados pelo plano de administração da Alemanha ocupada.

Assim como a Bauhaus, a escola de Ulm teve dois momentos marcantes. O primeiro, sob o comando de Max Bill, foi caracterizado pela retomada dos ideais da Bauhaus. Porém, o cenário político dos anos de 1950 era muito diferente dos anos de 1920,

Ao final do conflito ideológico iniciado em 1953 em ULM, prevaleceu o discurso novo da qualidade técnica e forma e da metodologia, em oposição ao velho discurso da *Gute Form*, de Max Bill. Como consequência mais imediata reformularam-se radicalmente os conteúdos dos cursos da escola. O curso fundamental foi mantido, porém eliminaram-se ao máximo as

---

<sup>18</sup> Plano Marshall: programa norte-americano para recuperação da Europa após a segunda guerra mundial, definido por um encontro de Estados Europeus em 1947 em um acordo com os EUA (Wikipédia).

idéias intuicionistas e ativistas, herdadas da Bauhaus. (SOUZA, 2001: 63)

Na segunda fase, sob o comando de Tomás Maldonado, a escola adotou uma atitude mais consonante com o cenário político da Alemanha naquele momento. “As questões na Alemanha diziam respeito a uma reforma socialista ou a uma adesão ao capitalismo – que, afinal, triunfaram aparentemente juntos na II Grande Guerra” (SOUZA, 2001: 62). O novo currículo contemplava fotografia, ergonomia, história da cultura, gestalt, semiótica etc., eliminando as aulas de pintura, escultura ou outras artes plásticas. A metodologia projetual da segunda fase foi baseada em reflexão, análise, síntese, fundamentação e seleção de alternativas, daí surgiu o conceito de “estética científica”, ou “método de ULM”.

A estética elaborada em Ulm, depois da saída de Max Bill, foi, em teoria, um amplo desenvolvimento e uma tentativa de superação das idéias clássicas de Hegel e neoclassicismo do final do século XIX e início do século XX. Um redirecionamento tecnológico e científico solicitava a adoção de uma estética equivalente, alguma coisa que pudesse ser mais operativa, algo que não se referisse mais a uma estética do gosto mas uma estética da constatação. (SOUZA, 2001: 67)

A escola de Ulm é um importante marco histórico para o design gráfico, principalmente pelo sucesso da aplicação prática de seus pressupostos teóricos. O conceito de “neutralidade” da forma, que havia conduzido a comunicação visual da Bauhaus a um equívoco, foi reconfigurado e obteve êxito e aceitação na escola de Ulm. A Bauhaus havia tentado reinventar a tipografia para celebrar o racionalismo de seu ideal de geometria pura, O projeto pedagógico de Ulm foi mais cauteloso, respeitou tradição da tipografia ao mesmo tempo em que valorizou pressupostos teóricos modernos.

A descrição conceitual do Departamento de Comunicação Visual publicada no primeiro número boletim trimestral da escola, em outubro de 1958, à página 20, afirmava [a tradução é minha]: Em muitas fases da sua vida social, o homem se relaciona mediante o uso de mensagens visuais. A intenção desse departamento é planejar o tipo de informação para que corresponda a sua função. Através do uso de técnica publicitária, tipografia, design gráfico, fotografia, exposições, cinema e televisão, campos de uma linguagem homogênea, onde o termo designado comunicação visual está de acordo com seu uso globalizado. As experiências no departamento visam estabelecer

uma clara coordenação possível entre as mensagens visuais e seu objetivo. Para isso métodos devem ser desenvolvidos, somando o conhecimento por meio da teoria da percepção e dos significados, (WOLLNER, 2003: 83).

O legado de Ulm, de certa forma, se confunde com as bases conceituais do próprio design gráfico moderno. Os valores consolidados pela escola alcançaram uma abrangência quase global, seu modelo de ensino tornou-se referência para inúmeras escolas.

O design moderno na tradição do funcionalismo estabelecido pela Escola de Ulm pode ser visto nos produtos concebidos pela empresa Braun; no metrô de Hamburgo; no mobiliário M 125; no primeiro sistema Hi-Fi para a Braun; no carrossel para slides da Kodak; no logotipo da Lufthansa; em cartazes de cinema e shows (no de Stan Getz em Paris, nos anos de 1959 e 1960, por exemplo) etc. Marcas da escola se fazem presentes no mundo todo: Índia, Japão e América Latina. No Brasil, especificamente, ecos da experiência da Bauhaus e de Ulm podem ser percebidos seja no projeto do Instituto de Arte Contemporânea - IAC do Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand - Masp, em 1951, seja na experiência da Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI, Rio de Janeiro, 1963. (Hochschule... 2007 - Enciclopédia Itaú cultural)

Nos anos 60, a escola enfrentou problemas oriundos da rejeição ao dogmatismo científico no meio acadêmico, a escola de ULM passou a ser alvo de duras críticas. Fragilizada em sua ideologia e enfrentando uma crise financeira, a escola encerrou suas atividades em dezembro de 1968. (SOUZA, 2001: 63).

Contemporânea da escola de Ulm, destaca-se escola suíça de design, *Basel School of Design*, que recebe os créditos históricos pela codificação do movimento conhecido como *Swiss International Style*, que consistia de uma corrente de pensadores que rememoravam o racionalismo, a neutralidade e a funcionalidade no design gráfico. As escolas de artes aplicadas da Basileia e de Zurique, as *Kunstgewerbeschulen*, foram importantes codificadoras e difusoras do movimento, de lá, projetaram-se personalidades de reputação internacional, como Adrian Frutiger, Hans Eduard Meier, Emil Ruder, Josef Müller-Brockmann, Max Miedinger, Hans Rudolf Bosshard, Max Caflisch, entre outros.

Ao mesmo tempo em que figura no cenário internacional como um importante centro de ensino, um ícone do design funcionalista, a escola de Basel também abrigou experiências revolucionárias, às vezes, contrárias à sua ideologia. Como foi o caso de Wolfgang Weingart que, ao contestar o ideário funcionalista, transformou-se em um dos maiores difusores da “desconstrução tipográfica”, suas experiências, tornaram-se emblemáticas de uma nova abordagem no design gráfico.

No ano 2000, por ocasião das reformas do ensino Suíço, a escola de comunicação visual desmembrou-se dos demais colegiados de design, para constituir um núcleo de ensino independente (<http://www.baselschoolofdesign.ch/>). A Basel School of Design encontra-se em plena atividade na atualidade.

### 1.3.3 – OUTRAS EXPERIÊNCIAS

Até meados dos anos 1950 fica evidente que a maioria dos esforços de legitimação do design ocorreu a partir de iniciativas institucionais, quase sempre em ambientes de ensino ou movimentos afins a esses. Contudo, nos anos 60, observa-se que a dinâmica de legitimação dos ideais do design gráfico migrou das escolas para movimentos não-institucionais. Desses, um dos mais expressivos, chamado pelos críticos de *New Wave Typograph*, de autoria atribuída a Wolfgang Weingart (e rejeitada por ele), foi uma espécie de precursor do layout pós-moderno. Embora, ligado à escola de design da Basileia, Weingart desenvolveu, por conta própria, uma série de experimentos, nos quais ensaiou a desconstrução de dogmas tipográficos acadêmicos funcionalistas.

Weingart definiu essa fase como a procura por uma didática capaz de superar o equívoco recorrente de padrões pré-formulados no ensino do design gráfico. Segundo ele, “[...] os estudantes não devem receber conhecimentos e valores irrevogáveis, mas, ao contrário, devem desenvolver capacidade para procurar com independência valores e argumentos, desenvolvê-los e aprender a aplicá-los.” (WEINGART, 2004: 25). Esse ciclo de experimentações que começou por volta de 1968, foi marcado por um visual dissonante com o *Swiss International Style* - na contramão da razão que tão cara ao design suíço. Portanto,



A segunda vaga do Descontrutivismo Tipográfico apareceu na Suíça dos anos 60 - o país modelo do desenho gráfico, do Estilo Internacional, o país afogado no dogmatismo dos mestres de Zürich e Basel. Wolfgang Weingarten, ele próprio suíço, foi o primeiro a incitar à ultrapassagem da estéril perfeição do Estilo Internacional. No seu ensaio publicado em 1976 na revista *Typographische Monatsblätter*, Weingarten apelou à insurreição contra o dogmatismo sufocador apregoado pelos puritanos Josef Müller- Brockmann, Emil Ruder e Armin Hoffmann, (<http://tipografos.net/designers/weingart.html>, consulta em 23/12/2009).

Weingart percorreu os EUA entre 1972 e 1973 com a conferência “*How Can one Make Swiss Typography*”. “Após esse *tour*, a escola de Basel tornou-se a “Meca” para estudantes americanos” (WEINGART: 2004: 8-9). Para Hollis, Weingart, apenas, reavivou subjetividade autoral, típica da arte, no design:

Na verdade Weingart estava invertendo a direção do vanguardismo. Artistas como Schwitters e Vordemberge-Gildewart haviam expandido sua arte até chegar ao design, e nessa atividade dedicaram-se ao princípio da clareza. Weingart levou o design para o campo da expressão pessoal, no qual atingiu seu ponto mais extremo numa capa que fez para o jornal acadêmico *Visible Language*, em 1974, onde rabiscou as palavras: “Hoje estou sem idéias para a porra dessa capa”. (HOLLIS, 2001: 215)

As experimentações tipográficas de Wolfgang Weingart teriam grande repercussão mundial, sua abordagem gráfica de layout com uma plasticidade rebelde e contrária à neutralidade do estilo internacional ganhariam o mundo nos anos 80. Inspirados por Weingart, muitos jovens designers se lançariam a questionar o ideário modernista do design gráfico. Na Inglaterra o designer Neville Brody se despontou como uma grande personalidade começou sua carreira produzindo impressos para grupos de música punk, projetando capas para gravadoras independentes. Sua abordagem de design era dinâmica e imprevisível, usava tipografias com variações absurdas de proporção, diagramadas em espaços e vetores de leitura complexos (HEITLINGER, 2006: 266)

Nos EUA, April Greiman, ex-aluna da escola de *Basel*, onde conheceu Weingart, foi uma militante declarada do *New Wave Typography*. Ela também se beneficiou do pioneirismo tecnológico ao consorciá-lo aos experimentos inspirados pelo mestre. Greiman vislumbrou, nas limitações da informática dos anos 80, um caminho

para uma nova linguagem gráfica. Ela se apropriou das retículas de impressoras matriciais, do *pixel* impreciso, do *hinting*<sup>19</sup> mal resolvido das novas tipografias digitais, e a partir daí, criou um estilo próprio, profuso e transgressor. Sua iconografia entrou para a história como representante da visualidade dos anos 80, hoje um estilo considerado retrô.

Outro “astro” americano do *graphic design* foi David Carson, texano que sempre gostou de se apresentar com um designer e surfista, e nunca fez questão de resolver o mal entendido de que era californiano. Professor de sociologia, mas sem instrução acadêmica em design - sua formação se resume a alguns *workshops* de design gráfico na universidade do Arizona, alguma outra experiência similar na *San Diego State University*, e no *Oregon College of Commercial Art*. Em 1983 foi contratado como diretor de arte da revista *Transworld Skateboarding*, em 1990 desenvolveu projeto gráfico editorial para as revistas *Lifestyle* e *Beach Culture*. Porém o trabalho mais emblemático de Carson é a *Ray Gun Magazine*, uma revista de rock e variedades, iconograficamente situada entre surf, rock e a cultura de rua da Califórnia. Como todos os demais designers inspirados pelo *New Wave Typograph*, seu trabalho é centrado na desconstrução da forma, os textos são propositadamente difíceis de ler, as imagens são ambíguas e, às vezes, *nonsense*. Carson sempre justificou sua carência de referencial teórico em uma suposta metodologia pessoal, que, segundo ele, opera a partir de processos intuitivos, a despeito de fórmulas ou teorias,

(...) aposta no facilismo relaxado de quem não tem nada a perder e tudo a ganhar. O seu modo despreocupado de lidar com a tipografia e arranjos gráficos impacta à primeira vista – para entediar na segunda. Os esquemas de Carson são repetitivos e pouco originais,(HEITLINGER, 2006: 270).

Portanto, as experiências dos anos 70, 80 e 90 são características por pregar o inverso do design acadêmico do começo do século XX, na contramão do ideal de clareza, ordenação lógica, impessoalidade, internacionalidade etc.. Muitas experiências promovidas por ensaios individuais distanciaram-se da academia tradicional, herdeira dos pressupostos modernistas, “(...) libertando da rigidez normativa que dominou o campo durante mais de meio século” (Denis, 2000: 209). Diante do exposto, percebe-se

---

<sup>19</sup> *Hinting* é uma instrução matemática que ajusta a expressão vetorial de uma fonte tipográfica digital a uma grade de pontos de um dado monitor (tela). É um recurso crítico para produzir uma imagem nítida em uma tela de computador (FREITAS, Marcos Costa).

que o design gráfico “pós-moderno” estabeleceu seus valores fundamentais alheio a movimentos organizados ou autoridades institucionais. O cenário atual denota que o design é um campo para indivíduos, ou no máximo para “tribos”. Diferente do que foi Bauhaus ou ULM, nos quais o ideário era legitimado e resguardado de forma quase normativa por instituições e movimentos organizados.

Contudo, é importante salientar que as experiências pioneiras de Bauhaus e Ulm, foram referências educacionais basilares para a formação do pensamento curricular das escolas contemporâneas de design. E, as abordagens contemporâneas não substituíram as tradicionais. Em seguimentos especializados como design de livros e tipografia para textos, é mais provável o uso de metodologias e abordagens modernistas do que a presença da liberdade da pós-modernidade. Em alguns seguimentos, como pôsteres e web, a liberdade de experimentação pós-moderna é mais frequente. Atualmente, o que se observa na prática, é a coexistência entre essas abordagens aparentemente dissonantes.

## CAPÍTULO 2

### A INVENÇÃO DO DESIGN GRÁFICO BRASILEIRO

#### 2.1– Ofício gráfico como antecedente

Por ato oficial português, as artes gráficas (entre outros ofícios) foram proibidas de serem exercidas no Brasil, até o início do século 19, quando um acidente histórico “revogou” a opinião dos colonizadores – Acuados pela ameaça que Napoleão Bonaparte passou a representar para Portugal, frente à crise política envolvendo França e Inglaterra, a família real portuguesa, empreendeu fuga para a colônia. O Império estabeleceu-se na cidade do Rio de Janeiro, em 13 de maio de 1808, por decreto de D. João VI, rei de Portugal, criou a Imprensa Régia, a primeira gráfica e editora brasileira oficialmente instalada no Rio de Janeiro. A ferramenta da gráfica régia era de um prelo<sup>20</sup> inglês, de propriedade do Conde Antonio Araujo de Azevedo, que migrara para o Brasil em companhia da família real portuguesa. O conde havia comprado o equipamento da Inglaterra, mas não chegou a instalar a oficina em Portugal, (CAMARGO, 2003: 19). A Imprensa Régia, deveria a princípio, apenas dar conhecimento público aos atos oficiais do imperador por meio de documentos impressos, mas, em 10 de setembro do mesmo ano de sua inauguração, extrapolou sua função regimental, publicou o primeiro jornal editado no Brasil, A Gazeta do Rio de Janeiro. Logo em seguida publicou também o primeiro livro: “*Reflexões sobre alguns dos meios propostos por mais conducentes para melhorar o clima da cidade do Rio de Janeiro*”, de Manuel Vieira da Silva, publicado ainda em 1808. O Rio de Janeiro tinha em torno de 100 mil habitantes, sendo a maioria era escravos e analfabetos, conforme Camargo (2003: 19).

Esses registros históricos evidenciam que o estabelecimento da primeira oficina gráfica no Brasil ocorreu de forma acidental, como uma consequência da presença da família real portuguesa, em um ambiente alheio à cultura letrada. Portanto, as artes gráficas foram apresentadas aos brasileiros como um campo desprovido de processo

---

<sup>20</sup> Prelo, nesse caso refere-se ao ferramental de impressão típico de uma gráfica desse período (FREITAS, Marcos Costa).

histórico, deslocado de sua condição de origem e órfão de demanda social – atendia somente os interesses do imperador. O ofício gráfico, dessa forma, ficaria restrito à dimensão ferramental e à esfera produtiva. Ao contrário da Europa, no Brasil, a arte gráfica não se estabeleceu como um campo, com domínio teórico próprio. Quase noventa anos depois, a situação ainda era a mesma, as artes gráficas foram posicionadas como uma atividade técnica, restrita à competência ferramental.

[...] Em 1890, foi criado em São Paulo o Liceu de Artes e Ofícios, voltado para formação de operários. Esta instituição, como as outras que a sucederam, reforçava o papel social dos proletários, sua submissão ao poder de mando de uma chefia, em particular de um engenheiro. (NIEMEYER, 2000: 51)

Contudo, mesmo apesar da ausência de uma cultura de "comunicação visual impressa, havia a demanda por produtos impressos, portanto, novas tecnologias continuaram sendo importadas. O francês Arnaud Pallière foi o pioneiro da litografia<sup>21</sup> no Brasil. A convite de D. João VI, o francês montou uma oficina litográfica no Rio de Janeiro em 1817, onde, a princípio, imprimia principalmente embalagens para o comércio. Em 1825 chegou o litógrafo suíço Johann Steinmann, com o material de oficina adquirido pelo arquivo militar. Em 1872 surgiu a primeira oficina tipográfica a vapor. A litografia já havia se estabelecido e se espalhava por todo o país, instalando-se em São Paulo, Rio de Janeiro, Paraná, Pernambuco etc. O Brasil rapidamente se igualou à Europa em termos de ferramental tecnológico (CAMARGO, 2003: 20), porém ficou a enorme lacuna da cultura e história. Mesmo na ausência de "autoridade" institucional ou cultural, responsável pela conformação de um discurso teórico ou crítico, as indústrias gráficas continuaram a produzir. Dessa forma, o Brasil do século XIX possuía uma indústria gráfica voltada para a competência ferramental, voltada para a dimensão produtiva. As soluções estéticas dos produtos gráficos desse período quase eram baseadas em paradigmas estrangeiros, adaptadas para o contexto dos brasileiros.

---

<sup>21</sup> Litografia é uma técnica de impressão baseada em uma matriz de pedra e no princípio de repulsão da água com a gordura. A técnica permite impressão de desenhos manuais em cores diversas (Wikipédia)

### 2.1.1 - Ensaio autóctones de design gráfico

Nos anos 50, as artes gráficas brasileiras testemunharam uma iniciativa impar, a criação do grupo Gráfico Amador. Fundado em 1954 por Aloísio Magalhães, Gastão de Holanda, José Laurênio de Melo e Orlando da Costa Ferreira, que se estabeleceram na cidade de Recife, estado do Pernambuco. O Gráfico Amador foi um estúdio experimental onde autores independentes imprimiam e publicavam seus textos literários em tiragens limitadas. O grupo era uma espécie de confraria, muito fiel e engajado à cultura e iconografia brasileira. Sua produção revela grande cuidado com ilustração, tipografia e espaço de composição – o rigor estético e a maturidade gráfica alcançaram refinamento equiparado ao design europeu, (GASPAR, 2009). O grupo teve reconhecimento de instituições de grande prestígio:

O Gráfico Amador contou com o estímulo de Le Courier Graphique, de Paris, e de Curwen Press, de Londres, e com a colaboração de diversos intelectuais e artistas pernambucanos; e de outras pessoas interessadas em artes visuais - era quando Aloísio se fazia conhecer como pintor. O Gráfico Amador se apresentou em exposição na Biblioteca Nacional, do Rio de Janeiro, em 1959. E encerrou suas atividades em 1961, com vinte títulos publicados, entre os quais, em primeira edição, o poema *Ciclo*, de Carlos Drummond de Andrade. Seu patrimônio foi doado à Escola de Belas Artes do Recife. (HOUAISS, 1982: sp)

Considerando as condições de acesso à cultura no Brasil, em especial do nordeste, o surgimento do gráfico amador, ainda é visto como uma anomalia histórica por muitos pesquisadores brasileiros. Ana Luísa Escorel, no Livro *o Efeito multiplicador do Design*, comenta:

É de fato surpreendente que num país ainda marcado pelos códigos e pelos valores de uma produção artística que parece resistir até hoje à revolução trazida pela indústria, na década de 50, distante da arrogância do eixo Rio / São Paulo, tenha surgido esse grupo originalíssimo. *O Gráfico Amador* contava em seu núcleo com as figuras ímpares de Aloísio Magalhães, Gastão de Holanda, José Laurênio de Melo e Orlando da Costa Ferreira. Com exceção de Aloísio, nesse período ainda um artista plástico, os outros três eram poetas e ficcionistas e pretendiam, ao fundar a editora, criar condições para publicar e distribuir seus próprios textos. No entanto, a maneira como se desenvolveu a experiência atesta a qualidade intelectual desses

quatro "mãos sujas", apelido que pretendia classificar os membros do grupo: os "mãos sujas" punham a mão na massa e a sujavam com as tintas e a lida dos serviços do projeto, composição e impressão; os "mãos limpas" eram os que se limitavam à conversa, ao apoio, à troca intelectual e à criação de material para as edições.

O Livro Ode, do escritor Ariano Suassuna, publicado em 1955 é um exemplar que evidencia o rigor estético e a sofisticação alcançada pelo Gráfico Amador.



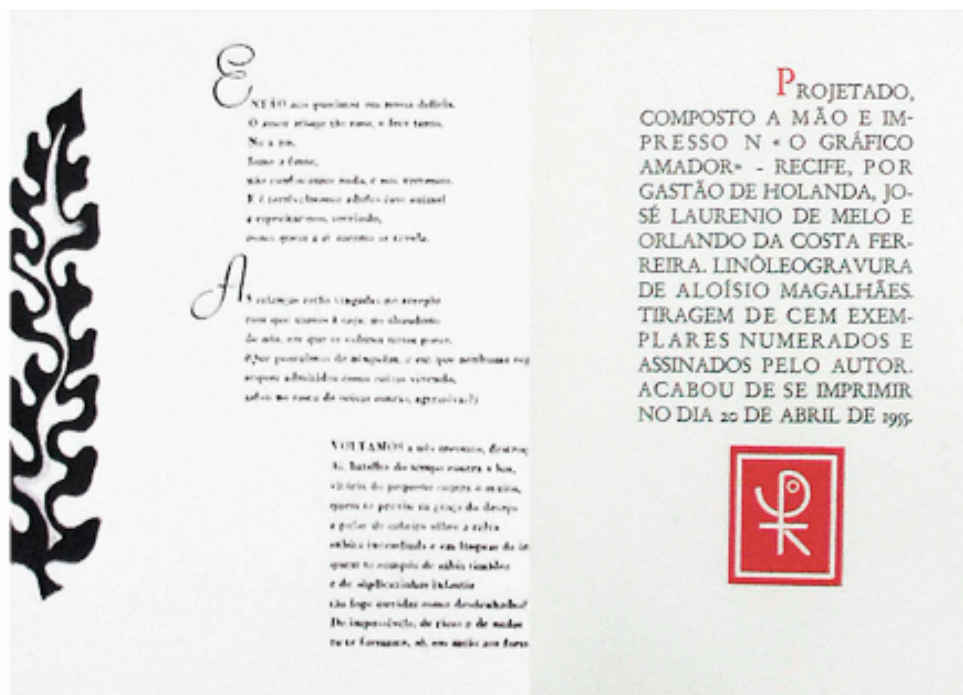


Figura 5 - 'Ode', publicada pelo Gráfico Amador - fonte: colecionador particular.

No Brasil, o grupo obteve reconhecimento institucional em 1959, quando foram homenageados com uma exposição na Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro. Em 1961, quando os quatro fundadores mudaram-se para a cidade do Rio de Janeiro o Gráfico Amador encerrou definitivamente suas atividades. A situação de desenvolvimento social do Brasil, até meados do século XX, era bastante estéril para o estabelecimento de uma atividade que não estivesse ligada a questões básicas da sobrevivência humana. Profissões como medicina, farmácia, engenharia e direito tinham seu *status* garantido por estarem ligadas a demandas primárias (essenciais) dos sujeitos sociais. Naquela época,

[...] O Brasil deparava com milhões de analfabetos por conta do predomínio na nação da estrutura agrária, que bloqueava a expansão do mercado interno de consumo, condição básica para a industrialização, para a produção em massa e, portanto para o desenvolvimento do design. (NIEMEYER, 2000: 54)

Dessa forma, é compreensível que iniciativas ligadas à cultura ou à comunicação demandariam mais tempo para se tornar relevantes no meio social e político. Portanto, não é de se estranhar o curto período de atuação, do Gráfico Amador, apesar do sucesso e reconhecimento alcançados.



## 2.2 – A institucionalização do design no Brasil – a sombra do design europeu

A institucionalização do ensino do design gráfico no Brasil percorreu praticamente o mesmo caminho errático da implantação das artes gráficas. Os primeiros debates em torno da disciplina ocorreram por iniciativa de estrangeiros em ambientes alheio às demandas ou contexto social. Em síntese, esses debates levaram ao diagnóstico que apontava um vazio metodológico entre o produto industrial e seu sujeito, fenômeno oriundo da ausência do Design no Brasil.

O segmento da comunicação visual ou, as artes gráficas desprovidas de dimensão acadêmica, no contexto histórico em que havia se estabelecido, não precisara até então, de bagagem teórica para articular a produção de objetos impressos. Porém, na medida em que as críticas européias se fizeram presentes, e os debates evoluíram da técnica e do ferramental para dimensão comunicação, pressentiu-se então a lacuna da disciplina. Niemeyer esclarece que,

Nos anos 50, os industriais brasileiros sequer sabiam direito o que era design. Nessa época um segmento da elite ilustrada Paulista vislumbrou a necessidade de formar profissionais com a qualificação adequada para suprir a demanda de projetos de produtos e de comunicação visual que adviria da atividade econômica crescente e da indústria nacional nascente. (NIEMEYER, 2000: 63)

Portanto, estes indícios levam a crer que o ensino de design gráfico no Brasil não foi socialmente demandado, nem politicamente planejado, surgiu de circunstâncias acidentais, da mesma forma que o estabelecimento das artes gráficas em 1808. Pietro Maria Bardi, um Italiano jornalista e *marchand* de artes que estava no Brasil trabalhando no projeto de criação do MASP - Museu de Arte de São Paulo, no final dos anos de 1940, percebeu a ausência do design no ambiente empresarial e industrial, daí tomou a iniciativa de debater o assunto. “Segundo o professor Pietro Maria Bardi, era um absurdo que na maior cidade industrial na América latina não existisse preocupação alguma com a forma do produto industrializado, [com o apoio do MASP, criou o] Instituto de Arte Contemporânea em 1950,” (WOLLNER, 2003: 49). Era uma pequena escola, com 30 vagas, instalada de forma provisória na sede do MASP. O IAC, aos olhos dos brasileiros, era um empreendimento exótico e muito audacioso,

[...] Bardi expunha no salão da pinacoteca, junto com os Degas, Cezanne, Botticelli, Modrian e Utrillo, uma vitrina de formas: Estão expostas nessa vitrina desde a curiosa raiz de uma árvore até o ultimo tipo de máquina de escrever Olivetti, passando-se pelos vasos egípcios, gregos e florentinos etc. A máquina de escrever ali se representa como um típico exemplo das possibilidades estéticas de um produto industrial, que foi devidamente projetado por um desenhista industrial, explicava Bardi. [...] Lina Bo Bardi e Pietro M Bardi movimentavam as atividades do museu, trazendo para o Brasil personalidades da efervescente e participante cultura contemporânea, fora do dominante eixo cultural parisiense, como Walter Gropius, Le Corbusier, Alexander Calder, Saul Steimberg, Gio Ponti, Pier Luigi Nervi, para palestras com o publico em geral, além de participações especiais para alunos das escolas, (WOLLNER, 2003: 49-51).

Ao confrontar o modelo e o estado da política de desenvolvimento industrial brasileira com a européia, Bardi fez notar nosso descompasso de desenvolvimento, porém, o fez a partir de um discurso idealizado e politicamente proselitista. Portanto, a primeira iniciativa institucional de debate do Design, o IAC era apenas uma transposição dos valores europeus - os primeiros ensaios de ensino revelam isso: “Jacob Ruchti trouxe [...] o curso fundamental de Wassily Kandinsky (ponto, linha, plano), implantado na Bauhaus, [...], (WOLLNER, 2003:51). Ao difundir o modelo que considerava ideal, independente das suas intenções, Bardi estava também exportando uma faceta da cultura européia.

Os primeiros ensaios didáticos de design no Brasil, eram uma espécie de enunciado cuja solução existia a priori. Na perspectiva dos referenciais de Bourdieu – pode se dizer que de certa forma, oculto por um discurso progressista, ou por uma “taxonomia acadêmica”, naquele momento ocorria a também a “repatriação de um ideário” estrangeiro. Isto porque

[...] os produtos oferecidos pelo campo político são instrumentos de percepção e de expressão do mundo social (ou, se assim quiser, princípios de di-visão) a distribuição das opiniões em uma população determinada depende do estado dos instrumentos de percepção e de expressão disponíveis, e do acesso que diferentes grupos têm a esses instrumentos. Quer isso dizer que o campo político exerce de fato um efeito de censura ao limitar o universo do discurso político [...], (BOURDIEU: 165).

O diagnóstico “dado” por Bardi, através dos “instrumentos de percepção e expressão”, foi de tal forma eficiente, que teve repercussão para além do círculo empresarial e industrial, reverberando também no cenário político, de onde já se enunciava um sentimento elitista de emergência em se estabelecer a condição ideal para o desenvolvimento industrial no país. Contudo, o IAC durou apenas três anos, mas, apesar da curta duração, foi ele que estabeleceu a corrente de pensamento, que os intelectuais e políticos brasileiros trabalhariam posteriormente a institucionalização efetiva do ensino superior de design no Brasil, (NIEMEYER, 2000: 63-66).

Doze anos após a abertura do IAC, a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP implantou um núcleo de desenho industrial e comunicação visual. O contexto era de uma ampla reforma no projeto do colegiado, promovida pelo diretor João Batista Vilanova Artigas, arquiteto-engenheiro que planejava reformar profundamente o ensino de arquitetura no Brasil, inspirado por uma experiência que tivera nos Estados Unidos da América (Niemeyer 2000: 66). Ao que tudo indica, a carência de instituições de design no país era vista como oportunidade e experiências desse gênero. João Batista defendia a inclusão do ensino de design no curso de arquitetura da FAU-USP. Os argumentos geralmente faziam apologia às questões práticas - carência de objetos industriais, que fossem funcionais e acessíveis, ou a similaridade técnica da dimensão de projeto entre design e arquitetura. Referência a recursos, meios e técnicas de parametrização para construção ou industrialização de objetos. Embora não seja errado afirmar essa similaridade, há que se considerar que ela só funciona em circunstâncias excessivamente resumidas. Tomando como referência de reflexão, os parâmetros visuais de projeto, quando se compara à práxis de design de produto com arquitetura, parece seguro defender tais similaridades. Porém, a distância, e as afinidades teóricas afastam-se drasticamente ao comparar design gráfico e arquitetura. Portanto, embora a idéia de “competências similares” entre design e arquitetura, não seja errada, ela conduz ao equívoco quando resume o enunciado. Conhecimentos articulados para se projetar uma fonte tipográfica são muito distantes dos usados para pensar uma edificação, embora o desenho técnico de ambos articule os mesmos princípios de geometria descritiva para parametrização de projetos.

Portanto, percebe-se na defesa da inclusão de design no currículo da FAU-USP, indícios de que o projeto pedagógico incorreu no velho drama histórico brasileiro -

resumir design a determinados aspectos do exercício profissional, ou seja, definir o campo apenas por alguns aspectos da práxis. Outro agravante do curso da FAU-USP “O número de horas aula destinadas ao design - quatro por semana - era insuficiente para uma formação profissional efetiva em Design, por isso, a iniciativa constituiu somente um núcleo de disciplinas informativas”. (Niemeyer, 2000: 68). Naquele momento, o empreendimento não alcançou o almejado.

Outras tentativas de implantação do ensino superior de design ocorreram também entre 1950 e 1960, no Museu de Arte Moderna – MAM e no Instituto de Belas Artes, ambos no Rio de Janeiro. O promotor desses projetos era quase sempre a velha utopia da política desenvolvimentista. Onde congregavam intelectuais, empresários e políticos, que haviam sido convencidos, de que experiência europeia com o design, do começo do século 20, era um modelo ideal para o desenvolvimento industrial e social do Brasil. (NIEMEYER, 2000: 68-76).

O projeto da escola de design, chamada ETC / MAM – Escola Técnica de Criação do Museu de Arte Moderna, contou com adesão e colaboração de pessoas de renome da história do Design. Entre os ilustres figuravam Max Bill, Tomás Maldonado, Otl Aicher e o brasileiro Alexandre Wollner. Em termos gerais, esse projeto não agregou novos valores ao debate de design no Brasil. Sua importância histórica é mais expressiva no campo da ação política, onde se observou mais um esforço para implantar o ensino superior de design no Brasil. Segundo Niemeyer, o projeto foi inviabilizado por falta de recursos financeiros para arcar com os custos, principalmente com salários do corpo docente.

### 2.2.1 – ESDI;

Enfim, após várias tentativas frustradas, em dezembro de 1962, foi criada por decreto estadual, a Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI, no estado da Guanabara. Os personagens envolvidos em sua criação, e o modelo de ensino articulados em seu projeto pedagógico, eram praticamente os mesmos das várias iniciativas anteriores do IAC, FAU/USP e ETC / MAM. Entre os personagens envolvidos na dimensão acadêmica do projeto, destacaram-se Lamartine Oberg, Max

Bill, Tomás Maldonado, Alexandre Wollner, Karl Heinz Bergmiller e Aloísio Magalhães (entre outros), praticamente todos oriundos, ou simpatizantes do design alemão (NIEMEYER 2000: 87-90). Wollner descreve os personagens e a cadeia de eventos em torno do ambicioso projeto da escola:

Carlos Flexa Ribeiro, diretor do MAM na gestão de Niomar Sodré, estava totalmente envolvido no planejamento do museu para abrigar a escola de design, cuja concepção vinha desde 1956, quando Niomar Visitara Max Bill na hfg, Tomás Maldonado – que inclusive planejou o currículo da escola – estivera em visita ao Rio organizando palestras em 1956 e um *workshop* com Otl Aicher em 1959, assistido por Goebel Weyne, Fernando Campos e Ruben Martins. Flexa Ribeiro tornou-se secretário de cultura no governo de Carlos Lacerda, que assumiu a responsabilidade de implantar a escola. Assim, foi inaugurada pelo governador, em 10 de julho de 1963 a Escola Superior de Desenho Industrial. O primeiro diretor foi o arquiteto Maurício Roberto. (WOLLNER, 2003: 147)

Embora o projeto da ESDI estivesse cercado de um sólido aparato político, entre os acadêmicos, havia consenso quanto ao modelo de ensino a ser implantado. A comissão organizadora solicitou parecer consultores internacionais,

Além de Maldonado, a comissão convidou, para dar parecer e recomendações, os ingleses Mischa Black e Robin Darwin, do *Royal College of Art* de Londres, Jay Doblin, do Pratt Institute, e Joseph Carrero, da *Philadelphia Art School*. Embora o RCA fosse mais técnico e focado seriamente no ensino do design, também era orientado para as artes, como as instituições americanas. Aloísio que tinha vínculos com Joseph Carrero – favorável ao ensino acadêmico estético de belas-artes –, repudiou juntamente com os americanos o programa baseado na HFG. Como Bergmiller e eu mostrássemos firmeza nos conceitos elaborados pela HFG, o programa foi aprovado pela comissão, (WOLLNER, 2003: 149).

Dessa forma, o projeto vencedor foi o modelo alemão apresentado por Maldonado, ligeiramente adaptado por Wollner e Bergmiller à realidade brasileira (WOLLNER, 2003: 147). Um problema que, na época parecia de pouca relevância, a denominação da escola, por questões estratégicas foi colocado em segundo plano. Wollner afirma,

Queríamos que a escola integrasse os nomes design ou *gestalt*, por serem considerados por nos mais os apropriados. Mas o

padrão burocrático oficial não admite palavras estrangeiras em detrimento da língua portuguesa. Desenho industrial tem conotação de uma profissão de nível médio técnico já existente. Design, focado na *gestalt*, refere-se a um significado mais complexo. No entanto, como não é o nome que faz a escola, sentimos que além de lutar por novas ideias, seria desgastante lutar por isso também, (WOLLNER, 2003:149).

Porém, mesmo contando com entusiasmo de políticos influentes, depois de inaugurada, a escola encontrou inúmeros obstáculos para se manter em ativa. Além da falta de conhecimento do design no meio empresarial, ainda havia a carência de professores com a formação e experiência suficientes para compor um corpo docente adequado, como aponta Denis:

Quando a ESDI iniciou suas atividades em 1963 contava com um grupo relativamente pequeno de professores, muitos dos quais com pouca ou quase nenhuma experiência, tanto de ensino superior quanto de exercício profissional de design. Iniciou-se, tal qual a Bauhaus e ULM, como uma escola de natureza essencialmente experimental e, também como suas duas ilustres antepassadas, ocupava uma posição um tanto contraditória de ser uma escola experimental subvencionada pelo estado, o que a predispunha a uma combinação quase perversa de anarquia e autoritarismo. (DENIS, 2000: 174)

Um pequeno grupo, composto por pessoas com pouca experiência, trabalhando a partir de um modelo estrangeiro, em uma proposta pioneira no país, essa era a conjuntura da ESDI na ocasião de sua inauguração. Não havia condição ideal, portanto, é compreensível que a escola tenha sido implantada sob os valores e ideologia do design europeu, e daí, circunstancialmente, uma parte importante de seu percurso ficar restrito a ser herdeira e difusora de uma experiência de ensino estrangeira, cujos referentes teóricos foram profundamente afetados na repatriação dos valores. Denis ainda relaciona o “estrangeirismo” da escola, a uma busca “artificial” de reconhecimento:

[...] A ESDI era amplamente percebida como uma transplantação do modelo ulminiano para o Brasil e, mesmo diferindo de Ulm em muitos sentidos, os esdianos não tinham nenhum interesse em desmentir essa associação, que emprestava à realidade precária da instituição uma aura de modernidade e eficiência, sem falar da credibilidade automática que o brasileiro costuma atribuir a qualquer iniciativa estrangeira. (DENIS, 1999: 174)

Para Niemeyer, as consequências desse mal entendido extrapolaram os limites da escola e repercutiram até os dias de hoje. “O currículo adotado na ESDI, [...] desconsiderou a realidade do setor produtivo Brasileiro. Assim, o curso de design estabeleceu um distanciamento crescente entre a formação profissional e as necessidades do mercado potencial de serviços para o design,” (NIEMEYER 2000: 119). Porém, há que se considerar a questão como um problema que vai muito além de questões pragmáticas, essa situação revela que a disciplina acadêmica também estava se estabelecendo sem definir seu sujeito e objeto de estudo.

O modelo pedagógico adotado pela ESDI, baseado no conceito de aprender fazendo, foi alvo de muitas críticas, para Niemeyer essa abordagem teria fragilizado a dimensão teórica do ensino, a escola que, ao investir na prática laboral, “[...] assumiu um caráter dogmático, não possibilitando ministrar aos alunos uma visão crítica nem do conteúdo, nem do ensino, nem do papel a que se destina o futuro designer, (NIEMEYER 2000: 119). Por conseguinte, ao longo do tempo a ESDI tornou-se um lugar dominado por pessoas “notáveis”, que foram tomadas, pelos estudantes, como paradigmas. Dessa forma, a escola, inadvertidamente, teria conferido ao ensino de design uma função quase tautológica<sup>22</sup>.

Magalhães, Wollner e Bergmiller foram, então, definindo o que seria “ser designer”. Como esta era uma profissão pouco “profissionalizada”, quer dizer, ainda mal definida em relação tanto às condições de acesso quanto às condições de exercício, como esclareceu Bordieu (1989) ela foi sendo definida pelos professores de projeto no curso de design: o que eles faziam é que era design. Assim tanto na escola quanto em seus escritórios. (NIEMEYER, 2000: 106)

Ex-alunos eram frequentemente contratados para dar manutenção e renovar seu quadro docente, (NIEMEYER, 2000: 108-120). Esse fenômeno teria agravado ainda mais a crise de referenciais teóricos, com o tempo, A ESDI teria ficado refém de sua própria cultura, segundo Niemeyer. A escola só conseguiu implantar o curso de mestrado em 2005, 43 anos após a sua inauguração, um claro indício da estagnação de sua dimensão acadêmica.

---

<sup>22</sup> O uso do termo na acepção de “função lógica que sempre se converte em uma proposição verdadeira sejam quais forem os valores assumidos por suas variáveis”, Dicionário Aurélio.

No entanto, tomada como ícone, ou marco histórico da institucionalização do ensino superior de design no Brasil, o fardo de expectativas e responsabilidades atribuídas a ESDI sempre foi enorme. Contudo, mesmo os críticos mais ferrenhos reconhecem a importância da escola “[...] A Esdi permanece hoje uma referência de inegável importância para o design brasileiro, embora raramente tenha atingido uma produção condizente com a expectativa que cercou sua criação.” (DENIS, 2000: 175).

## **CAPÍTULO 3 – EVENTOS DO DESIGN GRÁFICO BRASILEIRO**

Considerando que essa dissertação investiga valores do Design Gráfico brasileiro através dos produtos de um congresso, torna-se relevante estudar eventos e situações similares, visando identificar indicadores ou elementos de comparação e contextualização das condições de desenvolvimento da disciplina. Os eventos são peculiares principalmente por representar o lugar de fala de formadores de opinião, em um cenário onde ocorre com mais expressividade o fenômeno da busca de reconhecimento, reivindicação e contestação de modelos.

### **3.1 – NDesign**

Encontro Nacional de Estudantes de Design é um dos eventos acadêmicos brasileiros mais antigos em atividade, surgiu em 1991 e tornou-se o principal ponto de encontro de discentes de design no Brasil. Em 2010 o Ndesign comemora vinte anos de existência, nesse período, foi sediado em diversas cidades e regiões do país.

O Ndesign surgiu nos anos de 1990, em meio da intensa movimentação política em torno do reconhecimento do design no Brasil. Nessa década, além do Ndesign, surgiram a Bienal Brasileira de Design Gráfico e o congresso P&D Design. Esses três eventos pioneiros representam três segmentos distintos: Ndesign é uma representação estudantil, o P&D Design foi organizado por professores e pesquisadores acadêmicos e a Bienal Brasileira de Design Gráfico é oriunda de uma representação profissional.

De certa forma, o cenário político do design, até final dos anos 80, havia ficado restrito a poucas escolas do eixo Rio - São Paulo. Porém no início dos anos 90 observa-



se o fenômeno da evolução dos debates para o cenário nacional. A transição política no Brasil e a retomada da consciência dos estudantes foram determinantes para o surgimento das ações.

A não realização do congresso da UNE em 1990 e a falta de encontros de área para Design nos congressos anteriores retratavam a desorganização, falta de intercâmbio, de massa crítica atuante e o próprio resfriamento do movimento estudantil, reflexos de 20 anos de ditadura. (...) A universidade não estava gerando elementos contestadores e o Design, três décadas após criação da primeira escola, ainda não era reconhecido plenamente como profissão. Todo esse cenário ajudou a consolidar a ideia e a realização do primeiro encontro. (Caravana... 1992: 9)

O planejamento do Encontro Nacional de Estudantes de Design foi antecipado em 1990, no segundo Pró-ENED - Prévia do Encontro Nacional de Estudantes de Design, que foi realizado na cidade do Rio de Janeiro, na UFRJ, paralelo ao pré-congresso da UNE – União Nacional dos Estudantes. O Pró-ENED contou com presença de representações estudantis das escolas: UFSM, MACKENZIE, MAUÁ, PUC-RJ, EDI, UFRJ, UFMA, “UNIVERCIDADE”, FUMA E UFPR (MOMENTO: 09). Nesse encontro decidiu-se o nome do evento “Ndesign”, a programação e o local do primeiro encontro. Na ocasião, a comissão organizadora era formada por um grupo de entusiastas sem representação regimental. No Pró-ENED foi constituído o grupo que ficaria responsável por conduzir as ações do Ndesign.

A CONDE, Comissão organizadora do 1º Ndesign, foi um fruto do projeto que pretendia reestruturar o CADI e ao mesmo tempo organizar o encontro, que por sua vez, pretendia estimular a organização de outros Centros Acadêmicos. A CONDE foi formada por estudantes de Design que voluntariamente se uniram e tornaram o projeto comum. O projeto do encontro reuniu várias pessoas de interesse e potenciais diferentes. O número de integrantes, no decorrer da organização, era bastante instável e a demora de materialização dispersou a participação, que acabou gerando um núcleo que manteve a filosofia geral. (Montagem... 1992: 10)

A primeira edição, realizada na cidade Curitiba-PR, foi inaugurada em 14 de julho de 1991 e contou com a presença de aproximadamente 700 pessoas. Como era um evento estudantil, foi agendado estrategicamente nas férias do meio de ano, no mês de julho, em que, o clima de pioneirismo e a convicção iniciam uma ação de repercussão

histórica, isso se denotam na empolgação de um texto quase ingênuo do editorial da revista Ndesign nº1:

EDITORIAL - O 1<sup>o</sup> Ndesign foi um marco histórico do design brasileiro. Dentro do marasmo que nos encontrávamos, o encontro veio com uma cara nova, alegre, e com muita seriedade. E é com essa cara, descontraída, com a mesma linguagem dos fanzines, que trazemos esta revista a público. Sua viabilização foi um verdadeiro “parto”, foram escritos e revistos textos milhares de vezes, estudos de texturas, cartoons e a definição da própria linguagem que queríamos trabalhar, foi um sufoco mas aqui estamos nós ainda vivos!

O “Registro do 1<sup>o</sup> Ndesign”, como uma marca registrada, “registra” a ideia do encontro e nos remete aos dias do evento contando episódios engraçados, furos, depoimentos e desabafos através de textos ora amigáveis ora reclamões; que ao contrário dos anais convencionais dá vontade de ler e de ver. Não são apenas transcrições, são posicionamentos, postura crítica e relatos emocionados. Dentro deste espírito a revista é uma contribuição para o meio acadêmico, projeto piloto para os anais dos próximos encontros e também para o curso de design da UFPR no projeto de uma revista na produção do curso.

O circo foi um elemento que marcou o encontro de uma maneira super legal nos remetendo às suas brincadeiras, ilusões e liberdade de expressão. Essa revista é um reflexo disto: vai para todos os cantos do mundo, para todas as escolas e instituições fazendo o repasse das informações das experiências e a emoção que os estudantes de design do Brasil sentiram ao participar de seu primeiro encontro. Afinal o primeiro Ndesign a gente nunca esquece! (SIC) (Editorial... 1992: 2)

A redação titubeante revela o clima estudantil da revista, que embora pautada por um discurso classista, não negligenciou as questões macroestruturais daquele momento histórico. A revista evidencia preocupação com questões políticas, sociais e culturais. Na página 6, a matéria “Momento histórico” situa o Ndesign entre os acontecimentos do início da década de 1990: recessão econômica, crise política do governo Collor, crise na URSS, guerra do golfo pérsico, Rock In Rio, novelas de sucesso, AIDS, epidemia de cólera etc. Os eventos formam uma amálgama de acontecimentos que servem de pano de fundo, a convicção pioneira dos organizadores, escrevendo um capítulo da história do design brasileiro. O texto de configuração performática parece se esforçar para alistar o design entre as grandes questões históricas do momento. Portanto, para os organizadores e congressistas, o Ndesign era um

acontecimento que se projetava do conturbado cenário político-social do momento, e que reivindicava o lugar do design na história brasileira.

Até o ano de 1996, o Ndesign era uma associação sem registro ou personalidade jurídica, era planejado por voluntários e comissões organizadoras de várias escolas. Todavia, na sexta edição, no NDesign de São Luís –MA, foi deliberado à criação de uma delegação que daria forma a um órgão civil que deveria representar os estudantes de design do Brasil. Dessa iniciativa surgiu o CoNE Design, Conselho Nacional dos Estudantes de Design, uma representação civil restrita ao ensino superior de design no Brasil. A regulamentação do cone se deu dois anos depois, no 8º NDesign, sediado em Curitiba (PR). A partir desse momento, foi oficializado, registrado em cartório e passou a existir nos limites legais da legislação brasileira. E, também, assumiu a responsabilidade do planejamento, promoção e execução do Ndesign.

Na edição 16º do NDesign, no qual, ocorreu em Brasília (DF) em 2006, o CoNE reformou seu estatuto, voltando à condição de uma associação sem registro civil, contudo, continua com as mesmas funções e objetivos, justificando o reposicionamento institucional. A organização ressentiu com o peso da burocracia de se estabelecer com representação jurídica no Brasil.

O Ndesign continua sendo o evento acadêmico de caráter não científico de maior projeção no Brasil.

Tanto o CONE Design quanto o N Design são organizados exclusivamente por estudantes, porém englobam docentes e profissionais da área, devido a sua força adquirida durante os anos. Atualmente o evento conta com uma média de 2.500 estudantes, sendo que a 17º edição em Florianópolis conseguiu, além de inovar em seu formato de evento mais horizontal, uma participação de aproximadamente 4.500 estudantes. Isto torna o N Design um evento de grande impacto ao mundo acadêmico do design, atraindo diversos participantes da América Latina e de outras regiões do mundo e possivelmente impactando no futuro do mercado e da produção do design brasileiro. (Histórico... 2009)

Sua missão, embora tenha atingido alcance nacional, continua idêntica à proposta pioneira: reunir, mobilizar, articular e representar estudantes dos cursos

superiores. O histórico do Ndesign acrescenta a essa pesquisa, dados, informações e registros que confirmam o estado de incerteza em que se encontrava o design brasileiro nos anos de 1980 e 1990. Denotam-se também as condições em que se planejou e executou a reação à frente desse cenário. O NDesign, sem dúvida foi uma das mais importantes frentes de ação, e os anos de 1990 foram decisivos para a projeção do design no cenário nacional.

### 3.2 – Bienal brasileira de design gráfico

Trata-se de um evento regular de caráter expositivo, que surgiu com objetivo de congrega profissionais e premiar a qualidade da produção do design gráfico brasileiro. A primeira edição ocorreu em 1992, foi demandada e por uma intensa movimentação política dos designers gráficos, que naquele momento lutavam por reconhecimento profissional. Em sua trajetória de 17 anos (até o momento) a Bienal tem se consolidado como um importante indicador do estado de qualidade do produto gráfico brasileiro. Seus catálogos e seu acervo são testemunhas documentais da história recente.

Do ponto de vista histórico, a Bienal é, portanto, nosso maior testemunho dos últimos vinte anos. Tudo o que aconteceu de lá para cá está, de certa forma, estampado nas páginas de seus catálogos: o início do amadurecimento das relações profissionais entre os designers gráficos do país (a bienal foi sua primeira aparição em público independente de organismos ou instituições estatais); o salto das formas mecânicas de produção para as tecnologias digitais; a popularização dos meios de produção e o aumento exponencial do número de profissionais; a progressiva tomada de consciência da importância do design gráfico por parte de clientes cada vez mais numerosos e diversificados; a ampliação de associações, organismos e instituições profissionais por todo o país; o crescimento das escolas e da importância dos trabalhos desenvolvidos dentro delas; o aprofundamento da investigação de repertórios locais; o amadurecimento da relação com a tradição clássica europeia e com os movimentos dos principais centros produtores de design e, finalmente, a tomada de consciência que resultou, nos últimos anos, num movimento reflexivo espelhado no aumento geométrico da produção crítica sobre design gráfico no país. André Stolarski - Diretor da ADG BRASIL responsável pela 9ª Bienal. (RELEASE... , 2009)

A organizadora e detentora dos direitos da Bienal Brasileira de Design Gráfico é a ADG - Associação dos Designers Gráficos do Brasil, que é “uma associação sem fins lucrativos de âmbito nacional, fundada em 1989, com o objetivo de congregar profissionais e estudantes para o fortalecimento do design gráfico nacional e o aprimoramento ético da prática profissional e o desenvolvimento de seus associados”. A ADG Brasil não possui vínculo ou caráter acadêmico, é uma instituição de representação, situada na esfera dos discursos políticos da categoria profissional. Portanto, a Bienal também não tem compromissos com teorias, metodologias ou produção científica. Desse ponto de vista é quase automático concluir que o discurso da Bienal decorre das características intrínsecas dos objetos expostos, o que situa as exposições (e a associação) com mais ênfase no campo da estética dos produtos do design gráfico. Sendo assim, a exposição estruturada pela curadoria e comissão organizadora, com a anuência dos expositores, converte-se em um lugar de celebração e legitimação de modelos ideais. Porém, os organizadores consideram “a história das bienais brasileiras de Design Gráfico, promovidas pela ADG Brasil, (como um) espaço para a reflexão e desenvolvimento, onde designers gráficos apresentam suas soluções em comunicação”, (RELEASE..., 2009).

A edição de 2008 ocorreu no Memorial da América Latina e contou com 2.036 inscritos, dos quais foram selecionados 309 trabalhos para exposição. Nessa edição a comissão organizadora ensaiou uma nova abordagem, abandonou a antiga estrutura organizacional baseada em tópicos de especificidades e design gráfico, e adotou um sistema que chamou de núcleos de tendência. Os núcleos são baseados na experiência, provocam, ao invés de controlar, a taxonomia da exposição.

[...] O novo formato da exposição conta com temas variados [...] Seu objetivo é proporcionar uma visão mais completa e crítica do panorama atual do design gráfico brasileiro para o público. Os temas abordados são: Renovando o mercado, Ampliando o moderno, Rearticulando objetos, Investigando o Brasil, Reinventando o plástico, Explorando a informalidade, Mergulhando no 'pop', Aumentando o corpo, Trabalhando com a apropriação, Acumulando signos, Provocando o receptor, Pensando o design. (CATÁLOGO 2008: 7)

A palavra “tendência” associada ao design gráfico parece evocar uma identidade autoral para o design - no contexto da problemática supracitada, relativo, considerando o afastamento do pensamento acadêmico, essa nova estrutura acirra ainda mais as

críticas aos indícios de subjetivo, observáveis na organização da exposição. O discurso de “tendência” é [aparentemente] apropriado ao universo da moda, cuja natureza intrínseca se impõe como uma poderosa estrutura [oculta] de poder. Nesse campo específico, o poder está em eleger a tendência “ideal” que, uma vez legitimada, coloca sob suspeição tudo que lhe é dissonante – daí o “discurso de poder estruturado” (BOURDIEU, 2009). Essa situação evoca a hipótese discutida no capítulo anterior - o conceito de tendência pressupõe a noção de solução a priori do problema, ou, na melhor das hipóteses, soluções idealizadas. Desse modo, tal esquema se mostra contraditório.

Todavia, considerando a dimensão cultural do design e a complexidade das circunstâncias e elementos que o costuram ao tecido social, parece lógico considerar que,

[...] publicações menos acadêmicas e mais voltadas para a atividade projetual, como aquelas lançadas pelas próprias ADG e 2AB e também revistas de venda em bancas, como *Publish* e *Design Gráfico*, vêm contribuindo – ainda que em um ritmo menor do que o desejado – para o gradual estabelecimento de uma normatização informal de práticas profissionais, agenda de discussão e referenciais conceituais. (VILLAS-BOAS, 2002: p.65)

Logo, o evento for considerado em seu campo de especificidades, a partir do fato de que se trata de uma exposição, sua parcela de mérito para a consolidação do design gráfico brasileiro e torna inegável. O reconhecimento da disciplina, ocorre a partir de muitas frentes de ação, onde cada uma constrói o discurso adequando ao contexto onde atua.

## CAPÍTULO 4

### P&D DESIGN-HISTÓRICO E ESTRUTURA DO EVENTO

O congresso P&D Design se desenvolveu em um momento histórico peculiar do design brasileiro - o final da década de 80 - que foi marcado por iniciativas de revalorização e revisão de referenciais da disciplina acadêmica. Nesse período, os docentes de design no Brasil se viram obrigados a investir esforços na qualificação acadêmica. A pesquisa científica e as titulações de pós-graduação tornaram-se imprescindíveis para a carreira de professor do ensino superior. Isso aumentou a produção acadêmica de estudos de design, o que automaticamente provocou estudos revisionais que demandaram por espaços de debate e publicações. Os designers, ávidos por regulamentação e reconhecimento profissional, promoveram em 1988, o V ENDI<sup>23</sup> - Encontro Nacional de Desenhistas Industriais, no qual ocorreu o debate sobre a nomenclatura da disciplina. Esse foi um evento de importância simbólica, que foi promovido pelo Laboratório de Desenho Industrial de Santa Catarina, Secretaria de Ensino Superior do Ministério de Educação – Sese - MEC, CAPES, CNPq, e revista Design & Interiores. Na ocasião, a denominação tradicional genérica da disciplina era “Desenho industrial”, e havia inúmeras versões de nomenclaturas para as especialidades, tais como: comunicação visual, programação visual, design industrial, etc. A situação das múltiplas e dissonantes denominações foi diagnosticada como fator interveniente negativo na consolidação de uma identidade acadêmica e social para a disciplina.

Após intensos debates, os designers votaram pela unificação do termo para “Design” – referindo-se genericamente à disciplina, Braga (2009). As especialidades secundárias foram denominadas Design Gráfico - para o campo voltado à comunicação, Design de Produto – referindo ao campo responsável pelo projeto dos bens de consumo materiais, e Design de Interiores – especialidade voltada para o ambiente construído. Embora, a nova terminologia não tivesse caráter regulatório ou normativo, foi adotada

---

<sup>23</sup> ENDI – Encontro Nacional de Desenhistas Industriais, fórum de congregação de desenhistas industriais, estudantes, professores e profissionais, ocorreu ao longo de cinco edições nos anos de 1980 no Brasil.

rapidamente em todo o território nacional, não obstante ainda hoje a disciplina tenha problemas com a polissemia dos termos que denominam os campos específicos.

Também na ocasião V ENDI, ao constatarem presença massiva de representantes da maioria das instituições brasileiras de ensino de design, oportunamente, os organizadores resolveram criar uma representação civil da categoria. Desse esforço, surgiu a ABEND, *Associação Brasileira de Ensino de Design*, cujas metas eram debater o ensino frente ao novo Currículo Mínimo, decretado em 1987 pelo MEC, estabelecer uma representação nacional de designers e desenvolver um plano de ações para valorização o campo profissional e a disciplina. Em 1992, por ocasião da II Bienal Brasileira de Design, em Curitiba (PR) ocorreu um Encontro de escolas de Design que, novamente, contou com representantes docentes de vários estados. Nesse encontro os professores debateram e votaram a reestruturação e renomeação da ABEND, para AEnD-BR - *Associação de Ensino de Design do Brasil*. Nesse encontro foram definidas metas para as representações regionais, tendo em vista a valorização do design no cenário nacional, (Montagem... 1992: 10-11).

Segundo o professor Marcos Braga (2009), um núcleo de professores membros da AEnD-BR, da cidade do Rio de Janeiro, que se reunia regularmente para debater metas e diretrizes da AEnD-BR, propuseram a criação de um periódico científico. Dessa iniciativa surgiu a revista *Estudos em Design*, que foi a primeira revista do gênero publicada no Brasil. O primeiro exemplar foi colocado em circulação em agosto de 1993, na cidade do Rio de Janeiro. Desse amplo conjunto de fatores, surgiu a primeira edição do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design - P&D Design, que ocorreu no ano de 1994 na cidade de São Paulo. O primeiro evento foi planejado pela AEnD-BR, com o apoio da UNIP - Universidade Paulista, e da revista *Estudos em Design*. Nessa ocasião a AEnD-BR estava sediada em São Paulo e era presidida pelo Prof. Álvaro Guilherme, que assumiu a organização temática e planejamento do P&D Design de 1994. A jovem revista *Estudos em Design* ficou responsável pela organização e publicação dos anais do congresso, no entanto, foi um evento modesto em termos quantitativos. Na primeira edição do congresso participaram apenas 77 pesquisadores, que apresentaram 55 publicações. O primeiro P&D Design “tinha caráter semelhantes aos ENDI’s dos anos 1980, pretendia juntar em um mesmo fórum os estudantes, professores e profissionais de mercado” (BRAGA, 2009). O P&D



Design consolidou-se nas edições seguintes, na forma de um evento de periodicidade bienal, com sede itinerante, conforme depoimento do professor:

A revista Estudos em design tinha nascido de uma tentativa de organizar uma seção regional da AEnD no Rio de Janeiro. Convidada a participar do Congresso, os seus editores propuseram a criação de evento científico: apresentação de trabalhos avaliados por um Conselho. A ideia foi da prof<sup>a</sup> Anamaria de Moraes, a qual foi prontamente endossada pelos demais membros editores da revista e aceita pelo Prof. Álvaro Guilherme. Anamaria já se dedicava a carreira docente na época e defendia a prática da pesquisa como meio de qualificação. Tinha se doutorado em Comunicação na ECO- UFRJ em 1992. No final de 1994 a Estudos em Design, em parceria com a AEnD-BR, criou o inédito Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, o P&D Design. Como evento de caráter científico foi o primeiro no campo do design brasileiro, ocorreu na cidade de São Paulo, em novembro de 1994, simultaneamente com o 1º Congresso Brasileiro de Design que foi promovido pela Associação Nacional de Designers – AND, em conjunto com a AEnD-BR. (Braga, 2009: sp)

Na primeira edição, o evento tinha mais uma importância de ordem simbólica, funcionava como ponto de encontro, no qual, era possível a troca de experiência. Contudo, o evento evoluiu e alcançou as metas de se estabelecer como um congresso científico de referência na América Latina. A edição de 2008 revela o estado atual do P&D Design, o volume de publicações, a diversidade e a quantidade de participantes denotam a relevância e expressividade do congresso.

Para o professor Marcos Costa Braga, a origem do congresso P&D Design está intimamente relacionada à história da docência de design no Brasil, no final dos anos 80. As exigências da carreira de professor e o currículo mínimo de Design decretado pelo MEC em 1987 promoveram debates que repercutiram em criação de representações institucionais de design, (BRAGA, 2009: sp.).

As edições seguintes ocorreram em: 1996 em Belo Horizonte, na UEMG; 1998 no Rio de Janeiro, na PUC-Rio; 2000 em Novo Hamburgo, na FEEVALE; 2002 em Brasília na UnB; 2004 em São Paulo, na FAAP; 2006 em Curitiba na UNICENP e 2008 em São Paulo no Centrou Universitário Santo Amaro - SENAC.

O congresso P&D Design é organizado pela AEND\_Brasil, administrado por um grupo de trabalho composto de um Comitê Científico, que tem a responsabilidade

de definir tema, tópicos e categorias de publicações, além de selecionar convidados especiais para palestras e plenárias - e uma Comissão Organizadora que se responsabiliza pelo planejamento executivo e avaliação final do evento. O congresso tradicionalmente é apoiado por uma Instituição de ensino, universidade ou centro universitário, que sedia e executa o evento.

Quanto às publicações, o P&D Design contempla campos regimentais do catálogo do ensino superior em Design no Brasil, com ênfase nos três principais: Design Gráfico, Design de Produto e Design de Interiores. A estrutura do congresso é hierarquizada: Tema, Categorias e Tópicos. A organização do evento parte de uma unidade temática, explora questões emergentes e busca sintonia com os problemas contemporâneos. Desenvolve-se em categorias que sensibilizam e ordenam a relação discursiva das publicações e, por último, conclui com tópicos, que delimitam o alcance ou agrupam as especialidades de design das publicações.

#### **4.1. - P&D Design edições de 1994 a 2006**

##### **4.1.1. - P&D Design 1994/2006**

O primeiro congresso P&D Design aconteceu em 1994, na cidade de São Paulo, na UNIP – Universidade Paulista. Foi estruturada a partir de 11 categorias de agrupamento de especialidades: Ensino, Design e Meio ambiente. Design regional, Pesquisa e Teoria em Design, Design - Designers e Utopia, Design de Produto, Design para Usuários Especiais, Design Gráfico, Design, Modernismo e Pós-Modernismo, Ergonomia de Produto e Ergonomia Informacional. O evento foi planejado para debater questões da pesquisa e do desenvolvimento da disciplina, todavia, os organizadores pretendiam distanciar-se de problemas normativos acadêmicos: “Não queríamos um congresso de ensino para discutir currículo. A ideia e o ideal que perseguíamos era um congresso de pesquisa e desenvolvimento” (Anais P&D Design 1994: 5). O clima de entusiasmo e pioneirismo revela também os anseios e incertezas de se empreender um congresso:

Buscava-se subverter a velha fórmula de chamar as mesmas pessoas, de sempre, para comunicar seus argumentos, já conhecidos, sobre a profissão, o mercado, a regulamentação, o

ensino. Queríamos saber mais. Pesquisa-se em design? O que se pesquisa? Onde? Quem? Pode-se definir um perfil das escolas? E ênfases? Similaridades? Interações? Interloquções? Uma temeridade. À ousadia seguiu-se o medo. Existiriam pesquisas? E trabalhos? Olhávamo-nos tensos. E o tempo passava... De repente, começaram a chegar. Vinham de Manaus, de Santa Maria, de Campo Grande, do Recife, do Paraná, de Bauru. Novos atores no cenário do design agora têm voz, (Anais P&D Design 1994: 5).

A revista Estudos em Design, além do planejamento do congresso, ficou responsável pela organização e publicação dos anais. A primeira edição foi modesta em termos quantitativos, participaram apenas 77 pesquisadores, com 55 publicações, que representavam 24 instituições de ensino. Convictos da conjuntura do momento, os organizadores avaliaram com otimismo a primeira edição:

Certamente, não podemos nos comparar aos alemães, aos americanos, aos ingleses, aos dinamarqueses, holandeses, suecos, suíços, franceses e outros pesquisadores centrais. Entretanto, mesmo na periferia, conhecemos e nos reconhecemos. Este é o princípio, o melhor lugar para começar. Constroem-se lastros, deixam-se as marcas, um caminho por onde navegar (Anais P&D Design 1994: 6).

Todavia, esta avaliação dos organizadores revela também o quanto a identidade do design brasileiro depende de parâmetros estrangeiros. A citação acima, embora anuncie intenção de não comparar o P&D de 1994 aos enormes e tradicionais congressos europeus e americanos, acaba por inserir nesse universo um evento com 55 publicações, a identidade do Design brasileiro é constantemente reafirmada em referenciais estrangeiros. Mesmo em círculos muito especializados essa idéia é corriqueira – Design revela-se como algo exótico, como vocação ao grandioso e glamoroso, pensado e produzido para grupos muito favorecidos em culturas e sociedades especiais, situação sintomática de afastamento do sujeito e objeto da disciplina.

O primeiro P&D Design tinha como pano de fundo um país em profundas transformações. A tecnologia digital e a internet, embora ainda fossem restritas, já haviam anunciado a revolução que estavam prestes a deflagrar - o cenário político no Brasil, da mesma forma, estava se reformulando. o congresso P&D design, exemplar de uma disciplina relativamente nova, pegou carona nesse contexto histórico: “1994, nova

moeda, novas eleições, presidente eleito. 1994, primeiro congresso brasileiro de design” (Anais P&D Design 1994: 7).

O texto de orientação para os articulistas evidencia o estado das tecnologias digitais naquele momento, mídias e programas atualmente extintos, e que eram grandes novidades na ocasião do congresso – a tecnologia tinha grande visibilidade no Design dos anos de 1990:

Os textos para publicação deverão ser enviados em disquete (5 1/4 ou 3 1/2), editores Winword ou Write, dentro das seguintes especificações: fonte Times New Roman, corpo 11, normal, leading auto. As imagens scaneadas (bitmapped) deverão vir em separado, em formato TIF, PCX ou BMP. As imagens geradas por computador (vetoriais) deverão vir em formato CGM ou WMF. Somente serão aceitas imagens digitalizadas, com indicação de posição no texto e com legendas. Em caso de utilização de tabelas, editorá-las, se possível, no editor do Page Maker. Os artigos não devem ultrapassar 4 laudas.

A orientação modesta quanto ao limite de laudas dos artigos é mais um indicativo de uma disciplina que ainda não havia consolidado à cultura de pesquisa acadêmica e do texto científico.

Temas afins à responsabilidade sócio-ambiental teve uma expressiva presença nas publicações do primeiro congresso, nessa ocasião, ecologia estava ganhando espaço na mídia, e isso repercutiu no P&D Design. Outro indicativo de assuntos emergentes foi a ocorrência de pesquisas voltadas para usuários especiais. Essas duas vertentes temáticas denotam que o design estava ensaiando aproximação com o sujeito ou a sociedade. No entanto, as influências do design de Ulm, do estilo internacional suíço e os autores preferidos da Bauhaus, mostram-se ainda muito presentes na metodologia e no referencial teórico das publicações. Também foi recorrente a presença de comunicações que articularam abordagens e metodologias quantitativa e estatística nas pesquisas.

Sintomática do estado de indefinição e das incertezas da disciplina, a categoria de publicação “Designers e Utopia” revelam experiências e proposições com vocação à elaboração de um discurso político de defesa do Design.

Em 1994 as tecnologias digitais estavam se tornando acessíveis ao usuário doméstico no Brasil. Nessa edição foram registrados dois artigos sobre “Interação Homem-Computador”, um abordava hipertexto, e o outro, comunicação por ícones, ambos catalogados na categoria Ergonomia Informacional, especialidade que hoje se chama interface e usabilidade.

Da soma total dos artigos, apenas sete apresentaram objetos de estudo destinados, ou afins ao design gráfico, a grande maioria das publicações referia-se ao design de produto ou a desenho industrial. Na categoria específica de design gráfico foram registrados apenas quatro artigos: *A imagem do Rio*, de Isabela Perrota da PUC/Rio, que abordou identidade visual; *Pichação: A Expressão Gráfica das Galerias*, estudo de Carla Galvão Spinillo, que investigou os signos visuais desse universo; *Uma Experiência de Percepção Visual de Ambiente Urbano*, de Vera Lucia Moreira dos Santos Nojima; *Investigando as Origens do Moderno Design Gráfico Brasileiro: Gráfico Amador*, escrito por Guilherme Cunha Lima, artigo que resgata experiências autóctones da Comunicação Visual brasileira.

Os principais autores das referências bibliográficas dos artigos específicos ou afins a design gráfico foram: Gui Bonsiepe, Judith & Richard Wild, Massimo Canevacci, J.t. Coelho Neto, E. Leach, M. Lenz, Wucius Wong, Lucia Lazotti Fontana, S.i. Hayakawa, Mary Kato, Margarida M. K Kunsch, Abraham Moles, Celso Furtado, Anamaria De Moraes, Ricardo Pamplona, Deborah J. Mayhew, David Meister, Roger Mucchielli, Arthur Junior Bosísio, Stephen Carr, Lia Monica Rossi, Wilton Azevedo, Neville Brody, Massimo Canevacci, Gilles Deleuze, Brian Edge, Michel Foucault, Edward M. Gottschall, Jean-françois Lyotard, Paul Mathur e Bruno Munari. Neste levantamento de dados ficou evidente a carência de bibliografia de assuntos específicos do design gráfico em língua portuguesa, na maioria das vezes os pesquisadores trabalharam com publicações internacionais. Todavia, a presença de autores nacionais ou obras traduzidas no referencial teórico são mais comumente encontradas nos conceitos interdisciplinares.

O evento de 1994 foi um momento pioneiro, no qual o design brasileiro tentava conquistar seu espaço na sociedade e consolidar sua presença no ensino acadêmico brasileiro. A produção de pesquisa em design gráfico ainda estava tímida, embora tenha feito presente com publicações consistentes.

Em novembro de 1996, realizou-se na cidade de Belo Horizonte, na Escola Superior de Artes Plásticas da UEMG, o II P&D DESIGN. A comissão organizadora reformulou a estrutura organizacional, distribuindo os assuntos em 12 categorias: Teoria & Design, Design & Estratégia, Metodologia, Design e Meio Ambiente, Design de Produto, Design Têxtil, Design Gráfico, Design da Informação, Ergonomia, Ergonomia informacional, Ergonomia do Produto e Ensino de Design. O total de publicações foi idêntico ao do evento anterior: 55 artigos. Nessa edição, participaram representantes de 20 instituições de ensino, número inferior ao evento de 1994. A categoria Design Gráfico registrou sete artigos, três a mais do que na edição anterior, desses dois temas sobre tipografia, um sobre conceitos, dois sobre cores, um sobre desenho e por último, um ensaio de Lucy Niemeyer. Os artigos catalogados são os seguintes: Considerações Sobre o Humor: Por um Design Gráfico Divertido, de Vera Damázio. A Cor ou Não Cor: A Questão da Seleção de Códigos para Utilização em Displays de Raios Catódicos, de Lia Buarque de Macedo Guimarães e Andréia Fabiane Nahra Leal. Design Gráfico, um conceito em Discussão, de Edna Lucia Cunha Lima. Vicente do Rego Monterio, tipógrafo de Guilherme da Cunha Lima e Paula Valadares. Por um Design Espirituoso, de Lucy Niemeyer. Transformações Sociais e Tipografia Urbana: Causa ou Consequência? de Marisa Rechenberg. VanGogh Gostava de Amarelo Porque só Enxergava Amarelo? de André Villas-Boas. Outro artigo afim ao design gráfico foi publicado na categoria Design da Informação: Classificação das Relações entre a Comunicação Visual e Comunicação Sonora, de Jalver Bethônico.

As pesquisas sobre comunicação visual em meio digital foram predominantes na categoria *Ergonomia Informacional*. Esse campo ainda estava ensaiando suas bases conceituais no design gráfico e, naquele momento, ergonomia era o anfitrião mais provável de abrigá-lo. Os temas mais explorados foram: Controle Remoto de Televisor - Estudo das Relações Cognitivas com o Usuário, de Gabriel Vieira Monteiro. Legibilidade das Famílias Tipográficas, de Anamaria de Moraes, Marcos Balster e Pedro Herzog. Interface Gráfica para Terminal de Auto-atendimento Bancário: Uma Proposta para O Banco 24 horas, de Robson Luís Gomes dos Santos. A Ergonomização da Comunicação Informatizada em Sistemas Multimídia de uso Público, de Anamaria de Moraes, Andre Monteiro e Flávia Soares. Ergonomia e Concepção de Interfaces de Dispositivos de Informação e Controle - O Caso dos Sistemas Digitais de Controle Distribuído, de Ana Luiza Corrêa Telles.

Os autores predominantes no referencial bibliográfico de design nos anais de 1996 foram: André Beltrão, Bob Gill, Albert Rapp Victor Raskin, Gustavo Amarantes Bomfim, Gui Bomsiepe, Pierre Bourdieu, Phillip Megs, João Câmara Filho, Ronald de Carvalho, Matthew Cartier, James Craig, Eric Gill, Allan Haley, Russel Laker, Nevilee Brody, Suzana Valadares Fonseca, Paul Mathur André Villas-Boas, Otl Aicher, Martim Krampen, Rudolf Arnheim, Peter Kruger, J. Teixeira Coelho Neto, Jalver Bethônico, João de Souza Leite, Modesto Farina, Israel Pedrosa, Lewis Blackwell, Anamaria de Moraes, William H. Cushman e François Daniellou.

Em termos gerais, o congresso de 1996 não se alterou muito em relação ao de 1994. Os temas e referenciais bibliográficos seguiram as mesmas tendências, em que o design gráfico continuou como um campo de produção de pesquisa ainda modesto e carente de bibliografia em português para os assuntos mais específicos.

Em outubro de 1998, foi realizado o terceiro congresso P&D Design na cidade do Rio de Janeiro, no campus da Universidade PUC-Rio, no qual, participantes apresentaram 121 trabalhos. Nessa edição a comissão organizadora ensaiou um modelo mais arrojado para evento, além das seções técnicas. O evento contou com a participação de cinco conferencistas estrangeiros, que debateram os temas: *The multiple tasks of design research* – apresentado por Victor Margolin, do *Art History Department, University of Illinois, Illinois, USA*. *Fitness for purpose in multimedia applications*, – apresentado por Ken Eason, *Professor of Cognitive Ergonomics, Department of Human Sciences de Loughborough University, England, UK*. *Research and development in information design* – apresentado por Austin Adams, da *School of Psychology, University of New South Wales de Sydney, Australia*. *The Touchpad - Experiences with a Study on User Comfort and Performance* – apresentado por Ahmet E.Çakir do *Ergonomic Institute Berlin, Germany*. *Int. Design, Advanced Planning and Product Development* – apresentado por Charles L. Owen, do *Institute of Design de Illinois Institute of Technology, Chicago, USA*, (ANAIS do P&D 1998).

Além das conferências, o evento ainda realizou *workshops* com os temas: A dialética entre a mimese e a *poesis* na produção social de imagens e valores estéticos agregados. Ergonomia e Usabilidade: Interação Homem-Computador. Ergonomia em ambiente Hospitalar – O design integrado da organização, o suporte informático e os instrumentos de trabalho.

Nas edições anteriores, a organização era representada por uma taxonomia normativa para enquadramento de publicações, portanto de caráter passivo. No entanto, a partir dessa edição, com o advento das conferências e *workshops*, a organização temática evoluiu para uma função mais ativa, com possibilidades de influenciar temas, conteúdos e fundamentos da produção acadêmica publicada no congresso.

Nos eventos cerimoniais, percebe-se o crescimento em torno de temas ligados a tecnologia digital. Todavia, o design gráfico, campo que sofreria o maior impacto da revolução tecnológica, continuava ainda como coadjuvante de design de produto. Em 1998, o P&D Design revelou sua vocação, através da temática e dos conferencistas estrangeiros, para se tornar um evento internacional. Ainda assim, os organizadores também vislumbravam a possibilidade de posicionar o congresso como um porta-voz do design no Brasil. A essa intenção, consorciava-se à expectativa de uma reação política positiva para a disciplina. Cujas mazelas e esperanças são ilustradas por João Carlos Lutz Barbosa:

A história do Design no Brasil é a história da ausência de conhecimentos sobre o próprio Design brasileiro. Muito do que se faz e discute tem como referência informações geradas em culturas estranhas à problemática brasileira. Perpetua-se, assim, minha ideia de um Design centrado numa prática alienada da teoria. Uma história de ação sem reflexão. Ignorantes a seu próprio respeito, o número de designers multiplicou-se. Multiplicou-se, também, o número de escolas. [...] Com a criação do P&D Design, a história do Design começou a ser contada com profundidade e democraticamente. Com base na competência, responsabilidade e dedicação de muitos docentes e profissionais do Design, iniciou-se, a partir daí, um processo de rompimento com diversas tradições acríticas, como a tradição da prática de transmissão oral, sem registro, sem possibilidades de críticas. (ANAIS do P&D 1998).

Quanto à organização, as categorias de publicação foram organizadas a partir dos temas: Design: Ensino, Formação, Educação. Pesquisa em Design. Teoria do Design. História do Design. Design e Metodologia. Design do Produto. Design Gráfico. Design Gráfico: Tipografia. Design Visual, Digital, Audiovisual. Design de Interfaces, Web Design. Gestão do Design. Design, Tecnologia, Materiais. Eco design. Design Urbano. Ergonomia do Produto. Ergonomia e Interação Homem-Computador, Ergonomia de Sistemas. Ergonomia Ambiental.



Percebe-se a sobreposição e a redundância temáticas entre algumas categorias: “Design Gráfico” e “Design Gráfico: Tipografia”; “Pesquisa em Design” e “Design e Metodologia” etc. Essas ocorrências fornecem indícios da dificuldade que acomete aos pesquisadores, ao tentar segregar ou enunciar seus campos de especialidades da disciplina.

A categoria Design Gráfico teve sete artigos catalogados, os temas abordaram principalmente tecnologias, sinalização, modernidade, Cultura, arte e design editorial. A categoria Design Gráfico: Tipografia contou com apenas três publicações, abordando tecnologias digitais, contemporaneidade e retórica tipográfica. Essa especialidade estava apenas começando a se fazer presente no design gráfico brasileiro. Design Visual, Digital, audiovisual, juntamente com Design de Interfaces e Web Design, somaram oito publicações. De forma previsível, os temas exploraram principalmente as demandas por competências oriundas do advento das tecnologias digitais: Interface, narrativas, cognição, hipermídia, e práticas projetuais para esses fins.

Nos artigos publicados, dessa edição não se observa consenso dos autores na seleção das referências bibliográficas. Mesmo em assuntos muito similares, os designers parecem pesquisar de forma idiossincrática.

Uma amostragem revela alguns nomes em destaque no referencial bibliográfico: Nikolaus Pevsner, Reyner Baham, Bill Gates, David Harvey, Renato Ortiz, Milton Santos, Newton Antonio Bryan, Rita M. Couto, Jorge Frascara, Anamaria de Moraes, Allen Hurlburt, Ernst Hans Josef Gombrich, Richard Hollis, David Harvey, Klaus Honnef, Isabela e Alan Livingston, André Villas-Boas, Jon Wozencroft, Bruno Munari, Lucy Niemeyer, Bruno Bettelheim, Nelly Novaes Coelho, Priscila farias, Herbert Spencer, J. Derrida, R. Mclean, Hermam Zapf, Roger Black, Herbert Spencer e Matthew Carter.

Nesta edição, os temas mais abrangentes dos artigos afins ao design gráfico são globalização, responsabilidade socioambiental e design de meio digital. A tipografia, que antes era um campo muito hermético, a partir de 1998 começa a se popularizar - a facilidade e a acessibilidade de *softwares* para *Type-designers* teriam criado as condições de acesso a esse campo específico.

O quarto congresso P&D Design aconteceu no ano 2000 no Rio Grande do Sul, foi abrigado no Campus II da Fevale-RS. Nesta edição foram aprovados e publicados 139 artigos e realizadas quatro conferências ministradas por palestrantes de renome

internacional: Klaus Krippendorff's, da Universidade de Illinois, EUA. Sade, Simo Antero, University of Art and Design UIAH – Finland. Neville A. Stanton, do *Department Of Design at Brunel University in the UK*. Tony Fry, Director, Eco Design Foundation, Sydney. Os dois últimos são pesquisadores que relacionam design à ecologia, meio ambiente e sustentabilidade. Klaus, um designer estudioso de comunicação. Neville, designer com pesquisas em ergonomia e fatores humanos.

As categorias para enquadramento organizacional dos artigos foram definidas da seguinte forma: Comunicação em Design, Design de Interiores, Design de Mídias, Design de Produto, Design Digital, Design Gráfico, Design Informacional, Design têxtil e do vestuário, Design urbano e comunicação visual, Eco-design, Ensino e Pesquisa, Ergonomia do produto, Ergonomia de sistemas, Ergonomia e HCI, Ergonomia informacional, Fundamentos teóricos, Gestão em Design, História do Design, Materiais e processo em Design do Produtos, Metodologia do Projeto, Miscelânea e Semiótica em Design.

A taxonomia das categorias de enquadramento das publicações novamente se mostra redundante e confusa, a definição de agrupamentos temáticos se dá na maioria das vezes pela via da tecnologia e meios de reprodução, como: “Eco-design”, “Design de Mídias”, “Ergonomia de sistemas”, “Ergonomia e HCI”, “Ergonomia informacional”. Ou redundante, como: “Comunicação em Design” e “Semiótica em Design”. Raramente a organização contempla o sujeito ou objeto da disciplina. No entanto, observa-se um progresso considerável em relação aos eventos anteriores.

Os autores do referencial bibliográfico em destaque nos artigos afins ao design gráfico são: Humberto Eco, Bill Gates, Mario L. Erbolato, André Parente, Lorenzo Baer, James Craig, Donis A. Donis, Abraham Antoine Moles, Milton Ribeiro, Gustavo Amarante Bomfim, Pierre Bourdieu, David Harvey, Pedro Luiz Pereira de Souza, Antonio Celso Colorado, Bernhard Brürdek, Dijon de Moraes, Gilberto Strunk, Gastón Bachelard, Carlos Murad, Priscila Farias, R. Carter, Emily Ruder, Mikhail Mikhailovich Bakhtin, Stuart Hall, Peter Burke, Ellen Lupton e Décio Pignatari. A partir desse ano, começa-se a fazer a evidente presença de autores brasileiros, sendo a Editora 2ab, uma das mais presentes nesse segmento.

O tema ecologia, consorciado ao discurso de responsabilidade social, e pesquisas voltadas para as tecnologias digitais predominaram no segmento de design gráfico. Observa-se também um gradativo afastamento dos métodos quantitativos de pesquisa. Autores nativos da filosofia, sociologia e história começam a se fazer presentes com mais frequência no referencial teórico das publicações. Passados seis anos da primeira edição o evento cresceu, amadureceu e redefiniu vocação para promover e representar o design brasileiro.

O P&D Design chega à sua quarta versão. Fecha a década de 90 do século XX, que se constituiu uma nova fase de desenvolvimento de design no Brasil. Fase de consolidação da pesquisa e da reflexão do design por brasileiros. Fase que foi marcada pelo aparecimento da revista Estudos em Design, Primeira Revista científica em design de caráter periódico e reconhecida como tal pelo CNPq. (Marcos Costa Braga ANAIS do P&D 2000)

O crescimento da pesquisa científica em design e o sucesso do congresso convenceram os organizadores de que estavam no caminho certo. O presidente da AEnD, Sydney Freitas comentou:

Hoje percebemos com clareza crescente que o conhecimento constitui o eixo estruturante do desempenho de sociedades, regiões e organizações. O que se deve buscar então são as formas para se conseguir e construir essa informação. [...] não há como falarmos em design de ensino superior sem falarmos em pesquisa, esse processo social que deveria perpassar toda a vida acadêmica e penetrar sempre e cada vez mais a medula de professores e alunos. (ANAIS do P&D 2000).

A satisfação com as conquistas do evento empreendido revela o estado de estagnação em que se encontrava o ensino e a pesquisa de design no Brasil - a comemoração do êxito do P&D se faz notar em contraste com a situação que precedeu esse momento. De 1963, inauguração da primeira escola de design no Brasil, até o ano 1994, primeira edição do P&D Design, passaram-se 31 anos e pouquíssima produção científica em design foi registrada nesse momento. Portanto, havia uma demanda urgente em repensar toda a cultura da disciplina.

Em 2002, foi realizado o quinto congresso P&D Design sediado pela UNB em Brasília. Nesta edição, a revista Estudos em Design rescindiu o compromisso de

publicação dos anais, os registros ficaram a cargo da instituição anfitriã. Os anais não estão disponíveis para venda e, procurado, o departamento de Design da UNB, não disponibilizou nenhuma informação. Portanto, essa edição não pode ser avaliada.

P&D Design 2004 - 6º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design foi realizado de 13 a 16 de outubro 2004, na Fundação Armando Alvares Penteado - FAAP, na Faculdade de Artes Plásticas em São Paulo - SP. Contou com os seguintes palestrantes internacionais: Maria Fernanda Camacho, mestre em design pela Middlesex University de Londres, é especializada em inovação, design e estratégia e diretora da consultoria Camacho & Associados, de Cali – Colômbia. Andrew Campbell, especializado em design têxtil, professora do National College of Art and Design, Dublin, Irlanda. Alpay ER, Turquia Istanbul Technical University, Istanbul. Designer de produtos, fundador do conselho de design da Turquia. Tony FRY, Austrália. TEAM D/E/S (Environmental Design Consultance), Ravensbourne. Diretor do Queensland Design Furniture. Silvia PIZZOCARO, Itália. Politecnico di Milano, Milão, onde é professora em desenho industrial e comunicação visual Multimídia. Penny SPARKE, Inglaterra. Kingston University, Londres. Reitora da Faculty of Art, Design e Music da Kingston University. Bernard J Canniffe. Graphic Design Department The Brown Center, Maryland Institute College of Art. Dos ilustres convidados, apenas o último era designer gráfico, sua palestra narrou uma experiência do design de comunicação que tinha o propósito de promover a valorização da saúde pública. Essa ação foi tomada como um exemplar para se avaliar o potencial de comunicação social do design gráfico. O assunto é peculiar, a relação Design e Sociedade esboçam uma iniciativa de revalorização dos estudos afins ao sujeito e objeto da disciplina.

As demais palestras eram mais afins a design de produto e teoria do design, abordaram sustentabilidade, estratégia, design social e tecnologia têxtil.

Nessa edição os organizadores mudaram sutilmente o discurso quanto aos objetivos e metas políticas do evento. Passado o clima de euforia do pioneirismo de 1994, e a convicção de consolidação, evidente nos relatórios do congresso do Rio Grande do Sul no ano 2000, os promotores do P&D Design, na edição de 2004, esboçam uma nova meta: usar o congresso para “refletir a produção científica do setor em nosso país” (ANAIS 2004). Portanto, o que se buscava a partir daquele momento era aferir a partir das pesquisas documentadas, o estado de desenvolvimento do design no

Brasil. O relatório dessa edição ensaia a proposta com um levantamento quantitativo e geográfico das publicações – quantidade de artigos por categoria e origem dos pesquisadores e instituições participantes.

Os autores mais referenciados nos artigos afins ao design gráfico dessa edição foram: Marc Houser, Lucia Santaella, Paolo Rossi, Michio Kaku, Bruno Munari, Michael Foucault, Ellen Lupton, Ana Cláudia Gruszynski, Michel Maffesoli, Roger Chatier, M. Bakhtin, Donis A. Donis, Richard Hendel, Eva Maria Lakatos, Philip Kotler, Antonio Roberto de Oliveira, Vitor Margoni, John Lyons, Otl Aicher, Martin Krampen, J. Teixeira Coelho Neto, Fabio Mestriner, Giuseppe Montrucchio, Jean Piaget, Luiz Claudio Gomes, João Gomes Filho, Pierre Levy, Arlindo Machado, João de Souza Leite, Wucius Wong, Charles Sanders Pierce, Guiu Bonsiepe, V. Flusser, Priscila Farias, André Villas-Boas, Lucy Niemeyer e Maria Luiza Belloni. Nessa edição, percebe-se também maior variedade de livros voltados para a especialidade de design gráfico; observa-se grande quantidade de obras internacionais clássicas, referenciadas em português, traduzidas por editoras brasileiras e portuguesas.

A classificação das especificidades do Design não mudou quase nada em relação às edições anteriores. As categorias de publicação ficaram assim definidas: Comunicação em design, Comunicação visual, Design de interiores e urbano, Design digital e Multimeios, Design do Produto, Design Gráfico, Design Informacional, Design têxtil e do vestuário, Eco-Design, Ensino e Pesquisa, Ergonomia ambiental e de sistemas, Ergonomia do produto, Ergonomia e HCI, Ergonomia informacional, Fundamentos teóricos, Gestão em Design, História do Design, Materiais e processo em Design dos Produtos, Metodologia do Projeto e Semiótica em Design.

Os anais desta edição registraram 456 artigos, sendo 45 tratavam de comunicação e design gráfico, um aumento significativo em relação aos eventos anteriores. Seguindo a tendência dos eventos anteriores, ainda se observa uma grande quantidade de comunicações abordando temas do design gráfico nas categorias Eco-design, Gestão em design, História, Design digital e multimeios, etc. Nos artigos afins a design gráfico, as abordagens mais recorrentes foram: design editorial, corporativo, interface, animação gráfica, ensino a distância e hipermídia. Ocorreu também um significativo aumento de publicações sobre Tipografia e design de embalagem.

Importante também observar a persistência do tema pós-modernidade ou pós-modernismo nas pesquisas de design gráfico.

Em 2006, a UFPR – Universidade Federal do Paraná, em Curitiba-PR, abrigou a sétima edição do P&D Design. Nesta edição os organizadores se mostram mais confiantes na importância do evento, defendem o

O P&D – Congresso Brasileiro de Design (como) o maior congresso na América Latina na área do Design, área reconhecida pelo CNPq e por outras agências de fomento à pesquisa como estratégica para o desenvolvimento da competitividade nacional. O evento é voltado para a discussão da pesquisa e ensino de design no Brasil e vem se apresentando como o principal veículo de divulgação e discussão de questões pertinentes ao avanço do conhecimento resultante de pesquisa aplicada e pesquisa básica na área do design. O resultado do trabalho conjunto entre a UTFPR, UFPR, UNICENP, UTP e PUC-PR na organização do 7º Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design foi um evento de elevado nível científico, objetivo maior estabelecido desde o início de sua preparação.

Embora o design ainda estava distante do estado ideal de maturidade acadêmica e profissional, o discurso dos organizadores do P&D Design 2006 é muito diferente das edições dos anos 90. As velhas utopias foram substituídas por desafios e os esforços se concentraram na busca da qualidade e consistência das proposições. A influência ou as comparações com o design estrangeiro não percorre mais a antiga via do exótico ou da busca da legitimação por associação, os convidados de outros países ainda são personagens ilustres, porém a deferência está muito mais voltada para a troca de experiências e renovação dos referenciais de pesquisa. Em 2006 foram convidados: Prof. Bernhard E. Bürdek, da Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main. Prof. Bernard Darras, da Faculty of Arts at the Sorbonne University, Professor de semiótica e coordenador do Departamento de Cultura e Comunicação na Faculdade de Arte da Sorbonne University. Prof. Carlo Vezzoli, da Politécnico di Milano, Itália, professor de Design de Ciclo de Vida de Produtos. Prof. Cheng-Neng Kuan, do Shih Chien University, Taiwan - Desenho Industrial. Lorenzo Shakespear, Diretor da Shakespear Design. Prof. Wan-Ru Chou, de Shih-Chien University (SCID), Taiwan. Prof. Phlipp Heidkamp, da Köln International School of Design- Alemanha. Pesquisador e professor no campo de design de interfaces. A presença dos professores de Taiwan é incomum no

evento, e representa um afastamento da histórica relação de dependência que os designers brasileiros cultivaram com os Europeus.

As categorias de agrupamento dos artigos ficaram assim definidas: Design da Informação, Design de Interfaces Digitais, Design de Interiores, Design de Jogos, Design de Jóias, Design de Moda, Design de Processos Interativos e Imersivos, Design de Produto, Design de Redes, Design de Superfícies, Design e Ambiente Construído, Design e Cultura, Design e Ensino, Design e Estética, Design e Estudos de Subjetividade, Design e Ética, Design e Gestão, Design e Semiótica, Design e Sustentabilidade, Design e Urbanismo, Design Editorial, Design, Ergonomia e Usabilidade, Design Gráfico, Design, Materiais e Processos de Fabricação, Design Social e Design Têxtil. A taxonomia ainda reincide em redundâncias e sobreposições de temas e conteúdos. Ainda se observa tendência de se elaborar um enorme leque de categorias sem hierarquizar as especialidades. De certa forma essa situação é sintomática também no constructo disciplinar do design no Brasil – um aglomerado de vários conhecimentos e competências que não constituem de forma clara um campo legitimamente acadêmico. O excesso de opções e a aparente flexibilidade do sistema conduz os designers a uma postura displicente para com o processo de enquadramento. É comum observar artigos distantes de seus referentes, ou catalogados equivocadamente.

Objetos de pesquisa voltados para tecnologias de meio digital continuam sendo o campo que mais cresce no congresso. Interface, iteração, hipermídia, Arquitetura de informações e comunidades virtuais são os temas mais presentes nessa edição. Sistemas de sinalização e design de jogos são temas emergentes. Quando se refere a impressos, design editorial surge com o maior volume de publicações.

Na categoria “Design Gráfico”, uma amostragem de 15 artigos, num universo de 45, revelou os seguintes autores mais presentes nas referências biográficas: Sílvio Dworeck, H.W. Janson, Ana Cláudia Gruszynsky, Jeremy Leslie, José Baltanás, Lúcia Santaella, Ítalo Calvino, Norberto Chaves, Umberto Eco, Ana María Leyria, Décio Pignatari, Rudolf Arnheim, Jacques Aumont, Luís Camargo, Nelly Novaes Coelho, Avelino Guedes, Martine Joly, Wassily Kandinsky, Jean Piaget, Rafael Cardoso, Teixeira Coelho, John Follis, Dave Hammer, Eva Maria Lakatos, Marina de Andrade Marconi, Cláudio Ferlauto, Pedro Paulo Funari, Cláudio Rocha, Célia Maria Antonacci Ramos, J. I. Aragonés, M. Américo, Jens Bernsen, Mario Bunge, Pierre Bourdieu,

Fernanda De Abreu Cardoso, Rafael Cardoso Denis, Michel Foucault, David Harvey, Priscila Farias, Jorge Frascara, Pedro Luís Pereira De Souza, Jean Alessandrini, Giorgio Antei, Roland Barthes, Antonio Collaro, Walter Gropius, Haenz Gutierrez, H Von Helmholtz, Faiga Ostrower, Amílcar De Castro, Aracy Amaral, João Bandeira, Clark Lygia, Maurice Merleau-ponty e Alexandre Wollner. Portanto, 25 brasileiros e 30 estrangeiros, esse “quase empate”, revela um expressivo crescimento de publicações em design no Brasil.

No campo do design gráfico, os conceitos teóricos mais articulados, como viés de desenvolvimento do objeto de estudo, foram: semiótica, ciências sociais, história e lingüística. Em relação aos eventos anteriores, observa-se nas referências bibliográficas maior variedade de títulos, publicações de editoras brasileiras especializadas são cada vez mais presentes nas referências. Observa-se também expressiva presença de livros (de design) em espanhol. Embora ainda presente, a dicotomia Modernismo x Pós-modernismo tornou-se assunto menos frequente do que nas edições anteriores.

Essa edição marcou também o esforço dos organizadores para se produzir um relatório final dos resultados do congresso. A comissão foi além dos corriqueiros anais, produzindo um estudo quantitativo das tendências temáticas, geografia dos participantes e presença de instituições no congresso. Essa demanda surgiu quando os organizadores defenderam uma nova função para o congresso, a de “indicador do estado da pesquisa em design no Brasil”. Embora esse relatório final seja apenas um ensaio, foi suficiente para demonstrar o potencial de informações que podem ser extraídas de um evento desse porte. De posse dos dados, o cenário político-acadêmico do design pode ser debatido em uma perspectiva objetiva, a relação com os órgãos reguladores do ensino superior seria intermediada por dados consistentes. Portanto, a intenção de se produzir um relatório final marcou uma nova fase, representada pela intenção de produzir um diagnóstico de auto-análise P&D Design.



#### 4.1.2. - P&D Design 2008

Esta edição do congresso é parte mais importante para a dissertação, desse ponto será investigado o estado dos valores epistemológicos ou, os indicadores dos limites disciplinares do design gráfico brasileiro. Todo levantamento de dados e pesquisas precedentes serviram para estabelecer o contexto histórico social e acadêmico de onde surgiram as bases de conhecimento e cultura sobre as quais desenvolveu-se a dimensão acadêmica da disciplina. A metodologia de levantamento de dados estrutura-se para investigar o evento a partir de duas perspectivas distintas: primeiro, quanto à estrutura proposta pelo comitê de organização - temas, categorias e tópicos, nesta parte desenvolverá levantamento quantitativo de indicadores de predileção (ou indução) temática da organização do evento, portanto, seu discurso estruturante; o segundo ponto de análise, parte dos conteúdos dos artigos publicados para investigar a predileção de seus autores por referenciais. Com essa abordagem, confrontam-se os *valores* propostos pela comissão organizadora (temática do evento), frente aos conhecimentos e competências selecionados pelos autores para compor as publicações. Essa sondagem vai observar temas, palavras chave e referencial bibliográfico. Dessa forma, o evento é avaliado a partir do contraponto entre a intenção organizadora e a produção apresentada.

#### 4.2. – Leitura macro-estrutural do evento

O congresso P&D Design de 2008 foi realizado de 8 a 11 de outubro, no Centro Universitário Senac, Campus Santo Amaro em São Paulo. A temática, como já é de costume, foi estruturada em categorias e tópicos hierarquizados para o enquadramento de uma ampla gama de assuntos e publicações.

A comissão organizadora estabeleceu como meta principal, a intenção de mapear a pesquisa em design produzida no Brasil e, a partir daí, promover intercâmbio entre pesquisadores locais e estrangeiros. O objetivo, segundo os organizadores, é criar condições para divulgar e valorizar as publicações desse segmento. Implícito a esse propósito, percebe-se também, através dos textos de defesa de relevância do evento, um esforço de ordem política para posicionar o design como área do conhecimento e atividade profissional estratégica para o desenvolvimento social e econômico do país.

Desafio que sempre permeou o discurso público do design, remonta às “origens e instalação” do design no Brasil. E por último, comissão organizadora apresenta o objetivo de consolidar o evento em si, como principal congresso brasileiro de design e segundo defendem, o maior da América Latina.

#### 4.2.1. – Temática e estrutura do evento

O comitê científico ficou responsável por definir a temática, elaborar critérios de avaliação, convidar avaliadores auxiliares e indicar palestrantes. A instância deliberativa do evento era a comissão organizadora. Respeitando a proposta de mapear a pesquisa brasileira em design. O comitê científico compôs a temática, usando como referência o documento “Revisão da Tabela de Áreas do Conhecimento Sob a Ótica do Design”, que foi produzido no ano de 2005 pelo Comitê de Assessoramento da área de Desenho Industrial do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). O comitê científico foi formado por bolsistas de produtividade em pesquisa da categoria I do CNPq ou pesquisadores de qualificação equivalente, bolsistas PQ da área de design do CNPq, representantes dos 10 programas de pós-graduação em design reconhecidos pela CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, até março de 2008 (PUC-Rio, UNESP-Bauru, UFPE, ESDIUERJ, UFPR, UAM, UFSC, SENAC-SP, UFRGS e UNISINOS). Também havia representantes de associações e revistas científicas de design ou áreas afins e alguns eram palestrantes estrangeiros convidados em edições anteriores do evento.

Os participantes apresentaram suas pesquisas ou ensaios nas modalidades de: Apresentação Oral, Mesas Redondas, Palestras Plenárias e Workshops. Já os produtos ou publicações foram enquadrados nas categorias: Artigos Completos, Artigos Resumidos e Artigos de Iniciação Científica. Os artigos completos deveriam ter entre 15.000 a 25.000 caracteres e apresentar resultados de pesquisas originais concluídas ou em fase de conclusão, dependendo da classificação da comissão avaliadora. Os artigos resumidos deveriam ter de 5.000 a 10.000 caracteres e comunicar preferencialmente trabalhos em fase inicial ou intermediária. O artigo de iniciação científica deveria ter entre 5.000 e 10.000 caracteres, e ser oriundo de projetos de pesquisa científica, tecnológica ou de inovação, desenvolvido por alunos de graduação ou recém formados.

A publicação ainda deveria ser enquadrada obrigatoriamente em uma categoria e até três tópicos - orientando por afinidade de conteúdos. Essa organização agrupou os *produtos* a partir de sua especialidade, o que facilitou o trabalho da comissão de avaliação, permitindo a distribuição entre os “pareceristas” segundo suas afinidades de formação e pesquisa. Segundo o Comitê, o evento foi planejado com características temáticas e estrutura organizacional capaz de abrigar e fomentar todos os campos regimentais e especialidades do design. A hierarquia organizacional do evento ficou da seguinte forma:



Figura 6 - Estrutura organizacional do P&D Design 2008, dados do relatório final.  
Ilustração FREITAS, Marcos Costa.

As categorias são campos de conhecimentos e competências do design, segregadas por especificidades. Enquanto que os tópicos representam áreas delimitadas por especialidades. Todavia, a sobreposição e o desmembramento de algumas especialidades do design denotam o caráter provisório dessa taxonomia. Os tópicos “Aspectos Comunicacionais do Design”, “Aspectos Filosóficos do Design”, “Aspectos sociais do Design” – pela natureza ampla poderiam estar abrigados nas categorias, ao invés de tópicos. A distinção entre “Design da Informação”, “Design Para Meios Eletrônicos e Digitais” e “Design Gráfico” ocorre pela via dos meios de reprodução e publicação, portanto, uma taxonomia com muitas questões para resolver. Com esse desmembramento, o Design Gráfico, atualmente é o campo com maior volume de produção, foi empurrado para a segunda posição no balanço quantitativo de publicações. Ou seja, o Design Gráfico está concorrendo com especialidades do seu próprio campo.

A organização temática dos tópicos, apresentada em uma estrutura que relaciona especialidade com especificidade, também reincide em hierarquizar alguns campos por meios de reprodução. Como é caso do tópico Design Gráfico – cujos conteúdos referem-se à impressos, ou Design para Meios Eletrônicos e Digitais que faz apologia exclusivamente à tecnologia digital. O eco histórico, de se pensar a design a partir de sua dimensão produtiva reverbera até a atualidade. De forma recorrente, percebe-se também o silêncio em relação à sujeito e objeto da disciplina.

## TÓPICOS DO P&D DESIGN 2008

### DESIGN GRÁFICO

1. design editorial;
2. design de superfícies para indústria gráfica;
3. design de sinalização;
4. design de embalagens;
5. design de tipos; tipografia e similares.

### DESIGN DE PRODUTOS

1. design, materiais e processos de fabricação;
2. design de transportes;
3. design de mobiliário e similares

### DESIGN PARA MEIOS ELETRÔNICOS E DIGITAIS

1. design de interfaces digitais;
2. design de processos interativos e imersivos;
3. design de redes;
4. design de jogos;
5. design de movimento e similares

### DESIGN PARA AMBIENTES CONSTRUÍDOS

1. design de interiores;
2. design e ambiente construído;
3. design e arquitetura;
4. design e urbanismo e similares

### DESIGN TÊXTIL E DE VESTUÁRIO

1. design de moda;
2. design de joias;
3. design têxtil;
4. design de superfícies para indústria têxtil e similares.

### DESIGN DA INFORMAÇÃO

1. design de sistemas de informação e comunicação;
2. design da informação para mídia impressa;
3. design da informação para mídias digitais;
4. design de pictogramas, diagramas e mapas;
5. design de sinalização e similares

#### DESIGN, ERGONOMIA E USABILIDADE

1. ergonomia e usabilidade de interfaces humano-computador;
2. ergonomia informacional;
3. ergodesign e similares.

#### DESIGN SUSTENTÁVEL

1. design e sustentabilidade;
2. design, materiais e processos de fabricação;
3. ecodesign e similares.

#### ASPECTOS ARTÍSTICOS DO DESIGN

1. design e cultura;
2. design e estética;
3. design, arte e tecnologia e similares.

#### ASPECTOS COMUNICACIONAIS DO DESIGN

1. design e semiótica;
2. design e teorias da comunicação e similares.

#### ASPECTOS FILOSÓFICOS DO DESIGN

1. design e estética; design e estudos de subjetividade;
2. design e ética;
3. design e semiótica e similares.

#### ASPECTOS SOCIAIS DO DESIGN

1. design e cultura;
2. design social;
3. design e ensino;
4. design e gestão;
5. design e antropologia;
6. design e política e similares.  
(ANAIS do P&D 2008)

### 4.2.2 – Autores e autorias

O congresso P&D 2008 contou com a presença de 853 participantes, sendo que 837 eram brasileiros e 16 estrangeiros. A faixa etária predominou entre 22 e 30 anos com 288 autores; de 31 a 40 anos havia 202 autores; 154 autores tinham até 21 anos;

122 autores tinham de 41 a 50 anos; e havia 87 autores com mais de 50 anos. O público feminino foi maioria, 548 mulheres e 305 homens.

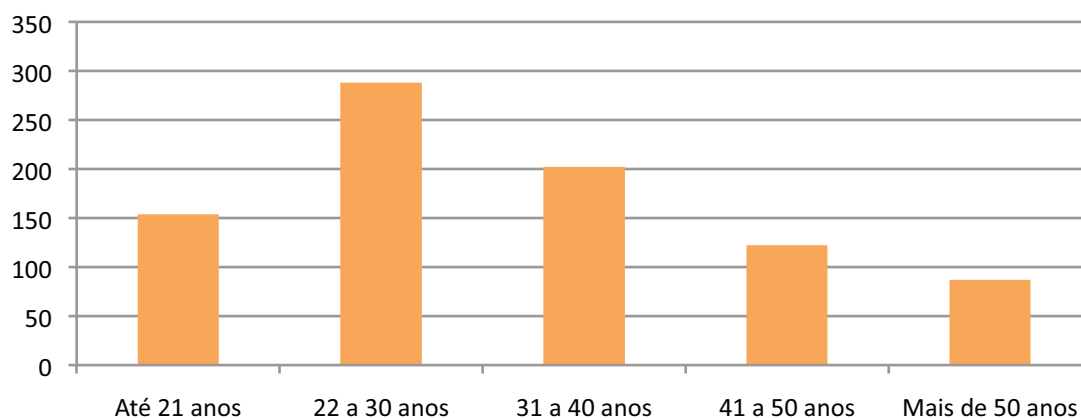


Figura 7 - Participantes por faixa etária  
Dados do relatório final, ilustração FREITAS, Marcos Costa.

Da soma total de participantes 348 autores eram Mestres e/ou Doutores, 190 estudantes de pós-graduação, 207 Alunos de graduação ou recém-graduados e 85 profissionais graduados.

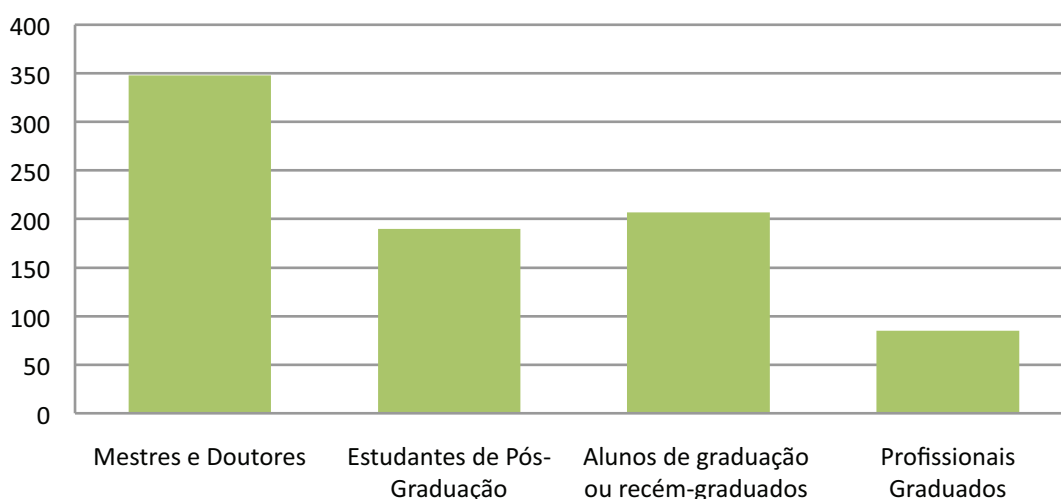


Figura 8 - Qualificação dos Participantes  
Dados do relatório final, ilustração FREITAS, Marcos Costa.

Um dado curioso é que o balanço de artigos publicados, num total de 548, apresenta 841 autores diferentes, isso porque vários artigos foram assinados por mais de um autor. A soma total de assinaturas das publicações, incluindo os nomes repetidos em

caso de autores com mais de um trabalho publicado, somaram-se 1114 autorias brasileiras e 38 autorias estrangeiras, no total 1182 autorias (não confundir com autores).

As IES brasileiras que se destacaram em volume de publicações foram a Universidade Federal do Pernambuco (UFPE) e Universidade Estadual Paulista (UNESP), sendo que cada uma publicou 100 artigos. Com publicações em torno de 50 autorias estão a Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), SENAC/SP, UFPR e UFSC.

A presença internacional mais expressiva foi de Portugal, provavelmente em função das afinidades culturais e do “trânsito” livre que o idioma permite. Os Estados Unidos publicaram cinco artigos e a Itália marcou presença com quatro artigos. A Itália, tradicionalmente é mais expressiva em design de produto, assunto que não vamos explorar aqui em função do recorte do tema. Os EUA influenciam tanto o design de produto quanto o gráfico, porém, a fraca participação internacional evidencia as influências externas, trânsito pouco expressivo nos eventos acadêmicos. Portanto, não há indícios de iniciativas proselitistas de escolas ou pesquisadores estrangeiros entre os participantes do congresso P&D Design 2008, o que leva a crer que na história recente a influência estrangeira no design brasileiro é prospectada pelos próprios brasileiros. Ao contrário do que ocorreu nos anos de 1950, quando as iniciativas vieram de fora e deflagraram debates que culminaram na institucionalização do Design.

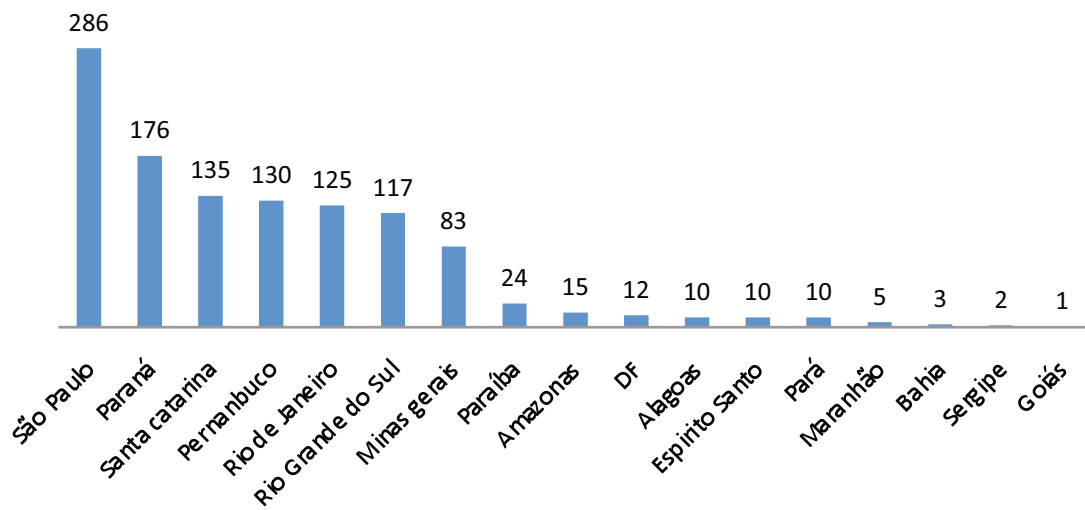


Figura 9 – “autorias” brasileiras

Dados do relatório final, ilustração FREITAS, Marcos Costa.

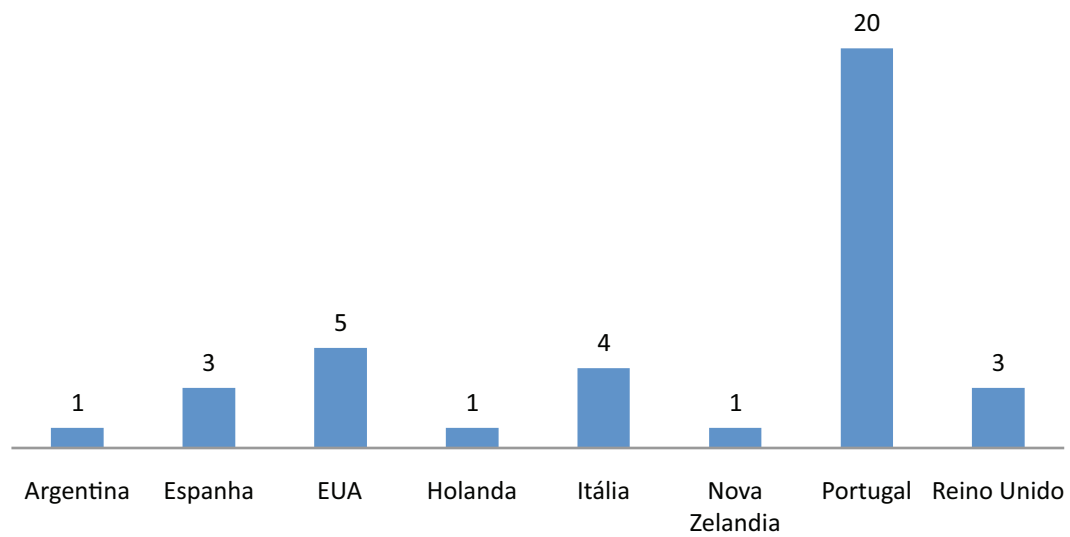


Figura 10 – “autorias” internacionais

Dados do relatório final, ilustração FREITAS, Marcos Costa.



#### 4.2.3. – TENDÊNCIAS TEMÁTICAS DAS PUBLICAÇÕES

Segundo o relatório final da comissão organizadora, no P&D de 2008 foram realizadas 121 sessões técnicas e 24 sessões de iniciação científica, nas quais foram apresentadas 548 publicações, sendo 240 eram artigos completos, 236 artigos resumidos e 72 artigos de iniciação científica. Participaram com representantes 87 instituições de 17 estados brasileiros e 15 instituições estrangeiras oriundas de oito países. O total foi de 853 congressistas, divididos entre 625 pagantes e 228 convidados.

CATEGORIAS	Gêneros de publicações			
	ARTIGOS COMPLETOS	ARTIGOS RESUMIDOS	ARTIGOS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA	Total
Design e Tecnologia	73	76	27	176
Teoria e Crítica do Design	39	41	15	95
Metodologias do Design	48	38	8	94
Projetos em Design	34	50	4	88
História do Design	23	24	7	54
Pedagogia do Design	23	7	11	41
<i>Total</i>	<i>240</i>	<i>236</i>	<i>72</i>	<b>548</b>

Figura 11 - Gêneros de publicações

Dados do relatório final, ilustração FREITAS, Marcos Costa.

Os artigos resumidos foram selecionados pelo método de “avaliações cegas”. Foram aprovados 72 de um total de 130 apresentados, índice de 55%. A categoria com maior oferta foram Teoria e Crítica do Design, e a menos ofertada foram Projetos em Design.

Os artigos completos foram submetidos a uma avaliação mais detalhada. Dos 903 apresentados foram aprovados apenas 244 artigos (os autores confirmaram 240), estando o índice de apresentados / aprovados em torno de 27%. Sob orientação do comitê científico, 128 artigos completos reprovados nessa categoria foram convertidos

para artigos resumidos. Quanto à distribuição dos artigos submetidos por tema, a maior procura se deu na categoria Design e Tecnologia, menor em Pedagogia do Design.

A avaliação quantitativa dos artigos publicados, a partir do agrupamento de categorias cruzado com os gêneros de publicação, evidencia que a predileção temática foi muito dinâmica em 2008.

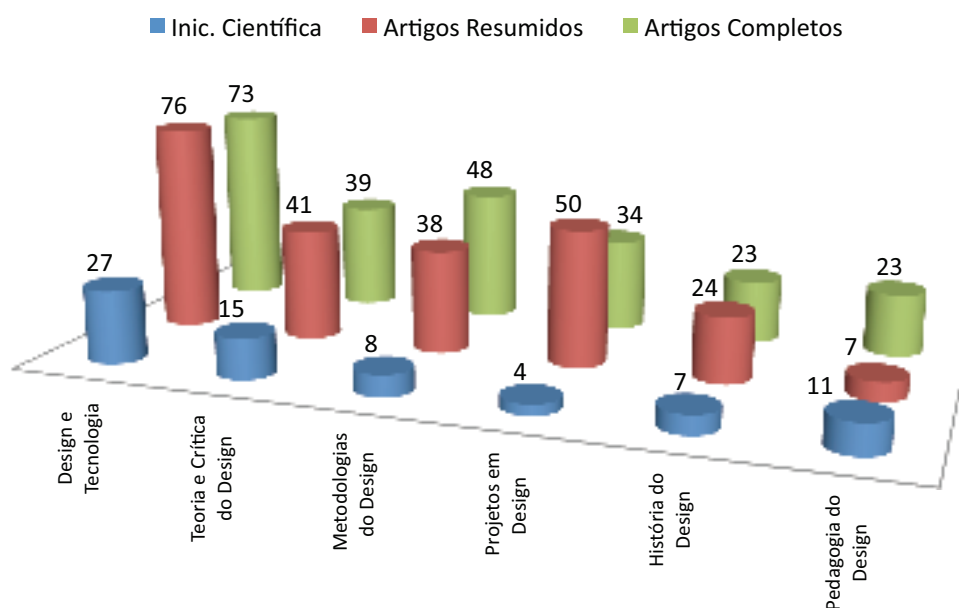


Figura 12 - Gêneros e categorias de publicações.

Dados do relatório final, ilustração FREITAS, Marcos Costa.

O gráfico evidencia que o gênero de publicação “artigos completos” apresentou um comportamento de escolha regular, apesar da evidente predileção por “Design e tecnologia”. Nos artigos “resumidos” a ordem quantitativa é semelhante dos artigos completos, porém o ritmo se mostra diferente na categoria “Projetos em Design” e “Pedagogia do Design”

Na “iniciação científica”, a baixa procura por “Projetos em Design” e “História do Design” são os pontos que diferenciam o comportamento dos demais gêneros.

Analisando as categorias a partir das especificidades, ou de sua natureza intrínseca, obtém-se um vislumbre mais detalhado: “Design e Tecnologia” é área que

apresenta maior sintonia com a indústria e o mercado por sua natureza pragmática, que se relaciona mais diretamente às questões concretas da produção de coisas oriundas da atividade. Essa categoria teve predominância de temas voltados ao design de meio digital; os mais procurados foram *web* em design e em jogos eletrônicos. Sistemas de impressão, sistemas de informação, gerenciamento de cores, comunicação visual urbana, mídias interativas, hipermídia, livro digital, eco-design, imagem digital, jogos digitais, parametrização de projetos, realidade virtual, tipografia para meio digital, tecnologias para comércio eletrônico. *Web art* foram os demais temas explorados regularmente em termos quantitativos nessa categoria. De forma que somos levados a concluir que o design de meio eletrônico, mais expressivamente, o design para *web*, ainda é um dos principais motores de debate em design e tecnologia.

A predominância quantitativa de publicações que exploram a relação Design – Tecnologia, colabora com a hipótese apresentada no início desta dissertação - de que o designer brasileiro se identifica como um “fazedor de coisas”. Considerando que a tecnologia está voltada para a dimensão produtiva, logo se reforça também a hipótese de distanciamento dos acadêmicos em relação ao sujeito e ao objeto da disciplina. Fatos, nos quais encontram ecos históricos, ou seja, os antecedentes pioneiros do design brasileiro, como foram demonstrados nos capítulos acima mencionados.

A categoria “Metodologias do Design” foi a segunda mais procurada, pois, as questões relacionadas à classificação, à gestão, à eficiência de produção, às mudanças de paradigmas, à revisão de processos, ao design de sinalização, à linguagem, à temporalidade, à arte e ao design; ao ergo design, à interatividade, à sustentabilidade, à cultura, às narrativas, à fenomenologia, a branding, semiótica, à expressão gráfica, à identidade cultural, às interfaces, à usabilidade, aos jogos digitais, ao design da informação, à ontologia da metodologia em design, à tipografia, ao perfil do estudante de design e às tangências do design com saberes e competências diversas foram os assuntos predominantes nessa categoria. A grande procura dessa categoria talvez seja justificada pela recente expansão de ensino de design no Brasil, uma vez que a maioria dos artigos exploram o assunto a partir do viés do ensino e pesquisa acadêmica.

“Teoria Crítica do Design”, que aparece na terceira posição em termos de volume de publicações, apresentou predominância de temas relacionados a Infografia, design editorial, identidade nacional, design e modernidade, responsabilidade social,

embalagens, imagem técnica, vinhetas de TV, semiótica Pierciana, design autoral, linguagem e retórica no design, design para o segmento infantil, imaginário, gestão, imagem corporativa, hipertexto, tangência design arte /artesanato, epistemologia, cor e comunicação, tipografia, design gráfico pós-moderno, design vernacular, revistas femininas e TV digital. Este levantamento de dados indica que a dicotomia: Moderno x Pós-moderno, novamente se faz presente nas pesquisas acadêmica - uma herança já debatida nessa dissertação - eco histórico que remonta aos modelos de implantação do ensino de design no Brasil. O fenômeno também está imbricado à “obsessão pelas origens” e, de certa forma oriundo da repatriação, que negligenciou contexto de origem da disciplina.

O gráfico (figura 15) demonstra a predileção por tópico de interesse. Nesse ponto o autor pôde cadastrar até três tópicos para um mesmo produto. Fica evidente que a taxonomia de tópicos prejudicou o levantamento quantitativo das publicações do design gráfico.

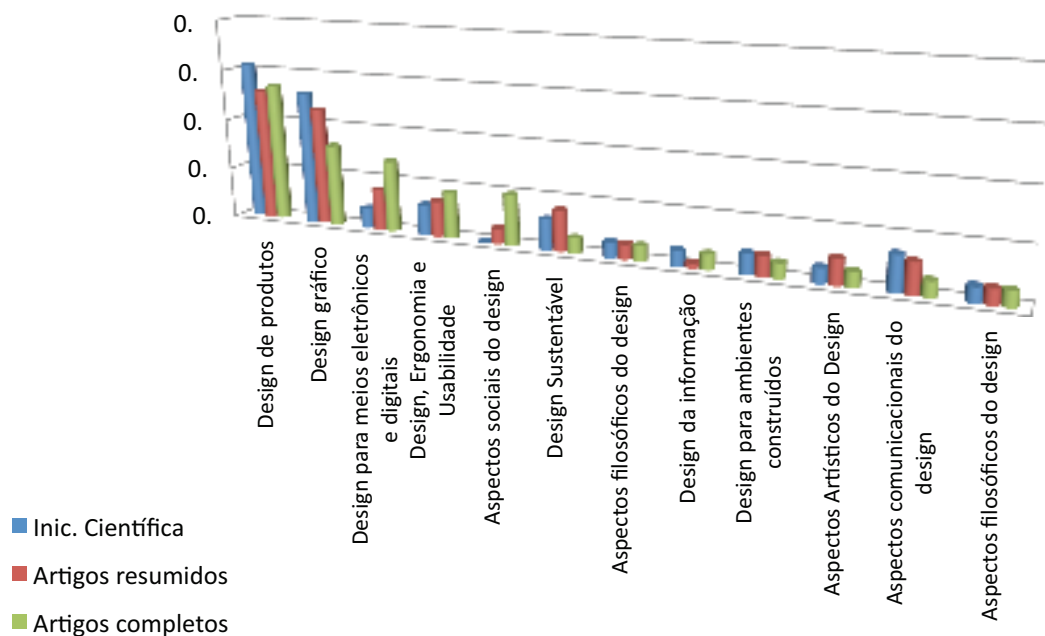


Figura 13 - Distribuição dos artigos por principal tópico de interesse.

Dados do relatório final, ilustração FREITAS, Marcos Costa.

#### 4. 2.4. - Eventos cerimoniais

No congresso, as palestras são uma espécie de momento cerimonioso, o palestrante é selecionado e apresentado pela notoriedade de sua carreira. A sua relevância é defendida através de publicações, prêmios e distinção dos cargos que ocupa. Se considerado o poder estruturante do evento, o palestrante tem seu discurso previamente legitimado pela deferência do convite, desse ponto, se estabelece uma relação em que o palestrante e evento se reforçam mutuamente. A temática cumpre a função de estruturar o jogo dos valores que compõem um dado universo de conhecimentos, dessa forma, as palestras, enquanto indutoras de temas, tornam-se uma espécie de culto dos valores decantados pelo tempo, ou de novidades (conhecimentos emergentes) consideradas promissoras pelos promotores do congresso.

Em 2008, as palestras plenárias foram ministradas por quatro doutores estrangeiros: Anantpuran G. Rao, Anna Meroni, Catherine Dixon e Gregory Votolato e três doutores brasileiros: Charles Bezerra, Agnaldo Farias e Rafael Cardoso. A tradição da presença de pesquisadores palestrantes estrangeiros e, a propaganda disso como indicativo de qualidade do congresso P&D design, observa-se desde a terceira edição de 1998, realizada no Rio de Janeiro, quando participaram cinco conferencistas estrangeiros.

Apenas dois palestrantes trataram de temas específicos do Design Gráfico: a designer gráfica Londrina, Dr<sup>a</sup>. Catherine Dixon, e professor Rafael Cardoso, da PUC-Rio, que é Doutor em História da Arte pela University Of London - Courtauld Institute Of Art. Portanto, de certa forma, Londres deu o tom ao discurso do design gráfico no P&D 2008. Catherine é estudiosa de Tipografia, possui várias obras de repercussão internacional sobre essa especialidade do design gráfico, no Brasil, um de seus livros mais conhecido é “Pensamento Tipográfico”. A palestra “*Describing typeforms: a designer’s response*” abordou classificação tipográfica, pela perspectiva da história, taxonomia tipográfica, a partir de metodologias experimentais. A autora propôs uma abordagem de classificação tipográfica que deve consorciar vários métodos já existentes, a um procedimento fundamentado na visualidade. O sistema proposto baseia-se em uma metodologia visual, segundo a autora, capaz de cruzar referências de taxonomias diversas, e assim, produzir um sistema mais operativo e menos dependente do fator histórico da tipografia. De forma despretensiosa, Catherine Dixon apresentou

sua tese como uma investigação pragmática, cujo objetivo seria somar-se aos sistemas taxonômicos já existentes, como um método de integração. A Tipografia é um campo de conhecimento e competências do design gráfico que nas últimas duas décadas conquistou espaço significativo no cenário acadêmico brasileiro, contudo, mais do que uma simples especialidade, trata-se do antecedente *genético* da disciplina. Ainda, um campo indissociável ao design gráfico, justamente, por articular conceitos complexos e muito específicos em torno do fenômeno da leitura (tais como *legibilidade* e *leitabilidade*<sup>24</sup>). Dessa forma, a Tipografia tornou-se o *cálice sagrado*, um *burgo* a prova de invasões dos não-designers. A tensão ocorre justamente entre especificidade e interdisciplinaridade,

(...) parece haver uma concepção – em geral, pouco reflexiva e, naturalmente, pouco sistematizada – de que interdisciplinaridade equivale à amorfia. Por ser tão radicalmente interdisciplinar o design gráfico não teria campo próprio, seria um *tudo* que a *tudo* abarcaria, neste caso, corresponde a um *nada*. (VILLAS-BOAS, 2002: 24)

Portanto, diante do risco da “amorfia disciplinar”, é compreensível uma reação simbólica que valoriza a especificidade. Dessa forma, a Tipografia, por seu caráter de conhecimento nativo do design gráfico, circunstancialmente, assume um importante papel de enunciar as fronteiras do design gráfico para os brasileiros. Portanto, o tema “*Describing typeforms: a designer’s response*”, na perspectiva do momento histórico do design gráfico brasileiro – no contexto do congresso de 2008, foi um momento de valorização das especialidades do design gráfico.

Na segunda palestra específica de design gráfico, parte do estudo da coleção de registros de marcas do Arquivo Nacional do Rio de Janeiro, Rafael Cardoso debateu a influência internacional nas artes gráficas brasileira do século 19 e 20. Seu discurso foi marcado pela convicção de que as influências internacionais na iconografia dos produtos design gráfico desse período, ao contrário do que apregoam os “intelectuais nacionalistas”, não ameaçaram a identidade do design brasileiro – ao contrário, segundo sua defesa, a convergência de referenciais estrangeiros é um traço marcante e constituinte de nossa cultura gráfica. Rafael Cardoso evocou antigos mitos da história cultural brasileira, como o Movimento Antropofágico (1920 - Oswald de Andrade), que,

---

<sup>24</sup> Conceitos debatidos por Gruzynsk, 2000: p.30-32

defendia como legítima a vocação brasileira para a pluralidade cultural e pregava como ideal, o jogo da reinterpretação de referências repatriadas. Embora, se opusesse ferrenhamente à cópia do estrangeiro – o Movimento Antropofágico acusava e ironizava a submissão cultural da elite brasileira aos países desenvolvidos.

O discurso desenvolvido nessa palestra está situado em um momento de revisão dos mitos e marcos históricos do design brasileiro. Ao recuar até o século 19, Rafael Cardoso propõe ruptura para com paradigmas restritivos do marco histórico ESDI, como única gênese do design brasileiro. Embora, cautelosamente, tenha se referido a artes gráficas - não a design gráfico, o autor está de fato investigando traços culturais, que se tornaram identitários do design gráfico brasileiro. Resgatar a essência de mitos antigos (de propósito ou acidentalmente) e fornecer elementos para uma história autóctone, evidencia de certa forma o caráter revisional presente nos interditos da palestra.

Outra palestra, situada nas convergências teóricas do design, sem tratar de campos específicos, foi o tema “Em defesa do sonho de valsa e outros produtos realizados à luz do binômio, arte e design”. Nessa apresentação, Agnaldo Farias faz um passeio pelas dicotomias mais célebres na história do design no Brasil. O autor visitou outra vez, o mito da funcionalidade, que está associado à ideia de um design científico (com um certo tom de neo-positivismo), o qual possui como antípoda ao subjetivismo – expresso na dimensão ornamento dos produtos. No Brasil, esse resumo de construção histórica ainda é muito presente na produção científica, como já foi demonstrado, portanto, a palestra foi também ponto de partida para criticar a onipresença do ideário de Ulm<sup>25</sup> no discurso do design brasileiro.

A crítica ao ideário de ULM, de certo modo, está intimamente ligada à crítica ao ensino superior de design pioneiro no Brasil. Face aos esforços de revisão recente, criticar ULM é o mesmo que criticar a ESDI e todo o conjunto de ideologias, que lhe são características. Agnaldo Farias acusa o excesso de mitos da disciplina como uma atitude decorrente de compreensão rasa ou equivocada, tanto do sentido da arte quanto do design. No ponto de vista do autor, esse debate revisional não pode ficar fora da agenda dos designers, e menos ainda dos pesquisadores e docentes.

---

<sup>25</sup> No Brasil, a escola de Ulm tornou-se sinônimo design funcionalista, e este por sua vez remete imediatamente a ESDI, e ao ideário pioneiro do design brasileiro, (Souza, 2000).

No campo do design de produto, o professor Dr. Anantpuran G. Rao, do *Industrial Design Centre Indian Institute of Technology*, Bombay, Índia, defendeu o uso do bambu como fonte de matéria prima ideal para produção de bens de consumo. Contextualizado na crise de produção e disponibilidade de biomassa, e na perspectiva do impacto socioambiental da atividade industrial, o tema poderia ser considerado como ecologicamente engajado.

Gregory Votolato do Buckinghamshire School of Art and Design, Reino Unido, apresentou a palestra *“Floating cities – design and society at sea”* explorando a problemática das relações sociais a bordo de grandes embarcações de transporte de passageiros ao longo da evolução da indústria naval. Gregory Votolato lança um olhar crítico sobre a relação entre design dos espaços interiores e o conflito de classes sociais.

Anna Meroni do Istituto Politecnico di Milano, Itália, apresentou o tema *“Strategic design to take care of the territory: networking creative communities to link people and places in a scenario of sustainable development”*. A palestra tinha foco na responsabilidade social e defendeu o engajamento político do design.

Fernando Luiz Fogliano desenvolveu um ensaio de relação entre cultura e natureza, a partir da analogia de girassóis como algo capaz de se alinhar à posição do sol, uma abordagem poética que propõem a busca de uma relação harmônica entre design, arte e ciência.

Charles Bezerra debateu complexidade, natureza e processos do design na perspectiva da atuação profissional, visando mapear a pesquisa de design nas dimensões lógica, ética e retórica. O tema apresentado foi: “Lógica, ética e retórica no design”.

Jefferson Garberlotti debateu a relação entre indústria de materiais e design: da indústria que cria possibilidades de design ao ofertar novas matérias à experiência recém conduzida na Eastman Chemical Company, na qual o material Glasspec foi desenvolvido para atender a demanda de projeto, invertendo a ordem histórica da relação indústria/design.

O tema da mesa redonda foi Design e Tecnologias Interativas, na qual, foram debatidos interatividade, realidade virtual, realidade aumentada e jogos digitais. O debate ainda cobriu assuntos relativos ao desafio da formação dos novos profissionais



frente às tecnologias emergentes do século XXI. Esse tema contou com dois preletores: Ramesh Raskar, do *Media Lab, MIT, EUA*. Foi apresentado o tema de abertura: “*The poor man's palace*”, defendendo novas aplicações a tecnologias de geração de imagem digital para construção do conceito de Realidade Aumentada, que se apresenta como uma nova especialidade do design, cujo estudo é a relação entre o mundo real das coisas e a capacidade humana de representá-las. Em termos práticos, a realidade é uma interferência em tempo real, dentro da percepção humana, produzindo imagens que se sobrepõem ao real e ampliam a capacidade perceptiva e cognitiva. O segundo preletor foi Claudio Pinhanez, que falou de web design na perspectiva da ciência de serviços – foram abordadas questões fundamentais para o design de serviços interativos via web: confiança, privacidade e segurança; personalização, recuperação de falhas e consistência de qualidade; consistência de performance e justiça; gestão de demanda e marketing; potenciação e treinamento de clientes; expectativas de serviço, satisfação com processo e administração de raiva e frustração.

Outra mesa Redonda muito procurada foi “Fomento à Pesquisa e Desenvolvimento em Design no Brasil”, que apresentou orientações estratégicas para captação de recursos destinados à pesquisa científica em design no Brasil – aspectos normativos e institucionais da política governamental brasileira de fomento à pesquisa científica. Os preletores foram André Monat da ESDI/UERJ, representante Adjunto da Área de Arquitetura, Urbanismo & Design da CAPES que apresentou “Fomento à Pesquisa e Desenvolvimento em Design no Brasil – o ponto de vista da CAPES”; e Guilherme Cunha Lima, também da ESDI/UERJ, membro do Comitê de Assessoramento de Desenho Industrial do CNPq: “Fomento à Pesquisa e Desenvolvimento em Design no Brasil – o ponto de vista do CNPq”

O P&D 2008 ainda abrigou eventos paralelos da instituição anfitriã, consorciando e agregando-os à sua programação:

“3º SIMPÓSIO SENAC DE MATERIAIS / DESIGN E MUTAÇÕES” promovido pelo Centro Universitário Senac, foi coordenado por Cyntia Malaguti, professora do Centro Universitário Senac. O simpósio tinha como objetivos,

A exploração da materialidade como linguagem projetual, através da experimentação com novos materiais e matérias-primas criadas a partir de transformações e combinações de

materiais, tem sido uma prática crescente do design contemporâneo. Em sua terceira edição, este simpósio procurou confrontar pesquisas e aplicações de novos materiais, assim como experimentações sensório-interativas. Também se discutiu como a dinâmica da inovação nesse campo tem impactado o ensino do design e potencialidades de atuação para o designer. (Relatório Final do P&D)

Os assuntos apresentados foram debatidos nas palestras: “A esfinge dos materiais mutantes” conduzido por Cristina Tristão de Andrade, que abordou a problemática ambiental dos plásticos convencionais e apresentou novas tecnologias de plásticos biodegradáveis; e “*Nanotechnologies for Design*” apresentada por Alberto Cigada, do Istituto Politecnico di Milano / Itália. A palestra abordou aspectos multidisciplinares do design com uso da nanotecnologia, potencialidades e características dessa especialidade tecnológica emergente.

#### **4.3. – Leitura micro-estrutural do evento**

Nessa parte da dissertação, as publicações do evento de 2008 foram tomadas como documentos históricos portadores de indícios do estado do ideário do design gráfico brasileiro. Devido ao grande volume de publicações e variedade de assuntos abordados, a sondagem foi realizada através de leitura de amostragem. Portanto, desse ponto em diante, o desafio passou a ser a definição de um critério para eleger de forma lógica as publicações mais adequadas para compor a amostragem – uma metodologia de amostragem.

A ferramenta “nuvem de palavras”, uma tecnologia muito aplicada aos serviços de busca na internet, mostrou-se um recurso promissor para essa finalidade. A “nuvem de palavras” também chamada de nuvem de *tags*, opera a partir de lógica de estatística, em que um dado conteúdo textual é submetido a um programa de computação e, por meio de cálculos, gera um infograma de palavras hierarquizado em um mapa visual de escala gráfica. Quanto maior a palavra for representada, maior será sua relevância ou incidência no contexto computado. E, quanto menor for sua representação, menor será sua relevância. É um recurso muito útil para classificar e categorizar informações de conteúdos extensos ou complexos. Um ensaio preliminar permitiu constatar exequibilidade de adaptação da ferramenta para o propósito citado.

Em termos práticos, foi produzida uma “nuvem de palavras” para cada categoria de publicação do congresso P&D Design 2008. O conteúdo textual para gerar a nuvem foi extraído do campo palavras-chave dos artigos. Após gerar a “nuvem”, produziu-se a catalogação das palavras em destaque, que forneceu os indicadores quantitativos de predileção temática, de onde se definiu os exemplares da amostragem.

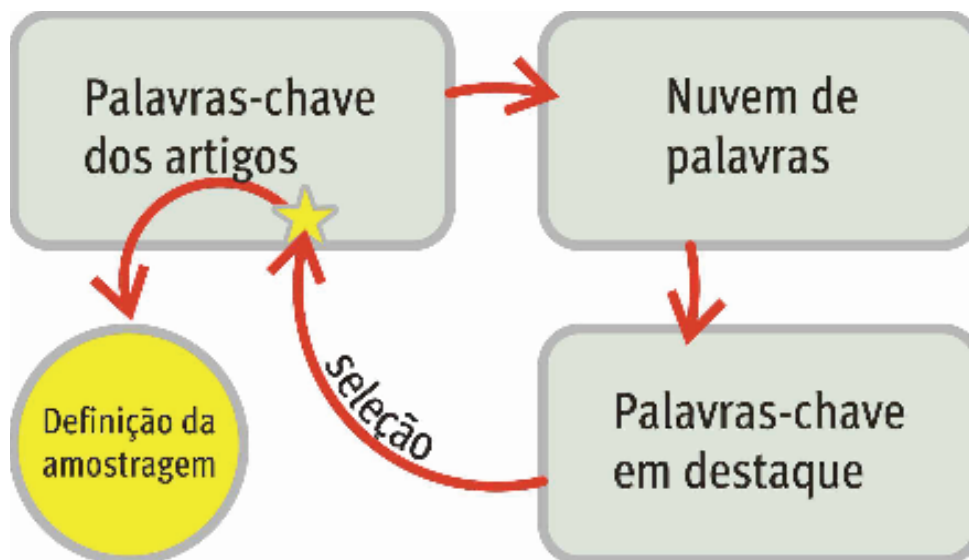


Figura 14 - Metodologia para uso da nuvem de palavras, autor: Marcos Costa de Freitas

Em síntese, esse método objetivo evita escolhas arbitrárias, que poderiam levar ao risco da leitura de amostragem recair sobre exemplares pouco relevantes do conjunto pesquisado.

A primeira categoria submetida foi *Teoria e Crítica de Design*, com noventa e cinco publicações catalogadas, foi segundo maior volume do evento. A “nuvem” formada com palavras-chave das publicações gerou o gráfico abaixo:



Figura 15 – Palavras chave das publicações da categoria Teoria e Crítica do Design. Dados dos Anais do P&D 2008 - Ilustração: Marcos Costa de Freitas

Portanto, nessa categoria os temas em destaque foram: gráfico, pós-modernismo, tipografia, cultura, visual, comunicação, cartaz, cor, revista, identidade, tipografia, urbana, interpretação, percepção, semiótica e informação. Seguindo com o método preestabelecido, o levantamento das palavras-chave recorrentes dessa categoria, produziu o substrato indicial que orientou a seleção dos artigos estratégicos para leitura de amostragem, que ficou assim definida: A Infografia aplicada ao design editorial, A ética e sua implicação na sustentabilidade ambiental e no design, Arte e design – uma reflexão sobre suas distinções, Confluências entre a semiótica peirciana e a concepção do design em Bürdek, Design contemporâneo: entre as gavetas e as múltiplas conexões, Embalagem de medicamento: um projeto de design, Interseções entre dois reflexos: uma visão do design brasileiro, Limites e relações do campo do design, Necessidade e interpretação: questões para o design gráfico pós-moderno, A crise da modernidade e os efeitos sobre o design, Usabilidade em Interfaces da TV Digital: um estudo de caso.

A análise dessa amostragem evidenciou que vários autores ainda debatem questões teóricas do design pelo viés da dicotomia modernidade x pós-modernidade, um fenômeno oriundo de reverberações históricas já debatidas nesta dissertação. Além dos artigos, essa abordagem ocorreu também nas palestras dessa edição do congresso. A semiótica, um dos assuntos teóricos mais persistentes no design, revelou-se um importante referencial nessa categoria. Questões mais voltadas à esfera tecnológica, como usabilidade e interface tiveram expressiva presença. Responsabilidade ambiental é um tema de presença discreta no Design Gráfico, não obstante o enorme impacto da atividade.

Quanto aos referenciais teóricos em destaque, observa-se a semiótica de Charles Peirce e os conceitos de poder simbólico de Pierre Bourdieu. Esse último, uma novidade, provavelmente fruto dos discursos transversais promovidos pela interdisciplinaridade do Design. Os autores em destaque são: Rafael Cardoso Denis, Lúcia Santaella, Jacob Nielsen, Adrian Frutiger, Charlotte & Peter Fiell, Marcos Buccini, Pierre Bourdieu, Donis A. Donis, Edgar Morim, Vilém Flusser e Décio Pignatari. Percebe-se também a ocorrência de publicações deslocadas do eixo temático, tais como: Usabilidade em Interfaces da TV digital, A Infografia aplicada ao design editorial e Embalagem de Medicamento, pelo viés do texto. Percebe-se que são comunicações voltadas para esfera “técnica” ou metodológica da disciplina. O enquadramento equivocado evidencia certa

indisciplina e negligência dos designers, para com os aspectos normativos das publicações acadêmicas.

A categoria História do Design (relativo ao congresso) é especialmente importante para essa dissertação, considerando que, as metodologias e referenciais teóricos articulados nas publicações são também sinalizadores dos limites e especificidades da dimensão acadêmica do design gráfico brasileiro. A nuvem de palavras elaborada com as palavras-chave dos artigos evidenciou os temas e especialidades em destaque:



Figura 16 – Palavras chave das publicações da categoria História do Design  
Dados dos Anais do P&D 2008 - Ilustração: Marcos Costa de Freitas

Considerando que todo o conjunto trata de história do design, justifica-se remover a palavra “história”, já que seu destaque ocorre por mera repetição ou reforço da categoria de enquadramento do tema. Portanto, as palavras de maior incidência, em ordem decrescente de importância foram: Gráfico, Brasil, livro, acervo, cartaz, modernismo, arte, tipografia, cultura, jornal, jogos, rótulos, identidade e didático. As publicações para leitura de amostragem dessa categoria ficaram definidas da seguinte forma: A construção visual do jornal do Brasil: concepção e trajetória até a primeira metade do século XX, Fundação da indústria gráfica paranaense, Livro de arte: contribuições ao projeto do livro no Brasil, O Livro Infantil e o Design Gráfico, A nossa Helvética de cada dia - Um olhar sobre o documentário Helvética, de Gary Hustwit, Latinoamérica: un nuevo cenario tipográfico, Sans serife: tipografia para uma cultura universal, Catalogação e análise dos rótulos de aguardente do Laboratório oficina guaianases de gravura, Organização e vocação de acervo, Organização de um acervo de cartazes sob uma perspectiva de design gráfico, Análise gráfica de cartazes do Centro Cultural banco do Brasil, Design de cartazes: os cartazes premiados nas bienais de design gráfico da ADG.

O destaque da Palavra “Gráfico” revela que a grande maioria das pesquisas em história ocorrem em torno do Design Gráfico, design editorial foi a especialidade mais presente nessa categoria. Impressos antigos foram re-visitados e reinterpretados como documentos históricos. Os artigos resgataram publicações de jornais, revistas e livros, num esforço de releitura dos referenciais e influências pioneiras do Design Gráfico brasileiro. Nesse tópico, também observa-se a significativa ocorrência de pesquisas voltadas para o assunto acervo e catalogação, o cartaz é um dos objetos mais valorizados nesse grupo. Essa predileção temática leva a crer que os designers estão ensaiando o resgate da herança histórica e cultural da arte gráfica e do design brasileiros. Provavelmente uma reação ao esgotamento dos modelos e referenciais acadêmicos tradicionais (europeus). Alguns artigos investigam os fatores intervenientes oriundos da tecnologia, na história do design gráfico brasileiro. Aspectos peculiares da implantação da disciplina ou mapeamento das condições de produção ao longo da história. O tema Tipografia, por sua especificidade e grande abrangência histórica, é explorado nessa categoria, como um campo de estudo capaz de subsidiar e ao mesmo tempo abrigar investigações diversas, tais como: editorial, iconografia, cultura, lingüística, política educacional, influências estrangeiras etc. A dicotomia modernismo x pós-modernismo novamente se fez presente como ponto de partida para debates de paradigmas históricos. Essa situação ocorre com frequência em textos que criticam as influências e a história da Esdi, ou, em reflexões revisionais dos paradigmas acadêmicos frente à dinamicidade da cultura contemporânea.

Os autores das referências bibliográficas predominantes nessa categoria são na maioria estrangeiros, nomes como Robert Bringhurst, Richard Hollis, Adrian Frutiger, Philip Meggs, Russell Bestley, Jan Tschichold, Michael Twyman, Ellen Lupton e Lan Noble - Não há presença expressiva de autores contemporâneos teóricos da História. O grupo listado refere-se na maioria das vezes, à designers-historiadores. Embora o tópico trate de História do Design, percebe-se também, a ausência das teorias e metodologias modernas, os artigos apresentados foram elaborados distantes dos referenciais nativos da História. Embora muito defendida e valorizada pelos autores, a interdisciplinaridade do design se mostra rasa no tocante à teoria da História. Os autores brasileiros mais presentes foram: Rafael Cardoso Denis, André Villas-Boas, Lucy Niemeyer, Guilherme Cunha Lima, Priscila Farias, Adélia Borges e João de Souza Leite - destes, somente o primeiro tem formação de historiador.

O tópico, Metodologia do Design registrou noventa quatro publicações, em termos quantitativos foi o terceiro colocado. A “nuvem” revela a incidência das palavras-chave dos artigos:



Figura 9 - Palavras chave das publicações da categoria Metodologia  
Dados dos Anais do P&D 2008 - Ilustração: Marcos Costa de Freitas

Destacaram os temas: Projeto, processo, gestão, análise, identidade, usabilidade, artesanato, tipografia, informação, estratégico, cultura, estratégico, sustentabilidade. A partir dessas pistas, voltando às palavras chave dos artigos do P&D 2008, a escolha dos artigos de amostragem foi definida pelos títulos: A Metodologia como instrumento do pensamento interdisciplinar no design, Design como cultura de projeto e como integração entre universidade e empresa, Integrar: um verbo pedagógico, Avaliações de usabilidade dentro do ciclo de design centrado no usuário: um estudo de caso, A coleta de informação como alicerce na metodologia projetual de design gráfico, Método para definição da identidade corporativa, Princípios para a proposição de um modelo analítico da tipografia com abordagem semiótica, Tipografia urbana - mapeamento e organização de acervo, Vinculando a usabilidade ao processo de design de produtos, Reflexões sobre as intervenções de design no artesanato sob a ótica dos círculos de cultura de Paulo Freire.

Nessa categoria, observam-se publicações abordando a metodologia pelo viés do ensino e pesquisa científica de design, e outras explorando a dimensão projetual, que se aproxima mais do exercício profissional do design. Embora as associações em si não sejam problemas, elas suscitam algumas questões que ainda demandam por estudos no

campo do design. Quando se fala em metodologia, logo de princípio há duas possibilidades distintas de interpretação: “metodologia do projeto”, que diz respeito a projetar coisas (livros, revistas, sites, identidade corporativa etc.), ou metodologia da pesquisa científica, que situa no universo da produção intelectual. Portanto, para os designers, a palavra metodologia é polissêmica e ambígua. Esses substantivos ainda se tornam mais confusos dependendo dos arranjos de prefixos e sufixos (metodologia em design, metodologia do design, metodologia e design etc.). Um fenômeno freqüente é o uso da palavra “pesquisa”, referindo-se ao conceito de “levantamento de dados” no contexto de projeto, o que confunde, deprecia e as vezes torna superficial a noção de pesquisa científica. Pesquisar e projetar, para os designers são antípodas conceituais que podem compartilhar o mesmo substantivo - metodologia, o fenômeno denota mais um aspecto da imprecisão do léxico da disciplina.

Os autores em destaque nessa categoria são: André Villas-Boas, Rodolfo Fuentes, Jorge Frascara, Gustavo Amarante Bomfim, Naomi Klein, Ana Cláudia Gruzinski, Michael Twyman, Nigel Bevan e Norman R. Ramirez. Essa categoria apresentou grande variedade de referencial bibliográfico, com poucos destaques, ou seja, não há predominâncias significativas de referencial bibliográfico. André Villas-Boas teve dois livros, entre os mais referenciados: “Identidade e Cultura” e “Utopia e disciplina”. O uruguaio Rodolfo Fuentes com O livro A Prática do Design Gráfico - Uma Metodologia Criativa, e o argentino Jorge Frascara com os livros Diseño gráfico y comunicación e Diseño gráfico para la gente, juntamente com brasileiro Gustavo Amarante Bomfim, com o livro Metodologia para Desenvolvimento de Projeto - definiram a hegemonia dos autores latino americanos nessa categoria. Os autores Grant Johnson, Naomi Klein e Charles Sanders Pierce aparecem em segundo plano, porém com significativa presença. Web design, tipografia e identidade e cultura, foram as especialidades mais exploradas como viés de estudo para metodologia. Nessa categoria, a prática profissional do design gráfico consolida-se como um dos principais geradores de demanda de pesquisa (fazer). Todavia, o conteúdo e a profundidade dos debates presentes na amostragem evidenciam um campo ainda carente de referenciais teóricos consistentes, ou consenso dos mesmo.



Apesar da recente expansão do ensino superior (principalmente da rede privada) de design gráfico no Brasil, Pedagogia do Design foi a categoria com o menor número de publicação. Na edição de 2008 registraram-se apenas 41 comunicações.



Figura 17 - Palavras chave das publicações da categoria Pedagogia do design  
Dados dos Anais do P&D 2008 - Ilustração: Marcos Costa de Freitas

Os destaques revelados pela nuvem de palavras são: Desenho, metodologia, aprendizagem, informação, jogos, experimentações, animação, materiais, visual, sustentabilidade, metodologia, materiais e industrial. Os artigos selecionados para amostragem foram: A aprendizagem através da experiência: levantamento e documentação da produção de professores da escola Bauhaus, A aplicação do tutorial no ensino de software gráfico: direcionado ao método de educação à distância, Atualidade e tendências do ensino em cursos de especialização em design: Uma análise o panorama brasileiro, Educação através do design e sustentabilidade: em busca da formação crítica e participativa, Metodologia Interdisciplinar no curso de design gráfico: uma proposta pedagógica, Uma Proposta de ferramenta para ensino em design baseada no estudo científico da percepção visual, Quadro negro animado ensinando cinema de animação na sala de aula, Gestão do design na graduação em design: panorama preliminar no Brasil.

Autores em destaque nas referências bibliográficas dos artigos selecionados são: Rudolf Arnheim, Kurt Koffka, Wolfgang Köhler, Fayga Ostrower, Ivani Catarina Arantes Fazenda, Johannes Itten, Bruno Munari, Donis A Dondis, Raul Carney, H. Helmltz, Luciano Guimarães, Umberto Eco, Josef Albers, Jane de Almeida, Modesto

Farina e Gui Bonsiepe - nesse grupo predominam autores do começo do século XX. Os enredos dos artigos revelam três tendências distintas nas publicações: 1 – a disciplina design oferta seus conhecimentos e competências como instrumentos e recursos capazes de subsidiar o ensino de outros saberes; 2 – o design se apresenta como uma disciplina de convergência, capaz de unir campos e especificidades distintas em esquemas interdisciplinares complexos; 3 - o ensino de design busca os benefícios dos saberes e técnicas nativos da pedagogia para fins didáticos próprios. Um assunto bastante presente nas comunicações é o problema relativo ao desafio da formação de sujeitos de campos interdisciplinares. Explorando esse tema, alguns artigos revisitaram a Bauhaus, em esforços de releitura das pedagogias pioneiras, um desses exemplares investiga modelo pedagógico de “ensino pela experiência”. Cujas relevância é defendida pela possibilidade de se reciclar conceitos, todavia, a abordagem “aprender fazendo” é controverso para muito pesquisadores brasileiros (ver página 67). Mesmo que pouco expressivo, em termos quantitativos, a produção revela preocupação dos pesquisadores com a qualificação do ensino de design.

O Ensino à distância (EAD) marca expressiva presença neste tópico e indica mudanças de paradigmas, desponta como um dos principais geradores de demanda de pesquisas de design nessa categoria. Os temas mais explorados tratavam do consórcio do design às tecnologias digitais, internet e interfaces centradas em usuários. Interatividade, cognição, percepção, animação gráfica, jogos digitais, ferramentas de gestão de ensino, são os principais vieses de pesquisa nessa categoria. Todavia, no referencial bibliográfico das publicações não há presença expressiva de autores “nativos” da pedagogia. Não obstante a tão valorizada vocação da interdisciplinaridade do design. Observa-se nessas ocorrências, indícios de que os designers gráficos brasileiros referenciam suas pesquisas, preferencialmente, em textos e publicações de outros designers. Ao trabalhar com conceitos de “segunda mão”, os pesquisadores afastam-se das fontes primárias, arriscam-se a desenvolver reflexões superficiais, ou ficam reféns de abordagens limitadas, restritivas ou politicamente engajadas.

Prosseguindo com a leitura das amostragens, avalia-se a Categoria Projetos em Design:



Figura 18 – Palavras chave das publicações da categoria Projetos em Design  
Dados dos Anais do P&D 2008 - Ilustração: Marcos Costa de Freitas

A nuvem composta com as palavras-chave dos artigos dessa categoria revelou os seguintes destaques: Ergonomia, produto, sustentável, gestão, arte, superfícies, social, game, editorial, eco design, iconografia, artesanato e criança. Os artigos escolhidos para a leitura de amostragem foram: A Gestão Da Imagem Corporativa Utilizada Como Estratégia No Lançamento De Uma Marca, A Importância do Designer para a Construção do Livro Infantil, Comunicação visual para deficientes auditivos, Inclusão social do deficiente visual a partir de técnicas e processos de impressão em papel. Projeto de design gráfico de livro infantil, O Second Life como ambiente de pesquisa e teste para lançamento de produtos, O planejamento gráfico do jornal Gazeta Regional, O uso de pictogramas na interface gráfica de portais: análise de dois exemplos, Projeto editorial no contexto multimidiático da Educação a Distância, Recriando Design do Livro Lúdico Educacional que visa à criação a partir de qualquer objeto e a mistura de mundos. Previsivelmente essa categoria abrigou grande variedade de especialidades do design gráfico. Os autores mais presentes nas referências bibliográficas da amostragem dessa categoria são: Pierre Lévi, Philip Kotler, Manuel Castells, Lev Vygotsky, Luciano Guimarães, Ellen Lupton, Perry Nodelman, Robert Bringhurst, Lucy Niemeyer, Anthony Williams. Os artigos que exploravam interação em meio digital, grupos e comunidades virtuais, apresentaram alta incidência de Pierre Lévi no referencial bibliográfico. Observa-se uma grande quantidade de referências bibliográficas niveladas em um segundo plano. O grupo de destaque é pequeno, em contrapartida, os coadjuvantes são numerosos e homogêneos. Essa situação denota que parece não haver consenso (entre os autores) sobre o referencial bibliográfico adequado para essa categoria.

O objeto mais pesquisado foi a práxis do design gráfico, com foco na “dimensão projeto” da disciplina. Entretanto, na forma que foi estruturado o evento, essa categoria ficou na interseção entre duas outras: Pedagogia do Design e Metodologia do Design. Analisando pelos conteúdos, muitas publicações poderiam migrar entre essas três categorias sem violar as regras de enquadramento previstas pela comissão organizadora. De fato, isso chegou a ocorrer, artigos adequados, uma categoria foi cadastrada em outra. Nessa categoria, o design editorial novamente desponta como um dos principais indutores de pesquisa. Tipografia, legibilidade e inclusão social, voltado para projetos de livros especiais e jornal são os destaques. Os temas de inclusão e responsabilidade sócio-ambiental são registrados em várias pesquisas. Os autores, na maioria das vezes, defendem a necessidade de métodos especiais para projetos desse gênero, justificando-se na peculiares dos usuários, ou meios de publicação aos quais destinam seus objetos. Nesse contexto, o EAD, o ensino a distância, novamente se faz presente no P&D Design 2008. Publicações voltadas para mídias digitais e web, exploram metodologias para desenvolvimento e análise de interfaces gráficas. Observam-se também, alguns ensaios ousados de uso do design corporativo em ambiente virtual do *Secund Life* – uma quebra de paradigmas, se considerado o quanto esse campo é conservador.

Design e Tecnologia foi a categoria mais procurada para enquadramento de comunicações, somando 176 publicações ao todo, no entanto, como demonstra a nuvem de palavras, não apresentou destaques significativos de diversidade temática.



Figura 19 - Palavras chave das publicações da categoria Design e Tecnologia  
Dados dos Anais do P&D 2008 - Ilustração: Marcos Costa de Freitas

As palavras: informação, usabilidade, sustentabilidade, Web, Ergonomia, hipermídia, interface, jogos, interação, sistema, embalagem, gestão e percepção, foram os indicadores extraídos das palavras chave dos artigos. As comunicações selecionadas para leitura de amostragem foram: Web Art / Web Design: uma poética tecnológica, Usabilidade de interfaces: website bogari capital, O papel do briefing em um projeto de website, O design gráfico na concepção de marca para produtos artesanais: um estudo

de caso, Jogos eletrônicos na teoria dos eixos, HQ trônicas como objetos de aprendizagem e métodos para avaliar o seu potencial pedagógico, Game design baseado em plataforma, Elementos de análise de jogos eletrônicos informatizados baseados em estruturas multimídias educacionais, Aplicação de sistemas de impressão em papel reciclado artesanal utilizando diferentes frações mássicas de fibra de bananeira, A sustentabilidade no design da informação: o livro em questão, A interface como ferramenta lúdica e motivadora em AVA para crianças hospitalizadas, A hipótese do novo paradigma na internet, A arquitetura de informações estatísticas na web: Conclusões de uma pesquisa de doutorado, A aplicação das cores nas interfaces computacionais dos usuários com baixa visão. Os autores que se destacam entre os mais referenciados dessa categoria são: Fábio Nunes de Oliveira, Roger Chartier, Edgar Morim, Olympio pinheiro, Fábio Campus, Peter Morville e Gregg C. Vanderheiden. De um universo de mais de 140 referências bibliográficas, apenas 07 autores se destacaram da mesma forma que na categoria anterior. O grupo de destaque é pequeno, enquanto o grupo secundário é numeroso e homogêneo.

Do total de artigos dessa categoria apenas três comunicações trataram de design de meio impresso, duas abordaram questões do universo editorial, e uma do design corporativo. Os temas Web e jogos foram predominantes, todavia, a maioria ficou restrito à debates de questões de ordens técnicas e metodológicas do projeto.

O conteúdo da amostragem dessa categoria revela que a relação dos designers com a tecnologia, ainda é controversa e ambígua – constantemente aparece o interdito que os situa entre promotores e vítimas do progresso tecnológico. As tecnologias de meio digital, aquelas que promovem a automação de processos a partir do uso de softwares acirram ainda mais esse situação.

#### 4.3.1. – O DESIGN GRÁFICO BRASILEIRO VISTO ATRAVÉS DAS PUBLICAÇÕES DO P&D DESIGN

Considerando a estrutura organizacional e os relatórios do evento de 2008, percebe-se que as palestras, plenárias e workshops foram marcados pela presença de discursos acadêmicos e autores internacionais, portanto, a esfera dos “notáveis” da disciplina - nesta edição do evento - é peculiarmente científica. Contudo, a maioria dos artigos publicados nos anais demonstram mais afinidades para com as questões de cunho prático e tecnológico da disciplina. Se esse fenômeno for tomado como sintomático do ideário do design gráfico brasileiro, é automático deduzir um certo distanciamento entre representantes e representados, no tocante à dimensão política do evento. Com base nisso, discute-se a forma representativa do discurso acadêmico na perspectiva temporal, os ecos históricos das condições de implantação – a repatriação de uma disciplina estrangeira, ou os problemas oriundos do contexto de origem. Dessa forma, a vocação ao “fazer” resulta em um design gráfico (brasileiro) pragmático, com certo distanciamento dos sujeito e objeto da disciplina. No P&D 2008, mesmo as categorias que deveriam valorizar a reflexão, como Teoria e Crítica do Design ou Metodologias do Design, predominaram-se temas voltados para questões práticas. Essa ocorrência colabora para reforçar a tese da professora Dr<sup>a</sup>. Calvera, sobre a acepção da palavra design para os latinos (assunto debatido no capítulo 1 dessa dissertação).

Quanto aos referenciais teóricos dos artigos ficou evidente que os designers gráficos brasileiros estão mais propensos a trabalhar fontes secundárias, geralmente com o conceito aplicado, ou previamente interpretado por um colega de profissão ou autor consagrado pelo segmento de design. Portanto, o conceito de interdisciplinaridade (no design acadêmico) parece ter referentes ambíguos e equivocados, como já advertiu André Villas-Boas (2002): “Interdisciplinaridade não significa amorfia disciplinar”. Pelos artigos, percebe-se que os autores “clássicos”, do começo do século XX, personagens ligadas à Bauhaus e Escola de Ulm, e os referenciais teóricos pioneiros ainda são importantes indutores de reflexão para os pesquisadores brasileiros. Da mesma forma, mitos das historiografia pioneiras ainda persistem nas publicações, a título de exemplo, a revolução Industrial é frequentemente revistada como um marco histórico imbricado ao surgimento da disciplina. De certa forma, esse fenômeno evoca também uma latente “obsessão pelas origens”, ou, a idéia equivocada de que os

enunciados, as respostas e as soluções encontram-se na origem genética da disciplina, na dimensão temporal (falando na acepção de Bloch).

Quando os objetos de estudo se apresentam mais afins ao usuário, ou quando exploram a dimensão fenomenológica, os conceitos de *gestalt* e semiótica, (principalmente de Charles Sanders Peirce), são as referências teóricas mais persistentes nas publicações estudadas, nessa mesma especialidade o autor Rudolf Arnheim é uma das principais referências nos estudos de percepção e forma. Pierre Levy apresenta-se uma referência hegemônica para pesquisas de design de meio digital. O britânico Richard Hollis e brasileiro Rafael Cardoso Denis são as principais referências quando se trata de História do Design. O estadunidense Robert Bringhurst e suíço Adrian Frutiger são os nomes mais presentes em pesquisas de tipografia, ambos representantes da escola tradicional de design, metódicos e rigorosos. André Villas-Boas, com publicações na área de identidade e cultura, e Lucia Santaella, estudiosa de semiótica, são os autores brasileiros de maior destaque nas publicações mais recentes.

A controversa dicotomia modernismo e pós-modernismo, continua muito presente nas pesquisas. O modernismo aparece frequentemente como reafirmação ou crítica da herança histórica dos modelos de implantação do ensino superior de design no Brasil. Os conceitos do pós-modernismo são mais explorados a partir da idéia icônica de ruptura pra com a tradição, quase sempre delineado por um discurso de ordem ontológica. Independente da perspectiva em que são confrontados, no embate, ambos os “ismos” parecem se reforçar e persistir na memória dos designers brasileiros.

As produções circunscritas às especialidades em design editorial e tipografia evidenciam uma expressiva vocação para valorizar autores tradicionais, com destaque para: Robert Bringhurst, Adrian Frutiger, Jan Tschichold e Ellen Lupton. A história do design evidencia que a tradição é um conceito imbricado à natureza da tipografia e do Design Editorial, visto que, ambos surgiram e evoluíram de forma consorciada ao longo de cinco séculos.

Os artigos, cujos objetos de estudo, estavam voltados para meio digital, tais como web design, interface, jogos, referenciaram-se preferencialmente em periódicos, recorrentemente desenvolveram estudos com expressiva vocação para tecnologia e metodologia.

Na media geral de todas as categorias de publicações os autores brasileiros com maior destaque nos referenciais bibliográficos são: Rafael Cardoso Denis, André Villas-Boas, Lucy Niemeyer, Priscila Farias, Décio Pignatari e Luciano Guimarães. Entre os estrangeiros mais referenciados estão: Rudolf Arnheim, Pierre Lévi, Donis A Dondis, Richard Hollis, Robert Bringhurst, Adrian Frutiger, Jan Tschichold e Ellen Lupton.

A nomeação das especialidades disciplinares, como constam na estrutura organizacional e nas publicações do P&D Design 2008, revelaram um fenômeno peculiar – a diversidade conflituosa de campos de estudos ou especialidades do design gráfico. A organização temática do P&D sempre revelou um certo esforço por tornar cada detalhe da disciplina em uma especialidade distinta. Isso produziu no congresso de 2008 uma imensa rede taxonômica constituída geralmente por demandas da esfera tecnológica ou produtiva. Estas especialidades enunciam-se como um cerco imaginário de conceitos e pré-requisitos nativos do design gráfico, que seriam imprescindíveis para pesquisa ou atuação profissional. Por exemplo, “Design Gráfico” e “Design Digital”, são apresentados como campos distintos, segregados por argumentos e fundamentados, baseados em meios de publicação dos seus objetos (impresso / digital). O jogo de prefixos e sufixos, recorrente nas publicações, reforçam esses pressupostos: “acervo de design”, “teoria do design”, “comunicação em design”, “metodologia de design”, “projetos em design”, “pedagogia do design” etc. Poder-se-ia afirmar com segurança que há uma pedagogia do design? Ou, criar condições de ensino / aprendizagem, condizentes com as especificidades de uma dada disciplina não seria uma atribuição intrínseca da pedagogia? Outra questão relevante haveria de fato, um campo chamado “metodologia do design”, algo capaz de abarcar todas as especialidades da disciplina (gráfico, produto, interiores...)? Se há, deveria se chamar “design” e, deveria constituir-se em uma disciplina. Embora os contornos desta reflexão tenham sido ressaltados intencionalmente para fins de debate, na prática, estes detalhes são mais sutis, mas muito presentes nas publicações. Esses indícios, apontam para o diagnóstico de uma disciplina em estágios iniciais de elaboração de sua práxis (no Brasil).

Vários campos apresentados como se fossem especialidades do design, como por exemplo, “teoria do design” e “pedagogia do design”, são na verdade constituídos de arranjos interdisciplinares que consorciam filosofia, psicologia, lingüística e outros saberes afins. Embora não haja nada errado nessa ocorrência, visto que a



interdisciplinaridade ou transdisciplinaridade promovem a movimentação de saberes e liberta os referenciais de interesses políticos e normativas do meio acadêmico, ainda há uma questão a considerar - a prática de seleção de referenciais teóricos dos designers gráficos brasileiros, ou os indícios de que estes referenciam uma parte considerável de suas pesquisas em obras de outros designers, portanto, arriscam-se a trabalhar com conceitos de “segunda mão” – ou, articular o conceito distante de suas fontes originais, daí o risco de fragilizar ainda mais os referentes epistêmicos não nativos do design. Situação que ocorre com frequência, como ficou evidente na leitura das publicações. A título de exemplo, na categoria de publicação “História do Design” é evidente a emergência de pesquisas em torno do tema “acervo”, não obstante, quase não se percebe uso bibliografias nativas dessa especialidade, da mesma forma, a presença de autores “nativos” da História é tímida. Dessa forma, a interdisciplinaridade, que se apresenta como uma das principais características da disciplina, ainda encontra-se em construção.

Essa situação se complica ainda mais com a cultura dos pesquisadores, que tendem a investir esforços no campo prático, longe das questões que realmente poderiam investigar os indicadores de estado do sujeito e objeto da disciplina. Ao enunciar os limites acadêmicos do design através de aspectos periféricos, tais como tecnologias, metodologias ou conteúdos interdisciplinares, os designers investem esforços onde menos se exigem os conhecimentos nativos da disciplina, ou seja, investe-se na própria fragilidade.

Portanto, visto através das publicações do P&D de 2008, o design gráfico brasileiro revela-se uma disciplina ainda em definição, com contornos epistêmicos ainda difusos. Importante ressaltar que esse diagnóstico não se refere a uma defesa de fronteiras disciplinares no campo político ou ideológico, mas sim, da urgência de se definir a práxis design gráfico brasileiro, e enunciar de forma clara seu sujeito e objeto de estudo, frente a uma episteme consistente e efetiva.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Re-visitar os marcos históricos do design gráfico possibilitou o entendimento da dimensão política de sua história, dos personagens, negociações e articulações que marcaram a implantação da disciplina no Brasil. Esse estudo foi útil para se perceber a extensão e complexidade dos fatores que se situam na “periferia” do enredo histórico do estabelecimento de um campo específico de conhecimentos em um dado meio social. As intenções políticas ocultas nos interditos, e os “silêncios” dos envolvidos na legitimação da disciplina. Os discursos ideológicos, desvelados na perspectiva de Bourdieu, “[...] consistem precisamente na imposição de sistemas de classificação políticos sob a aparência legítima das taxonomias filosóficas, religiosas, jurídicas, etc.”, (BOURDIEU, 2009: 14). Portanto, embora o design tenha sido apresentado como um advento acadêmico útil ao desenvolvimento industrial do país, ficou evidente que também estava implícita, a intenção e repatriação de uma política disciplinar. Cenário de onde decorreu um embate simbólico pelo direito de configurar e legislar sobre um campo de especificidades (BOURDIEU, 2009).

O diagnóstico dado por Pietro M Bardi, nos anos de 1951, que culminou na implantação da ESDI em 1963, deflagrou uma condição no meio político, acadêmico e industrial do país, que tomou forma em um debate “ideologizante”, enunciador de um campo de especificidades, pretensamente capaz de promover condição ideal para o desenvolvimento industrial e social do Brasil. Naquele momento, pelo simples poder da enunciação, estabeleceu-se no imaginário dos envolvidos um jogo de opostos: o estado de desenvolvimento do Brasil, em oposição ao desenvolvimento europeu. Os “agentes” do design europeu, naquele momento, ofertavam a solução na forma de um discurso disciplinar, historicamente e cientificamente legitimado.

Portanto, naquelas circunstâncias, discurso do *outro* se fez presente de tal forma, que os debates do ideário do design continuaram por muito tempo marcados pelo fenômeno de “respostas”, elaboradas ou dadas, *à priori* de “perguntas” demandas. Um fenômeno sintomático dessa situação, facilmente observável na práxis e na produção acadêmica, é o silêncio em relação a sujeito e objeto do Design Gráfico brasileiro. A partir daí, os esforços para se pensar, evoluir em várias dimensões da disciplina, ficaram

reféns dos referentes oriundos do fenômeno histórico peculiar da repatriação da disciplina.

Dessa forma, o design gráfico estabeleceu-se em um ambiente desprovido de contexto de origem ou demanda. Decorrente disso, sua evolução se deu em um meio avesso, ou negligente com a dimensão crítica da disciplina, a despeito de uma evidente vocação para reproduzir modelos estrangeiros. Os modelos de arte gráfica e design gráfico, importados e implantados por decretos ou instituições, em cada momento histórico específico, cumpriam funções e atendiam a propósitos que extrapolavam o discurso explícito dos pioneiros. Dessa forma, qualquer estudo sobre esse objeto, que não levar em conta esses fatores, corre o risco de trabalhar uma história refém de um enredo “dado”.

No meio acadêmico, a herança desse processo resume-se a uma inegável fragilidade da disciplina. Ainda hoje, o design gráfico é estigmatizado no imaginário do brasileiro por elementos do pitoresco, estrangeiro, inédito, supérfluo e ideológico. Portanto, “relacionada, sobretudo às abordagens metodológicas e simbólicas e está associada a questão da carência de uma denotação específica que o termo design indica no Brasil, não caracterizando profissão ou conceito particular”, (GRUZYNSK, 2000: 23). Os designers, diante das fragilidades observáveis da disciplina, concentraram-se em questões pragmáticas da atuação profissional: tecnologias, metodologias etc., como ficou demonstrado na análise das publicações do congresso P&D design. Seu lugar no meio profissional e na academia, “[...] permanecerá em aberto enquanto o design se apoiar mais numa prática profissional do que num corpo teórico próprio, (NIEMEYER 2000: 68)”. Uma vez reprimidos a crítica e estudos do sujeito e objeto da disciplina, os designers acostumaram-se com a identidade de “fazedores” de coisas. O “fazedor de coisas”, ao que tudo indica, transferiu os créditos, ou o mérito de sua identidade profissional para os produtos que projeta, ficando assim, circunscrito à esfera produtiva, cada vez mais distante do pensamento crítico e da autonomia profissional. Os prejuízos desse posicionamento tornam-se mais graves se considerada a cultura brasileira em relação ao status do trabalhador, onde o trabalho técnico é associado ao braçal, e este é destituído de reconhecimento. Segundo Rafael Cardo Denis, “[...] o reconhecimento pela sociedade do design como campo de atuação profissional tem dependido em grande

medida da capacidade dos designers de se colocarem como profissionais liberais, com formação em nível superior, e não como técnicos ou operários”, (DENIS, 1999: P.177).

Portanto, a via para o reconhecimento do Design Gráfico brasileiro, enquanto disciplina acadêmica e prática profissional legítima, passa inevitavelmente pela revisão do papel histórico e social do designer, e pelas escolhas ainda em aberto, em relação ao seu sujeito e objeto de estudo.

## REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO:

ANAIS P&D Design 1994, 1996, 1998,1999, 2000, 2002, 2006 e 2008.

BARREIRA, Marcos Rodrigues Alves. **Sujeitos monetários da modernidade**. Revista Estudos e Pesquisas em Psicologia jun. 2005, vol.5, nº.1, p.8-24.

BLOCH, Marc. **Apologia da História, ou, o ofício do historiador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BOURDIEU, Pierre. **O Poder Simbólico**, 12ª edição. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil, 2009.

BRAGA, Marcos Costa. Entrevista pela internet, em dezembro de 2009. Documento anexo 01

BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2005.

CALVERA, Anna. Treinando pesquisadores para o design: algumas considerações e muitas preocupações acadêmicas, **Revista Design em Foco, 2006, III** (janeiro-junho). Disponível em: <<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=66130108>> consulta em 16 de setembro de 2009.

CAMARGO, Mario. **Gráfica – Arte e indústria no Brasil, 180 anos de história**. São Paulo: Bandeirantes Gráfica, 2003

CASTRO, Maria Luiza. **Anais do P&D 2008** - Interseções entre dois reflexos: uma visão do design brasileiro.

CAUDURO, Flávio Vinicius. Desconstrução e Tipografia Digital, **Revista Arcos**, volume I, número único, 1998. Disponível em <[http://www.esdi.uerj.br/sobrearcos/artigos/artigo\\_flavio\(76a101\).pdf](http://www.esdi.uerj.br/sobrearcos/artigos/artigo_flavio(76a101).pdf)> Consulta em 18 de setembro de 2009

CARAVANA do Design, Revista Ndesign nº 1, Curitiba: Editada pelo CADI-UFPR, 1992.

CAVALCANTE, Pedro; CHAGAS, Carmo. **História da Embalagem no Brasil**. São Paulo: Ed. Grifo Projetos Históricos e Editoriais, 2006.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma Introdução à História do Design**. São Paulo: Ed. EDGARD BLÜCHER, 2000.

EDITORIAL, Revista Ndesign n<sup>o</sup> 1, Curitiba: Editada pelo CADI-UFPR, 1992.

ESCOREL, Ana Luisa. **O efeito Multiplicador do design**. São Paulo: Editora Senac SP, 2007.

FEBVRE, Lucien. **História**. São Paulo: Editora Ática, 1992

FARIAS, Priscila I. **Tipografia digital, o impacto das novas tecnologias**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2000.

FRUTIGER, Adrian. **Sinais e Símbolos** – desenho projeto e significado. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1999.

GASPAR, Lúcia. **O Gráfico Amador**. Pesquisa Escolar On-Line, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em: <<http://www.fundaj.gov.br>>. Acesso em: 06 jan. 2010.

GREIMAN, April. Tipógrafos.Net. 2007. Acessível em: <<http://tipografos.net/designers/greiman.html>> consulta em 24 de dezembro 2009

GRUSZYNSKI. Ana Claudia. **A imagem da palavra: Retórica tipográfica na pós-modernidade**. Teresópolis RJ: Ed. Novas Idéias, 2007.

GRUSZYNSKI. Ana Claudia. **Design gráfico - do invisível ao ilegível**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2000

HEITLINGER, Paulo. **Tipografia / Origens, formas e usos das letras**. Lisboa Portugal: 2006, Ed. Dinalivro.

HISTÓRICO. Cone Design. Disponível em <<http://www.conedesign.org.br/about/historico>> acesso em: 22/12/2009.

HOCHSCHULE für Gestaltung - HfG [Escola Superior da Forma], Enciclopédia Itaú cultural, 2007. Disponível em: <[http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia\\_IC/index.cfm?fuseaction=instituicoes\\_texto&cd\\_verbete=5696](http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia_IC/index.cfm?fuseaction=instituicoes_texto&cd_verbete=5696)> acesso em: 22 julho 2009

HOLLIS, Richard. **Design gráfico** – uma história concisa. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2003

HORCADES, Carlos. **A Evolução da Escrita** - História Ilustrada. Rio de Janeiro: Ed. Senac Rio, 2004

HOUAISS, Antônio. Fundação Joaquim Nabuco. Disponível em: <<http://www.fundaj.gov.br/>> Consulta em 06 de janeiro de 2010.

JAPIASSU, Hilton F. **EPISTEMOLOGIA** O mito da neutralidade científica. Rio, Imago, 1975

LIMA, Guilherme Cunha. **O Gráfico Amador: as origens da moderna tipografia brasileira**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1996.

LOPES, M. I. V. As fronteiras entre as ciências sociais, vistas da comunicação: uma aproximação aos estudos sociais das ciências, Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação, 2004, Disponível em: <<http://www.compos.org.br/e-compos>> Consulta em 17 de setembro de 2009.

MONTAGEM, Revista Ndesign nº 1, Curitiba: Editada pelo CADI-UFPR, 1992.

MOMENTO histórico, Revista Ndesign nº 1, Curitiba: Editada pelo CADI-UFPR, 1992.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalação**. Rio de Janeiro: Ed. 2AB, 2000

NIEMEYER, Lucy. **Tipografia uma apresentação**. Rio de Janeiro: 2ab editora. 1998

RELEASE - 9ª Bienal Brasileira de Design Gráfico, Site ADG, disponível em: <[http://www.adg.org.br/texto\\_bienal.php?id\\_noticia=735](http://www.adg.org.br/texto_bienal.php?id_noticia=735)> consulta em 19 de dezembro de 2009.

ROBERTS. J. M. **O livro de Ouro da História do Mundo**. Rio de Janeiro: Ed. Ediouro, 2005.

SOUZA, Pedro Luiz Pereira de. **Notas para uma história do design**. Rio de Janeiro: Ed. 2AB, 2000.

VILLAS BOAS, André. **Design Gráfico - Identidade e Cultura**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2002.

VILLAS-BOAS, André. **Utopia e disciplina**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000

WEINGART, Wolfgang. **Como se pode fazer tipografia suíça**. São Paulo: Ed. Rosari, 2004.

OLLNER, Alexandre. **Alexandre Wollner: design visual 50 anos**. São Paulo: Ed. Cosac & Naify, 2003.



## **Documento Anexo 01**

Entrevista com o Professor Dr. Marcos Costa Braga - sobre Histórico e finalidades do congresso P&D Design - realizada em dezembro de 2009 pela internet.

*1. Quais foram os fatores que levaram a criação do congresso P&D em 1994 - fatores externos ou internos à disciplina?*

Deve-se entender, a criação de congresso P&D em 1994, como parte da história da docência de Design no Brasil. No final dos anos 1980, buscava se organizar à frente de currículo mínimo, aprovado pelo MEC em 1987, mediante o crescimento dos cursos e do debate de profissionalização e qualificação do docente de design. Nesta época, a perspectiva de uma carreira docente para designers passou a ser uma realidade para parte dos professores que ministravam aulas em universidades públicas e grandes universidades particulares. A carreira e o poder nestas instituições vinham gradativamente sendo marcadas pela qualificação via titulação obtida em pós-graduação e no exercício da pesquisa. Desde os anos 1970 designers vinham cursando mestrado e doutorado com vistas a essa qualificação. As pós-graduações cursadas eram em outras áreas de conhecimento. (A tese de doutorado da profa Rita Couto mapeia este movimento de docentes buscando titulações). No início dos anos 1990 temos um número de docentes que decidiram se dedicar à carreira de docente e pesquisador. E, para firmar a pesquisa em design seria necessário delimitar espaços próprios de pesquisa, reflexão, troca de informações e divulgação. É, portanto, consequência deste contexto, a criação do P&D. Olhe a sequência dos acontecimentos:

A mudança da nomenclatura da profissão de Desenhista Industrial para design foi discutida no workshop “Ensino de desenho Industrial nos anos 90”, que ocorreu de 25 a 27 de julho de 1988, em Florianópolis. O workshop foi promovido pelo Laboratório de Desenho Industrial de Santa Catarina e contou com o patrocínio da Secretaria de Ensino Superior do Ministério de Educação – Sesu/MEC e da CAPES, com o apoio do CNPq e da revista *Design & Interiores*. (Em número 10, estes fatos estão narrados).

Compareceram ao evento representantes “de todas as escolas brasileiras de design”. Os docentes presentes resolveram criar a Associação Brasileira de Ensino de

Design – ABEnD, para cuidar e discutir as questões gerais sobre o ensino (Currículo Mínimo, aceito em 1987 pelo MEC) e representar nacionalmente a categoria docente e as escolas de design.

Em 1992, ocorre a II Bienal Brasileira de Design. O evento foi realizado em Curitiba, composto por exposições de trabalhos, premiações de projetos e debates. Durante a II Bienal ocorreu um Encontro de Escolas de Design, com professores de vários estados, no qual se reestruturou a associação de ensino, sob o nome de Associação de Ensino de Design do Brasil – AEnD-BR. A plenária do encontro sugeriu que os professores presentes promovessem em seus estados a associação e também discussões de caráter acadêmico entre as instituições.

Ao final de outubro de 1992, iniciaram reuniões de professores de diferentes instituições de ensino do design na cidade do Rio de Janeiro com o intuito de cumprir as sugestões tiradas em Curitiba. Entretanto, das iniciativas decididas nestas reuniões cariocas e do grupo inicial de docentes restaram apenas, em fevereiro de 1993, a criação de uma revista científica em design levada à frente por nove docentes. Esses docentes passaram a se reunir na PUC-Rio, instituição que, nessa época, estava discutindo a criação do primeiro mestrado em design. O que ocorreu também em 1994.

A revista *Estudos em Design* foi o primeiro periódico científico criado para a área de design no Brasil. Sua primeira publicação foi lançada em agosto de 1993, na cidade do Rio de Janeiro. Seu corpo de editores foi formado, inicialmente, por estes nove docentes que eram oriundos da ESDI, PUC-Rio, Faculdade Silva e Souza e Faculdade da Cidade.<sup>26</sup> O Conselho Editorial foi formado, com a intenção de buscar uma abrangência nacional. O critério inicial seria a escolha de seus membros e a exigência para que os mesmos possuíssem ligação com a área de atuação de revista (professores ou graduados em cursos de design), tivessem doutorado completo ou em fase de finalização e eventualmente possuidores de notória experiência em publicações na área. Na época, eram poucos os doutores encontrados nos cursos de desenho industrial. Estes critérios permitiram iniciar a revista com vinte e três membros em seu Conselho Editorial.

---

26 REVISTA ESTUDOS EM DESIGN. Rio de Janeiro: Estudos em Design, n. 1, v. 1. 1993.

Em 1994, a AEnD-BR, sediada em São Paulo e presidida pelo Prof. Álvaro Guilherme, resolve criar e promover o 1º Congresso Brasileiro de Design com auxílio da Associação Nacional dos Designers- AND. Era uma tentativa de reviver o ENDI – Encontro Nacional de Desenhistas Industriais que em suas 5 edições tinha conseguido ser fórum maior da categoria de desenhistas industriais. Este Congresso não era científico. Tinha o caráter semelhante aos ENDI's dos anos 1980 e pretendia juntar em um mesmo fórum os estudantes, professores e profissionais de mercado.

A revista Estudos em design tinha nascido de uma tentativa de organizar uma seção regional da AEnD no Rio de Janeiro. Convidada a participar do Congresso, os seus editores prepuseram a criação de evento científico: apresentação de trabalhos avaliados por um Conselho. A idéia foi da profa Anamaria de Moraes, a qual foi prontamente endossada pelos demais membros editores da revista e aceita pelo Prof. Álvaro Guilherme. Anamaria já se dedicava à carreira docente na época e defendia a prática da pesquisa como meio de qualificação. Doutorada em Comunicação na ECO-UFRJ em 1992.

No final de 1994 a Estudos em Design, em parceria com a AEnD-BR, criou o inédito Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, o P&D Design. O evento de caráter científico foi o primeiro no campo do design brasileiro e ocorreu na cidade de São Paulo, em novembro de 1994, simultaneamente com o 1º Congresso Brasileiro de Design que foi promovido pela Associação Nacional de Designers – AND, em conjunto com a AEnD-BR.<sup>27</sup>

Nesta ocasião, os Anais do 1º Congresso P&D científico foi produzido no Rio de Janeiro, pela Estudos em Design, como o número 2 do volume II da Revista. O Comitê Técnico do P&D Design'94, que avaliou os trabalhos apresentados, teve sua base no Conselho da Revista.

Neste mesmo ano, começa o mestrado em design na PUC-Rio. Percebe-se que, no P&D, há uma produção incipiente e promissora de pesquisa espalhada em várias instituições. Foram apresentados 55 trabalhos de 77 pesquisadores representando 24

---

<sup>27</sup> Os ENDIs que se consagraram como o grande fórum nacional da categoria nos anos dos 1980 não tinham o caráter de congresso científico de design. O P&D design já nasceu com este objetivo. Cf. *Anais do P&D DESIGN '96*. Editorial. p. 9. Rio de Janeiro: Revista Estudos em design/AEnD-BR, 1996.

instituições. Foi considerado um bom começo para um evento desta natureza na área do design. Os editores da Revista tinham receio de não haver uma produção suficiente que sustentasse a realização do evento ou que justificasse uma nova edição.

O que faltava era um espaço próprio para estes pesquisadores se encontrarem, se conhecerem, trocar conhecimento e experiências, se incentivarem a pesquisar e um evento que pudessem registrar e publicar seus trabalhos em formatos de *papers* como já acontecia em outras áreas da academia com mais prestígio e poder dentro das grandes instituições de ensino e pesquisa.

Portanto, o P&D Design nasce em momento em que a atuação docente em design tem seu perfil tradicional questionado dentro do próprio campo acadêmico. Em um contexto, no qual a carreira docente tem sua ascensão marcada pela titulação acadêmica e que há um corpo de designers que resolve se dedicar integralmente a docência e a pesquisa em design. Nasce de um grupo de docentes que em boa parte já está engajado nesta perspectiva e que tinha se firmado como identidade de grupo em torno do primeiro periódico científico brasileiro em design. E em uma cidade, Rio de Janeiro, com uma tradição de décadas no ensino de design. E que na mesma época iniciou a pós-graduação *stritu senso* em design.

## 2. *Qual é objetivo principal do P&D Design?*

Creio que continua propiciar um espaço próprio para pesquisadores em design se encontrarem, se conhecerem, trocar conhecimento e experiências, se incentivarem a pesquisar. É um evento que possibilite registrar e publicar seus trabalhos em formatos de *papers* como já acontecia em outras áreas da academia com mais prestígio e poder dentro das grandes instituições de ensino e pesquisa.

## 3. *Quais foram as personagens e instituições que participaram mais ativamente da criação do P&D?*

Foram a revista Estudos em design e a AEnD-BR. A AEnD-Br na figura do Prof. Álvaro Guilherme que apoiou a criação. Na revista, na figura dos editores da época: Alfredo Jefferson de Oliveira, Cristine Nogueira Luiz Claudio Belmonte, Lucy

Niemeyer, Marcos da Costa Braga, Rita Maria de Souza Couto, Vera Damazio com destaque para a profa Anamaria de Moraes.

Em 1993, destes três eram professores da PUC-Rio: Alfredo, Rita e Vera, Marcos Braga, Cristine e Luiz Claudio eram professores da Faculdade de Desenho Industrial Silva e Souza e Lucy Niemeyer era docente da Faculdade da Cidade. Anamaria era da ESDI. Com o passar do tempo Anamaria, Lucy e Cristine foram convidadas a dar aulas na PUC-Rio.

*4. O P&D se inspirou em algum outro evento para definir seu formato?*

Os modelos foram outros tipos de Congresso científico de outras áreas. Não creio ter apresentado nenhuma novidade em comparação a outros existentes. Mas uma consulta, a Anamaria confirmaria essa impressão. Lembro que debatemos o formato durante um tempo.

*5. O P&D e a AEND tiveram alguma participação na definição do termo “design” para denominar a profissão no Brasil?*

Como tenho dito, a AEnD foi criada em 1992 para reformular a Associação docente que tinha sido criada em 1988. Foi nesse mesmo ano ou evento, que os docentes decidiram trocar o nome da profissão para design, fato confirmado ainda no mesmo ano, em Curitiba, pela plenária do ultimo ENDI. O P&D quando nasce, a palavra design já estava consagrada no meio acadêmico e profissional.

*6. Após 8 edições, pode se afirmar que o congresso P&D Design alcançou seus objetivos?*

Sim. Atingiu os objetivos expressos acima e foi abraçado pela comunidade de pesquisa brasileira em Design, e ainda, incentivou que um grupo de docentes criasse outro evento científico: O CIPED – Congresso Internacional de pesquisa em Design ocorrido pela primeira vez em 2002 junto com o 5º P&D Design de Brasília. Sem falar nas áreas que se firmaram a partir do encontro dos pesquisadores com temas afins.

*7. Qual seria a contribuição mais expressiva do P&D para o Design Brasileiro?*

- O estímulo ao crescimento da pesquisa em design no País.