



## **A síntese gráfica da Secult-for: a interseção entre contemporaneidade, artes visuais e design gráfico na comunicação visual dos Editais das Artes da Prefeitura Municipal de Fortaleza**

Norton FALCÃO<sup>1</sup>  
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

### **RESUMO**

A influência da cultura contemporânea na sociedade é uma evidência a ser estudada. Durante o século XX, tanto as artes visuais como o design gráfico sofreu transformações e aperfeiçoamentos por meio de manifestações ligadas a sociedade. A partir dessas transformações, podemos perceber a consolidação de técnicas e práticas do design gráfico nos dias de hoje. O objetivo desse trabalho é revelar a particularidade vivenciada em peças gráficas produzidas por designers para a Secult-For (Secretaria de Cultura de Fortaleza) que se deu por meio de uma espécie de interseção entre cultura contemporânea, artes visuais e design gráfico.

**PALAVRAS-CHAVE:** contemporaneidade; artes visuais; comunicação visual; design gráfico.

Entender a síntese do design gráfico no mundo contemporâneo é uma vertente que deve ser explorada, não somente pelas inúmeras maneiras de desenvolver o design de informação, mas, no entanto, é necessário perceber como a cultura contemporânea alinhada às artes visuais pode influenciar a produção do design gráfico. Para tanto, é possível perceber esse paralelo em peças produzidas por designers cearense para a Secretaria de Cultura de Fortaleza (Secult –For) para publicizar projeto municipais de inventivo à arte e a cultura em Fortaleza.

A introdução de pensamentos sobre a contemporaneidade foi um passo marcante para o desenvolvimento de novas teorias e conclusões sobre o comportamento da cultura e da sociedade. Agora, a academia se volta para discussões que, certamente, deixam de ser consideradas como um simples modismo de ruptura, para virar um objeto de estudo durante o final do século XX. A existência de vários pensadores formadores de opinião - sobre a

---

<sup>1</sup> Estudante de Graduação 9º. semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Ceará, email: fnortonf@gmail.com



estruturação teórica da contemporaneidade - é um passo importante para entender um processo de debates que precisa ser desenvolvido e aprimorado pelas ciências humanas.

Segundo Connor (1992), é necessário citar a contribuição de Jean Baudrillard<sup>2</sup> em torno dos conceitos sobre o pós-moderno: o desenvolvimento dos signos por meio de quatro estágios. Dessa forma, no primeiro estágio, o signo é considerado, por Baudrillard, uma representação fiel, um reflexo de uma “realidade básica”; em um segundo estágio, o signo passa a “mascarar uma realidade básica”, ou seja, é interpretado com uma função ideológica que impede o indivíduo de perceber o seu verdadeiro significado. O terceiro estágio torna o signo “máscara de uma ausência da realidade básica”, que forjava uma realidade não existente criada por alguma ideologia abstrata da sociedade. O último estágio, o quarto, o autor trata o signo em seu estado terminal, ou seja, o signo é totalmente vazio, sem relação com nenhuma realidade e proprietário do seu próprio simulacro (conceito utilizado por Baudrillard para identificar o estágio de simulação do signo). A preocupação em relatar os “estágios de simulação” dos signos, fez Baudrillard desenvolver relatos em relação à cultura contemporânea: produção de imagens sem nenhuma tentativa de fundamentá-las com a realidade.

Já para David Harvey (1992), “pós-modernismo” é um campo investigativo abastecido por opiniões, forças políticas e pensamentos conflitantes e que não podem mais ser ignorados desde a segunda metade do século XX. Ele, dessa forma, anuncia a constante transformação do pensamento cultural das sociedades, principalmente a ocidental. Para tanto, utiliza uma declaração de Huyssens (1984) para fundamentar a necessidade de investigar esse campo.

O que se aparece num nível como o último modismo, promoção publicitária e espetáculo do vazio é a parte de uma lenta transformação cultural emergente nas sociedades ocidentais, uma mudança na sensibilidade para a qual o termo “pós-moderno” é, na verdade, ao menos por agora, totalmente adequado. A natureza e a profundidade dessa transformação são discutíveis, mas transformação ela é. Não quero ser entendido erroneamente como se afirmasse haver uma mudança global de paradigma nas ordens cultural, social e econômica; qualquer alegação dessa natureza seria um exagero. Mas, num importante setor da nossa cultura, há uma notável mutação na sensibilidade, nas práticas e nas formas discursivas que distingue um conjunto pós-moderno de pressupostos, experiências e proposições do de um período precedente. (HARVEY, 1992, p.45)

---

<sup>2</sup> Sociólogo e filósofo francês. Sua principal contribuição para os debates sobre a contemporaneidade foi a obra *O sistema dos objetos* (1968) *Simulacros e Simulação* (1981) e *A troca impossível* (1999).



Para dominar, inicialmente, as difíceis questões sobre o pós-modernismo, David Harvey aponta uma metodologia de estudo desenvolvida por Hassan<sup>3</sup> (1975) como ponto de partida. Para ele, mesmo discordando em alguns pontos, o estudo hassaneiano, por traçar oposições sistemáticas entre modernismo e pós-modernismo, proporciona uma fácil compreensão que, posteriormente, serve como base para a conclusão de alguns questionamentos. A tabulação posposta por Hassan provoca uma espécie de “pingue pongue” entre as características dos dois momentos. Apesar da polarização em questão, Harvey afirma que a dicotomia proposta é excelente, pois não se mantém somente em um único campo de investigação, mas, sim, estabelece um leque de alternativas distintas – como a lingüística, a antropologia, a filosofia, a retórica, a ciência política e a teologia – para se desenvolver um estudo sobre essa ruptura na cultura e na sociedade.

Com a análise dessa estrutura, Harvey inicia sua afirmação apontando uma característica presente na cultura contemporânea: a total aceitação do efêmero, do fragmento, do descontínuo e do caótico como forma de representação da estrutura teórica em estudo. Essa questão é totalmente aceitável quando é possível observar dicotomias como simbolismo/dadaísmos, forma/antiforma, hierarquia/anarquia, presença/ausência, tipo/mutante, paranóia/esquizofrenia e determinação/indeterminação na tabulação proposta por Hassen. “O pós-modernismo nada, e até se esboja, nas fragmentárias e caóticas correntes da mudança, como se isso fosse tudo o que existisse.” (HARVEY, 1992, p.49)

Aceitar a fragmentação, segundo Harvey, é ser condicionado por outros fatores que vão surgir no decorrer do tempo. Ele lembra que essa fragmentação atinge a transferência do conhecimento, pois esse fenômeno dá espaço para a multiplicidade e autenticidade da informação e, como consequência, dá estrutura ao que os pensadores pós-modernos definem como “desconstrucionismo”.

A lógica defendida até aqui encontra o seu ponto fulminante quando se observa o interesse do autor em avaliar as questões apresentadas sobre o pós-modernismo como positivas. O grande valor de reconhecer a multiplicidade das formas de linguagem (seja ela social, de gênero, sexual ou de raça) é a marca principal do mundo contemporâneo. Além disso, o pós-modernismo deve ser considerado, também, como algo que imita práticas sociais, mesmo que essas imitações apareçam totalmente simuladas, ou até mesmo, com aparências variadas.

---

<sup>3</sup> Autor citado no livro *Condição Pós-Moderna*, de David Harvey. Criador das diferenças esquemáticas entre o modernismo e o pós-modernismo.



O posicionamento de Harvey também é concludente quando ele afirma que o pós-modernismo muitas vezes se comporta como uma solução para os males desenvolvidos pelos modernistas, ou até mesmo, quando se percebe que o pós-modernismo é mais uma continuidade de uma crise que se reflete através da fragmentação, do caótico e da imperfeição defendida pelos critérios modernistas. No mais, a apresentação da força motriz que alimenta as questões sobre o mundo contemporâneo, que segundo Harvey deve ser desenvolvida, aparece em estruturas da sociedade: a preferência pelo conteúdo estético em detrimento da ética e isso, conseqüentemente, leva ao encontro de outros questionamentos que são praticamente impossíveis de se definir.

A presença de outros autores para a consolidação das teorias da cultura contemporânea também deve ser apontada.

Expressões e debates em torno da cultura (arquitetura, pintura, literatura, cinema, música etc.). Entende-se no campo da filosofia, economia, política, antropologia, sociologia e traem à tona ‘a discussão sobre a pluralidade e a fragmentação pós-moderna’.” (FRIDMAN, 2000, p.14 apud KOPP, 2004, p.31)

Entre elas, está a definição de Terry Eagleton (1998), que aborda questionamentos sobre as estruturas clássicas da verdade, da razão, da identidade, da objetividade e, em um segundo momento, a abordagem do pós-modernismo como uma um estilo de cultura caracterizada por uma arte superficial, descentrada, infundada, auto-reflexiva, divertida, caudatária, eclética e pluralista.

Já Mike Featherstone (1995) atribuiu características ao pós-modernismo que jamais se encaixariam na estrutura moderna: abolição entre a arte e a vida cotidiana, o fim da grande dicotomia entre alta-cultura, cultura de massa e cultura popular, o favorecimento do ecletismo por meio da mistura de códigos, a presença da paródia, do pastiche, da ironia, da diversão e o declínio da originalidade em nome da repetição.

Por fim, é necessário registrar também os pensamentos de Charles Jencks (1996), que destaca a idéia de pluralidade como fator principal na diferenciação da estética pós-moderna. Pare ele, essa característica é fundamentada quando o pós-modernismo aceita mistura de gêneros como atividade constante e não como uma norma a ser rigidamente seguida.

A confluência (ou não) das teorias que formam os ideais característicos da cultura contemporânea é o principal passo para entender o desenrolar de uma estrutura que “aprisionou” as discussões acadêmicas durante muitos anos. No entanto, é importante deixar registrado que o posicionamento das teorias pós-modernas é extremamente semelhante à de



um ser nômade: não pertence (oficialmente) a lugar algum, é um viajante, um aventureiro. Mas, no entanto, tem disciplina para transitar e aceitar a pluralidade de questionamentos que podem cercar a sua rotina durante uma determinada viagem.

## 2. Artes visuais e a Pintura abstrata

A ideologia duchampiana é decisiva para entender o comportamento das artes visuais nos dias de hoje. No entanto, não é possível afirmar que existe uma única corrente ou ideologia estética presente atualmente na arte. É a multiplicidade de linguagens artísticas, a instabilidade de pensamento e os fluxos de diversas informações que proporcionam um ambiente artístico em constante transformação.

Efetivamente, certo número de artistas – seguindo Duchamp, mas também coniventes com a crítica filosófica e social das últimas décadas – recusa o autor como sujeito, exige seu apagamento, indo até a reivindicação do anonimato. Recusam-se a se inscrever em uma ‘linha’, sempre ideológica, e concentram sua atenção nos locais institucionais onde são produzidas as obras, uma vez que – sempre de acordo com a lição de Duchamp – são exatamente esses lugares que definem a arte como arte (CAUQUELIN, 2005, p. 131).

De início, podemos verificar a estrutura da pintura após as manifestações da Arte Pop – diálogo com os meios de comunicação de massa, da Arte Op –; estética artística marcada pela valorização sensorial –; do Minimalismo – produção por meio das influências duchampianas como a subversão no modo de se produzir arte –; e da Arte Conceitual – a exploração da multiplicidade de linguagem em uma única intervenção artística. A pintura, agora, é baseada pelo valor abstrato da obra e não mais pelos valores encontrados nos veículos de comunicação de massa e importados de práticas de uma sociedade do consumo.

O valor abstrato condicionado para a pintura (a óleo) foi o principal recurso para a revalorização da pintura, esquecida, após os conceitos desenvolvidos por Duchamp. Durante a década de 1980, a produção artística – na pintura – voltou a ser caracterizada pela autosustentação do artista.

A pintura desenvolvida no final do século XX, além de refletir a multiplicidade estética dos pintores, é classificada como pós-conceitualista e propõe uma atitude abstrata. Agora, não se percebe a institucionalização artística por meio de vanguardas, ou até mesmo de movimentos. A pintura pós-moderna entra em cena para desafiar a percepção abstrata do autor perante a realidade do cotidiano.

Na década de 80, em termos cronológicos e práticos, a pintura foi pós-conceitual. Os estilos compostos e dos títulos jocosos – *Bolhasagem* (1986), *A grande pintura* (1988) – do americano Jonathan Lasker (1948-), e os desenhos luminosos que Peter Halley (1953-), outro americano, realizou inspirando-se em Newman, mostram que eles conseguiam usar a história de abstração como vocabulário da pintura (ARCHER, 2001, p.182).

Entre os principais artistas desse “momento” na pintura, é possível citar, com destaque, a produção artística de Peter Halley, Olivier Mosset e Richard Artschwager. As obras de Halley, entre os outros pintores abstratos, são consideradas, por Michael Archer (2001), como pinturas “Neogeo”: a pintura como objeto de reprodução ou simulação do universo real. Halley utilizou formas primárias – como o quadrado e a linha reta – para representar células e condutores formadores de uma simulação. É a presença de um “hiper-realismo” construído por meio de interligações que mapeavam o “sistema de troca” existente no mundo contemporâneo. Para Halley, o espaço social era uma coleção de nós interligados, formando uma rede de comunicação específica da época.

Halley foi fortemente influenciado em sua obra pelas teorias de Jean Baudrillard, cujas idéias sobre “hiper-realidade” descreviam um mundo em que as imagens não mais representavam um objeto real, mas remetiam o espectador para outra imagem, e depois para outras, numa seqüência interminável. Tratava-se de um mundo em que a simulação não era a pretensão de uma ‘experiência real’, mas era em si mesma o único tipo de realidade que poderíamos esperar. (ARCHER, 2001, p.182)

Por um outro lado, a multiplicidade de conceitos e a diversidade estética presente nas pinturas abstratas possibilitam a observação de uma outra característica: a produção artística por meio do pastiche: Mike Bidlo copiou pinturas de Pablo Picasso para desenvolver seus quadros. Agora, a cópia surge triunfante em relação ao uso do novo, do exclusivo. Para Michael Archer (2001), essa atitude – classificada, na época, como “apropriação” – era simplesmente influenciada pela sociedade vigente da época, que roubava idéias, pirateava músicas e que com a influência da TV não respeitava os limites de ubiquidade entre o público e o privado.

As teorias pós-modernas que descreviam o contemporâneo são claramente perceptíveis, quando se percebe a existência do pastiche no desenvolvimento de obras de arte, como ocorre na pintura de Bidlo. Já na pintura abstrata, é indispensável não associar as idéias de Jean Baudrillard, que defendia a existência de uma realidade representada por signos criados a partir de um simulacro particular.



### 3. Design gráfico pós-moderno

O final da década de 1960 do século XX é considerado como um marco na história estética do design gráfico, pois, nesse período, já se percebia a necessidade em quebrar paradigmas produzidos pelo design gráfico moderno. Agora, não importa somente a figura do designer gráfico, com sua técnica, determinado por uma estreita ligação com a máquina, mas sim, entender esse novo rumo do design gráfico influenciado, também, pelas questões políticas e culturais da década de 60. “As mudanças nos hábitos de trabalho, a diversificação e os desafios profissionais advinham mais comumente de fatores culturais e políticos do que de mudanças tecnológicas” (HOLLIS, 2001, p.28).

Entender e classificar o design gráfico pós-moderno é perceber a multiplicidade de linguagens na produção do design gráfico. Uma multiplicidade não estabelecida pela variação de uma única estética, mas, pela percepção de variedades de estilos espalhados pelo mundo do design gráfico.

Heller (1988) se refere ao pós-modernismo no design gráfico como uma confluência causal de várias teorias e práticas de designers e escolas espalhadas pelo mundo, uma verdadeira distinção ao Estilo Internacional (baseado no dogma) (KOOP, 2004, p.72). ponto é aqui

A apresentação do design gráfico pós-moderno, segundo Rudineu Koop (2004), está na idéia de observar o rompimento com a “previsibilidade e assepsia do alto modernismo”, que atingiu uma espécie de absolutismo gráfico até o ano de 1960. Agora, a procura por novas técnicas de fazer a página impressa era uma constante na produção gráfica internacional. Valores antes condenados pelos modernistas ganham importância visual para a mensagem gráfica.

Entre os novos valores, é importante citar a fuga constante em utilizar somente as formas básicas apontadas pelo modernismo – triângulo, círculo e quadrado –; uso fragmentado da imagem e do efeito sinestésico que pode causar no receptor; o uso mais dinâmico do corpo da tipografia na representação textual; uso constante de colagens, sátiras, citações históricas e do pastiche como recurso visual importante no desenvolvimento da mensagem visual. E por último, de forma a reforçar as diferenças na emergente ruptura estética, está o ruído, que recusa a estrutura linear e “limpa” da página impressa durante os anos modernistas.



A movimentação visual a partir da década de 1970, impulsionada pelas novas ondas tecnológicas e pela busca de novos valores, revelou estilos como o *Push Pin Studio* e o *Punk* na composição do design gráfico pós-moderno.

De início, é necessário citar a realidade local de cada país. Agora, mesmo com a consolidação de algumas técnicas de se fazer design gráfico, existe uma preocupação em reviver as questões nacionais, como forma, também, de fugir ao estilo internacional. Uma forma de revitalizar as questões nacionais é utilizar layouts já conhecidos na sociedade. Dessa forma, é importante citar os trabalhos da *Push Pin Studio*, que encarou o “revivalismo” pós-moderno como técnica para oferecer trabalhos de design gráfico após a década de 1970.

Havia agora um grande estoque de imagens impressas (xilografuras clássicas, gravuras vitorianas e fantasias kitsch) prontas para serem vasculhadas e reaproveitadas por designers decorativos. Essa foi uma técnica muito usada pelo *Push Pin Studio* e também por Herb Lubalin em seus últimos trabalhos. O próprio modernismo podia ser reciclado por meio de grotescos pastiches, como os feitos por Paula Scher nos anúncios para os relógios Swatch, em 1987 (HOLLIS, 2007, p.203).

O movimento *Punk* inglês, por sua vez, pretendia chocar por meio de uma expressão visual utilizando picotes, recortes e colagem de jornais. Era a comunicação visual mais viável para os fãs-clubes trocarem experiências no mundo da música. A forte influência do movimento *Punk* encontrou no design gráfico uma sintonia estética, pois muitos designers da década de 1970 tinham uma ânsia por novas oportunidades para desenvolver a mensagem visual.

Entre os maiores expoentes do movimento *Punk* no design gráfico está o designer Colin Fulcher (assinava as peças com o pseudônimo Barney Bubbles), que desenvolveu trabalhos utilizando imagens que se encaixassem devidamente com a idéia textual da peça. De forma exemplificativa, é possível citar os trabalhos desenvolvidos por ele para uma capa de CD (*Song Book de Ian Dury*), em 1979, e para um anúncio de divulgação de trabalhos da mesma banda (*Bata em mim com sua baqueta rítmica*, de 1978). Observando os trabalhos de design, é claro perceber a pouca preocupação com a simetria, com os aspectos “limpos” na página impressa e, também, ver que a tipografia, antes considerada como prioridade na produção da página impressa, recebe uma espécie de subversão: variação de texturas na forma, formatação variada no peso da fonte e um desalinhamento em todo o título da capa do disco.

A necessidade de novos rumos estéticos na área do design gráfico encontrou, em nações como Holanda e Itália, um campo fértil para a experimentação de novas técnicas para subverter o design gráfico moderno.





A contribuição holandesa para o design gráfico pós-moderno está presente na valorização do pastiche como recurso gráfico para a construção da mensagem visual. O grupo holandês chamado Dumbar explorou, de forma homogênea, a produção do pastiche na mensagem visual. Para muitos, a utilização do recurso era uma verdadeira piada visual.

Gert Dumbar produziu o espaço da exposição por meio de uma montagem de elementos do estilo *De Stijl*. Ele utilizou uma maquete com ripas de madeira fazendo alusão aos traços do estilo, posicionou um manequim com o rosto de uma outra pessoa e, ainda, colou ao fundo, como se fosse um quadro em uma parede, a obra de Van Doesburg. Por mais que o estilo fosse algo de discussão, principalmente sobre a figura do designer, a mensagem atingiu o seu objetivo: divulgar a exposição sobre o *De Stijl*.

Dumbar quebra assim mais uma convenção – dessa vez uma convenção do design gráfico – ao introduzir uma perspectiva naturalista, que se estende na direção do espectador, no terço inferior do pôster. Aqui, o fundador do *De Stijl*, que introduziu uma das principais características do design gráfico na estética modernista – a supressão gráfica da modernidade – é ironicamente colado no espaço tridimensional, sugerido pela perspectiva (HOLLIS, 2001, p.210).

A Itália é outro país a abordar uma nova tentativa no desenvolvimento do design gráfico pós-moderno. O estilo italiano se revelava, agora, com um grupo chamado *Memphis*, fundado pelo arquiteto Ettore Sottsass.

O maior objetivo desse grupo era produzir a página impressa por meio de uma multiplicidade de recursos visuais. O grupo fundado nos anos 1980 utilizava desde texturas da cultura popular a ornamentos utilizados na à época.

Os designers desse “movimento” são atraídos pelas texturas, superfícies, cores e uso de elementos geométricos pelas texturas, superfícies, cores e uso de elementos geométricos descontraídas e divertidos. A escola do nome reflete a intenção do grupo de unir traços da cultura popular contemporânea e ornamentos e artefatos de culturas antigas (KOPP, 2004, p.81).

Com a estética pós-moderna no design gráfico é possível perceber a tentativa de desconstruir os conceitos impostos pelo alto modernismo contidos no estilo internacional. As modificações oriundas do design gráfico pós-moderno durante as décadas de 1960 e 1970 se manifestaram em todo o ocidente de forma consistente. A influência da cultura social e da recusa ao estilo internacional encontraram um campo fértil: o aprimoramento tecnológico com base no computador pessoal.



O aparecimento em 1984 do computador pessoal da *Apple*, o *Macintosh*, concretizou a realidade de muitos designers em ter um instrumento de informática na própria casa ou, com maior facilidade, nos escritórios de design. Mesmo com o pouco desenvolvimento técnico no início da implementação do computador pessoal, as facilidades geradas pela linguagem *PostScript* (*Adobe Systems*) e de um software de editoração eletrônica *Page Maker* (*Aldus*) já facilitavam a produção dos designers. A revolução digital, em meados dos anos 1980, é o marco inicial para o que atualmente conhecemos como design gráfico digital.

As limitações técnicas oferecidas pelos primeiros equipamentos, sem a mais perceptível relacionada ao número de pontos por polegada que os processos de impressão iniciais ofereciam, são utilizadas como forma de produzir uma nova estética no design (KOPP, 2004, p.83).

Como exemplo de design proporcionado pelas virtudes da nova tecnologia, está a produção de Rudi VanderLans para a revista *Emigre*. Mesmo com a produção digital ainda restrita pela baixa resolução dos equipamentos, essa revista tinha como objetivo não respeitar nenhum limite técnico durante a produção dessa peça editorial. De início, a revista já não possui um projeto gráfico totalmente amarrado, estável, estático. Mesmo com os recursos técnicos limitados, a produção gráfica utilizando dos computadores pessoais, já se comportava de forma pioneira. Ora, a multiplicação dos ideais de não se deter a uma estrutura fixa editorial é uma constante do design editorial até os dias de hoje, principalmente quando observamos experiências cambiantes (conceito desenvolvido por Rudinei Kopp) nas revistas como a “*Bravo*”, a “*Trip*”, “*Paper*” e, principalmente, na “*RayGun*”.

A mesclagem de estilos, técnicas e experimentações geraram uma espécie de alternativas e formulações de novos parâmetros para o design gráfico. Agora, surge uma ideologia mutante na produção do design gráfico. O que antes era considerado impossível, pela modernidade, passa a ser vivenciado nos dias de hoje. É o que defende Rudinei Kopp, ao classificar essa mutação como “design gráfico cambiante”. “Esse design que percorre desde o *De Stijl* até o *Retro*, por exemplo, proponho denominar como ‘design gráfico cambiante’.”(KOPP, 2004, p.94)

As influências deixadas pelo design gráfico pós-moderno alinhadas à tecnologia digital revelam projetos gráficos muito interessantes em nosso cotidiano. Não somente pela produção por meio de técnicas inovadoras, mas pela junção de características vivenciadas tanto durante o período moderno, como no período pós-moderno.



#### 4. A ilustração como recurso visual determinante no projeto dos Editais das Artes

A interdisciplinaridade do design gráfico também recorre a outros recursos visuais. Agora, a ilustração passa a comandar a produtividade do projeto gráfico para os Editais das Artes, política pública que o órgão da Prefeitura Municipal de Fortaleza desenvolve para incentivar a produção artística no município.

A ilustração, como principal recurso visual na produção do design gráfico existe quando o ilustrador conhece bem o conceito a ser desenvolvido para a peça gráfica. No mais, a ilustração só ganha vida enquanto elemento de design quando ela é acompanhada por traços, tipografias, cor e outros elementos visuais que podem determinar a produção da página impressa.

Muitas vezes o designer recorre a um ilustrador (às vezes é ele próprio) para apresentar uma visão pessoal ou uma interpretação, a fim de completar um determinado texto ou publicação. Não é demais ressaltar que geralmente a ilustração por si só não tem caráter de design gráfico, caso não esteja em um contexto gráfico e, fundamentalmente, se não cumprir com a premissa de poder ser multiplicada de forma industrial. Em outras palavras, a ilustração, isolada de outros elementos gráficos, não é design gráfico. Trata-se apenas de ilustração, ou, se preferirem, arte. Por esta razão, os meios utilizados para a elaboração das ilustrações são os mesmos que se utilizam para modelar obras de arte: lápis, giz, lápis de cor, crayons, aquarelas, óleos, acrílicos, têmperas, pincéis, espátulas, aerógrafos, penas, *collage* e, ultimamente, os materiais de síntese virtual que permitem imitar todas essas técnicas e ferramentas, através de programas como o Painter ou similares. (FUENTES, 2006, p.84)

A produção específica da ilustração para um projeto gráfico, muitas vezes, revela a atitude do ilustrador enquanto artista, por meio de traços e conceitos característicos. No projeto para os Editais das Artes, Andrea Araujo recorreu aos trabalhos do artista plástico Rafael Limaverde para produzir as ilustrações de acordo com a temática de cada edital: Teatro, Circo, Dança, Audiovisual, Artes Visuais, Literatura, Fotografia, Cinema, Mídias Digitais, Expressões da Cultura Tradicional Popular, Pontos de Cultura, Cultura e Pensamento, Abertura de Acervos Privados para o uso Público e Carnaval.

A solicitação das ilustrações pela designer seguiu um panorama não muito determinante de como a ilustração deveria ser feita. Na verdade, em termos técnicos, a designer Andrea Araujo só solicitou a produção de uma ilustração em preto e branco e que fosse passível de fragmentação, para aplicar partes da ilustração nas páginas dos editais. A idéia, segundo Andrea Araujo, era utilizar a ilustração de cada linguagem (cada linguagem artística possuía

apenas uma ilustração) na mesma publicação, para não ser necessário a produção de outras ilustrações para uma mesma temática.

Agora, entra em cena os conhecimentos artísticos do artista plástico para a produção das ilustrações, seguindo, é claro, as exigências mínimas de produção solicitadas por Andrea Araujo para o desenvolvimento da página impressa. Para Rafael Limaverde, a produção da ilustração deve ser encarada a partir de referências visuais que encontramos no próprio cotidiano. Para tanto, ele cita que costuma se apropriar de recursos visuais como uma simples textura de uma parede até desenhos artísticos de maquinarias velhas. As referências visuais na produção do artista plástico são refletidas na confecção das ilustrações para os editais.

O processo criativo desenvolvido por Rafael parte do princípio em apresentar uma estética mesclada com padrões já existentes e com novas experimentações visuais. No desenvolvimento das ilustrações para os editais das artes, Rafael tomou como base o traço da xilogravura como suporte inicial, desenvolveu o conceito de fusão entre o personagem e o equipamento técnico de cada linguagem e, por último, retirou do seu cotidiano elementos que causaram uma expressão importante na produção da ilustração em estudo: traços de um maquinário que passou de uma simples textura para aparecer como elemento visual importante na composição da ilustração.

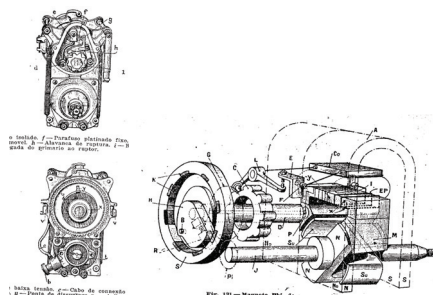


Fig. 01 – Maquinaria utilizada por Rafael para compor as ilustrações para os Editais  
Fonte: Portifolio Rafael Limaverde (2007)

A determinação do traço da ilustração é o primeiro passo para a concepção da peça. A partir daí, o artista plástico desenha personagens que serão portadores de alguma linguagem específica. Para os editais das artes, Rafael criou um personagem para cada área do Edital. É interessante observar não apenas a variação dos personagens, mas, também, o jogo híbrido que se obtém por meios de um processo classificado por Rafael como uma “subversão” aos projetos já desenvolvidos para materiais gráficos comuns em Fortaleza.

O jogo híbrido citado pela artista plástico se apresenta, então, como um recurso na construção de novos signos, que, em sintonia com as questões apresentadas por Baudrillard, apresentam características próprias, singulares e que não possuem uma ligação direta com a realidade, ou seja, são criados por meio de uma realidade não existente, não encontrada em nosso cotidiano e, portanto, formadora de uma abstração na composição da ilustração. A afirmação da ilustração enquanto representante de uma imagem sem fundamentação com a realidade ganha força quando Rafael Limaverde declara que a intenção era produzir um personagem que se fundisse com o equipamento de cada linguagem, que o elemento humano interagisse e dependesse dos equipamentos para existir. Como exemplo, podemos perceber essa composição na ilustração representante do cinema, do circo, da música e, também, literatura.



Fig. 02 – Da esquerda para a direita: personagens do audiovisual, do circo, da música e da literatura  
Fonte: Portifolio Rafael Limaverde (2007)

O desenho em traço de xilogravura ganha formatação diferente, de acordo com a percepção do artista plástico. Aqui, a intenção de subversão de estilos ganha um aparato visual retirado de infogravuras de maquinarias. Segundo Rafael, a utilização da maquinaria gera um aspecto visual novo, único. De início, o artista planejava fazer uma textura simples com a maquinaria, para acompanhar o traço da ilustração. No entanto, no desenvolvimento do trabalho, o ilustrador percebeu que poderia ir mais além: colocar a maquinaria como objeto visual na determinação da composição do desenho, como um objeto para determinar a roupa do personagem ou, até mesmo, delimitar traços da anatomia humana.



Fig. 03 – Da esquerda para a direita: personagens das artes visuais, do teatro, da dança e da fotografia.

Fonte: Portifolio Rafael Limaverde (2007)

As ilustrações produzidas por Rafael atingem uma prática existente nas artes visuais contemporâneas, principalmente na pintura abstrata, que se destacou enquanto objeto de arte após a década de 80. As ilustrações se aproximam da pintura abstrata por dois motivos bem claros: atitude do artista plástico em fazer uma nova composição, sem referências de estilos institucionalizados (como muitos desenhos comerciais) e pela tentativa de promover uma figuração abstrata e não existente na realidade cotidiana do artista. A produção da ilustração, nesse caso (com as idéias estéticas de um artista plástico e de características existentes em outra atividade visual) passa a determinar a edição de arte nas publicações dos editais. Agora, é possível perceber, como a ilustração atuou de forma determinante na composição da página impressa e se tornou um objeto de design gráfico, ao acompanhar a tipografia, a cor e o desenho da página.

Segundo Andrea Araujo, a confecção dos editais, em relação ao design gráfico, seguiu as ilustrações solicitadas por ela. As determinações já planejadas (uso da fragmentação da ilustração) ganharam forma estética na composição da página impressa. Dessa forma, podemos observar a produção do design gráfico enquanto prática dependente da ilustração por meio do desenho da página, da tipografia e da aplicação da cor. De início, a ilustração é apresentada como elemento visual superior na capa, com um grande destaque, de forma a apresentar ao leitor a linguagem do edital por meio da ilustração. Para tanto, a designer escolhe uma tonalidade de cor bem clara, que possa valorizar a ilustração por meio de um alto contraste. A tipografia, por sua vez, tenta se encaixar na mesma linguagem visual da ilustração, por meios de uma percepção visual próxima da ilustração.



Fig. 04 – Da esquerda para a direita: capas e exemplo de miolos dos editais das artes  
Fonte: Portfólio Rafael Limaverde (2007)



De fato, é possível perceber a prática do design nos editais determinado pela ilustração. No entanto, não existe uma ilustração qualquer, representante de um meio comum, mas sim, uma aplicação das artes visuais a serviço do design gráfico. Assim, a prática do design se torna dependente de outras disciplinas, como as artes plásticas. O design gráfico se apropria dos efeitos visuais produzidos pela ilustração para determinar a composição da página e tentar atingir um objetivo de comunicação: divulgar os editais na cidade de Fortaleza.

## REFERÊNCIAS

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CONNOR, Steven. **Cultura Pós-Moderna: Introdução às teorias do contemporâneo**. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

HARVEY, David. **Condição Pós-moderna**. 5ª São Paulo: Edições Loyola, 1992.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Mosaico, 1980.

KOPP, Rudinei. **Design Gráfico Cambiante**. 2ª Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2004.

LYOTARD, Jean-françois. **A condição pós-moderna**. São Paulo: José Olympio, 2002.

MENEGOTTO, José Luis; ARAUJO, Terea Cristina Malveira de. **O desenho digital: técnica e arte**. Rio de Janeiro: Interciência, 2000.