



A síntese gráfica da Secult-for: a interseção entre contemporaneidade, artes visuais e design gráfico na comunicação visual da Revista Farol¹

Norton FALCÃO²
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 Secultfor (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 para publicizar projetos 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 formadores de opinião - sobre a estruturação teórica da contemporaneidade - é um passo importante para entender um processo de debates que precisa ser desenvolvido e aprimorado pelas ciências humanas.

¹ Trabalho apresentado no Publicom, na Divisão Temática de Publicidade e Propaganda do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Ceará e professor substituto do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará, email: fnortonf@gmail.com.



Segundo Connor (1992), é necessário citar a contribuição de Jean Baudrillard³ em torno dos conceitos sobre o pós-moderno: o desenvolvimento dos signos por meio de quatro estágios. No primeiro estágio, o signo é considerado 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.

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 de um período precedente. (HARVEY, 1992, p.45)

Para dominar, inicialmente, as difíceis questões sobre o pós-modernismo, David Harvey aponta uma metodologia de estudo desenvolvida por Hassan⁴ (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

³ 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).

⁴ Autor citado no livro *Condição Pós-Moderna*, de David Harvey. Criador das diferenças esquemáticas entre o modernismo e o pós-modernismo.



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.

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. 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 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.

Partindo desses conceitos, as teorias do contemporâneo influenciam a produção visual no final da segunda metade do século XX. É a arte contemporânea servindo como substrato para a produção das artes visuais e, posteriormente, ilustrando projetos de design gráfico.

2. As ‘tecnoimagens’: desenvolvimento da *computer arts*

O avanço tecnológico chega à produção artística contemporânea. A fabricação das chamadas imagens digitais proporcionam, também, um novo modo de comportamento da fotografia enquanto objeto de arte. As chamadas imagens numéricas invadem a arte contemporânea, tanto pelos seus estilos em 3D, como pela facilidade de reprodução e exposição proporcionada pelo mundo virtual.

Críticos de arte e autores como Anne Cauquelin (2005) afirmam que, além do local de exposição ter sido abalado – e não recriado como na instalação –, a tecnoimagem possui regras criadas pelo próprio autor e, também, é desinteressada, sem relacionamento com objetos comuns.



A produção da então conhecida tecnoarte, também é citada pela autora. Para ela, o uso de instrumentos essencialmente complexos – *softwares* – e o desenvolvimento do trabalho por um grupo de produção põem em risco a legitimação do trabalho autoral.

A unicidade do autor é grandemente abalada pela necessidade de uma equipe trabalhando em conjunto. A unicidade da obra produzida é negligenciada em favor de um desenvolvimento de possibilidades oferecidas pela matriz e que podem explorar numerosas mídias (CAUQUELIN, 2005, p.156).

A produção por meio da chamada *computer arts* ou pela arte nascida das tecnologias de comunicação segue um rumo diferenciado, em termos de produção artística. Sua posição se torna comercial e alimentada pelas indústrias, produtores de filmes e pesquisadores de informática.

O desenvolvimento das tecnoimagens ganha mais impulso com a utilização, em grande escala, da Internet. O “local” de exposição passa a ser uma rede de comunicação planetária, com trocas de informações e a participação de autores diversos, com culturas diferenciadas. A idéia de transferência de conhecimento é superior ao desenvolvimento de um objeto único, particular. Ora, para as tecnoimagens, a produção em grupo, seja ela pesquisa ou mesmo o fazer da imagem, é o mais importante, pois não se observa, ou, até mesmo, não se conserva a figura do artista para esse tipo de estética dentro das artes visuais.

As auto-estradas da informação, que se desenvolvem por razões evidentes de velocidade de acesso à informação, de possibilidades de consultar arquivos à distância, e que pedem a intervenção de todos para fornecer novos dados ou trocá-los, permite sonhar com uma *Cidade das Artes Virtuais*, onde cada um seria artista sem obstáculo de tempo nem de espaço, em resumo, quebrando o gelo das instituições rígidas e passando através do espelho, numa viagem sem fim pelas maravilhas da arte (CAUQUELIN, 2005, p.159).

A multiplicidade gerada pelo pós-modernismo na sociedade contemporânea e a ausência da figura do autor, defendida pro Duchamp, marca a atmosfera “artística” das tecnoimagens.

No entanto, é necessário refletir acerca das conseqüências dessa manifestação artística virtual. Será mesmo positivo o desenvolvimento de uma arte com esses formatos? Será possível encontrar efeitos artísticos sem reunir, em um local único, os trabalhos a serem estudados e apreciados?

Por fim, a relação entre arte e local é o grande ponto de conflito, principalmente quando essa relação se torna, muitas vezes, inacessíveis, já que se necessita de um



conhecimento preliminar para desenvolver a arte por meio dos *softwares* e visitar as famosas galerias virtuais utilizando a Internet.

Diante dos questionamentos apontados durante o percurso histórico das artes visuais contemporânea, é perceptível a valorização da relação entre arte e observador e, também, a diferenciação no modo de produção da obra artística, que sofreu uma constante metamorfose durante os últimos anos do século XX. Agora, para a arte contemporânea, os objetos artísticos não são somente objetos passivos de consumos, mas sim, parte integrante de um processo de construção artística, cuja figura do observador se torna indispensável, principalmente, quando se têm, na arte, preocupações com a beleza e com a função representativa em relação à realidade do cotidiano contemporâneo.

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).

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 maneira, 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 (*O 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. 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*. “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 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.”(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. Revista farol: a tecnoimagem a serviço de um projeto gráfico cambiante.

Pensar em desenvolver um projeto gráfico atualmente é refletir sobre a síntese do design, que pode percorrer uma estrutura definida por teóricos ou, também, por profissionais que lidam com a problemática do design gráfico diariamente. No entanto, é com os conceitos aprimorados nas pesquisas em design que podemos determinar uma espécie de estrutura essencial para o desenvolvimento de peças gráficas, inclusive peças como a revista *Farol*.

O projeto gráfico da revista farol também surgiu a partir de um conceito. Segundo Gil Dicelli, jornalista gráfico (auto-definição do profissional responsável pelo projeto gráfico da Farol) formado em jornalismo pela Universidade Federal do Ceará e responsável pelo projeto gráfico, a *Farol* possui um caráter de mostrar a cidade de Fortaleza, como se a revista falasse para a própria cidade que é retratada. Dicelli vai mais além ao tentar conceituar o projeto gráfico da revista: “a revista tem que sentir o que ela está falando”.

Alinhado ao conceito, é possível descrever o projeto gráfico ao verificar o tratamento de alguns elementos visuais utilizados na revista, especialmente, a fotografia.



Fig. 1 – Capas da revista Farol. Da esquerda para a direita: primeiro número (outubro/2006), segundo número (dezembro/2006) e terceiro número (agosto/2007)
Fonte: Assessoria de Comunicação da FUNCET (2007)

A fotografia entra como um suporte visual muito forte no desenvolvimento da página impressa. É com a experiência da revista Farol que é possível comprovar como a fotografia pode ser importante para o desenvolvimento de um projeto gráfico. A fotografia é encarada como um dos principais elementos visuais em muitos projetos por determinar, muitas vezes, o desenho da página e a composição da mensagem visual. Assim como em outras experiências em design editorial, é a fotografia que determina o projeto gráfico e a edição de arte da *Farol*. “Ao longo do processo do layout e do design de página, as técnicas fotográficas e fotomecânicas são fatores vitais para o êxito do produto” (HURLBURT, 1980, p.94).

A fotografia é apresentada de forma expressiva no desenho da revista. É possível fazer uma análise por meio de três princípios visuais em relação a fotografia no desenho da página na revista *Farol*: a fotografia como norteadora da composição da página impressa, a valorização estética da fotografia e a fragmentação da fotografia como recurso visual.

Inicialmente, é perceptível a interação entre texto e imagem, que, segundo Andrea Araujo, perpassa toda a edição de arte da revista. Ao desenhar a página, a designer constrói uma relação cinérgica entre texto e imagem. Aqui, o texto faz parte da fotografia, que foi preparada para receber o texto. De forma a exemplificar ainda mais essa constante na *Farol*, Andrea Araujo confessa que existe uma manipulação mínima da imagem, mas não da informação. “Eu não estou interferindo na informação para o leitor. A informação é mantida, o que se gera por meio da manipulação fotográfica é uma nova imagem, não uma nova informação. A imagem é preparada para receber o texto.” Um caso expressivo dessa manipulação é a página vinte e oito da terceira edição. Na foto, o céu foi ampliado, de forma a contemplar um espaço que possa garantir toda essa estreita relação entre texto e imagem.



Fig. 2 – Páginas 28 e 29 do miolo da terceira edição da revista *Farol*, 2007
Fonte: Assessoria de Comunicação da Secult-for (2007)

No entanto, a valorização da fotografia segue também uma outra formatação: a fragmentação de imagens. Seguindo a apresentação do projeto gráfico da revista apresentada por Dicelli, o processo parte de um alinhamento visual com setores urbanos da cidade de Fortaleza, uma tentativa de retratar os vários recortes urbanos da cidade, já que a revista tem um público bem diversificado. No mais, Dicelli afirma que a fragmentação presente na revista é fruto, também, de uma observação em volta do nosso cotidiano: “a fragmentação na revista, na verdade, é uma fragmentação do que a gente já está acostumado a ver aí fora”. Dessa forma, o processo de fragmentação aqui evidenciado na fotografia, além de refletir uma prática contemporânea com o tratamento da imagem, pode ser alinhado a um outro conceito já abordado nessa pesquisa e defendido por teóricos como Jean-François Lyotard: o jogo de linguagens aparecendo de forma multiplicadora, com um grande número de interpretações paralelas geradas pela vivência em uma sociedade contemporânea. De fato, o designer gráfico, ao utilizar uma imagem fragmentada, se apropria desse recurso visual para agregar valores ao desenho da página impressa.

Para os designers pós-modernos, a lógica dessas inclusões é mais ampla na sua pragmaticidade: se o sujeito contemporâneo é um sujeito de identidade cambiante, descentrada, fragmentada e contraditória, nada mais natural que esses sintomas também apareçam nas representações visuais que ele/ela produz e consome. (CAUDURO; RAHDE, 2005, p.199)



Fig. 3 – Páginas do perfil humano abordado nas três edições da Revista Farol
Fonte: Assessoria de Comunicação da Secult-for.

A utilização da fotografia como suporte estético ganha mais força ao perceber a linguagem fotográfica utilizada na revista. O desenho da página é influenciado pelo conceito da fotografia. Não se vê a utilização de um fotojornalismo semelhante aos vivenciados nos veículos de massa: o que se percebe é uma aproximação de uma linguagem artística nas fotografias da revista *Farol*. Segundo Drawlio Joca, fotógrafo e editor de fotografia da revista, a proposta é fazer um trabalho fotográfico com características de fotografia documental, autoral ou experimental sem perder alguns princípios do fotojornalismo.

A produção da fotografia parte do princípio de uma produção sobre o olhar do fotógrafo, com relação a sensibilidade do profissional em abordar o tema da matéria a ser registrada. Segundo Drawlio, os fotógrafos ficam liberados para utilizar a luz, enquadramento e composição que desejar, não existe um padrão fotográfico para a revista. No entanto, a imagem na revista *Farol* não é encarada como um ensaio fotográfico do profissional de fotografia. O que ocorre é uma espécie de apropriação da linguagem fotográfica autoral no momento do registro fotográfico. Dessa forma, a fotografia na revista *Farol*, enquanto elemento visual determinante no desenho da página pode ser classificada em três categorias: documental – realidade temática sendo registrado na revista e de acordo com o conteúdo da matéria – autoral ensaística – fotografias utilizadas no desenho da página que foram aproveitadas de ensaios fotográficos já existentes e, por último, fotografia experimental – com uma grande intervenção digital na manipulação da fotografia, criando novas linguagens.

No entanto, as três classificações estão próximas da composição da tecnoimagem, usada também como objeto puramente artístico, já que podemos encontrar pontos de interseção entre essas duas práticas: uso de *softwares* complexos e da produção em grupo (fotógrafo,

designer, birôs de tratamento de imagens) para a realização do produto final - a fotografia digital aplicada na página.

De início, a fotografia documental se comporta como um verdadeiro *story board*⁵ na página impressa. A fotografia documental também entra em cena para determinar a disposição textual e propor uma produção baseada na interação entre texto e imagem. É como podemos perceber na disposição fotográfica nas páginas das matérias “No campo do América” - veiculada na primeira edição da revista Farol – e “Centro de Nuvem e Pó” – matéria de capa da última edição.



Fig. 4 – Da esquerda para a direita: página da matéria “Campo do América” e uma página da matéria “Centro de Nuvem e Pó”
Fonte: Assessoria de Comunicação da FUNCET (2007)

O trabalho do fotógrafo se torna ainda mais importante quando é possível analisar o uso de fotos utilizadas de um ensaio já realizado pelo fotógrafo. A composição visual da matéria “À margem do Rio”, primeira matéria da terceira edição, e da reportagem “Mambembes, sim Senhor”, publicada na segunda edição da revista, são exemplos claros da produção de *tecnoimagens* à serviço do design gráfico. Assim, seguindo os pensamentos de Anne Cauquelin (2006) sobre a produção de *tecnoimagens*, a fotografia na *Farol*, enquanto objeto artístico, pode ser encarada como um objeto visual não dependente somente do trabalho autoral do artista visual (no caso, o fotógrafo), mas de uma equipe munida de equipamentos que, a partir disso, podem criar uma gama de possibilidades com o uso de uma única imagem. Aqui, a fotografia enquanto *tecnoimagem* ganha espaço como elemento artístico e, também, se fortalece enquanto arte contemporânea na medida em que se a figura do autor não seja primordial para a exposição da imagem, que, nesse caso, se dá por meio da

⁵Segundo Rafael Sampaio, é um esquema ilustrado do roteiro de um comercial, definindo algumas de suas cenas principais, de modo a facilitar sua análise, aprovação e produção. Aqui é usada como figura de linguagem para representar a linguagem cinematográfica na página impressa.

habilidade do profissional de design ao dispor a foto na revista. O fato mais importante nessa questão da fotografia é demarcar o espaço da tecnoimagem como suporte visual para uma peça editorial, que, antes de tudo, tem um objetivo de comunicação já declarado: retratar a cidade do Fortaleza. Dessa forma, o design gráfico se apropria desse meio artístico para compor um padrão visual diferenciado para a revista *Farol*.



Fig. 5 – Página desenhada a partir de uma foto de um ensaio do fotógrafo Celso Oliveira sobre o Parque Ecológico do Coco.
Fonte: Assessoria de Comunicação da Secultfor (2007)

A fotografia experimental também se torna um suporte visual por meio da utilização da tecnoimagem no projeto gráfico da *Farol*. Aqui, a manipulação não agride a preservação da informação na imagem, o que se tem é a figuração de uma nova imagem, por meio de intervenções digitais, em busca de uma nova linguagem na fotografia. É possível perceber a produção de tecnoimagens por meio da manipulação fotográfica utilizando *softwares* quando podemos observar as páginas das seguintes matérias: “Trabalho e Aventura” – publicada na primeira edição – “O melhor lugar do mundo é aqui” – publicado na segunda – “À margem do Rio” e “O futuro do pretérito”, ambas da terceira edição, publicada em agosto de 2007.



Fig. 6 – Da esquerda para a direita: foto manipulada pelo autor, página 11 da terceira edição da revista *Farol* e páginas 16 e 17 da terceira edição da revista.
Fonte: Assessoria de Comunicação da Secult-for (2007)

A produção da fotografia com linguagem artística enriquece o trabalho do designer gráfico. Como existe uma edição de fotografia presente na proposta da revista *Farol*, feita por um editor de fotografia, a revista é produzida por um forte alinhamento entre o designer e o fotógrafo, ou seja, o profissional de fotografia também participa da composição da revista ao



apresentar uma linguagem autoral. Dessa forma, é claro perceber a infinidade de possibilidades visuais que o designer pode atingir utilizando a fotografia como suporte para o desenvolvimento da página impressa e, também, se apropriar de linguagens artísticas para o desenho da página.

Por fim, o jogo de imagens, por meio de uma dinâmica de linguagem e de desenhos das páginas, torna a revista *Farol* um exemplo claro de como o design gráfico hoje pode se comportar, por meio de uma estrutura cambiante, que, segundo Rudinei Koop (2004), causa uma espécie de mutação na página impressa e, que, também, deixa a forma fixa obsoleta.

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.