

Multiplicidade de atitudes projetivas: uma investigação por meio da palavra gráfica em arte e design

The Multiplicity of Projective Attitudes: An Investigation through the Graphic Word in Art and Design

Jamile Maeda e Silva, Julia Lozzi Teixeira & Ana Mansur de Oliveira

prática de projeto, artes visuais, design gráfico

Este artigo traça um panorama que possa identificar possíveis atitudes projetivas por meio de um exercício de análise gráfica em projetos que trabalhem com a plasticidade da palavra em arte e design. Partindo de uma reflexão de um contexto histórico em que de fato as condutas projetivas eram delineadas com maior clareza, a pesquisa traz uma seleção de mediações visuais sobre construções gramaticais, que transitam livremente entre dois polos: a transparência e a expressividade. Essas imagens têm em comum uma carga perceptível de reflexão vertical sobre o conteúdo semântico original, o que produz soluções significativas e visualmente complexas. Partindo do suporte de Deleuze e Derrida, é realizada, sobre esses espécimes, uma análise – conduzida por meio do pensamento lógico – das possíveis sensações identificadas em cada composição. A reflexão empreendida nessa pesquisa busca criar espaço para que o projetista contemporâneo possa estabelecer, com a prática de projeto, atitudes mais livres, corajosas e ainda responsáveis. Com base nesse panorama, busca-se fornecer elementos que possam vir a contribuir para uma renovação saudável da visualidade contemporânea.

projective practice, visual arts, graphic design

This article draws a panorama that is able to identify possible projective attitudes through an exercise of graphic analysis in projects that work with the plasticity of the word in art and design. Starting with a reflection of the historical context in which the projective behaviors were indeed delineated with greater clarity, the research brings a selection of visual mediations on grammatical constructions, which transits freely between two poles: transparency and expressiveness. These images have in common a perceptible load of vertical reflection on the original semantic content, which produces significant and visually complex solutions. Based on the theoretic support of Deleuze and Derrida, an analysis – conducted through logical thinking – of the possible sensations identified in each composition is carried out on these specimens. The reflection carried out in this research seeks to create a space for the contemporary designer to establish freer and more courageous, although still responsible, attitudes with the practice of design. Based on this panorama, this article seeks to provide elements that may contribute to a healthy renewal of contemporary visuality.

1 Introdução

O designer contemporâneo pode se beneficiar de uma ampliação da consciência de seu próprio gesto criativo. Com essa pesquisa, investiga-se a pluralidade de atitudes projetivas em arte e design por meio de um recorte que seleciona trabalhos de experimentações sobre a palavra. Esse olhar transversal sobre as possibilidades criativas do artista visual ou do designer é de grande importância para um processo consciente de renovação da visualidade. Com as perspectivas de coautoria de significado trazidas pela pós-modernidade, surgem atitudes que se insurgem contra os dogmas modernistas de projeto. A mediação operada pelo designer ou pelo artista visual passa a operar na direção de uma nova forma de compreender a lógica semântica de um texto, na qual acontece uma participação efetiva do projetista no processo de produção de uma mensagem. Assim, as intervenções gráficas junto à palavra passam a compor um discurso próprio, que se entrelaça à estrutura gramatical. Com essa pesquisa, busca-se realizar um mapeamento de obras e projetos cujo foco principal é a tipografia,

Anais do 9º CIDI e 9º CONGIC

Luciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta,
Cristina Portugal (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Belo Horizonte | Brasil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

Proceedings of the 9th CIDI and 9th CONGIC

Luciane Maria Fadel, Carla Spinillo, Anderson Horta,
Cristina Portugal (orgs.)

Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI

Belo Horizonte | Brazil | 2019

ISBN 978-85-212-1728-2

analisando não somente a forma gráfica, mas principalmente a espécie de relacionamento que o projetista procurou estabelecer com o texto. Dessa forma, deseja-se abrir espaço para que o designer gráfico contemporâneo possa estabelecer uma atitude mais reflexiva e corajosa no processo de condução de projetos.

2 Histórico

As mudanças sociais, econômicas e tecnológicas, ao longo dos anos, transformaram a maneira como que se atua e pensa a profissão de design. Ao passo que alguns conceitos caem em desuso, outros surgem acompanhados do advento de novas ferramentas, técnicas e finalidades. Este artigo tem como um de seus interesses revelar como as dinâmicas da profissão sofreram mudanças nas últimas décadas, principalmente sob a ótica projetista-conteúdo. Acredita-se que o entendimento dessas transformações mostram caminhos para a renovação da visualidade nesse âmbito.

Até os anos 1970, o movimento modernista reforçava que o design deveria ter princípios e regras a serem seguidas. Baseada no pensamento racionalista e objetivo, o *fazer-design* teria de seguir uma estrutura para atingir projetos com qualidade suficiente para atender o mercado. Nessa época, expressões como 'a forma segue função' e 'o bom design' surgiram e moldaram a produção material e cultural da época. Assim, a partir da propagação do Estilo Internacional e de parte dos princípios ensinados na Bauhaus, os projetistas utilizavam sistemas lógicos, estruturas e *grids* para garantir um design neutro e funcional. Para a época, ornamentos e outros recursos estéticos eram condenados e classificados como excessivas distrações na busca por formas universais e absolutas (Meggs, 2009), por isso, popularizaram-se famílias tipográficas sem serifas e formas geométricas com cores básicas.

Especialmente no design gráfico, duas publicações influenciaram o pensamento da época: *A Nova Tipografia* (1928), de Jan Tschichold, e 'A taça de cristal' (1932), de Beatrice Warde. Ambas as publicações discorrem sobre a importância de composições gráficas construídas a partir de *grids* com hierarquia de texto coesa e ordenada e, sobretudo, que priorizem a legibilidade. Neste momento, percebe-se que o designer deveria atuar como agente anônimo que serviria fielmente ao conteúdo e que o bom projeto gráfico era aquele unicamente funcional, no qual a relação entre texto e seu respectivo conteúdo prezava pela transparência.

Após a década de 1960, influenciado pela produção de outras áreas de conhecimento, como as artes e a filosofia, as ideias de primazia da transparência e de funcionalidade do projeto gráfico começavam a ser questionadas. A produção intelectual nas áreas analisava as estruturas invisíveis da sociedade e questionava como a construção da linguagem e a simbologia do discurso desempenhariam funções na construção da sociedade ocidental. Mais especificamente no design gráfico, o pós-modernismo está relacionado ao uso de sobreposições, complexidade, desconstrução do *grid* e ao desafiar da legibilidade.

Segundo Ana Cláudia Gruszynski (2008, p. 73), a era pós-moderna é fruto da dualidade entre a identidade e a não identidade, originado do fracasso político e do colapso da narrativa estável difundida na modernidade. Assim, os discursos do designer anônimo e do projeto gráfico invisível são substituídos por questões consideradas inerentes ao projetista, à sua própria subjetividade, expressividade e visão de mundo. Deste modo, acredita-se que o resultado de um projeto jamais poderia ser universal como buscado pelos modernistas, já que seria impossível separar um produto de seu criador, de seu contexto e de sua contribuição pessoal ao projeto.

A partir disso, a ideia de coautoria em projetos de design passa a ganhar espaço. Este conceito parte do princípio de que o projetista possui um discurso próprio que também pode ser (e está) inserido em um projeto gráfico. Assim, além de participar do processo de produção do projeto gráfico, participaria também do processo de construção da mensagem. Na ideia de coautoria, o discurso do projetista é inserido a partir de intervenções gráficas que adicionam camadas de significado na compreensão do conteúdo.

Essa atitude de intervenção e apropriação do texto exige do designer um processo consciente (pois demanda uma espécie de reflexão vertical) e corajoso (por ser provocativo). A coautoria expõe e adiciona camadas de sensações e interpretações inusitadas, ainda não (e não necessariamente) expressas pelo texto. A tipografia seria um grande alicerce ao projetista, pois é a principal ferramenta transformadora do texto. A partir do uso de suas formas e estruturas, é possível 'vestir' o texto de acordo com a determinada 'ocasião'. Porém, para conduzir o espectador ou leitor pela experiência, é preciso que o designer se aprofunde no conteúdo e defina a intencionalidade do projeto. Este se configura como um dos maiores desafios do projetista: como estabelecer e qual o tipo de relacionamento com o texto que o designer terá para que se possa conceber um tipo particular de experiência.

Entende-se que esse papel de mediador de conteúdo, seja na escolha de se omitir seja naquela de se colocar no produto final, configura-se como um ponto importante de contato com as artes visuais. Artistas da palavra são relevantes por adicionar uma (ou várias) nova(s) camada(s) de significado sobre uma mensagem, independente de ser ou não de sua autoria. Se escolhe compor uma mensagem a partir de diversos outdoors de uma cidade, como fez Mark Bradford em sua *Rat Catcher of Hamelin* (2011), ou se escreve sua própria mensagem, como Joseth Kosuth em sua *Five Words in Orange Neon* (1965), a mensagem final nunca é apenas texto em seu aspecto semântico absoluto. O resultado final é um projeto que invariavelmente reflete um percurso múltiplo.

Muito embora a pós-modernidade tenha acrescentado novas perspectivas à visualidade e à prática reflexiva no projeto de design, ela trouxe também um excesso desses preceitos (intervenção, desconstrução, ilegibilidade). Em certa medida, ocasionalmente, essas práticas eram usadas apenas como um recurso estilístico, aplicadas sem intencionalidade ou reflexão, tornando os projetos gráficos igualmente vazios de visão ou de propósito. Assim, do mesmo modo em que a prática dos modernistas era percebida como vazia, outra crítica pode vir a ser identificada com os pós-modernistas. É chamado aqui de ditadura às avessas este excesso de preceitos do pós-modernismo, da desconstrução pela desconstrução. Como diz Katherine McCoy no ensaio *A Tipografia como Discurso*, 'O que na origem era uma revolução tornou-se agora uma instituição tão previsível como a arquitetura clássica' (Armstrong, 2019, p. 100).

Portanto, acredita-se que é preciso saber transitar nas dimensões funcionais e expressivas para não vir a cair em nenhum dos seus dois extremos, modernistas ou pós-modernistas. Assim, o projetista atual vê-se desafiado a produzir trabalhos criativos que não só utilizem de recursos estilísticos de modo automático e reprodutivo para se sobressair. O lugar do designer merece um olhar delicado: criar projetos relevantes, mas propulsores de experiências que tenham por detrás um processo criativo com intencionalidade e pensamento reflexivo. Baseado neste desafio, propõe-se neste estudo a análise de quatro obras, duas de design e duas das artes, que possuem o trabalho da palavra como elemento principal. Acredita-se que o delineamento dessas atitudes corajosas e conscientes pode ajudar na identificação de um espaço projetivo para o designer da contemporaneidade, incorporando práticas de projeto que possam contribuir para a renovação da visualidade contemporânea.

3 Metodologia

O conceito de design crítico-filosófico, apresentado por Kussler e Lorenz (2018), denomina a prática crítica do design. Esta prática não tem foco apenas no caráter materialista do design, ela se propõe a levantar reflexões que contribuam com camadas inusitadas e relevantes para a produção de um projeto gráfico. Tal conceito se contrapõe a uma prática afirmativa de se pensar o design, que, para corresponder à produção de bens de consumo, torna superficial o processo criativo e supervaloriza o valor material:

A discussão filosófica, por ser mais conceitual, significativa e simbólica, enriquece o meio no qual está inserida. Assim também é no caso da arte contemporânea e as práticas de design, que quando promovem críticas saem do âmbito da criação de algo pela mera criação de algo que responde a um fim limitado (...). (Kussler & Lorenz, 2018, p. 43)

Sua prática permite que a compreensão do projeto ou da obra, representativos de uma simplificação de um conceito com auxílio de uma metáfora e/ou imagens provocativas, abrangem-se a novos significados. Deste modo, acredita-se que esta metodologia de leitura das obras é um diferencial para a prática projetiva do designer crítico contemporâneo. Nela, não é possível se ater apenas à faceta da materialidade ou da forma estética do design, é preciso ir além e buscar analisar principalmente qualidades simbólicas e discursivas, assim como múltiplas camadas de sensações. Portanto, o processo proposto neste trabalho assemelha-se à prática filosófica e artística discutidas por Kussler e Lorenz por ser essencialmente especulativa e questionadora e por se apropriar da liberdade criativa para inserir subjetividade e reflexividade.

Para a condução da investigação relatada neste artigo, foram selecionados projetos tanto de arte quanto de design, cujo foco principal é o trabalho com a palavra. A partir desse material, foi realizada a análise gráfica das peças, seguida de uma reflexão sobre as possíveis atitudes projetivas empreendidas pelo designer ou artista pelo visual. Essa metodologia tornou possível uma seleção criteriosa de projetos, a partir da qual foi possível examinar as perspectivas de coautoria de significado das mensagens para além de parâmetros históricos.

A seleção das obras analisadas neste artigo foi, a um só tempo, ordenada e fortuita. Desejou-se compreender como está a produção de obras de arte e de peças gráficas da palavra nos dias atuais, sem o peso de uma carga histórica, de modo a se debruçar sobre suas características advindas somente do produto final. Compreende-se que o contexto em que uma obra ou uma peça gráfica se insere é relevante para sua produção, porém, para fins da avaliação aqui empreendida como possível ampliação do ensino em arte e design, as obras aqui relatadas foram apresentadas ao mundo no segundo decênio dos anos 2000, mas não necessariamente representam seus modismos e sua era.

Para a pesquisa e a consideração de obras de arte e de peças gráficas, foram definidos quatro critérios, a saber: (I) foco do trabalho na palavra; (II) carga histórica não perceptível ou significativa; (III) coautoria de significado visível; e (IV) aspecto visual tipograficamente impactante. Sites de compilação de obras de arte e de trabalhos de design, como o Artsy e o Behance, foram utilizados na busca de casos que se adequassem aos critérios estabelecidos.

Para a leitura das imagens, foi realizada também uma aproximação com o que propõe Gilles Deleuze em sua obra *Francis Bacon: A lógica da sensação*, de 1981. Para analisar as obras do artista, o filósofo procura desvendar a lógica oculta que organizaria uma pintura de sensações. Ao circunscrever essa constelação de afetos – que se desprendem quando do encontro do espectador com a pintura – Deleuze articula a leitura das obras por meio de um movimento reflexivo que tende a um mosaico. Para ele, ‘cada sensação está em diversos níveis, em diferentes ordens ou em vários domínios. De modo que não há sensações de diferentes ordens, mas diferentes ordens de uma mesma sensação’ (Deleuze, 2007, p. 44). Assim, a análise das obras de arte e design que estão a seguir atestam um impulso de interpretação de afetos. Por meio da lógica e para além da forma, é realizada uma circunscrição que procura se aproximar de uma leitura de sensações. No entanto, assim como também acredita o filósofo, a sensação pode ser considerada vibração, com seus respectivos dinamismos, variações, camadas e linhas de força. Portanto, foi estabelecida uma análise que prioriza aquilo que se desprende das obras e dos projetos como uma espécie de aroma, em vez de se ater a configurações meramente formais ou representativas. No caso da investigação empreendida por essa pesquisa, o lugar ocupado pela presença formal dos elementos visuais é secundário. No texto a seguir, a escrita acerca da lógica das sensações não pretende aprisionar a interpretação dos objetos gráficos, mas incorporar o desafio de atestar suas essências. Assim, foi considerada a existência de características múltiplas de uma mesma sensação, embora procurando articular a percepção de uma espécie de nota dominante dos afetos encontrados em cada uma.

4 Análise das obras

As obras escolhidas para análise neste artigo, a partir dos critérios estabelecidos, foram as seguintes:

- a obra de arte *Blood* (2016), de Fabio Morais (disponível em: <<http://fabio-morais.blogspot.com.br/2017/02/blood-201.html>>);
- a obra de arte *Self/Portrait* (2013), de Mel Bochner (disponível em: <<http://www.melbochner.net/work/recent/>>);
- uma página dupla do livro *Still reading me?* (2016), de Virgile Flores (disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/43666079/STILL-READING-ME->>); e
- o cartaz *Bruits du Monde* (2012), de Phillipe Apeloig (disponível em: <<https://apeloig.com/project/bruits-du-monde/>>).

Figura 1: Reprodução do quadro *Blood* (2006), de Fabio Morais (usada com a permissão do artista).



Fabio Morais, artista mineiro, brinca, em sua obra *Blood* (2016), com a simplicidade de escrever a palavra que dá nome à obra em uma fonte sem serifa branca em um espaço aparentemente vazio e rosa claro, que esconde de seu espectador, à primeira vista, a complexidade por trás de sua mensagem. Vista de longe, a obra emana calma. São perceptíveis ainda finas linhas horizontais e verticais que se cruzam, como se houvesse algum problema de impressão.

Um olhar mais cuidadoso revela, porém, que essa calma mostra-se um pouco inquietante. O vazio da obra, percebido no rosa claro e na escolha da fonte, também é intrigante: por que 'sangue' e por que está escrita sozinha. Sua produção distancia-se do imaginário comum, em que sangue é motivo de alerta e, muitas vezes, de ansiedade e desespero. Representações mais comuns se aproximam então de vermelhos mais saturados e contrastes marcantes com o branco. A obra vai de encontro ao imaginário popular e o questiona.

O movimento de aproximação à obra desvela uma camada antes não reconhecida pelos olhos que passam de relance: a composição limpa e calma dá lugar para a repetição da mesma palavra em vermelho inúmeras vezes, *pixel*. A palavra 'sangue' é também composta pela mesma repetição, só que, desta vez, em rosa claro. Percebe-se então que

A palavra inglesa "pixel", junção de "picture" (pix) e "element" (el), é um termo universal no campo da informática que denomina a menor partícula de uma imagem digital, natureza que lhe dá a codificação, a possibilidade de compactação e a fluidez necessárias para o atual fluxo de informação online. À

analogia entre o pixel e a célula, entre a circulação sanguínea e a circulação da informação, junta-se a estranheza semântico-cromática de ler a palavra “blood” numa apaziguadora coloração rosa para, só com a proximidade, perceber que, no nível do pixel, toda a imagem é formada por texto em vermelho. (Fabio-Morais. Disponível em: <<http://fabio-morais.blogspot.com.br/2017/02/blood-201.html>>)

Figura 2: Reprodução do quadro *Blood* (2016), de Fabio Morais, ampliado (usada com a permissão do artista).



Neste momento, convém lembrar-se do que Jacques Derrida afirma sobre a produção de arte, mais especificamente sobre a escrita, cujo paralelo pode ser realizado com a obra de Morais:

Escrever é retirar-se. Não para a sua tenda para escrever, mas da sua própria escritura. Cair longe da sua linguagem, emancipá-la ou desampará-la, deixá-la caminhar sozinha e desmunida. Abandonar a palavra. Ser poeta é saber abandonar a palavra. Deixá-la falar sozinha, o que ela só pode fazer escrevendo. (Derrida, 1995, p. 61)

O artista deixa sua palavra sozinha, liberando-a para inscrever-se no imaginário de seus espectadores. Ele a abandona como quem tem a certeza de que está viva, pulsante, e tem seu próprio caminho a seguir, movimentando-se por entre os *pixels* que a formam e que formam seu espaço, seu suporte, sua tela. Sua existência é mais complexa que uma simples fonte sem serifa. É esse vai-e-vem entre simplicidade e complexidade que pulsam na obra, como uma sutil ilusão de óptica.

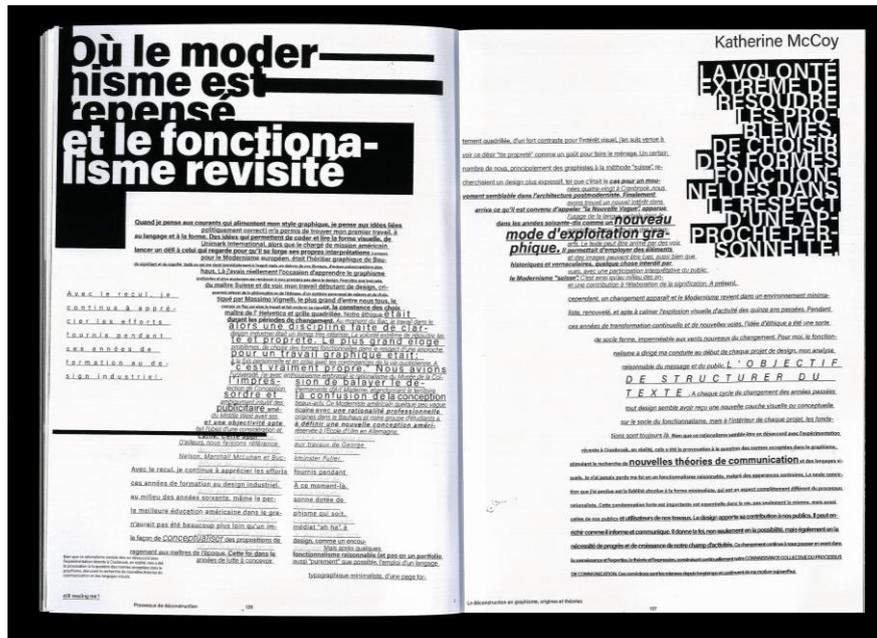
Mel Bochner produziu uma exposição para o Museu Judaico chamada **Strong Language**, cujas pinturas se voltam a problemas filosóficos que foram caros aos minimalistas e conceitualistas da década de 1960. A forma que estes fazem espectadores irem e virem entre olhar formas visuais e ler textos verbais provoca reflexão sobre diferentes modos de consciência perceptiva e cognitiva. Isso é conseguido também pela falta de transparência nas pinturas do artista. As palavras são opacas, literal e metaforicamente, e não permitem ao espectador enxergar o que poderia estar por trás de suas superfícies agressivas e verbalmente irritadiças. Ao espectador, sobra a suspeita frustrada de haver algo que dinamize e que anime esse humor tão específico. (Johnson, 2014)

O nome da obra, *Self/Portrait*, traz uma bagagem histórica de associar a palavra *self-portrait* ('autorretrato', em português) a uma pintura do próprio artista de si mesmo, como Van Gogh, Pablo Picasso e Gustave Courbet fizeram, cada um dentro de suas poéticas de estética artística. Mel Bochner, porém, em vez de seguir o mesmo caminho e trazer à obra características próprias de representação visual, escreve palavras que poderiam estar

relacionadas ao autorretrato de qualquer ser humano. Assim, uma nova associação é criada: a obra retrata sua própria humanidade e sua figura egocêntrica. Palavras como *ego*, *myself*, *representation*, *caricature* e *mirror* trazem a ideia de um eu que pode ser aplicado a inúmeros indivíduos e à raça humana em si.

Como são escritas à mão, porém, as palavras se diluem em letras com pouca personalidade, como se quisessem afirmar humanidade, mas disfarçadamente. A escrita em tinta translúcida evoca uma atmosfera que nos coloca através do ego do ser humano. Com sua clareza branca e luminosa, ainda enfoca características humanas pretensamente universais, que se empilham, em uma espécie de concorrência ordenada. Sua espinha dorsal, preta, assim como o fundo que abriga as palavras, pede respiro aos ânimos acalorados das construções verbais, que se movimentam como se estivessem vivas. Mensagem e forma concorrem para mostrar humanidade, resultando em uma unidade de força mais significativa que ambas separadas.

Figura 4. Reprodução de página dupla de *Still reading me?* (2016), de Virgile Flores (usada com a permissão do designer).



A peça gráfica *Still reading me?* (2016) foi projetada pelo designer Virgile Flores em seu trabalho de conclusão de curso. A publicação do designer francês faz uma provocação à edição nº 15 (1990) da revista *Emigre*, produzida por Zuzana Licko e Rudy VanderLans, que questionava a importância da desconstrução e os paradigmas do pós-modernismo.

A composição de Flores busca desconstruir o texto, que trata de três áreas de conhecimento em que se abordou profundamente a desconstrução em um momento de sua história: a filosofia, a arquitetura e o design gráfico. Em meio a esse pensamento, são citados autores como Jacques Derrida, Frank Gehry e Wolfgang Weingart. Para o próprio Virgile Flores:

Desconstruir não é destruir, é desafiar o leitor para que se torne ativo, participe do processo de criação. Essa abordagem apresenta-se conflitante com os princípios do Estruturalismo, em que tudo deve ser feito para que o público entenda as intenções do autor com o menor dos esforços. (Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/43666079/STILL-READING-ME->). Tradução livre. Acesso em: 19 mar. 2017).

Torna-se clara então a influência direta do movimento pós-modernista e do pensamento pós-estruturalista em seu trabalho. A **desconstrução** é um conceito introduzido por Jacques Derrida em seu livro *Gramatologia*, de 1962, que foi apropriado pelo design para indicar uma estética complexa, plena de intervenções gráficas. Os próprios textos, ao longo da publicação

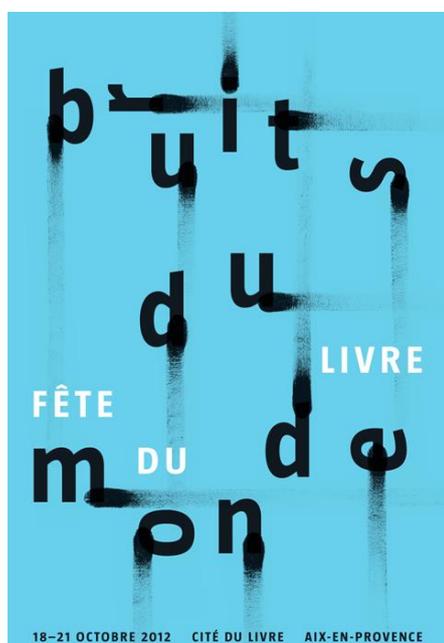
de *Still reading me?*, curiosamente, sofrem de seus próprios princípios: a instabilidade e a desconstrução.

Seu objetivo é, então, trazer o leitor para uma postura ativa por meio de um jogo gráfico de superposição, fragmentação e instabilidade, que aumenta à medida que se passam as páginas do livro. O texto busca se fundir em um só quando se entrelaçam linhas, quando entrelinhamentos ficam ocupados por mais texto e quando se sublinham parágrafos inteiros. Tudo está nas linhas. Isso dificulta a identificação de elementos em hierarquia convencional, como título, subtítulo e corpo de texto.

Mesmo que seja difícil perceber a composição e detalhes do conteúdo por meio de elementos convencionais de separação textual, o leitor, como citado por Virgile Flores, rapidamente é fisgado por palavras em negrito e sublinhadas, que estão misturadas ao texto. Por isso, é possível interpretar que há uma participação ativa de coautoria por parte do designer, que cria, então, uma espécie de título com as palavras que julga mais importante e, com o restante do texto, atém-se à mancha gráfica e à composição interpolada.

Há, ainda, um fragmento de texto no final da página, que pode ser percebido como uma nota de rodapé. Em algumas partes, o designer muda a entrelinha, a tipografia e sobrepõe parágrafos, exigindo um esforço enorme para acompanhar a linearidade do conteúdo e prejudicando sua legibilidade.

Figura 5: *Bruits du Monde* (2012), de Philippe Apeillog (usada com a permissão de Léo Grunstein).



A peça gráfica de Philippe Apeillog faz parte da identidade visual criada para o Festival do Livro de Provença de 2012, intitulada de *Bruits du Monde*, em português, 'ruídos do mundo'. O cartaz é um exemplo de como a condução tipográfica, quando realizada de forma consciente, sozinha, é capaz de criar uma atmosfera que revela a essência de um projeto. O domínio estético do cartaz parte da atitude de Apeillog em saber quando e como subverter as regras tipográficas: mesmo com a aparente falta de ordem, o ritmo das letras ainda opera, não interferindo na legibilidade do cartaz. Como o projetista aconselha em uma de suas entrevistas "Aprenda a consentir e desobedecer"¹.

Suas escolhas gráficas fazem que a atenção do espectador seja transferida para a tipografia, que, sozinha, detém um complexo de sensações. São letras simples e sem serifas,

¹ Entrevista disponível em: <<http://ligature.ch/2013/10/philippe-apeloig-interview/>>.

mas com um detalhe que se incorpora o cartaz: a mancha que se arrasta e acompanha as letras em sua posição. É um ruído que pode ser interpretado como uma dificuldade de sair da inércia, a caneta que arrasta e falha ao riscar papel. Além disso, o tom azul escolhido é melancólico e calmo, e o contraste com o preto da tipografia gera destaque, mas não incomoda a visão. A intenção do projetista é captada como a representação da melancolia, que se arrasta e faz ruídos, presente na rotina de todos.

Mesmo com o destaque aparente do título do evento, o cartaz possui uma hierarquia de informações que também demonstra a prática crítica do designer. Em um segundo momento, o espectador vê a tipografia em branco, o 'festival do livro', julgada como uma informação complementar ao título, porém, com menos importância. Então, em um terceiro momento, o leitor, que já identificou o conteúdo e que pode estar interessado em comparecer, pode absorver os detalhes técnicos, como data e local do evento.

Essas análises compartilham do mesmo objeto, a palavra. Utilizar esse critério seletivo foi estratégia para facilitar a demonstração da existência dessa multiplicidade de atitudes projetivas. O objetivo foi circunscrevê-las sem, no entanto, delimitá-las em excesso. Assim, a escolha da palavra gráfica permitiu que fosse analisado o nível de interferência do projetista na carga semântica do texto, com suas respectivas nuances e possibilidades.

5 Considerações finais

Com a reflexão empreendida por essa pesquisa, foi possível delinear uma variedade de atitudes projetivas, investigando diversos aspectos da coautoria. Apesar de ser uma postura trazida à tona pela pós-modernidade, esse artigo traz subsídios para pensá-la de forma mais abrangente: como qualidade que situa a prática de projeto para além de um fim excessivamente hermético. Considerando que a inserção da subjetividade evita as características daquilo que seria uma prática excessivamente afirmativa de projeto, o reconhecimento desses espaços múltiplos pode abrir caminhos para a renovação tanto dos processos quanto dos projetos da visualidade contemporânea. O que Deleuze intitula 'lógica da sensação' é possível de ser utilizado em qualquer momento da prática projetiva, sem que seja necessário situar esse momento reflexivo em algum ponto definido na metodologia de projeto. Espera-se que, com essa pesquisa, possam ser descortinados espaços mais férteis de condução da prática criativa para além do projeto da palavra. O fundamental é acreditar no potencial de se empreender o pensamento reflexivo, sem descuidar do desafio de materializá-lo por meio da imagem.

6 Referências

- Apeloig, P. *Bruits du monde*. Disponível em: <<https://apeloig.com/project/bruits-du-monde/>>. Acesso em: 13 jul. 2019.
- Armstrong, H. (2019) *Teoria do Design Gráfico*. 2. ed. São Paulo: Ubu Editora.
- Artsy. Disponível em: <<https://www.artsy.net/>>. Acesso em: 7 mai. 2019.
- Behance. Disponível em: <<https://behance.net/>>. Acesso em: 7 mai. 2019.
- Bochner, M. *Self/Portrait*. Disponível em: <<http://www.melbochner.net/work/recent/>>. Acesso em: 13 jul. 2019.
- Danto, A. C. (1981) *The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art*. Cambridge; London: Harvard University Press.
- Deleuze, G. (2007) *Francis Bacon: Lógica da Sensação*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Disalvo, C. (2012) *Adversarial Design*. Cambridge: The MIT Press.
- Derrida, J. (1995) *A Escritura e a Diferença*. Tradução de Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva.

Maeda, J., Teixeira, J. Mansur, A. | *Multiplicidade de atitudes projetivas: uma investigação por meio da palavra gráfica em arte e design*

- Fabio-Morais. *Blood*, 2016. Disponível em: <<http://fabio-morais.blogspot.com.br/2017/02/blood-201.html>>. Acesso em: 10 out. 2017.
- Fabio-Morais. *Uma escritora*. Disponível em: <<http://fabio-morais.blogspot.com.br/2010/04/uma-escritora.html>>. Acesso em: 10 out. 2017.
- Flores, V. *Still Reading me?*. Disponível em: <<https://www.behance.net/gallery/43666079/STILL-READING-ME->>. Acesso em: 13 jul. 2019.
- Gruzynski, A. C. (2008) *Design Gráfico: do invisível ao ilegível*. 2. ed. São Paulo: Rosari.
- Johnson, K. Secret Power of Synonyms: Mel Bochner Turns Up the Volume in ‘Strong Language’. Em *The New York Times*, 2011. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2014/05/02/arts/design/mel-bochner-turns-up-the-volume-in-strong-language.html?mcubz=1#>>. Acesso em: 10 out. 2017.
- Klusser L. & Lorenz, B. (2018) Design como prática crítica e filosófica. Em *Revista de Design, Tecnologia e Sociedade*, v. 5, n. 1, pp. 34-47.
- Meggs, P. (2009) *História do Design Gráfico*. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify.

Sobre as autoras

Jamile Maeda e Silva, mestranda, UnB, Brasil <jamilemaeda@gmail.com>

Julia Lozzi Teixeira, graduanda, UnB, Brasil <julialozzi@gmail.com>

Ana Mansur de Oliveira, PhD, UnB, Brasil <anamansur@gmail.com>