

Design gráfico e imagem em movimento no Brasil: história e historiografias

*Graphic design and moving image in Brazil:
history and historiographies*

Daniela Souto, Noni Geiger

design gráfico, imagem em movimento, história do design gráfico, cultura visual, memória gráfica brasileira

Este artigo apresenta parte de uma pesquisa em andamento. O estudo, voltado para o contexto brasileiro, argumenta pela inclusão dos artefatos resultantes de atividades práticas que integram design gráfico e imagem em movimento entre os objetos de estudo da História do Design Gráfico (HDG). Por meio de uma breve revisão bibliográfica e de pesquisas em portais de publicações acadêmicas, foi feita uma análise qualitativa buscando identificar possíveis estratégias historiográficas para a inserção dessas práticas e artefatos na HDG do Brasil. Apoiado nos estudos de cultura material, cultura visual e memória gráfica, este artigo visa refletir sobre a lacuna acerca da produção de artefatos com imagem em movimento existente na HDG.

graphic design, moving image, history of graphic design, visual culture, brazilian graphic memory

This paper presents part of an ongoing research. The study, focused on the Brazilian context, argues for the inclusion of artifacts resulting from practical activities that integrate graphic design and moving image among the objects of study of the History of Graphic Design (HGD). Through a brief bibliographical review and research in academic publications portals, a qualitative analysis was carried out seeking to identify possible historiographical strategies for the insertion of these practices and artifacts in Brazil's HGD. Supported by the studies in material culture, visual culture and graphic memory, this article aims to reflect on the gap regarding the production of artifacts of moving image within the HGD.

1 História do Design Gráfico: o foco na produção impressa

Este artigo é parte de uma pesquisa de doutorado em andamento, desenvolvida no Programa de Pós-graduação em Design da Escola Superior de Design (PPD ESDI), com o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ). Com o título provisório “Design gráfico e imagem em movimento: cavação, brechas, pontes e redes”, a tese é orientada pela Profa. Dra. Noni Geiger. Os objetivos da pesquisa são: estudar a produção resultante das relações históricas entre design gráfico e imagem em movimento no Brasil; ampliar as fronteiras do design e as possibilidades de atuação para designers; reconhecer um território híbrido compartilhado entre design e audiovisual; integrar os artefatos gráficos

Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (orgs.)
Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brasil | 2023
ISBN

Proceedings of the 11th CIDI and 11th CONGIC

Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola, Rosangela Vieira de Souza (orgs.)
Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI
Caruaru | Brazil | 2023
ISBN

audiovisuais ao campo do design gráfico (principalmente em suas teorias); organizar e disponibilizar um conteúdo relevante em uma coleção digital online que represente um repertório cultural com amplo acesso. As pesquisas existentes sobre imagem em movimento no design gráfico abordam linguagens, técnicas e procedimentos metodológicos de criação e análise de artefatos contemporâneos. É raro encontrar estudos voltados a artefatos e acontecimentos históricos do contexto nacional.

Estudar artefatos gráficos audiovisuais como uma produção derivada das relações entre design gráfico e audiovisual, requer considerar que esses dois campos são autônomos, e que eles têm suas especificidades. Assim, proponho uma reflexão inicial sobre o conceito de design gráfico, a partir da definição do professor e designer André Villas-Boas em seu livro “O que é [e o que nunca foi] design gráfico”, lançado em 1997:

Design gráfico é a atividade profissional e a consequente área de conhecimento cujo objeto é a elaboração de projetos para reprodução por meio gráfico de peças expressivamente comunicativas. Essas peças – cartazes, páginas de revistas, capas de livros e de produtos fonográficos, folhetos etc. – têm como suporte geralmente o papel e como o processo de produção a impressão. [...] design gráfico é uma atividade de ordenação projetual de elementos estético-visuais textuais e não textuais com fins expressivos para reprodução por meio gráfico, assim como o estudo desta atividade e a análise de sua produção. Essa produção inclui a ilustração, a criação e a ordenação tipográfica, a diagramação, a fotografia e outros elementos visuais. No entanto não inclui nenhuma delas isoladamente: o design gráfico é justamente a combinação de todos esses elementos [...] que têm como fim comunicar através de elementos visuais (textuais ou não) uma dada mensagem para persuadir o observador, guiar sua leitura ou vender um produto. (Villas-Boas, 2007, pp. 30–31)

Objetos de design gráfico também compreendem a combinação de outros elementos compositivos ligados aos seus materiais e suportes. Villas-Boas manteve um foco na produção impressa, sem mencionar a produção eletrônica. No ano em que o autor elaborou essa definição, as mídias eletrônicas ainda não eram tão difundidas nesse campo como são hoje. Agora é fundamental considerar que estas mídias já estão presentes nos âmbitos acadêmico e profissional do design há um bom tempo, mas os estudos com um olhar para as questões históricas ainda não foram aprofundados.

Os objetos audiovisuais resultam de uma produção que inclui as indústrias cinematográfica e videofonográfica. A maioria dos seus elementos compositivos coincidem com os do design gráfico: elementos textuais e não textuais, organizados no espaço do quadro ou da tela por meio de princípios de composição e percepção audiovisual. O som, viabilizado pelos suportes eletrônicos, é um elemento compositivo próprio do audiovisual, que extrapola o espaço do visível, propagando-se para fora da tela no ambiente de exibição.

Hoje, o design gráfico utiliza dois sistemas produtivos predominantes: o impresso e o eletrônico (análogo e digital). A História do Design Gráfico (HDG) mostra que, mesmo com as transformações tecnológicas, a atividade do design gráfico manteve como principal constante sua função de comunicar mensagens visualmente. A expressão “artefatos gráficos audiovisuais”, abrange objetos de boa parte dos meios audiovisuais (cinema, televisão e vídeo), associados diretamente aos objetos de design gráfico. O termo “artefato”, que designa

objetos criados pela intervenção humana, direciona o foco dessa pesquisa aos seus aspectos subjetivos, simbólicos, históricos e culturais.

Do ponto de vista antropológico, o design é uma entre diversas atividades projetuais, tais quais as artes, o artesanato, a arquitetura, a engenharia e outras que visam a objetivação no seu sentido estrito, ou seja, dar existência concreta e autônoma a idéias abstratas e subjetivas. Mais correta do que 'objeto', no contexto atual, seria a palavra 'artefato', a qual se refere especificamente aos objetos produzidos pelo trabalho humano, em contraposição aos objetos naturais ou acidentais. (Cardoso, 1998, p. 19)

Observar a história do design gráfico desde suas origens permite localizar quando começaram suas relações com o audiovisual, e que artefatos carregaram características das duas áreas no decorrer dos tempos. André Villas-Boas, Rafael Cardoso, Philip Meggs e Alston Purvis são alguns dos autores que discorrem sobre a gênese do design. Segundo Villas-Boas, a HDG abrange três linhas de pesquisa que, ainda hoje, dividem opiniões:

[...] aqueles que o associam ao próprio surgimento da humanidade – identificando sua ocorrência já na pré-história –, uma segunda linha que considera seu início com a criação dos tipos móveis atribuída a Gutenberg, por volta de 1460 – associando-o assim ao surgimento da tipografia –, e, finalmente, os que só o vêem a partir do primeiro terço do século 20 – associando-o à consolidação da sociedade de massas, e que é aquela à qual me filio, [...]. (Villas-Boas, 2007, p. 79)

Um ano depois do lançamento da primeira edição deste livro de Villas-Boas, Rafael Cardoso escreve sobre a fluidez dessas origens:

Para os historiadores modernistas, tudo começou no século XX [...]: para os alemães, na Alemanha; para os americanos, nos Estados Unidos. Tudo que veio antes disso, segundo aquela doutrina, eram precursores ou, na melhor das hipóteses, 'pioneiros'. Para muitos historiadores mais recentes (e me incluo nesse meio), o momento decisivo para a cristalização do exercício profissional do design ocorreu com a primeira Revolução Industrial e a divisão sistemática de tarefas que a acompanhou, implantando [...] a separação de trabalho manual e trabalho intelectual em algumas indústrias. Existem ainda outras interpretações plausíveis. [...], a introdução da prensa tipográfica no século XV constitui um ponto de partida fundamental, abrindo a possibilidade de uma independência maior entre o projeto e a fabricação do livro. [...] E assim por diante: determinar um início histórico para o design é tarefa tão fluida quanto criar uma definição para o campo; aliás, as duas coisas são contingentes. (Cardoso, 1998, pp.18–19)

Philip Meggs, designer, professor e historiador do design, organiza artefatos gráficos cronologicamente em "A History of Graphic Design" (1983). Segundo Alston Purvis, coautor e revisor da 4^a edição do livro de Meggs (publicada no Brasil em 2009), o compilado é considerado o "mais completo" da área. Meggs enfatiza autores e estilos, movimentos ou escolas relacionadas a eles, prática comum na História da Arte. Contudo, Purvis adverte que o artefato de design muitas vezes tem autoria desconhecida ou coletiva. Por isso, as mudanças tecnológicas também protagonizam rupturas que marcam a história do design (Purvis, 2009, p. 7). Como a maioria dos autores, Meggs admite:

Desde os tempos pré-históricos, as pessoas buscam maneiras de dar forma visual a ideias e conceitos, armazenar conhecimento sob a forma gráfica e trazer ordem e clareza às informações. No

curso da história, essas necessidades foram atendidas por diversas pessoas, entre as quais os escribas, impressores e artistas. Foi somente em 1922, quando o destacado designer de livros, William Addison Dwiggins cunhou o termo *graphic design* para descrever as atividades de alguém que trazia ordem estrutural e forma visual à comunicação impressa, que uma nova profissão recebeu seu nome adequado. (Meggs, 2009, pp. 9–10)

Partindo do surgimento da escrita, o autor analisa a criação dos alfabetos, passa pelos manuscritos iluminados da Idade Média, pela prensa tipográfica, pelo Renascimento, pela Revolução Industrial, pelo Modernismo, pelas primeiras escolas de design e chega ao Pós-modernismo, encerrando o livro com a Revolução Digital (adicionada na 4^a edição). Meggs e Purvis acreditam que existiam atividades equivalentes ao design antes dos marcos de origem mais comumente aceitos. Eles reforçam a importância de se conhecer os antecedentes do design, identificar momentos e personagens significativos para o campo, criando um repertório que aprimore o exercício de sua profissão.

Um dos objetivos de História do design gráfico foi documentar as inovações na área e os personagens que influenciaram sua contínua evolução. [...]

Embora o design gráfico contemporâneo seja em grande parte definido pela tecnologia, ainda existem fortes laços prendendo-o ao artesanato e à estética do passado. O computador, porém, aumentou a velocidade com que os problemas são resolvidos e possibilita que os designers trabalhem com maior eficiência. [...] A profissão não está mais confinada a livros, cartazes e anúncios e agora inclui o movimento e a interatividade. [...]

O design gráfico está erigido em sólidas fundações, e a história agora desempenha um papel fundamental na formação profissional. [...] A responsabilidade é de cada um de nós: para evitar a reinvenção e o plágio involuntário, precisamos ser alfabetizados historicamente. (Purvis, 2009, pp. 7; 9)

Villas-Boas, Cardoso, Meggs e Purvis assumem que as origens do design gráfico podem ser relacionadas a momentos históricos em que paradigmas da comunicação visual são alterados. A maioria dos historiadores concorda que foram os impactos da Revolução Industrial, do Modernismo e da institucionalização educacional, que moldaram o design gráfico que conhecemos hoje. O foco na produção impressa tem sido o cerne da HDG, no entanto, as mudanças nos modos contemporâneos de criação, produção e difusão, requerem o alargamento desse campo de estudo e a inclusão de objetos de estudo distintos dos habituais. Nesta pesquisa, vai se considerar que a relação entre design gráfico e audiovisual começou a acontecer no início do século XX, com a formação da indústria cinematográfica, a eclosão do modernismo e o surgimento do termo *graphic design*.

2 Historiografias do design gráfico: as contribuições da cultura material

Clive Dilnot, professor e pesquisador de Estudos em Design, afirma que a História do Design é uma área em desenvolvimento, que teria emergido em meados dos anos 1930, com o livro “Pioneiros do Design Moderno” (1936), de Nikolaus Pevsner (Dilnot, 1984, p. 8). Até aquele momento, a História do Design estava intimamente ligada à da Arquitetura e das Artes Decorativas, e com Pevsner, a exploração do design ganhou historicidade por destacar a

relação das coisas projetadas com a sociedade. Dilnot (1984, p. 9) relata que depois de 1939 houve alguns estudos sobre tipografia, mas foi nos anos 1960 que a História do Design voltou a ser efetivamente desenvolvida. Nessa época, uma demanda vinda do âmbito educacional reivindicava a autonomia do Design com relação à Arte e à Arquitetura. Para avançar em sua estruturação, a HDG busca como referências outras áreas de conhecimento que estudam artefatos produzidos no transcorrer da história humana, como a Antropologia e a Arqueologia. A cultura material ou arqueológica permite a inserção de artefatos de design na história. Rafael Cardoso, expõe essa ideia em seu artigo “Design, cultura material e fetichismo do objeto” (1998):

Se ampliamos o conceito de cultura material para abranger todas as sociedades humanas, passadas e presentes, cabe perguntar: onde se encaixa o design em tudo isto? [...] O design constitui, grosso modo, a fonte mais importante da maior parte da cultura material de uma sociedade que, mais do que qualquer outra sociedade que já existiu, pauta a sua identidade cultural na abundância material que tem conseguido gerar. (Cardoso, 1998, pp. 22–23)

No artigo “História a partir das coisas: tendências recentes nos estudos de cultura material” (1996), o professor e historiador Marcelo Rede, faz uma avaliação crítica sobre os escritos organizados por Steven Lubar e David Kingery no artigo “History from things: essays on material culture” (1993). O autor aponta que arqueólogos, antropólogos, geógrafos, historiadores da arte e da tecnologia se engajaram na conceituação do termo “cultura material”. Ao mesmo tempo, alerta que ainda faltariam bases teórico-metodológicas adequadas para a inserção da cultura material no campo da História.

[...] se a História – enquanto disciplina privilegiada para o estudo da mudança social – pode contribuir significativamente para o enquadramento da cultura material na experiência humana, por outro lado, não parece estar especialmente habilitada a fornecer instrumentos para operar sua manipulação documental. Como mostram os sucessos e as fraquezas dessa coletânea, a interdisciplinaridade [...] é uma absoluta necessidade no campo ainda pouco consistente dos estudos da cultura material. (Rede, 1993, p. 282)

Rede sugere que historiadores deveriam trabalhar para que elementos físicos, apropriados culturalmente no universo material, pudessem ser úteis na compreensão de fenômenos sociais e históricos. Para tratar “objeto como documento”, o autor defende a ideia de que a cultura material deveria ser incluída como plataforma de investigação da História, onde os artefatos configuram fontes primárias de pesquisa, sem descartar a confrontação da informação com fontes de outras naturezas e a interdisciplinaridade com outros campos de conhecimento.

No Brasil, a HDG conta com um vultoso estudo realizado por Chico Homem de Melo e Elaine Ramos: o livro “Linha do tempo do design gráfico no Brasil” (2011). No capítulo “Crônica do processo de trabalho”, eles descrevem o projeto editorial do livro, dividido inicialmente em décadas, a partir de 1808, ano da chegada da “Impressão Régia” (Melo e Ramos, 2011, p. 24) no Rio de Janeiro. Em seguida, os artefatos foram agrupados em oito categorias: livros, revistas, jornais, sinais, cartazes, discos, selos e cédulas. Os autores justificam que categorias como embalagem, design de ambiente, catálogos, folhetos e impressos efêmeros, foram

excluídas por dificuldades operacionais, como a falta de documentação do processo ou do artefato em si. No capítulo “1990–1999”, Melo e Ramos mencionam o “design das mídias eletrônicas”, mas não há imagens desses trabalhos – provavelmente pelas mesmas razões que os motivaram a excluir categorias efêmeras –, eles apenas afirmam que essa produção teve forte influência sobre a indústria gráfica brasileira:

[...] o design das mídias eletrônicas – ou seja, o projeto da gráfica para televisão, cinema, vídeo e internet – é um vasto território que se abre, e que viria a crescer exponencialmente nas décadas seguintes. [...] A citada disseminação do computador nestes anos 1990 contribui para aprofundar ainda mais essa tendência. A linguagem produzida sob essa influência tornou-se conhecida como “desconstrução” – em oposição às vertentes ditas “construtivas” entre as quais inclui-se o modernismo. A difusão da vertente desconstrutiva é potencializada pelos novos canais de televisão em particular pela MTV e seus videoclipes. A gráfica em movimento exibe um ritmo frenético, que migra para o design impresso sob a forma de uma linguagem comandada pelo desregimento – um acúmulo de fragmentos articulados pelos princípios da colagem. (Melo e Ramos, 2011, pp. 612–613)

Nas pesquisas acadêmicas existentes sobre a entrada da imagem em movimento no campo do design, há quem afirme que isso aconteceu com os computadores nos anos 1980–1990, mas a maioria dos estudiosos afirma que foi em meados do século XX, com o cinema já bem desenvolvido e com a invenção da televisão. Contudo, antes disso, já havia artefatos gráficos audiovisuais, que podem representar precursores. A HDG ainda precisaria definir como investigar, alocar e apresentar este conteúdo. A natureza sensível dos suportes (alguns se perdem por autocombustão) e a transitoriedade de veiculação das formas mais efêmeras de design, como as das mídias eletrônicas, implica na falta de “rastros” materiais. Como Melo e Ramos explicam, esse seria um dos obstáculos a serem enfrentados. Entretanto, a crescente digitalização de acervos audiovisuais, impulsionada por projetos como o Plano Nacional de Cultura (PNC)¹, instituído por lei em 2010, facilita vislumbrar a construção de uma história que inclua a imagem em movimento no campo do design gráfico.

Atualmente, a tecnologia tem contribuído não somente com a preservação e documentação dos artefatos, mas também com sua criação, produção e difusão. Até o final do século XX, os suportes dos objetos de design eram predominantemente físicos, analógicos. Depois disso, passaram a ser projetados, da criação à veiculação, sobretudo em e para os ambientes digitais. Ao discorrer sobre a conceituação do design, preocupado com o peso da tecnologia nessa questão, Cardoso (1998, p. 16) pergunta: “o design se define por seus objetos ou por seus processos?”. Em seguida, argumenta:

Neste momento em que os avanços da informática tendem a ‘democratizar’ cada vez mais o instrumental básico do designer – desenho, modelagem, projeção, diagramação, impressão etc. – torna-se lícito perguntar até que ponto o profissional de design não poderá vir a ser substituído por um bom software. Ao meu ver, isto não ocorrerá nunca, pela simples razão de que a natureza essencial do trabalho de design não reside nem nos seus processos e nem nos seus produtos, mas em uma conjunção muito particular de ambos: mais precisamente, na maneira em que os processos do design

¹ A Meta 40 do PNC, “Disponibilização na internet dos conteúdos que estejam em domínio público ou licenciados”, prevê a publicação de todo o acervo da Cinemateca Brasileira, do Centro Técnico Audiovisual (CTAv), entre outras instituições do Ministério da Cultura. Em 2020, a Meta 40 já havia alcançado cerca de 40% de seus objetivos.

incidem sobre os seus produtos, investindo-os de significados alheios à sua natureza intrínseca. (Cardoso, 1998, p.17)

Os designers conciliam seus objetos e processos para então investi-los de significados, que vêm da intencionalidade humana. Eles vivem imersos em suas culturas, e delas carregam valores, ideias, padrões de comportamento, assim os processos criativos/produtivos não definiriam o design em si, mas sim essa confluência processo-produto, que varia nas diferentes culturas. Cardoso (1998, p. 22) destaca que o design gráfico como “processo de ordenação dos meios de comunicação” configura uma rica fonte de materiais impregnados de identidade cultural. Por isso, para se saber mais sobre os possíveis sentidos dos artefatos, a figura do designer e seu contexto também precisariam ser investigados.

Aí está a questão chave da cultura material. Toda sociedade projeta (investe) na sua cultura material os seus anseios ideológicos, e/ou espirituais e se aceitamos essa premissa, logo é possível conhecer uma cultura – pelo menos em parte – através do legado de objetos e artefatos que ela produz ou produziu. (Cardoso, 1998, p. 37)

Estudos em cultura material, cultura visual e memória gráfica, trazem perspectivas voltadas menos ao contexto universal e mais ao local, valorizando produções regionais. Essas linhas de estudo se consolidaram há pouco tempo. Mas no cenário internacional, desde o início do século XX, alguns pesquisadores já consideravam artefatos visuais como fontes para a compreensão de uma sociedade e seu papel formador de identidades e culturas.

3 Objetos de estudo da MGB: um espaço para os efêmeros

Em 2007, um grupo de estudiosos brasileiros iniciou pesquisas acerca da Memória Gráfica Brasileira (MGB), apoiado nas teorias da cultura material e da cultura visual, com o projeto “Memória Gráfica Brasileira: Estudos comparativos de manifestações gráficas nas cidades do Recife, Rio de Janeiro e São Paulo”. O projeto, que teve o apoio da CAPES, entre 2008 e 2012, envolveu grupos ligados aos Programas de Pós-graduação em Design da PUC-Rio, UFPE e SENAC-SP.

Embora as contribuições seminais para os estudos sobre memória, história e cultura remontem ao início do século XX (HALBWACHS, 1925;1950) e ao início dos anos 1980 (NORA, 1984), é apenas no final dos anos 1990, de acordo com Sturken (2008), que os estudos sobre memória se configuraram como um campo de pesquisa. [...]

A memória gráfica compartilha, como veremos, interesses em métodos com campos mais conhecidos de estudos, como a cultura visual, a cultura impressa [...], a cultura material, a história do design gráfico e a memória coletiva. Esses aspectos compartilhados foram utilizados para orientar as reflexões sobre as suas principais características e questões sobre como os estudos sobre memória gráfica podem ajudar na construção de histórias locais do design e das artes gráficas em geral na América Latina. (Farias e Braga, 2018, pp. 10–11)

Mais tarde, outros grupos de pesquisa formaram uma rede e deram continuidade às pesquisas em MGB, incluindo: História, Teoria e Linguagens do Design, da FAU/USP; Design da Informação, da UFPE; o Memória Gráfica Brasileira, da PUC-Rio; Laboratório de Design:

História e Tipografia, da UFES; e Laboratório de História do Design Brasileiro, da ESDI/UERJ. No site do Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil² do CNPq, que faz um inventário das pesquisas científicas em atividade no país, é possível verificar quais desses grupos permanecem ativos. Em janeiro de 2023, apenas dois estavam certificados: o da FAU/USP e o da UFPE.

Em 2016, a professora e pesquisadora da UFPel, Nádia Leschko, fez um mapeamento sobre a MGB. Em sua tese de doutorado “Ensaiando métodos para investigar o rastro gráfico de um evento: a passagem do dirigível Graf Zeppelin pelo Brasil”, Leschko constata que suas bases estavam consolidadas, mas ainda em construção. A partir de entrevistas com pesquisadores da área, a autora procurou as conceituações existentes sobre o termo MGB, e comentou que um deles respondeu às suas questões com outras perguntas, por sinal, bastante intrigantes.

A memória é definida como “algo distinto de história, porém relacionada a ela”. Quanto ao termo “gráfico”, o pesquisador sugere que ele não trata apenas de técnicas de impressão, pois hoje o computador também faz parte do universo do design gráfico. [...] Em relação ao termo “brasileiro”, o autor pergunta, ao mesmo tempo em que responde, o que deve ser considerado “brasileiro”: Aquilo que foi produzido no Brasil? Aquilo que circulou no Brasil? Aquilo que impactou o que se faz no Brasil? E onde ficam as identidades regionais, setoriais, dissidentes? A riqueza do termo reside no fato que se abre para uma multidão de perguntas.

Ao apontar questões para cada palavra do termo MGB, o entrevistado nos apresenta a complexidade do campo. O grande desafio é propor uma definição que faça sentido para as três palavras em conjunto. (Leschko, 2016, p. 41)

Leschko (2016, p. 42) define os objetos de estudo da MGB, como “manifestações gráficas, designers (sua atuação e produção) e técnicas”, entre os quais ela cita os objetos encontrados no projeto de pesquisa “Memória Gráfica Brasileira: Estudos comparativos de manifestações gráficas nas cidades do Recife, Rio de Janeiro e São Paulo” (2007): embalagens, cartazes, letreiros, livros, cardápios, passagens, bilhetes, diplomas. Entre efêmeros e duráveis: todos impressos.

4 Cultura visual: argumentos para a inclusão da imagem em movimento

No livro “Dez ensaios sobre memória gráfica” (2018), os professores Priscila Farias e Marcos Braga, reuniram pesquisas cujos objetos de estudo eram: livros, jornais, anúncios publicitários, catálogos de produtos, comunicação e identidade visual, capas de discos, tipografia. Ao comentar as relações entre “cultura material” e MGB, Farias e Braga, assim como Rede, Lubar e Kingery o fazem, sugerem os objetos carregam histórias, culturas e relações sociais. Quanto aos objetos gráficos, que materializam representações visuais e transmitem informações, os autores afirmam que, a partir de uma análise combinada da linguagem gráfica e visual com observações sobre os aspectos materiais dos artefatos, seria possível compreender parte dos

² Disponível em: <https://lattes.cnpq.br/web/dgp/home>.

seus significados e da cultura material da população em seu entorno.

Tal análise pode gerar ricas interpretações históricas e contribuir para os estudos sobre as sociedades, algo que, no entender de Meneses (2003), é o objetivo maior da “História”. Segundo o autor, a cultura material é uma das plataformas de observação para se entender o funcionamento e as transformações das sociedades, e o artefato é um dos componentes mais importantes da cultura material. (Farias e Braga, 2018, pp. 16–17)

Mas parece haver espaço para ampliação na variedade de objetos de estudo em MGB. Nesse sentido, Farias e Braga citam as contribuições do teórico e professor Nicholas Mirzoeff para os estudos em cultura visual, que ressalta a importância das tecnologias visuais.

Para Mirzoeff (2009, p. 3), “eventos visuais nos quais a informação, o significado ou o prazer são buscados pelo consumidor em uma interface com a tecnologia visual” definem o escopo das preocupações do campo da cultura visual. Nesse contexto, Mirzoeff comprehende como tecnologia “qualquer tipo de aparato ou equipamento projetado para observar ou ampliar a visão natural, da pintura à óleo à televisão e à internet” (2009, p. 3). (Farias e Braga, 2018, p. 12)

Esse trecho de Mirzoeff, citado pelos professores brasileiros, faz parte da introdução do livro “An introduction to visual culture” (1999), onde o autor conceitua a cultura visual já no primeiro parágrafo. Ele enfatiza a forma como a sociedade contemporânea se organiza, intensamente mediada por telas e dispositivos de visualização.

A vida moderna acontece na tela. [...] Na era da tela visual, seu ponto de vista é crucial. Para a maioria das pessoas nos Estados Unidos, a vida é mediada pela televisão e, em menor escala, pelo cinema. O americano médio de 18 anos vê apenas oito filmes por ano, mas assiste a quatro horas de televisão por dia. Essas formas de visualização estão sendo desafiadas agora por mídias visuais interativas como a Internet e aplicativos de realidade virtual. Vinte e três milhões de americanos estavam online em 1998, com muitos outros aderindo diariamente. Nesse turbilhão de imagens, ver é muito mais do que acreditar. Não é apenas uma parte da vida cotidiana, é a vida cotidiana. (Mirzoeff, 1999, p. 1)³

Mirzoeff fala sobre os 23 milhões de americanos online em 1998, ano em que, segundo o Departamento do Censo dos Estados Unidos, a população do país era de 276,1 milhões. Ou seja, apenas 8,3% das pessoas tinham acesso à internet. Atualmente, a população total nos EUA é de 339,1 milhões, e 311,3 milhões (91,8%) são usuários da internet (Kemp, 2023, p. 268); no Brasil, a população é de 215,8 milhões, dos quais 181,8 milhões (84,3%) têm acesso à internet (Kemp, 2023, p. 67). O crescimento exponencial desses números em apenas 25 anos tem forte impacto sobre as atividades de design gráfico.

Se a tela digital tem seus precursores – visto que antes dela outras telas analógicas já afetavam olhares e culturas –, uma investigação com abordagem histórica poderia ser

³ Tradução nossa. Texto original em inglês:

Modern life takes place onscreen. [...] In the era of the visual screen, your viewpoint is crucial.

For most people in the United States, life is mediated through television and, to a lesser extent, film. The average American 18 year old sees only eight movies a year but watches four hours of television a day. These forms of visualization are now being challenged by interactive visual media like the Internet and virtual reality applications. Twenty-three million Americans were online in 1998, with many more joining in daily. In this swirl of imagery, seeing is much more than believing. It is not just a part of everyday life, it is everyday life.

incorporada pelos estudos em MGB e HDG. Até agora, os acervos e coleções analisadas em estudos publicados nessas linhas de pesquisa trazem apenas exemplares de artefatos impressos – há uma lacuna a ser preenchida no que diz respeito a artefatos gráficos audiovisuais. Esta pesquisa visa colaborar com essa discussão e com base nos estudos de cultura material, cultura visual e memória gráfica, procura ampliar a gama de seus possíveis objetos de análise. Busca-se aqui conferir aos artefatos com imagem em movimento seu devido valor cultural e sua importância na construção de identidades e de um design gráfico brasileiro. No redemoinho de imagens que Mirzoeff desenha em seu texto, artefatos gráficos audiovisuais se perdem e giram sem parar no vento da revolução tecnológica. Mas se fizermos como Leschko, que estuda o rastro gráfico de um evento, tomarmos distância e olharmos para trás, veremos que já se assenta uma história na trilha deixada pela passagem desse furacão.

5 Design gráfico e audiovisual: imagem em movimento como ponte entre campos

Existem alguns desencontros entre os avanços tecnológicos, sua aplicação na prática profissional e nos ambientes de ensino. Do lançamento das invenções até a apreensão de seus funcionamentos, da apreensão dos benefícios e prejuízos possíveis até a elaboração de um conteúdo a respeito, que possa ser ensinado-aprendido, ocorre um intervalo temporal que precisa ser preenchido com muito debate e reflexões. Os conhecimentos que atravessam os tempos e as transformações tecnológicas configuram uma base de fundamentos e referências para se pensar o presente e o futuro. Nesse sentido, a abordagem histórica dos temas relacionados à produção audiovisual no design gráfico ajuda a assimilar seus impactos e possibilidades de aplicações.

A memória gráfica, por meio de suas relações com as culturas material e visual, configura uma estratégia historiográfica que favorece a inserção dos artefatos gráficos audiovisuais na HDG. Artefatos impressos, inclusive os mais efêmeros, estão sendo amplamente contemplados nos estudos dessa área, porém a produção eletrônica do design gráfico tem sido pouco investigada. Por isso, a presente pesquisa utiliza esta estratégia para validar os artefatos e o campo híbrido que as relações entre design gráfico e imagem em movimento requerem.

Para que o design possa ampliar suas fronteiras e conquistar mais espaços no campo audiovisual, é essencial saber mais sobre suas histórias, linguagens, técnicas e metodologias. Seria preciso cavar, garimpar, descobrir e conhecer os artefatos ainda submersos nesse território híbrido, compartilhado pelo design e pelo audiovisual, para abrir frestas nas histórias dos dois campos e então construir pontes para alcançar todos os seus âmbitos. A partir daí, seria possível criar redes de parcerias, reforços úteis tanto ao design como ao audiovisual, para então se imaginar futuros mais desejáveis.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Daniela Souto, mestre, ESDI/UERJ, Brasil, dansouto@esdi.uerj.br
Noni Geiger, doutora, ESDI/UERJ, Brasil, geiger.noni@gmail.com

Referências

- Cardoso, Rafael. (1998). Design, cultura material e fetichismo do objeto. *Revista Arcos Design*, v1 n1, pp. 15–39, Rio de Janeiro. Disponível em https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4408893/mod_resource/content/1/CARDOSO%20%2C%20Rafael%20Design%20cultura%20material%20e%20o%20fetichismo%20dos%20objetos%20ARCOS.pdf.
- Dilnot, Clive. (1984). The State of Design History, Part I: Mapping the Field. *Design Issues*, v1, n1, pp. 4–23. The MIT Press. DOI: <https://doi.org/10.2307/1511539>.
- Farias, Priscila e Braga, Marcos da Costa. (orgs.). (2018) *Dez ensaios sobre memória gráfica*. São Paulo: Blucher.
- Kemp, Simon. (2023). *Digital 2023: Local country headlines report*, vol. 1. Publicado em 23/jan/23. Disponível em <https://inndd.adobe.com/embed/15280b35-8827-433f-9e5a-07f1ec8c23f2>.
- Leschko, Nádia Miranda. (2016). Configurando o campo da Memória Gráfica Brasileira: conceitos, teorias, métodos e objetos, pp. 31–48. *Ensaiando métodos para investigar o rastro gráfico de um evento: A passagem do dirigível Graf Zeppelin pelo Brasil*. [Tese de doutorado]. PUC-Rio, Rio de Janeiro. DOI: <https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.37699>.
- Meggs, Philip B. e Purvis, Alston W.. (2009). *História do design gráfico*. Trad. Cid Knipel Moreira. São Paulo: Cosac Naify.
- Melo, Chico Homem de e Ramos, Elaine. (orgs.). (2011). *Linha do tempo do design gráfico no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify.
- Mirzoeff, Nicholas. (1999). *An Introduction to Visual Culture*. New York: Routledge.
- Purvis, Alston W.. Prefácio. (2009). In Meggs, Philip B. e Purvis, Alston W.. *História do design gráfico*. Trad. Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify.
- Rede, Marcelo. (1996). História a partir das coisas: tendências recentes nos estudos de cultura material. *Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material*, [S. I.], v4, n1, pp. 265–282. Disponível em <https://www.scielo.br/j/anaismp/a/JNDbcs773QLQfh84cPBRyjH/?lang=pt&format=pdf>.
- Villas-Boas, André. (2007). *O que é [e o que nunca foi] design gráfico*. 6ª ed. Rio de Janeiro: 2AB.