

design

[MÔNICA MOURA]

Doutora em Comunicação e Semiótica com tese sobre Design de Hiperídia. Pesquisadora, professora e designer. Líder do Grupo de Pesquisa Design: Criação e Novas Mídias. Diretora da Escola de Arquitetura, Artes, Design e Moda e do Centro de Pesquisa em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Autora de vários artigos sobre design, ensino e novas mídias e do E-book *Design de hiperídia – dos princípios aos elementos* (São Paulo: NMD/Ed. Rosari, 2007).
E-mail: monica@anhemi.br

O

design
contemporâneo
e suas dobras (II)

[16]



Este artigo é a continuidade de nossa conversa a respeito do design contemporâneo e é um bom motivo para pensar e refletir sobre um modo, entre outros possíveis, de olhar e analisar o mundo de objetos e artefatos de informação e comunicação que envolve o nosso cotidiano e, que muitas vezes, nem nos damos conta.

Baudrillard (1986) aponta que a cultura contemporânea nos conduz a uma convivência com o excesso. Excesso de imagens, de informações, da sobreposição ou diluição do tempo e do espaço que invadem o nosso cotidiano e nossa privacidade levando-nos à exteriorização da nossa interioridade, fazendo-nos viver o êxtase obscuro da comunicação, do invisível e do visível mais que visível, do completamente exposto.

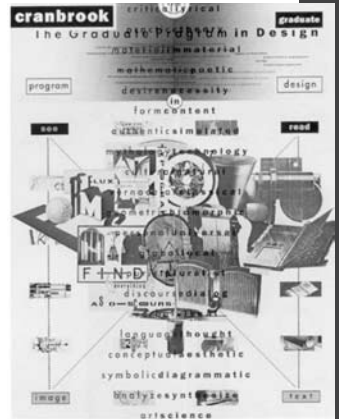
Esta hipermultiplicidade excessiva, própria da contemporaneidade, torna-se declarada nos projetos e trabalhos gráficos desenvolvidos sob e a partir da influência das novas mídias e tecnologias digitais. Mas não é apenas a tecnologia responsável por este processo, ele é também reflexo da nossa sociedade e a resposta contrastante, especialmente no campo do design, no processo de ruptura com os padrões formalistas, consequência das "(...) inúmeras definições formais que esta atividade recebeu ao longo do tempo, nos diferentes contextos em que foi e é exercida" (BOMFIM, 2003, p. 2).

Neste sentido, há dois exemplos interessantes, realizados em 1989 e 1986, respectivamente, desenvolvidos a partir do questionamento e da exploração dos recursos e da linguagem digital. O cartaz de Katherine Mc Koy para a escola Cranbrook e o editorial com ilustração, desenvolvido por Rudy Vanderlans para a Revista *Emigre* número 5.

Tanto o cartaz quanto o editorial trazem o tal excesso a partir da soma das características presentes na multiplicidade, metamorfose, hibridismo e desconstrução. Estas são destacadas pela associação de imagens de diferentes épocas, procedências e naturezas, em que o texto e a tipografia são aplicados além do seu sentido verbal-informacional e ressalta-se a visualidade, a exploração e a experimentação. Isto ocorre tanto por parte do designer-criador quanto do observador-usuário. Um jogo lúdico que exige a atitude de descoberta de caminhos e possibilidades diante da complexidade da linguagem e da expressão verbo-visual que, associadas ao movimento perceptivo, contrastes de cores e luzes, variações de formas e espaços, estabelecem a dinâmica de informações que buscam romper com a linearidade.

No Brasil, exemplos semelhantes podem ser encontrados. Em São Paulo, podemos identificar a disseminação dos projetos e produtos desenvolvidos por escritórios e designers independentes, especialmente a partir da fundação da associação dos designers gráficos – ADG, oficializada a partir de 1989 e que após três anos leva ao público a 1ª Mostra da Produção de Design Gráfico dos Associados da ADG no Museu da Imagem e do Som.

Katherine Mc Koy,
cartaz Cranbrook, 1989



Rudy Vanderlans, editorial
e ilustração *Emigre*, nº 5, 1986

Esta mostra deu origem às Bienais de Design Gráfico da ADG Brasil, que foram realizadas de forma ininterrupta até 2006, quando ocorreu a 8ª Bienal. Provavelmente, teremos em 2008 a 9ª Bienal.

Os trabalhos expostos na 1ª Mostra, em sua maioria, ainda caracterizam-se pelo rigor formal e funcionalista impregnado na história do design brasileiro por ecos ulmianos¹. Alguns poucos trabalhos trazem uma pequena liberdade na forma, enquanto outros demonstram as características técnicas dos programas computacionais gráficos, ficando então conhecidos como o momento das elipses do FreeHand e Corel Draw. De toda maneira essa mostra foi um dos caminhos importantes para a divulgação do campo do design brasileiro e da importância do profissional designer na atuação da concepção e produção de produtos e serviços.

Já as 2ª e 3ª Bienais de Design Gráfico da ADG realizadas, respectivamente, em 1994 e 1996, apontam a presença e a influência, bem como a exploração e a experimentação da linguagem das novas mídias. Há de se considerar que os computadores começaram a se fazer presentes nos escritórios no fim dos anos 1980 e a entrada da internet no Brasil se deu a partir dos anos 1990.

Podemos perceber a presença da linguagem da computação gráfica e a interferência dos processos informáticos na criação e execução dos projetos e das peças apresentadas, que vão além de um modismo passageiro e do exercício com as possibilidades das ferramentas dos softwares gráficos. São projetos pensados e desenvolvidos a partir de imagens em fusão e sobreposição, grafismos das mais variadas espécies, visualização de pontos que remetem aos pixels que começam a destacar um design híbrido, apresentando influências dos processos das tecnologias gráficas e informacionais e as características do meio digital.

Estas questões podem ser observadas no cartaz do 9º Festival Videobrasil, de Kiko Farkas; no cartaz do documentário *Ulisses cidadão*, de Ana Luisa Escorel; e também no logotipo da Casa das Rosas, que foi desenvolvido por Fernanda Sarmiento e Noris Lima, apresentados nas Bienais de 1994 ou de 1996.

[18]

Nestes trabalhos há o predomínio da fusão de imagens; imagens impressas, mas que aludem a vários outros tipos de imagem (pictóricas, videográficas, televisivas, desenhos, grafites, grafismos); sobreposições tipográficas contrastam e se integram. Vários planos coexistem dentro de um mesmo plano, há inversões das formas e dos espaços, exploração de diferentes efeitos e tipos de resolução (alta e baixa) em uma total fusão de linguagens que remetem ao hibridismo.

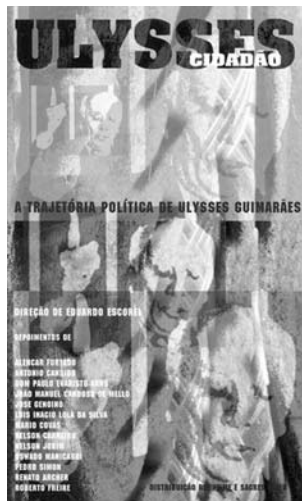
Devemos lembrar que o jornal, o teatro, o cinema, a televisão e a produção videográfica trouxeram o hibridismo em diferentes graus e quantidades de linguagens inter-relacionadas, mas o ápice do hibridismo pode ser encontrado a partir da utilização da computação gráfica e dos sistemas informático-digitais que geram uma constante re-significação de valores e possibilidades na produção contemporânea.



Fernanda Sarmiento e Noris Lima, logotipo, 1996



Kiko Farkas, cartaz, 1994



Ana Luisa Escorel, cartaz, 1996

O hibridismo é o encontro ou associação de duas ou mais mídias. Ele amplia as descobertas e possibilidades criativas e permite desenvolver novas formas de criação e expressão imagéticas e projetuais. Sabemos que a utilização do hibridismo não foi inaugurada a partir da cultura digital, mas nos parece que nunca tantos meios foram acionados ao mesmo tempo, nunca houve tanta miscigenação, tanto cruzamento, tanto inter-relacionamento entre elementos advindos de diferentes processos, linguagens e mídias.

Imagens pictóricas, fotográficas, videográficas, desenhos, ilustrações, grafismos, animações em 2D e 3D, diversas tipografias e caligrafias, textos, poesias visuais, frases soltas, narrativas, jogos, telas sobrepostas, justapostas, concêntricas propõem uma nova e dinâmica diagramação. Também são incorporados ruídos e interferências dos próprios sistemas ou programas que constituem uma nova paisagem e convivem na mesma interface, associando-se e fundindo-se em uma nova estética, em uma nova poética.

O hibridismo vem no sentido contrário da limpeza visual e da formalidade funcionalista e ulmiana. Rompe com este axioma, mas abre as possibilidades de criação e de exploração de uma nova linguagem presente nas novas mídias. Em 1979, McLuhan indicava que a hibridação se faz pela interpenetração de um meio em outro ou mais meios, estabelecendo novos índices relacionais e caracterizando um momento de libertação e de resgate dos nossos sentidos, fazendo-nos ampliar as nossas percepções.

O design híbrido, além de relacionar diversas linguagens, procedimentos e mídias, caminha no sentido de atingir todos os sentidos humanos e integrar diferentes campos de saber, rompendo com a distância e os muros existentes entre essas áreas. Design, artes, arquitetura, engenharia, moda, música, entre outras possibilidades de diálogo, integram-se e criam um campo de associações, valorizando e constituindo novas linguagens, rompendo com valores e padrões há muito estabelecidos e constituindo um design que é híbrido, próprio da contemporaneidade.

^[1] A Escola de ULM (Hochschule für Gestaltung – HFG – ULM) foi fundada em 1953 e suas atividades foram encerradas em 1968. Essa escola de design foi constituída pós-Segunda Guerra Mundial em virtude da necessidade de reconstrução das cidades alemãs. Sua proposta ideológica estava centrada na relação entre o saber profissional, a criação cultural e a responsabilidade política, buscando constituir uma teoria interdisciplinar do design. Este fato, porém, não condizia com a prática estabelecida que se constituía pela visão racionalista e funcionalista e a aplicação de uma metodologia centrada nas questões técnicas e formais, onde imperavam as rígidas relações entre a tecnologia e a produção industrial.

BIBLIOGRAFIA

BAUDRILLARD, J. *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós, 1986.

BICUDO, M. M. *O design híbrido na escala da comunicação urbana*. Dissertação (Mestrado), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

BOMFIM, G.A. *As possibilidades do design – entre utopias e realidades*. In: Anais (CD-ROM) do Simpósio do LaRS (laboratório de representação sensível). Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2003.

GREIMAN, A. *Hybrid imagery – the fusion of technology and graphic design*. In: *Architecture design and technology press*, Londres, 1990.

MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 5ª ed. São Paulo: Cultrix, 1979.

POYNOR, R. *No más normas diseño gráfico posmoderno*. Barcelona: GG, 2003.

Periódicos

Catálogo da 1ª Mostra da Produção de Design Gráfico dos Associados da ADG. São Paulo: MIS/ADG, 1992.

Catálogo da 2ª Bienal de Design Gráfico. São Paulo: ADG, 1994.

Catálogo da 3ª Bienal de Design Gráfico. São Paulo: ADG/SESC, 1996.