

Notas sobre uma Experiência Interdisciplinar: Ilustração e Design Gráfico Editorial

Leila Reinert y Zuleica Schincariol

Este artigo trata de experiência interdisciplinar no ensino do design de comunicação integrando ilustração e design gráfico editorial. O trabalho é desenvolvido no 6º. semestre do curso de Desenho Industrial da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Mackenzie em processo colaborativo entre os professores Arthur Verga, Christiane Alvarenga, Leila Reinert e Zuleica Schincariol. Apresentamos duas experiências realizadas em período mais recente, já que a atividade interdisciplinar já acontecia em uma dos exercícios projetuais realizados durante o semestre letivo. Esses novos experimentos objetivam ampliar e solidificar a integração.

Design Gráfico Editorial: Ensaio Tipográfico

A disciplina de design gráfico editorial visa proporcionar conhecimentos de projeto e produção de material em mídia impressa, direcionando-se pela formação de um olhar crítico, a fim de instrumentar e estimular a análise e criação consciente de peças gráficas. Os exercícios de projeto são orientados para a compreensão da articulação de conceitos, configurações e processos técnicos envolvidos na elaboração do objeto gráfico editorial. Uma das propostas enfatiza a experimentação de possibilidades expressivas da tipografia, o que adere significados à transposição do conteúdo verbal. Considerando as várias aproximações interpretativas ao texto, espera-se aguçar a percepção para as características técnico-formais da tipografia na geração da configuração visual.

Em sua primeira versão, o exercício propõe a realização de um ensaio gráfico, planejado como objeto gráfico editorial –um livro, a partir da interpretação de um tema comum a todos os alunos. O conteúdo textual, de livre escolha, será interpretado somente com elementos tipográficos, articulado a relações de percepção espacial e gráfica, como dimensão, tonalidade, textura, sobreposição, transparência, linha/superfície, forma/contra-forma, estático/dinâmico. Essa série de composições tipográficas é realizada em contraste máximo de claridade: impressão em preto sobre superfície branca. Introduce-se o cromatismo como outro fator gerador de sentidos, a ser percebido e experimentado: a partir de uma das composições já executadas, são re-elaboradas duas outras, com a inserção de cores para soluções de significados distintos. Completa a série uma interpretação tipográfica de imagem, seja mental ou representação já materializada em qualquer mídia, sempre vinculada ao tema proposto.

A organização editorial e o ritmo seqüencial, também seguem definições conceituais de cada projeto, assim como concepções de capa, página de rosto e colofon. Todo o procedimento projetual envolve a compreensão do livro como objeto integral, a consciência dos graus de aproximação e relação com o leitor, o manuseio, sua fisicalidade, importante característica sensorial, senão sensual, da mídia impressa, experimentada por Munari

em seu *Livro ilegível* (Munari, 1981, p. 220-227), onde a ênfase recai sobre as possibilidades visuais e táteis dos meios de produção, como suportes, qualidades de superfícies, cortes, etc. Materialidade presente nas manifestações e questionamentos contemporâneos que buscam especificidades para mídias distintas, aqui interessa ouvir Rebeca Mendez:

Há uma conexão fundamental entre forma e material, entre razão humana e corpo humano. A matéria impressa é um dos corpos físicos do domínio abstrato do pensamento. Quando seguro um livro atento para seu peso, formato, textura, fluidez ou solidez. Papel torna-se pele, tinta, o veículo para a encarnação do conhecimento. Uma experiência mental se estende para uma sensorial. (Blackwell, 2000, s/p)

O objetivo principal é aguçar a percepção para as potencialidades da comunicação visual da tipografia, além do conteúdo verbal que ela apresenta. Enquanto registro gráfico, a linguagem escrita, diferente do registro vocal, se materializa em forma visual e espacial. Concordando com Wolfgang Weingart, é importante explicitar que tipografia, aqui, tem uma definição mais alargada, além “daquilo que pode ser composto e impresso” (Weingart, 1999, p. 222). Considera-se, mas não se restringe aos princípios de universalidade, racionalidade, elegância, economia, precisão e ordem, ou, pela voz do próprio autor:

...se você tem uma determinada informação ou um texto manuscrito e precisa dar-lhe um formato impresso com uma mensagem clara que possa ser lida sem problema, isso é tipografia. Mas essa definição tem o defeito de ser muito curta. Tipografia pode ser também algo que não precisa ser lido. Se você gosta de transformar partes dessa informação em algo mais interessante, pode fazer algo ilegível, para que o leitor descubra a resposta. Isso também é possível, e isso também é tipografia. Escrita à mão é tipografia. Fazer letras à mão também é tipografia. (apud Ferlauto, 2001, p.13)

No início do processo de design abre-se um espaço para discussão de manifestações visuais que enfatizem em seus procedimentos, a experimentação e a expressão tipográficas, considerados idéias, posicionamentos, contextos e singularidades. Contribuem, por exemplo, o reconhecido vigor das vanguardas modernistas (Spencer, 1969), a exploração “verbivocovisual” dos poetas concretos (Bandeira & Barros, 2002), as “improvisações gráficas” de Aloísio Magalhães nas oficinas de O Gráfico Amador (Leite, 2003), o campo gráfico tomado como palco para a encenação tipográfico-teatral por Robert Massin (Wolf, 2007). Referências históricas que estimulam a pesquisa da produção contemporânea, além de fornecerem subsídios para situá-la. Note-se que, sob princípios rigorosos e ênfases muito diminuídas, experimentação e expressão não estão ausentes mesmo entre autores direcionados à clareza e objetividade, sempre vinculadas ao equilíbrio entre forma e função¹.

Assim, os alunos têm autonomia na decisão de seus caminhos e na definição dos critérios de escolha para o direcionamento de suas experimentações. Selecionado

e interpretado o texto, definida a concepção, traçado um primeiro plano geral é esperado que se envolvam em um constante indagar e um constante tecer de relações entre forma do caractere, interação entre os elementos tipográficos no e com o campo gráfico, construção de sentidos, técnicas de produção.

Ilustração

A ilustração tem ampliado muito sua participação em projetos de design de comunicação na atualidade. Nas últimas décadas, as novas tecnologias da informação e digitalização da imagem proporcionaram um vasto campo de pesquisa para o desenvolvimento da imagem gráfica. A disciplina de ilustração tem como objetivo desenvolver uma linguagem gráfica singular, que contemple a diversidade da atuação do designer/ilustrador no contemporâneo. É preciso ampliar o conceito da imagem ilustrada, e refinar sua relação com o texto e o contexto para os quais foi criada. A partir de um vasto repertório visual, procuramos aproximar o processo de elaboração da ilustração a um pensamento visual projetual necessário ao designer de comunicação.

Para além de trabalhar com técnicas específicas pré-determinadas, o estímulo é para a busca de linguagens gráficas pessoais, que se desenvolvem ao longo do ano letivo. Desenhos, colagens, pinturas, manipulação de imagens, produzidas manualmente, digitalizadas ou essencialmente digitais, tudo é possível. A questão que se apresenta é a relação entre imagem, texto, suporte e mídia de veiculação. Uma ilustração pode estar ou não acompanhada de um texto, mas ela é sempre gerada por um. Vale lembrar que:

Uma imagem vista sozinha, sem nenhuma palavra, fica aberta a interpretações. Adicionando-se texto a ela, altera-se o sentido. A linguagem escrita torna-se um delimitador para a imagem, delimitando a compreensão do observador, tanto por meio do conteúdo das palavras como pelo estilo e pela localização da tipografia. Do mesmo modo, as imagens podem mudar o sentido do texto. (Lupton & Phillips, 2008, p.108)

Os exercícios propostos visam a articulação entre texto e imagem em ambos os sentidos. Ou seja, ilustrações que interpretam, ou expressam, conteúdos textuais, mas se apresentam independentes deles, ou ilustrações que trazem na imagem o texto de origem.

Outro aspecto relevante, no processo de criação dos trabalhos, é a importância da pesquisa para a elaboração das ilustrações, pois segundo Ricardo Antunes, idealizador do *Guia do Ilustrador*, é fundamental:

Tomar gosto pelas artes plásticas, literatura, cinema, teatro, quadrinhos... a formação cultural de um ilustrador será preciosa durante sua carreira, pois como se verá mais adiante, o ilustrador não é aquele rapazinho bom de lápis que sabe pintar um pouco. Será necessário pensar, criar e conceber boas idéias, muitas vezes complementando a criação dos outros. Tudo isso só será possível através de uma formação cultural sólida. (Antunes, 2007, p. 5).

Levando em consideração os objetivos estabelecidos, os exercícios desenvolvem-se seguindo etapas, previamente, programadas, com maior ou menor rigor –dependendo da maturidade da linguagem gráfica e do repertório individual do aluno. São elas: pesquisa sobre o tema proposto; processos e procedimentos para a conceituação do trabalho; ampliação do referencial visual; experimentação de linguagem/expressão pessoal; desenvolvimento; análise crítica da produção.

A ilustração é tomada como criação e transcrição de linguagem visual independente, e como uma atividade projetual, na realização de propostas que contextualizam sua função em projetos de comunicação visual.

Dois experiências interdisciplinares

A proposição interdisciplinar partiu dos objetivos específicos de cada disciplina, pois são muito evidentes os conteúdos partilhados. Foram desenvolvidas duas experiências, a primeira integra os exercícios projetuais das duas disciplinas a partir de um tema comum. Apesar de serem trabalhados elementos comuns, foram produzidos projetos distintos para cada uma das disciplinas. Por exemplo, com o tema auto-retrato, que tinha como referência o conto *O espelho* de Guimarães Rosa, a produção resultou em um ensaio tipográfico no suporte livro, como já mencionado, para design gráfico editorial e uma série de imagens aplicadas em estampas para camisetas, em ilustração. A interpretação do tema gerou as soluções visuais que direcionaram a escolha da linguagem tanto para a imagem quanto para a tipografia.

A segunda experiência, diferentemente da primeira, uniu em um único objeto gráfico as duas disciplinas. O exercício consiste no desenvolvimento de um projeto de livro experimental ilustrado a partir da interpretação gráfica de texto literário, considerando o uso da tipografia como elemento de comunicação verbal e visual, articulada às ilustrações e meios de produção do objeto gráfico. O texto *Brosogó, Militão e o Diabo*, um poema de Patativa do Assaré, que pertence à tradição oral da literatura de cordel, foi o disparador do projeto. A escolha deu-se pelo caráter regional do poema, implicando em maior pesquisa para referências visuais específicas, tanto como a oralidade original do texto e os personagens singulares exigiram uma maior atenção às escolhas tipográficas e seu arranjo espacial –variações entre famílias, corpos, inclinações e pesos, espaçamentos, ênfases, ritmos, uso da cor, etc.

Uma das especificidades do livro ilustrado é a articulação em um mesmo campo compositivo dos elementos textuais e não textuais. Ainda, esta experimentação incluí a acentuação do valor de imagem para os dois elementos, o que gerou dificuldades não existentes na primeira experiência, quando os desenvolvimentos eram independentes. O processo do projeto mostrou maior dificuldade na transposição para a linguagem visual do conteúdo textual, com resultados que apresentam, por exemplo, ênfases expressivas distintas para as ilustrações e o tratamento tipográfico, critérios de escolha para as soluções tipográficas pouco evidentes, interação pouco eficaz entre os elementos gráficos. Entretanto, alguns projetos conseguiram alcançar uma consistência no objeto integral,

antecipando expectativas nos resultados de trabajos de alumnos en etapa posterior. Mesmo considerando as dificuldades, as experiências enriquecem o próprio conteúdo das disciplinas envolvidas e propiciam parâmetros para o aperfeiçoamento constante dessa integração.

Notas

1. Emil Ruder, na introdução de seu Manual de Diseño Tipográfico, afirma a necessidade da “formação em tipografia experimental”, propõe a oficina como “um lugar de ensaios”, contando com “a dúvida e a inquietação” para atuarem contra a “lei do menor esforço”. Nesse mesmo livro abre uma seção, com ressalvas a excessos, à poética da “Espontaneidade e acaso”. Também sob parâmetros rigorosos, Willi Kunz tem uma proposta experimental, atenta à comunicação eficaz tanto do “significado intelectual” como do “conteúdo emocional” da mensagem. Ver:
Ruder, E. (1982). Manual de diseño tipográfico. Barcelona: Gustavo Gili.
Kunz, W. (2003) Tipografía: macro y microestética. Barcelona: Gustavo Gili, p.8.

Referências bibliográficas

- Antunes, R. (2007). Guia do Ilustrador.pdf. Disponível em: <<http://www.guiadoilustrador.com.br>>
- Barros, L. de & Bandeira, J. (2002). Grupo Noigandres. São Paulo: Cosac & Naify.
- Blackwell, L. (2000). The end of print: the graphic design of David Carson. San Francisco: Chronical Books.
- Campos, A. (2001). Viva Vaia. Poesia 1949-1979. São Paulo: Ateliê Editorial.
- Ferlauto, C. & Jahn, H. (2001). O livro da gráfica. São Paulo: Rosari.
- Leite, J. de S. (2003). A herança do olhar: o design de Aloísio Magalhães. Rio de Janeiro: Artviva.
- Lupton, E. & Phillips, J. C. (2008). Novos fundamentos do design. São Paulo: Cosac & Naify.
- Munari, B. (1981). Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes.
- Spencer, H. (1969). Pioners of modern typography. Londres: Lund Humphries.
- Weingart, W.(1999). How can one make swiss typography today? In M. Bierut, J. Helfand, S. Heller & R. Poynor (Eds.). Looking closer 3: classic writings on graphic design. (pp.219-237) New York: Allworth.
- Wolf, L. (2007). Massin. London: Phaidon.

Diseñadores para nuevas ideas de bienestar

Juliana Restrepo Jaramillo

Introducción

Estado actual del problema y contribución del diseño

Aunque la alerta ecológica existe hace tiempo y sus consecuencias son bien conocidas, es evidente que nuestros esfuerzos por detener el problema han sido insuficientes. El deterioro del planeta, no solo no ha sido detenido, sino que sigue avanzando.

Hasta ahora, hemos planteado el problema en términos de sus consecuencias (contaminación, agotamiento de los recursos naturales no renovables, calentamiento global) pero hemos evitado enfrentar su causa.

Tal como dice Fry (2008), aun no reconocemos a los seres humanos como el centro del problema con toda la complejidad que ello implica:

El problema es nuestro sistema económico basado en el crecimiento de la producción y consumo (que ya empieza a mostrar signos de crisis), nuestra idea de que la igualdad y el bienestar están basados en nuestra capacidad de compra, nuestro sistema de educación para el consumo, nuestras leyes incapaces de transformar la realidad, y nuestra esperanza fútil en los milagros de una tecnología aun inexistente.

Ochoa nos recuerda que el diseño nace después de la revolución industrial, como estrategia para garantizar el consumo de los bienes producidos. El diseño no solo fundamenta nuestro sistema económico, sino que ade-

más, es el medio por el cual las personas construyen su identidad, una vez que los linajes y los grupos étnicos dejan de ser importantes.

Nuestra identidad se define, desde la revolución industrial, en términos de nuestra labor dentro de la producción (nuestro trabajo) y nuestras relaciones con artefactos que nos rodean (el consumo). Adicionalmente, Ochoa comenta la relación directa entre el consumo y la propiedad como una relación de poder: “es una relación sobre todo de exclusión, un asunto social pues expresa una relación entre un objeto y quien lo posee sólo porque al mismo tiempo expresa también una relación entre el poseedor y los que no lo poseen”.

Desde esta perspectiva quedan varias preguntas:

- Si la academia esta formando hoy diseñadores para cumplir un rol en una economía insostenible, ¿Cuál debería ser el nuevo propósito de los diseñadores en un mundo sostenible?
- Si los diseñadores tenemos la capacidad de influir positiva o negativamente en la construcción de la identidad. ¿Cuáles son los valores que estamos proponiendo en la actualidad? ¿Cuáles son los valores fundamentales que deberíamos promover?
- Si las relaciones entre las personas están determinadas por el consumo ¿Qué tipo de relaciones motivan aquellos artefactos que creamos? ¿Qué tipo de relaciones deberíamos crear?
- Si éticamente debemos formar con una consciencia frente al diseño sostenible, ¿tiene este enfoque inserción en el mercado laboral? Si la respuesta es no, ¿podemos preparar o cambiar el ambiente laboral para que tenga cabida?