

- Universitat Autònoma de Barcelona, 1994.
- González, Jorge Alberto. "Un acercamiento a México 68", en *Gaceta Universitaria*, UNAM, México, D.F., 16 de diciembre de 2002.
 - Hoberman, John. *The Olympic Crisis: Sports, Politics and the Moral Order*. New Rochelle, Nueva York. J. Mac Aloon, 1986.
 - <http://www.juegos-olimpicos.com/>
 - <http://www.palabrajoven.com/pj/noticias/>
 - Ortíz, Delia Angélica. "Así eran en el '68: drogas, sexo, rock...", en *Reforma*, México, D.F., 1º de octubre de 1999.
 - Real, Martín. "Aquellos años. México 68: una sociedad que comen-

zaba a perder el candor." 2000, <http://www.etcetera.com.mx/>
 - Satué, Enric. *El diseño gráfico en España, Historia de una forma comunicativa nueva*. Madrid, 1997, Alianza Editorial.

Carmen Dolores Barroso García. Arquitecta (1995) y Maestra en Restauración de Sitios y Monumentos (1997) por la Universidad de Guanajuato. Profesora de Tiempo Completo en la Escuela de Diseño de la Universidad de Guanajuato, México. Actualmente doctorante del DADU (Programa Interinstitucional de Doctorado en Arquitectura, Diseño y Urbanismo) con sede en la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Um século em cartaz

Cem anos de grandes designers

Lúcia Bergamaschi Costa Weymar

Introdução

Após alguns anos de estudo acerca dos contrastes entre design moderno e pós-moderno resolvi ensaiar uma pequena contribuição para o ensino do design gráfico construindo juntamente com três turmas de alunos de Introdução ao Design Gráfico o projeto *Um Século em Cartaz, cem anos de grandes designers* cujas edições foram realizadas em 2003, 2004 e 2005.

Pensar o caráter expressivo do design gráfico e refletir sobre o design a serviço da cultura foi o objetivo desta proposta: uma tentativa de desvincular o design das atividades meramente comerciais e com fins lucrativos a que a profissão tem se dedicado na região de Pelotas / RS. A intenção foi a de proporcionar uma reflexão acerca dos grandes nomes do design mundial e nacional que perpassaram a história do design gráfico moderno e pós-moderno, homenageando-os na projeção de um cartaz onde o estilo do aluno interagisse com o do designer em questão, numa interlocução. A maioria dos alunos trabalhou em duplas e alguns individualmente como poderemos, mais adiante, constatar.

O presente artigo resgata aquela experiência, trazendo à luz as novas descobertas proporcionadas pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC RS¹. A trajetória a ser desenvolvida para a construção do referido texto pretende uma pesquisa bibliográfica acerca desses dois momentos imperativos para o design do Século XX, mas tem no paradigma pós-moderno um foco mais abrangente, na medida em que as discussões proporcionadas pela disciplina cursada orientaram-se na contemporaneidade. O terceiro bloco desse artigo apresenta essa teoria relacionada a uma prática acadêmica em sala de aula, já que propor metodologias de ensino de design tem me parecido ser de grande valia nesse momento histórico brasileiro, onde a profissão cresce vertiginosamente. Que esta metodologia possa ser uma contribuição efetiva ao ensino, que sua bibliografia possa ser útil à pesquisa em design e que a posterior veiculação dos projetos dos alunos possa engrandecer o imaginário de nossa comunidade, como bem devem ser os projetos de extensão. Como professora universitária

federal, acredito que o tripé ensino / pesquisa / extensão, quando bem formatado, é mais um embrião para o desenvolvimento intelectual de nosso país.

Design gráfico

Antecedendo as discussões acima citadas, penso ser pertinente apresentar ao leitor algumas definições acerca da área para situá-lo melhor nesse campo ainda a ser desbravado que é o campo da comunicação visual, ou do design de comunicação, tal como alguns teóricos têm preferido nomear. Tais citações foram extraídas do Seminário Contrastes do Design, na Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.²

- O que é design?

Design é a área da experiência, habilidade e conhecimento do ser humano que está preocupada com a capacidade do homem de moldar seu meio-ambiente para satisfazer suas necessidades espirituais e materiais. (Archer, 1973)

Nenhuma definição única de design, ou ramos de prática profissional como design de produto ou design gráfico, cobrem adequadamente a diversidade de idéias e métodos reunidos sob o termo. A variedade de pesquisas apresentadas em congressos, artigos e livros sugere que o design continua a expandir-se em seus significados e conexões, revelando dimensões inesperadas tanto na sua prática como em sua compreensão. (Buchanan, 1990)

A área do design está dividida em design de produto (automóveis, calçados, eletro-eletrônicos, móveis, utilidades domésticas, vestuário, etc.) e design gráfico (editorial, embalagem, identidade visual, mídia eletrônica, promocional, sinalização, etc.).

- O que é design gráfico?

Design gráfico não tem um significado fixo. De uma maneira geral é a produção de mensagens visuais. O termo foi usado pela primeira vez pelo designer de livros e publicitário americano W. A. Dwiggins em 1922. (...) Atualmente ocorreu uma rápida expansão do trabalho do designer no campo digital. Nós provavelmente precisamos de um novo termo para descrever o que os designers de comunicação fazem, mas não sei qual. (Margolin, 2000)

- Qual a relação entre design e arte?

Eu percebo uma continuidade entre arte e design e acredito que há muitos cruzamentos entre um e outro.

Mas geralmente as razões para produzir arte e design são diferentes e necessitam de narrativas separadas para explicá-las. (Margolin, 2000)

A mensagem do designer atende às necessidades do cliente que está pagando por ela. Embora sua forma possa ser determinada ou modificada pelas preferências estéticas do designer, a mensagem precisa ser colocada numa linguagem que o público-alvo reconheça e entenda. Esse é o primeiro aspecto significativo que distingue um design gráfico de uma obra de arte. (Hollis, 2000)

- Quais as funções do design gráfico?

A principal função do design gráfico é identificar, dizer o que é determinada coisa, ou de onde ela veio. Sua segunda função, conhecida no âmbito profissional como design de informação, é informar e instruir, indicando a relação de uma coisa com outra quanto à direção, posição e escala. A terceira função, muito diferente das outras duas, é apresentar e promover, aqui o objetivo do design é prender a atenção e tornar sua mensagem inesquecível. (Hollis, 2000)

Para finalizar esta introdução, podemos exemplificar tais funções como: identificar logotipos e embalagens; informar e instruir mapas, diagramas e sinalização e apresentar e promover pôsteres e anúncios publicitários. Penso que após estes breves comentários de natureza mais genérica podemos adentrar, de certa maneira, na história do design gráfico do Século XX, espaço de tempo escolhido pelo Projeto *Um Século em Cartaz, cem anos de grandes designers*.

Desenvolvimento:

Design Gráfico Moderno

Segundo Frascara³, podemos até argumentar que a comunicação visual com esse fim exclusivo se desenvolveu desde 25.000 anos, mas as diferenças de métodos de trabalho, as ciências auxiliares e a formação requerida eram tais que não podemos compará-la ao design gráfico de hoje. Atualmente, os designers comunicam suas mensagens por meios massivos, não exercendo controle direto sobre o ato comunicacional final, e se dirige a um público que só conhece parcialmente. O controle de critérios que deve operar é baseado em análises do contexto onde a comunicação vai operar, e não em preferências pessoais como outrora. No século XIX, o design gráfico era confiado ao desenhista e ao impressor, aquele educado como artista e esse como artesão. Naquele momento, a ornamentação e a proliferação de diferentes medidas e estilos tipográficos eram sinônimo de bom design e o Art Nouveau representou o movimento de maior ordem visual, sendo que sua simplicidade começa a anunciar o modernismo que estaria por vir. Na segunda década do século XX, os movimentos artísticos alteraram dramaticamente o design gráfico. Dadá, De Stijl, Suprematismo, Cubismo, Construtivismo, Futurismo e a Bauhaus criaram uma nova visão que influenciou todas as artes visuais. Estes movimentos se opunham às artes decorativas e populares daquele tempo, inclusive ao Art Nouveau. Duas atitudes

se iniciam neste tempo e se desenvolvem na terceira década do século XX. Primeiramente a mudança de estilo gráfico, que reage ao organicismo e ecletoismo ornamentalista da época propondo um estilo mais desnudo e geométrico (onde podemos conectar o Construtivismo, o Suprematismo, o Neoplasticismo, o Stijl e parte da Bauhaus). Esta influência foi duradoura no desenvolvimento do design do século passado. Depois, o crescente uso da forma visual como elemento comunicacional. Isso se diagnostica tanto em movimentos expressivos como o Dadá como em outros fundamentalmente construtivos como o Stijl.

Muitas vezes a preocupação com o conteúdo estava ausente nestes anos. Mesmo que pareça que a conexão entre forma e conteúdo estivesse em relação com nossas concepções atuais, há uma diferença significativa entre os designers daquele momento e os de hoje, já que com frequência a própria presença destes designers em suas peças gráficas se transforma em ruído, anunciando muito mais seus estilos pessoais ou os movimentos aos quais pertenciam do que anunciando o produto ao qual se referiam. Apesar de exemplos abundantes neste sentido, os trabalhos de raiz construtiva são os melhores precedentes daquele momento, em matéria de clareza na mensagem. Temos nestes movimentos as origens e o desenvolvimento do que conhecemos como design gráfico moderno.

Design Gráfico Pós-Moderno

- Origens do Design Gráfico Pós-Moderno

Segundo Cauduro, na metade dos anos 1960 a monotonia e pasteurização do design ocidental começam a ser contestadas com Odermatt & Tissi em Zurique e Wolfgang Weingart em Basel: "(...) alternativas não-dogmáticas e mais descontraídas (retorno à ornamentação, ao simbolismo, ao humor e à improvisação) para fugir da esterilidade das formas modernistas" (Cauduro, 1998, p. 79) passam a ser incluídas. Para o autor, citando Keedy, design pós-moderno é reação e não rejeição ao design moderno. Os pós-modernistas reagem aos excessos racionalistas e positivistas da modernidade.

Como influências para estas mudanças podem ser lembradas as novas formas de viver dos existencialistas e *beatniks* dos anos 1950 e *hippies* dos anos 1960. É importante destacar que nesse momento surge o movimento psicodélico no design americano de contracultura. Cauduro⁴ aponta que este estilo pode ser considerado como apropriação (como veremos adiante com Poynor) e radicalização da Op-Art: estilos revividos, história reciclada, progresso material desprezado, valorização do inconformismo, da intuição e do subjetivismo. Podemos ainda lembrar o revivalismo dos estilos vitoriano, do Art Nouveau e do Art Déco, destacando então os designers Milton Glaser e Herb Lubalin com seu autoproclamado expressionismo, onde funde tipos com pictogramas inspirados no vernacular.

- Estética Logocentrista

A metafísica logocêntrica da presença, ou logocentrismo, é aquela posição filosófica pela qual a fala tem sido sempre vista como sendo a única conexão verdadeira

que temos com o nosso pensamento, a escrita sendo apenas uma mera técnica para representá-la. (Cauduro, 1998, p. 84)

Creio ser pertinente trazeremos a nossa reflexão as pontuações realizadas por Cauduro acerca do confronto de idéias entre Saussure e Derrida⁵ no que se refere à escrita. Saussure a via como servil à fala, essa sim ligada ao pensar. Acreditava até que ela poderia ser maléfica e perigosa já que muitas vezes infiel ao pensamento. Derrida, em contrapartida, definia a escrita como um signo a mais, não apenas uma notação representativa da fala, mas uma diferença. Ele se perguntava onde estava o perigo, porque a escrita vem sendo condenada a uma distância, a uma invisibilidade? Cauduro avança o confronto passando então a criticar um autor contemporâneo, o inglês McLean, que defende que o propósito do design tipográfico é o comunicar palavras concebidas na mente de alguém, destituindo de sua abrangência toda e qualquer imagem que não a formada por tipos, uma prática absurdamente anacrônica em se considerando que as vanguardas do design em décadas passadas já haviam refutado estes postulados⁶.

O design tipográfico pós-moderno não é excludente tal como todas as outras manifestações das artes visuais contemporâneas, já que é abrangente e inclusivo. A condição pós-moderna supõe que a transparência sobrevive, e em muitos casos deve permanecer, mas não mais privilegia apenas o conteúdo verbal da estética logocêntrica, pois o estímulo à inovação e à experimentação já é uma conquista centenária.

- Retórica tipográfica e tipografia digital

Em relação à retórica, Cauduro nos ensina que a tipografia clássica “é apenas uma das variantes retóricas que a escrita tipográfica, ou o design tipográfico, melhor dizendo, pode assumir na prática (...) ela não é toda a tipografia (...)”. O autor analisa que a tipografia clássica é adequada “para manter o mito da autoridade” e conclui que “esta retórica tipográfica da invisibilidade (...) é a face gráfica, visível, do logocentrismo.” (Cauduro, 1988, p. 95)

O autor afirma que hoje é o computador que propiciará o rejuvenescimento, uma vez mais, do design tipográfico, como preconizado pelos futuristas, dadaístas e surrealistas, permitindo o retorno do jogo e do acaso, fatores anteriormente oprimidos pelos funcionalistas do design, mas que agora emergem, e são cada vez mais valorizados, graças aos incríveis resultados gerados pelas novas tecnologias digitais de criação e produção visuais (Cauduro, 1998, p.99).

Em outro artigo, Cauduro classifica a tipografia digital hoje em: fontes *bitmap* ou pixeladas, fontes *techno*, fontes *revival* ou retro, vernaculares, informais e idiossincráticas, grunges, randômicas, híbridas, fontes de artifício e *dingbats*. (Cauduro, 2002, p. 1-1)

- Estética do Palimpsesto

De acordo com o Dicionário Aurélio, palimpsesto (do grego, raspado de novo) é um “Antigo material de escrita (...), usado, em razão de sua escassez ou alto preço, duas ou três vezes (...), mediante raspagem do texto anterior (...) Manuscrito sob cujo texto se descobre (...) a

escrita ou escritas anteriores.” Para Cauduro⁷, os palimpsestos de hoje podem ser imagens vernaculares (*graffittis*), pinturas murais (*trompe l’oeil*), provas de impressão (maculaturas), sobreposição de cartazes, certos *batiks* tingidos mais de uma vez, pintura (velaturas), entre outros.

O autor aproxima este pensamento com a metáfora do palimpsesto na significação: para Harvey, a vida pós-moderna é vista como uma série de textos em intersecção com outros textos, produzindo mais textos.

- Vertentes do Design Gráfico Pós-Moderno

• Desconstrução, apropriação, techno, design autoral e oposição

O americano Poynor⁸ classifica nestes cinco grupos as vertentes do design gráfico pós-moderno.

Para o autor, desconstrução é um termo introduzido por Derrida que teve um enorme impacto nas universidades americanas. É uma crítica às oposições hierárquicas que tradicionalmente estruturam o ocidente. Estas oposições não são naturais e inevitáveis, mas construções culturais. A proposta desconstrucionista não é destruir estas categorias, mas desmanchá-las reinscrevendo-as, mudando sua estrutura e fazendo funcionar diferentemente. Poynor cita Neville Brody, Katherine McCoy, Edward Fella e o Studio Dumber como expoentes desta corrente.

Apropriação é um conceito que o autor remete à banda alemã Kraftwerk, que se apropriou da estrutura formal de El Lissitzky; seria um *backward-looking*, uma nostalgia. Todos os estilos já haviam sido inventados, então se imitou estilos mortos: o fracasso do novo e o aprisionamento do passado. Pastiches e paródias envolvem a imitação de maneirismos e tiques de outros estilos. Barney Bubbles, Neville Brody, Peter Saville e Paula Scher seriam alguns nomes desta vertente.

Conforme Poynor, nos anos 1980, quando a tecnologia ainda não permitia muitas possibilidades de explorar a nova estética, alguns americanos da costa oeste adquiriram computadores Apple Macintosh e, em 1984, experimentaram suas ferramentas entusiasticamente. Nesta vertente, que o autor classifica como *techno*, temos os nomes de April Greiman (que vê o computador como um novo paradigma), Rudy Vanderlans, Zuzana Licko, Scott Makela e J. Abbott Miller.

A emergência do design autoral é uma das idéias-chave do design gráfico no período pós-moderno. De acordo com Poynor esta percepção nasce com Roland Barthes e sua concepção de morte do autor e nascimento do leitor porque é ele, não o escritor, quem decide o significado das múltiplas citações que compõem um texto. É ele quem dá sua unidade. Desde 1960 profissionais insistem que design é essencialmente uma atividade anônima (em vários modos isso era e ainda é), mas a partir dos anos 1980 os designers aparecem como personalidade e muitos livros surgem celebrando estas individualidades. Estes designers têm atenção atraída pelas mídias onde são apresentados como exemplos da cultura visual contemporânea. Como expoentes desta condição podem ser citados Neville Brody e David Carson.

Na segunda metade dos anos 1990 a preocupação dos designers deixou de ter na desconstrução seu maior objetivo. Sérias críticas ao design pós-moderno feitas por Massimo Vignelli e por Paul Rand celebram esta nova vertente que Poynor classifica como oposição e aponta Dan Friedman (*radical modernism*) e Tibor Kalman como seus principais nomes.

- *New Wave Typography*, Grupo Memphis de Milão e Costa Oeste dos EUA, Movimento Retro e Revolução Digital

Cauduro extrai do importante livro *A History of Graphic Design*, de Meggs⁹, quatro principais vertentes alimentando a corrente pós-moderna no design gráfico: A rebeldia dos novos designers suíços, liderados por Weingart, Odermatt e Tissi que procuravam reintroduzir mais conotações simbólicas, subjetividade e acaso nos trabalhos neutralistas da escola suíça e que através de April Greiman teve ampla divulgação nos EUA, caracteriza o que o autor denomina *New Wave Typography*.

Para Meggs, o Grupo Memphis de Milão e o trabalho dos designers das Costas Leste e Oeste dos EUA é uma outra vertente de grande peso, aquele com seus maneirismos exuberantes e as idiossincrasias exóticas, estes com Longhauser no leste e com a Escola de San Francisco no oeste, a partir da década de 1980.

Como terceira vertente, Meggs aponta o Movimento Retro que, através de um estilo eclético e excêntrico, revive ou reinventa soluções vernaculares e modernistas européias e norte-americanas no período entreguerras. Neville Brody, nos anos 1980, seria um dos nomes mais emblemáticos.

Finalmente o autor aponta a Revolução Digital, com o aparecimento do primeiro Mac em 1984 que reviveu o construtivismo no design e passou a reinterpretar todos os outros estilos da época através dos *bitmaps* e das curvas vetoriais, destacando Zuzana Licko, Rudy Vanderlans e April Greiman.

As reflexões acima relatadas que concernem à história do design gráfico moderno e pós-moderno, como suas origens, a estética logocêntrica, a retórica tipográfica e a tipografia digital, a estética do palimpsesto e as vertentes do design gráfico pós-moderno foram estudadas pelos acadêmicos de design gráfico, os sujeitos deste projeto. As retomei como revisão bibliográfica deste artigo, e a elas inclui os novos conhecimentos por mim adquiridos na já referida disciplina a fim de que fique claro também ao leitor a problematização desta experiência acadêmica e o aporte teórico que vem me acompanhando e sustentando minha atuação como professora. É preciso deixar claro que os fatos aqui descritos são uma parcela muito pequena deste universo complexo e muitas vezes paradoxal que tem sido a história do design gráfico.

Figura 1 e 2: Acadêmicos Bruno Holsbach e Paulo Faber

Figura 5 e 6: Acadêmicos Daniela Lins e Renata Gastal

Figura 3 e 4: Acadêmicos

Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 5



Figura 6



Figura 4



Uma proposta pedagógica para o ensino do design: Um Século em Cartaz, cem anos de grandes designers

No 2º semestre de 2003, após alguns anos ministrando a disciplina Introdução ao Design Gráfico, oferecida aos alunos de 4º semestre, resolvi fazer uma alteração radical no modo como vinha trabalhando o programa em anos anteriores. A despeito dos alunos ainda não terem cursado a disciplina de História do Design (oferecida no 5º semestre), introduzi textos a ela relacionados. O que parecia ser um problema foi solucionado com uma explanação muito genérica sobre as origens do design gráfico, que apresentei sem maiores expectativas. Sempre estive certa de que a contextualização histórica do acadêmico é que gera um design com envolvimento e consistência. Aquele primeiro ano foi bastante experimental, o programa consistiu em dividir o semestre em dois bimestres, um primeiro bastante introdutório, com teorias extraídas de revistas de design e livros para iniciantes e com a proposta de uma prática muito pessoal, a criação de uma marca de si. No segundo bimestre começamos o projeto Um Século em Cartaz (nome sugerido pelo acadêmico Guilherme Tavares) fazendo a leitura de vários artigos produzidos pelo professor Flavio Cauduro da PUC RS. Incentivei esses textos pelo fato de serem acadêmicos e complexos, e por terem sido escritos por um professor regional, de um programa de pós-graduação que tem abrigado muitos alunos egressos do design gráfico. O resultado destas leituras foi apresentado pelos alunos em forma de seminário e minha avaliação foi muito positiva, bem como a dos alunos. Sedentos que estavam por prática, já que é a primeira disciplina de design oferecida a estes alunos que cursam uma habilitação em design e não um curso completo, eu fiquei muito preocupada com o efeito que leituras tão densas pudessem causar num grupo tão ansioso. Minha preocupação se mostrou precipitada. Os alunos admitiram ao final, que apesar da frustração, haviam aprendido muito.

Depois de toda teoria ser bastante esmiuçada, apliquei uma prova, o que não é usual em nosso Departamento de Artes Visuais. E então partimos para a parte prática do projeto. Os alunos foram divididos em grupos, mas alguns preferiram trabalhar individualmente. Cada dupla escolheu dois designers de momentos históricos distintos a partir de uma taxionomia por mim elaborada onde sugeri duas categorias de grupos: a primeira de designers mais situados no paradigma moderno e a segunda de designers ditos pós-modernos. Cada dupla deveria apresentar na semana seguinte um breve resumo (Anexo 1) sobre o trabalho do escolhido, situando-o historicamente e apresentando seus projetos gráficos. Optei pela escolha da mídia cartaz por várias razões. O cartaz, em minha opinião, é a peça gráfica por excelência. Tão associada à arte em sua curiosa relação com a pintura nos seus primeiros cem anos, foi talvez a primeira peça gráfica produzida se estabelecermos o momento histórico de Toulouse-Lautrec como origem (o cartaz litográfico surge em 1866, com Chéret¹⁰). Mas muito antes já tínhamos exemplares desta mídia, deste Pompéia, talvez. No Brasil não temos uma tradição muito forte de produzir cartazes, é um material de custo

elevado, nossas ruas não tem suportes adequados, nossas calçadas são esburacadas, praticamente não temos metrô, espaços onde eles são muito presentes na Europa, por exemplo. Além disso, o cartaz (prefiro assim nomeá-los a usar o termo pôster) é uma mídia propícia às divulgações culturais e já havíamos decidido, eu e outros professores, trabalhar com o design conectado à cultura neste semestre (em outros semestres trabalhamos o design social, o editorial e o de identidade corporativa). Estabeleci critérios para o projeto destes cartazes, determinando tamanho (410 x 280 mm cada), posição (horizontal) e dados a serem utilizados, tais como a marca do projeto e o logotipo de nosso hipotético patrocinador, pois ainda não havia recebido uma resposta se desejava ou não apoiar o evento no sentido de cobrir as despesas de uma exposição ao final do semestre. Além dos dois cartazes, os alunos deveriam produzir dois catálogos em dimensões também estabelecidas (136 x 200 mm cada), desenvolvendo uma espécie de mini-identidade visual. Neste catálogo (alguns optaram por *folders*), a teoria estudada deveria aparecer, bem como o resumo do designer e as etapas projetuais percorridas, desde a problematização até a especificação do *layout*, passando pelo processo de concepção, onde estudos seriam bem vindos bem como as famílias tipográficas e as escalas Europa e Pantone utilizadas. Durante o bimestre, técnicas gráficas foram sendo estudadas de modo quase que particular, já que cada dupla estudava registros, processos de produção, marcas de corte, relevos-secos, marcas de vinco, escala de cores, tipografias, vernizes, etc. de acordo com o seu projeto. Os alunos que trabalharam individualmente fariam apenas um cartaz e um catálogo.

É importante ressaltar que foi naquele momento, com aquele grupo, que as principais diretrizes foram traçadas, em parte mantidas e em parte alteradas nos anos seguintes. Por exemplo, em termos mais objetivos optei por mudar a posição dos cartazes em 2004 para a posição vertical, pelo motivo que essa disposição demanda menos espaço físico na exposição. Em 2003 algumas duplas optaram por colocar nos cartazes o resumo solicitado, o que me pareceu bastante didático, e sem perda do valor formal (na primeira exposição imprimi estes resumos e os coloquei abaixo dos cartazes, estratégia que sempre polui a mostra). Além destas alterações, pequenos detalhes foram evoluindo em 2004 e em 2005, tais como a padronização do tamanho do logotipo do evento e o do patrocinador. Já em termos digamos mais conceituais, foi mantida a exigência de que estes cartazes fossem uma homenagem aos designers com toda a carga subjetiva do estilo do aluno e não uma representação mimética do estilo do homenageado e, sobretudo, que eles dialogassem entre si mantendo uma unidade sintática e semântica. E, enfim, é importante registrar que após a entrega dos cartazes cada aluno, aí sim individualmente, produziu uma crítica ao trabalho do colega, a fim de exercitar a escrita sobre design (tão rara em nosso país) e re-organizar a teoria aprendida. Ao final dos três anos, organizamos exposições, produzindo a partir de nosso logotipo convites e *banners*, a cargo de alguns alunos. A promoção se manteve até meu afastamento para o doutorado, sempre com o apoio

financeiro do mesmo patrocinador, e com o apoio moral, intelectual e corporal da maior parte dos alunos, a quem sou muito grata. Em 2005, nossa habilitação enviou para a 1ª Bienal Brasileira de Design Gráfico, realizada apenas no ano seguinte na OCA em São Paulo, alguns trabalhos de alunos das mais variadas disciplinas. De todo este material apenas quatro foram selecionados e os quatro foram, justamente, cartazes deste projeto. A seguir veremos como as tendências pós-modernas no design gráfico são, efetivamente, apenas uma reação ao design moderno como nos ensinou Cauduro, e nunca uma rejeição ao racional. As imagens apresentadas neste artigo, foram selecionadas de um universo de 37

cartazes produzidos em três anos. Optei por apresentar quatro cartazes de duas duplas por ano (2003: Figuras 1 a 4, p. 67 - 2004: Figuras 5 a 8, p. 61 y 67 - 2005: Figuras 9 a 12, p. 67), conforme podemos apreciar a seguir.

Considerações finais

Deixo para um outro momento a análise dos cartazes apresentados, pois o objetivo deste artigo, além de apresentar uma proposta pedagógica para o ensino do design gráfico e da comunicação visual, é o de estimular um design mais conectado com as esferas culturais, no caso com os grandes designers que fizeram a história do nosso

Figura 7



Figura 8



Figura 9



Figura 10



Figura 11



Figura 12



Figuras 7 e 8:
Acadêmicos
Alessandro Rodrigues
e Tobias Mulling

Figuras 9 e 10:
Acadêmicos Ana
Paula Marafiga e
Renata Vidal

Figuras 11 e 12:
Acadêmicos
Rodrigo Oliveira e
Teandra Tessmann

Século XX. Acredito que o leitor possa fazer conclusões bastante precisas acerca dos diferentes estilos estudados apontando, na apreciação dos cartazes que porventura faça, as principais alterações nas formas visuais que ocorreram com a ruptura do paradigma moderno. A imagem contemporânea tem se mostrado tão elástica, tão flexível e tão abrangente que inclui todas as possibilidades instauradas no modernismo. Rejeitar e reduzir não são palavras que constroem o desenvolvimento científico e artístico de um país. Minha intenção neste instante é a de assegurar e de me assegurar que a compreensão à diferença é o que nos permite atingir uma humanidade mais integrada. Séculos de incentivo à separação não nos fizeram mais humanos. Estou certa de que esta experiência em sala de aula também assegurou aos meus alunos a crença na diferença como impulso vital e, apesar de toda minha educação pessoal ter ocorrido em meio ao trânsito de idéias e pensamentos, sei o quanto minha estética, meu estilo e meu comportamento foram moldados pelos ideais modernistas, com todo o êxito que ele conquistou, mas também com todo o malogro que resultou. Quando o professor busca situar o aluno historicamente, também busca *se* situar. Fazemos todos parte de uma rede, não ensinamos mais como outrora, apenas acompanhamos e tentamos compreender e fazer compreender. As imagens da contemporaneidade são os novos signos de um mundo que não pára de nos surpreender.

Notas

1. Me refiro à “Imagens da Contemporaneidade”, disciplina ministrada em 2006/1 pela Professora Dra. Maria Beatriz Rahde.
2. Seminário apresentado pelo mestrando em Comunicação Social Rafael Monteiro Lüder, em 6/6/2006, na disciplina Imagens da Contemporaneidade.
3. Frascara, 2006, p. 33 a 46. Tradução e resumo das páginas por mim realizados.
5. Cauduro, 2000, p. 127-139.

6. Cauduro, 1998, p. 81-85.
7. Leia mais em Cauduro, 1998, p. 81-93.
8. Cauduro, 2000, p. 127-139.
9. Poynor, 2003.
10. Cauduro, 2000, p. 127-139. Leia mais em MEGGS, Philip. A History of Graphic Design. 3rd. ed. New York: Wiley, 1998.
11. Barnicoat, 1972.

Ver Anexo 1 em: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auuspicios_publicaciones/actas_diseno.html

Referências bibliográficas

- Archer, Bruce. The need for design education. London: Royal College of Art, 1973.
- Barnicoat, J. Los carteles: Su historia y lenguaje. 2ª ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1972.
- Buchanan, Richard; Margolin, Víctor. (ed.) The idea of design: a design issues reader. Cambridge: MIT, 1996.
- Cauduro, Flávio Vinicius. Desconstrução e Tipografia Digital. Revista Arcos. Rio de Janeiro, RJ, Vol 1 n. 1: ESDI, out. 1998.
- _____, F. V. Design gráfico e pós-modernidade. Revista da FAMECOS, Porto Alegre, RS, n. 13, p. 127-139, 2000.
- _____, F. V. Tipografia pós-moderna. In: Anais do 1º Congresso Internacional de Pesquisa em Design / 5º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Rio de Janeiro: ANPED, 2002. v. 1.
- Frascara, Jorge. El diseño de comunicación. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2006.
- Hollis, Richard. Design gráfico: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- Margolin, Víctor. Toward a history of graphic design, 2000. Disponível em: <http://tigger.uic.edu/~victor/articles/interview.pdf> Acesso em: 21/12/2006
- Poynor, Rick. No more rules: Graphic Design and Postmodernism. New Haven: Yale University Press, 2003.

Lúcia Bergamaschi Costa Weymar. Universidade Federal de Pelotas e Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Historia, modernidad y diseño

Diego Giovanni Bermúdez Aguirre

“Solo se puede estudiar lo que antes se ha soñado.”
Bachelard

La historia se establece como un escenario de estudio que nos posibilita entre otras cosas descubrir, reconocer, reconstruir e interpretar los significados de los actos realizados por el género humano a lo largo del tiempo, eventos que se construyen como hechos históricos a su vez que se erigen como la impronta y el camino realizado por la humanidad. Pero, teniendo lo anterior como premisa inicial, me pregunto ¿cuáles elementos son los que constituyen a un hecho para que sea considerado como algo histórico? ¿Es posible que todo acontecimiento pretérito por el simple hecho de ser un evento pasado adquiere su validación para ser estudiado por la

historia? ¿Hasta qué punto la historia posee un sentido más allá de la interpretación y lectura de los acontecimientos?

La diferencia que supone el asunto temporal presente-pasado, nos encamina por un sendero dialéctico entre ambos estadios, pero ¿es en realidad nítida esta diferencia o solo ésta se constituye de acuerdo al interés del historiador? La realidad de los acontecimientos, aquella evidencia de una verdad (aspecto que fundamentó la historia rankeana) será solo una ficcionalización nacida de los discursos y expresiones que intentan traducir los estudiosos de la historia?

La actitud interpretativa de los historiadores que por momentos vincula lo real y lo discursivo en su intento por comprender un pasado que se recapitula en un presente como conocimiento, permite estructurar operaciones, ante todo escriturales (historiografía) que a manera de sistema, organizan prácticas de forma racional y analítica con un discurso comprensible, coherente y significativo de una organización social en un