

A143

UM SÉCULO EM CARTAZ

cem anos de grandes designers

Lúcia Bergamaschi Costa Weymar¹

Resumo: *Este artigo resulta de uma proposta pedagógica acerca de design gráfico. A proposta em questão é de caráter teórico e prático e propõe uma retrospectiva a propósito de alguns designers nacionais e internacionais que contribuíram para a história do design gráfico moderno e pós-moderno. A partir desta teoria, os alunos projetaram cartazes homenageando tais designers e o resultado deste projeto, bem como a metodologia e a avaliação de todo este processo, estabelece o desenvolvimento deste texto.*

Palavras-Chave: *história do design gráfico moderno e pós-moderno 1. cartaz 2. ensino da comunicação visual 3. comunicação e cultura 4.*

I. 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.

¹ Universidade Federal de Pelotas e Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Email: luciaweymar@terra.com.br

O presente artigo resgata aquela experiência, trazendo à luz as novas descobertas proporcionadas pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC RS². 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.

1.1) 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 Sul³.

1.1.1) 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

² Me refiro à “Imagens da Contemporaneidade”, disciplina ministrada em 2006/1 pela Professora Dra. Maria Beatriz Rahde.

³ Seminário apresentado pelo mestrando em Comunicação Social Rafael Monteiro Lüder, em 6/6/2006, na disciplina Imagens da Contemporaneidade.

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, eletroeletrônicos, móveis, utilidades domésticas, vestuário, etc.) e design gráfico (editorial, embalagem, identidade visual, mídia eletrônica, promocional, sinalização, etc.).

1.1.2) 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)

1.1.3) 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)

1.1.4) 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”.

II) Desenvolvimento:

2.1) Design Gráfico Moderno

Segundo Frascara⁴, 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 ecletismo 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

⁴ FRASCARA, 2006, p. 33 a 46. Tradução e resumo das páginas por mim realizados.

daquele momento, em matéria de clareza na mensagem. Temos nestes movimentos as origens e o desenvolvimento do que conhecemos como design gráfico moderno.

2.2) Design Gráfico Pós-Moderno

2.2.1) 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. Cauduro⁵ 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.

2.2.2) 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 Derrida⁶ 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

⁵ CAUDURO, 2000, p. 127-139.

⁶ CAUDURO, 1998, p. 81-85.

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 postulados⁷.

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.

2.2.3) 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)

2.2.4) Estética do Palimpsesto

⁷ Leia mais em CAUDURO, 1998, p. 81-93.

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 Cauduro⁸, 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.

2.2.5) Vertentes do Design Gráfico Pós-Moderno

2.2.5.1) Desconstrução, Apropriação, Techno, Design Autoral e Oposição

O americano Poynor⁹ 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 Dumbbar 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

⁸ CAUDURO, 2000, p. 127-139.

⁹ POYNOR, 2003.

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. Abott Miller.

A emergência do *design autoral* é uma das idéias-chave do design gráfico no período pós-moderno. De acordo com Poyner 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 Poyner classifica como *oposição* e aponta Dan Friedman (*radical modernism*) e Tibor Kalman como seus principais nomes.

2.2.5.2) 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 Meggs¹⁰, 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

¹⁰ CAUDURO, 2000, p. 127-139. Leia mais em MEGGS, Philip. *A History of Graphic Design*. 3rd. ed. New York: Wiley, 1998.

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 entre-guerras. 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 logocentrista, a retórica tipográfica e a tipografia digital, a estética do palimpesto 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 incluí 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.

3) 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. Apesar 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 Chéret¹¹). 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

¹¹ BARNICOAT, 1972.

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 *lay-out*, 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 (os devidos créditos estão apresentados no Anexo 2), foram selecionadas de um universo de 37 cartazes produzidos em três anos. Optei por apresentar quatro cartazes de duas duplas por ano (2003: FIG. 1 a 4 – 2004: FIG. 5 a 8 – 2005: FIG. 9 a 12), conforme podemos apreciar a seguir.

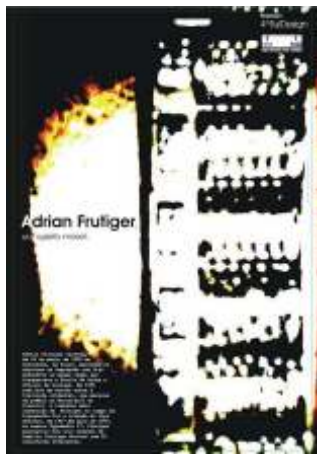
(FIG.1 e 2)



(FIG.3 e 4)



(FIG.5 e 6)



(FIG.7 e 8)



(FIG.9 e 10)



(FIG.11 e 12)



III) 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 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.

Referências

- 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, Victor. (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, Victor. **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.

ANEXO 1

* OS RESUMOS FORAM PRODUZIDOS PELOS ALUNOS E NÃO SOFRERAM CORREÇÕES DE ESTILO OU ORTOGRÁFICAS

01. Joseph Muller Brockmann: Foi o escritor mais ativo da revista *Neue Grafik*. Começou fazendo ilustrações extravagantes e amaneiradas e em 1958 integrou texto e imagem através da grade. Criou pôsteres sobre os perigos do tráfego utilizando mudanças de escala, pelo corte radical de fotografias em preto e branco em eixos diagonais com letras coloridas em pequenos slogans.

02. Paul Rand: Paul Rand durante muito tempo liderou a área de publicidade e mais tarde o design de identidades corporativas, sendo o pioneiro da nova publicidade na qual o espectador tinha um papel ativo e não passivo. Rand também estava envolvido no design de algumas das empresas mais famosas a começar pela IBM na qual passou a atuar como consultor externo, a partir de 1956.

03. A. M. Cassandre: Nasceu em Kharkov, na Rússia. Cria *Le Bucheron*, que lhe traz celebridade. Em 1936, faz uma exposição no Museu de Arte Moderna de Nova York e muda-se para os EUA. Destacou-se em Paris que, no pós-guerra, ainda era o centro da moda e da vida cultural. No seu trabalho observam-se ações como beber, fumar, divertir-se e trabalhos representados com monumental expressividade. Para ele a geometria era fundamental na construção de imagens, no estabelecimento de uma relação entre a imagem e as proporções da folha impressa e no formato dos letreiros. Seu trabalho representava bem a precisão da era da máquina, contexto histórico em que estava inserido. Produziu setecentos cartazes em dez anos, uma média de um a cada cinco dias.

04. Waldemar Swierky: Swierzy nasceu em 1931, em Katowice, Polônia. Formou-se na Academia de Belas-Artes de Cracóvia em 1952. Atualmente leciona na Academia de Belas-Artes de Poznan. Foi um líder no subversivo e fugaz Movimento de Cartazes que eclodiu na Polônia durante o Comunismo. Os cartazes demonstram uma profundidade e uma liberdade de expressão não encontrada na "arte oficial". Swierzy é conhecido como um dos grandes cartazistas de seu tempo, fazendo o cartaz polonês famoso internacionalmente. Em sua carreira trabalha também com design gráfico, ilustração, cartum, litogravura e cenografia. Ganhou prêmios de 1956 a 1995, incluindo medalhas de ouro e prata em bienais como a Bienal de Pôsteres Poloneses em Katowice, a Bienal Internacional de Pôsteres em Varsóvia, ambas em seu país natal, e até o 1º Prêmio na 10ª Bienal de Arte em São Paulo. Seus posters podem ser encontrados em lugares como o Museu Hermitage em São Petersburgo, o Instituto de Arte Contemporânea em Londres e o Museu de Arte Moderna de Nova York.

05. Moholy Nagy: Nascido em 1895, na cidade de Basbarsod, na Hungria, Nagy se destacou como pintor, escultor e fotógrafo com sua proposta de aplicar rigor geométrico à obra de arte. Apesar de ter cursado direito em Budapeste, foi na Bauhaus que se destacou como um dos mais persuasivos teóricos da escola alemã, onde por doze anos, entre 1923 e 1935, desenvolveu idéias originais sobre arte e pedagogia artística e criou um plano de estudos que procurava potencializar os dons visuais inatos do estudante. Ao fugir do nazismo em 35, Nagy foi para Londres e, em 1937, para Chicago, nos Estados Unidos, onde fundou a Nova Bauhaus, que se tornaria a escola de desenho do Instituto de Tecnologia de Illinois, a primeira dos EUA a se basear no programa da Bauhaus européia. Como pintor e fotógrafo experimentou principalmente a luz e suas pinturas à óleo sobre superfícies transparentes ou polidas produziam efeitos luminosos móveis. É notório também pela série de esculturas "Modelador de Espaço e Luz". Seus experimentos são tidos como precursores da arte cinética. Até sua morte, em 1946, em Chicago, publicou vários livros importantes, entre os quais "The new vision" (A nova visão).

06. Paula Scher: Estudou na Escola de Arte de Tyler, na Filadélfia e começou a carreira de designer como diretora de arte em Atlântico. Em 1984 co-fundou e trabalhou em Koppel & Scher em Nova York por sete anos, a seguir juntou-se ao Pentagram em 1991. Em 2001 concluiu seu doutorado em Artes Finais na Faculdade de Corcoran. Scher foi professora da Escola de Artes Visuais em Nova York por 19 anos e ensina atualmente um curso no projeto da identidade no novo programa graduado dedicado à autoria literária. A designer recebeu quatro indicações ao Grammy por seu trabalho. Em suas três décadas de trabalho, Scher acreditou sempre na

primazia da idéia. No seu trabalho, utiliza design com tipos, modificando a disposição, tamanho e cor das fontes. Utiliza também imagens fotográficas igualmente modificadas.

07. Moholy Nagy: Ver número 05.

08. Pat Gorman e Frank Olinsky: Pat Gorman e Frank Olinsky, juntamente com Patti Rogoff, participaram do escritório de design em Greenwich Village/NY chamado Manhattan Design, o qual teve um importante papel na criação do conceito de Design Mutante, que consiste nas manifestações que não adotam projetos de identidade visual estável, rompendo com os padrões e regras do design funcionalista do alto Modernismo. Os designers do Manhattan Design seguem uma tendência, primeiramente idealizada na Alemanha pela agência GGK para a revista *Lik*, que consiste na mutabilidade do logotipo, e sua utilização de várias formas, tipos e composições. O principal trabalho realizado pela Manhattan Design foi a identidade visual da emissora de tv "MTV" (Music Television), baseado no conceito de cambialidade, que permite que o logo possa assumir diferentes personalidades, participar de animações, assim como ser demolido, contrariando a segura e ampla crença que marcas e identidades visuais devem ser fixadas absolutamente e usadas de modo consistente. A base da marca é composta por um "M", com tipo sem serifa, tridimensional, e o "TV" sobreposto com uma letra "grafitada", com aspecto rústico e manuscrito. Até este momento não há nada de inteiramente novo em termos visuais. Porém, a estratégia de uso é que irá provocar uma nova percepção. A estratégia da agência para com o público é fazer transitar um número maior possível de imagens, a significação decorre, justamente, da quantidade. As imagens isoladas não têm tanta importância quanto o seu conjunto.

09. Simone Mattar: Dona da Mattar Design, Simone é considerada uma especialista em design de restaurantes. Recebeu o Premio "ouro ADG" na 6ª Bienal de Design Gráfico, pelo projeto de nova identidade visual para um restaurante tradicional de São Paulo, utilizando uma ilustração bem humorada de um gato, sem lembrar um desenho infantil. Desenvolveu de cardápio a logotipo, uniformes dos garçons, ambientes e decoração para o novo restaurante da rede Galeto's, também em São Paulo. Seguindo a linha de humor e descontração, destaca-se na criação de tipos gráficos como *Tipogranfome* e *Tipogranfina*, apresentadas na Mostra Tipografia Brasilis, e das fontes *Mack Light* e *Mack Bold*, criadas para a comunicação visual do Colégio e da Universidade Mackenzie.

10. Otl Aicher: Otl Aicher foi, ao lado de Max Bill, um dos fundadores da Escola de Ulm, que inaugurou em 1951 na Alemanha. Ocupava na escola o cargo de diretor do departamento de comunicação visual. O estilo da escola de Ulm, bem como do trabalho de Aicher, é extremamente sistemático; baseia-se na matemática para encontrar soluções lógicas para problemas de design. Suas criações sempre obedecem a uma grade e seguem relações de proporção. Aicher trabalha com tipos suíços e sem serifa. Um exemplo desse tipo de abordagem foi dado em 1962 quando Otl desenvolveu a marca e a identidade visual para a empresa aérea Lufthansa. Mais tarde, em 1972, Aicher fez o seu trabalho mais famoso: a Identidade visual dos Jogos Olímpicos de Munique. Neste trabalho aparece com clareza o seu estilo limpo e matemático. Ao trabalhar com fotografia, como em seus cartazes para as Olimpíadas de Munique, Aicher utiliza imagens posterizadas e em cores serigráficas, muitas vezes confundindo uma das cores com a cor do fundo. Linhas retas e estruturas geométricas estão sempre presentes. Na tipografia, além dos tipos suíços, Aicher procurava sempre que possível utilizar apenas caixa baixa. Os pictogramas criados para o mesmo evento deixam evidente o uso da grade e do embasamento nas figuras primitivamente geométricas.

11. Emilie Chamie: Emilie estudou no Instituto de Arte Contemporânea e por volta de 1950, junto com outros designers, revolucionou a comunicação visual brasileira. Em seus trabalhos sempre conciliou técnica e criatividade, rigor e paixão, fazendo um design limpo e cheio de conteúdo. Criando cartazes, marcas e identidades visuais, Emilie conquistou reconhecimento e inspirou muitos designers desde sua época até a atualidade.

12. Peter Behrens: O designer alemão Peter behrens foi o primeiro designer corporativo, na medida em que levava em conta o visual geral de uma empresa e a imagem geral que ela projeta sobre seu público.

13. Guto Lacaz: O designer Guto Lacaz é uma presença única e destacada na arte contemporânea brasileira. Sua maneira multimídia de tratar temas que lidam com a parafernália tecnológica é inteligente, irônica e conceitualmente consistente.

14. Theo Van Doesburg: O designer, pintor e escritor holandês Theo Van Doesburg, nasceu em Utrecht em 1883. Em 1917, junto com os arquitetos Oud e Jan Wils fundou o grupo De Stijl e o periódico de mesmo nome. O grupo buscava a simplificação da forma e a busca de um estilo simples através da geometria da linha reta, do uso de cores primárias puras como preto e branco, e da relação entre positivo e negativo em um arranjo de formas e linhas. Faleceu em 1931, em Davos.

15. Max Kisman: O designer gráfico holandês Max Kisman (1953) é graduado em design gráfico, tipografia, ilustração e animação na Universidade Rietveld em Amsterdã. Atualmente vive em Mill Valley, Califórnia. Trabalha para vários clientes nos Estados Unidos e Holanda. Professor de design gráfico e animação na Universidade de Artes e design tipográfico na Universidade Berkeley, em São Francisco.

16. Adrian Frutiger: Adrian Frutiger nasceu em 24 de março de 1928 em Unterseen, na Suíça. Aprendeu as técnicas de impressão com Otto Schaeffli ao mesmo tempo que freqüentava a Escola de Artes e Ofícios de Zurique. Em 1951 realizou um estudo sobre a tipologia ocidental que mereceu um prêmio do Ministério do Interior. O trabalho mais conhecido de Frutiger no campo da tipografia foi a criação do tipo Univers em 1957. Em maio de 1997 no evento Typomedia 97, Frutiger apresentou seu novo desenho da família Linotype Univers com 59 caracteres diferentes.

17. Zuzana Licko: Zuzana Licko nasceu em 1961 em Bratislava, na Checoslováquia e emigrou para os Estados Unidos em 1968. Estudou arquitetura, fotografia e computação antes de se graduar em Comunicação Gráfica pela University of Califórnia em Berkeley. Em 1984, fundou a Emigre Magazine e foi alvo de críticas quando começou a trabalhar com tipos digitais, criados pela nova geração de computadores Macintosh. Emigre foi uma das primeiras fundições independentes que desenvolveu seu trabalho centrado na recém nascida tecnologia de auto-edição.

18. El Lissitzky: Designer construtivista russo, trabalhou e trocou experiências com profissionais do De Stijl e da Bauhaus. Na tipografia rompeu os limites convencionais. El Lissitzky (1890-1941) foi um dos primeiros a perceber a troca de influências entre a fotografia e o design gráfico, interessado no uso de superposição e fotogramas.

19. Eduardo Recife: Eduardo Recife, mineiro de 24 anos, tem uma característica particular de trabalho onde há uma fuga do convencional, mantendo-se características artesanais (do feito à mão, do gesto, da expressão). Este estilo não foi uma escolha direta e concreta, segundo ele, e sim o resultado de caminhos que ele vem percorrendo com o pensamento de não estar aprisionado ao computador. Ele vê o design como um trabalho comercial e a arte como um meio de expressão própria, mas o que acontece muitas vezes é que a arte pode ser aplicada ao design e vice-versa.

20. Piet Zwart: Designer e arquiteto holandês, viveu entre 1885 e 1977. Recebeu influência dos movimentos Bauhaus, De Stijl, Construtivismo, neo Construtivismo e Dadaísmo.

21. Wolfgang Weingart: Designer e professor suíço nascido em 1941, famoso por sua tipografia assimétrica com uso de alinhamentos diferentes e montagens experimentais com textos e imagens. Desafiou normas do design no fim dos anos 1960, mostrando seu novo enfoque de impacto internacional.

22. Stanley Morison: Criador da fonte tipográfica Times New Roman, foi um notável historiador da Tipografia e conselheiro da Monotype. A fonte Times New Roman foi utilizada pelo jornal londrino The Times, que apareceu pela primeira vez com a nova tipografia em 3 de outubro de 1932, sendo um enorme sucesso.

23. Neville Brody: Neville Brody é o designer gráfico inglês que ficou conhecido pelo seu trabalho na revista The Face na década de 1980. Desde então tem se destacado tanto na área da tipografia (os tipos Blur, Harlen e Gothic são seus), quanto em peças gráficas para marcas como Adidas-Solomon, Hankook, Macromedia e H. Stern.

24. Barney Bubbles: Designer pós-modernista inglês, nascido Colin Fulcher (1942), recusava-se a assinar seus trabalhos por repudiar a autopromoção. Tinha a capacidade única de encontrar imagens para uma idéia verbal. Trabalhou na criação de capas de disco e anúncios para revistas musicais. Em especial, destaca-se em

seu portfólio o símbolo feito para o grupo *Blockheads*, em 1977. Suicidou-se em 1983 e como homenagem póstuma, o amigo Roy Carr afirma: "Ninguém jamais desenhou uma piada como ele".

25. Herb Lubalin: Designer modernista americano, nascido em 1918, utilizava as palavras como imagens, estendendo os limites da composição. Contribuiu muito para o desenvolvimento de revistas. Para Lubalin, o conceito era a principal característica do eclético design gráfico americano. Em 1968 projetou, juntamente com Tom Carnase, alguns caracteres para o logotipo de uma revista chamada *Avant Garde*. Três anos depois o designer desenvolve toda a família tipográfica nomeando-a logicamente, *avant-garde*. Essa tipografia, baseada na geometria, é o marco da carreira de Lubalin.

26. Kurt Schwitters: Pintor, poeta, escultor e artista gráfico alemão nascido em Hannover, na Alemanha, em 1887 e falecido em 1948. Suas primeiras colagens, datadas de 1918, conduziram à paixão pela recolha de lixo para criar "a arte a partir da não-arte", sendo um dos principais criadores do Dadaísmo. Deu início ao movimento de uma só pessoa com seu jornal *MERZ*, lançado em janeiro de 1923. Produziu uma série de anúncios e um prospecto para sua própria agência de publicidade, aberta em 1924. As páginas do *MERZ* seguiam um programa tipográfico próprio, cuja regra era "faça de um jeito que ninguém jamais fez antes". Era um editor e propagandista que visitava designers, correspondia-se com eles e dava conferência na Alemanha e no exterior. Nas suas três *Merzbau* encheu casas inteiras com objetos, hoje conhecidas como precursoras da arte da instalação.

27. April Greiman: A americana April Greiman se formou como Bacharel em Artes Visuais em 1970 no Kansas City Art Institute. Na Suíça estudou na Escola de Design de Basel, onde foi aluna de Wolfgang Weingart durante um ano. Em 1976, depois de se mudar para Los Angeles, Greiman deu início a uma carreira marcante no que diz respeito à integração da tecnologia digital ao design. Sua estética conjugava uma grande quantidade de imagens junto à tipografias características do design digital. Isso conferiu ao trabalho de April o apelido de *Design de Coquetel*. Suas imagens e fontes de baixa resolução são referências até hoje entre os designers.

28. Armin Hofmann: Armin Hofmann é formado pela *Kunstgewerbeschule*, em Zurique. Trabalhou como litógrafo e foi professor na *Schule fuer Gestaltung*, em Basel, e seu método de ensino e textos que escreveu servem de base para muitas escolas norte-americanas. Também lecionou nas mais importantes escolas de Design do mundo todo. É considerado uma das figuras principais da Escola de Basel, parte da Escola Suíça. Preza pela simplicidade em seus trabalhos, evitando a trivialização das cores. Coleciona inúmeros prêmios, inclusive de Melhor Cartaz Suíço do Ano.

29. Gustavo Piqueira: Gustavo Piqueira é formado pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP. Junto com dois sócios, criou a *Rex Design*, escritório renomado nacionalmente, e que trabalha com empresas de grande porte. Gustavo Piqueira também é professor de Tipografia (SENAC), e foi diretor da ADG (Associação de Designers Gráficos) no período de 2000 e 2004. Seus trabalhos já foram premiados no Brasil e no Exterior. Algumas das fontes que criou são distribuídas pela T26, de Chicago. Seus trabalhos mais reconhecidos são em *Identidade Visual*, *Material Promocional*, *Design Editorial* e *Tipografia Digital*.

30. Frederic Goudy: Designer de tipos, fundidor, professor e escritor norte-americano. Produziu mais de cem fontes, em metal, todas influenciadas pelo *oldstyle*. Teve sua própria casa de impressão, a *Village Press*, que pegou fogo duas vezes. No último incêndio, perdeu-se grande parte dos originais de suas produções tipográficas. Dirigiu a *Lanston Monotype Company* por 27 anos, período no qual a empresa muito cresceu. São exemplos de suas criações as fontes *Californian*, *Copperplate*, *Deepdene*, *Forum*, *Garamont*, *Goudy*, *Kaatskill*, *Kennerley* e *Village n° 2*.

31. Jim Rimmer: Puncionista, designer de tipos e de livros e professor canadense. Produziu revivals digitais de várias fontes de Frederic Goudy, como a *Garamont* e a *Kaatskill*, mas também criou suas próprias, inspiradas no trabalho do design moderno. Dirigiu seu próprio escritório de 1972 a 1999, no qual produziu tanto fontes digitais como algumas poucas em metal. São exemplos de sua criação tipográfica as fontes *Albertan*, *Duensing Titling*, *Fellowship*, *Hannibal Oldstyle*, *Juliana Oldstyle* e *Nephi Medieval*.

32. Aleksander Rodchenko: O ser humano não nasce isolado. Já nascemos ligados aos que viveram antes de nós e seremos a conexão com os que virão depois. E mesmo que sejamos um pouco do passado e um pouco do

futuro, somos ainda mais o presente. E assim foi Alexander Rodchenko, nascido no dia 23 de novembro de 1891, em São Petersburgo. Esse soviético, formado na Escola de Arte de Kazan em Odessa, foi pintor, escultor, designer gráfico, fotógrafo e um importante membro do movimento construtivista. Suas imagens eliminavam detalhes desnecessários, enfatizando uma dinâmica composição com uso de diagonais e com o ajustamento e movimento de objetos no espaço. Suas composições mostravam tanto um idealismo formal, quanto social. Rodchenko e seus contemporâneos viveram um tal entusiasmo pelas máquinas que se fazia notar em tudo o que fosse produzido, seja pela geometrização, seja pelas cores simplificadas. A ciranda maquinista girou, girou, desgastou e deu lugar à ciranda humanista pós-moderna.

33. Dave Mckean: Há muitas coisas que se pode herdar. Mas o maior bem que o inglês Dave Mackean herdou dos que viveram antes foi algo que não consta em nenhum documento: a liberdade de criação. Deste modo, quando iniciou sua carreira, este designer não precisou seguir regras geométricas e pôde usar toda a sua sensibilidade e criatividade. Nascido em 1963, formou-se no Berkshire College of Art and Design em 1986. Colaborou com o escritor Neil Gaiman em muitos projetos, entre eles todas as capas da série Sandman e ilustrações e capas de dois livros infantis. Outra série de muito sucesso foi O asilo Arkham, do escritor Grant Morrison, para a qual ele criou todas as ilustrações e as capas. Além disso, ele dirigiu Mirrormask, de Neil Gaiman. Este filme foi premiado pelo festival de Sundance, em 2005. Mackean é conhecido por fazer grande interação entre as famílias tipográficas, criadas ou alteradas por ele, e entre as imagens, que sempre trazem algo de onírico e de irreal. A ciranda de Mackean transcende a máquina e o homem, para falar diretamente com a alma.

34. Tanadori Yokoo: Tadanori Yokoo foi um importante designer japonês dos anos 60. Fazia cartazes onde misturava a cultura oriental e ocidental, e utilizava-se bastante de colagens. Embora seus trabalhos mais reconhecidos sejam os cartazes e as pinturas, também fez esculturas e instalações, além de trabalhar como autor, diretor e ator. O artista não gosta de falar sobre seus trabalhos, pois acha que eles falam por si. Seus pôsteres de 1960 anteciparam a arte psicodélica.

35. Ikko Tanaka: No ano de 1930 na cidade de Nara no Japão nasce o pai do design gráfico contemporâneo japonês: Ikko Tanaka. Formado pela Faculdade de Kyoto em 1950 começa sua carreira profissional em 1952, em jornais como Osaka Sankei Shimbun. Projeta pôsteres para o teatro anual de Kanze Noh em Osaka em 1961 onde continua por mais 30 anos. Em 1963 funda seu próprio escritório em Kyoto, existente até hoje. Contribuiu com vários projetos nacionais, tais como os jogos olímpicos de Tokyo em 1964, Expo 70 em Osaka e a estrada de seda Expo de Nara em 1988. Projeta pôsteres, livros, letterings, embalagens, assim como a identidade corporativa de muitos grupos japoneses e internacionais. O trabalho de Tanaka, que morreu em 2002, combina de uma maneira fascinante a linguagem visual do modernismo com os elementos da tradição japonesa. Muitos de seus pôsteres são enquadrados entre os clássicos do projeto moderno do pôster.

36. Franco Grignani: O mais original dos designers milaneses, Franco Grignani explorou os frutos do modernismo, especialmente a austeridade tipográfica, acrescentando a seus trabalhos elementos gráficos criativamente elaborados. Formado em arquitetura, tornou-se pintor futurista nos anos 1920, vindo a se dedicar ao design somente na década de 1930. Grignani trabalhou muito com a tipografia e com o desenho técnico, sendo um dos primeiros a utilizar fotogramas. Ao estudar os efeitos de ilusão espacial, foi considerado um precursor da Op-Art.

37. Milton Glaser: Nascido em junho de 1929 em Nova Iorque, estudou na Cooper Union Art School e passou uma temporada na Academia de Belas Artes de Bolonha, Itália. Projetou e ilustrou mais de 30 capas de discos e 300 cartazes para publicidade, música, teatro e cinema. Versátil, mescla design e ilustração para ter o máximo de força na comunicação. Glaser traz uma profundidade de compreensão e de pensar conceitual, combinada com uma riquíssima diversidade de língua visual em seu trabalho altamente inventivo e individualista. Seu estilo combina conceitos visuais e intelectuais.

ANEXO 2

FIG. 1 e 2: Acadêmicos Bruno Holsbach e Paulo Faber

FIG. 3 e 4: Acadêmicos Gabriel Coimbra e Rodrigo Rodal

FIG. 5 e 6: Acadêmicos Daniela Lins e Renata Gastal

FIG. 7 e 8: Acadêmicos Alessandro Rodrigues e Tobias Mulling

FIG. 9 e 10: Acadêmicos Ana Paula Marafiga e Renata Vidal

FIG. 11 e 12: Acadêmicos Rodrigo Oliveira e Teandra Tessmann