

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO  
PUC-SP

**Tarcísio de Sá Cardoso**

**Funções não-representativas  
no design gráfico pós-moderno**

Mestrado em Comunicação e semiótica

São Paulo

2010

Tarcisio de Sá Cardoso  
Orientador(a): Maria Lucia Santaella Braga

# **Funções não-representativas no design gráfico pós-moderno**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica (Área de concentração: Análise das mídias), sob a orientação da Professora Dra. Maria Lucia Santaella Braga.

São Paulo  
2008

Banca Examinadora

---

---

---

## Agradecimentos

Gostaria de agradecer imensamente à professora Lucia Santaella, não apenas pela orientação desta pesquisa (que tantas vezes dependeu de sua supervisão para manter-se na trilha) ou por seus livros, artigos (sem os quais a semiótica estaria em outro estágio de difusão e compreensão), como também pelas dicas de leitura, aulas, palestras, discussões, estudos, conversas, mas, principalmente, pelo exemplo de pesquisadora ávida pelo conhecimento.

Agradeço também especialmente à Jenifer Souza por fazer parte da minha vida como esposa (compartilhando dor e alegria, ajudando a construir nossa estrada pessoal e profissional), por ter valores cultivados (e aqui cabe um agradecimento aos seus pais) e esperança suficiente para lutar por eles, e, sobretudo, por trabalhar em si mesma uma série de dificuldades que a vida lhe coloca, construindo a cada dia sua própria maturidade.

Quero expressar também minha gratidão em forma de dívida para com toda a família que ficou na Bahia e no Rio, especialmente minha mãe (com sua força, coragem e sensibilidade que muito me ensinaram a enfrentar desafios), meu pai (e sua capacidade de planejar e pensar criticamente o mundo), Abrahão (junto à sua energia e senso de justiça com tudo o que é real), Irene (e toda a luta que empreende a cada dia), meu irmão, Tiago (que tem a família sempre em primeiro lugar), e minha irmã, Isadora (e sua forma simples de ensinar honestidade aos amigos e irmãos).

Agradeço também às amigas, que sempre ensinam pela ajuda mútua e partilha de coragem, decorando o palco pelo simples gesto de participar de uma construção conjunta.

Aos novos e exemplares amigos do COS, Marcelo Santos, Paula Salazar, Izabel Goudart, Renata Lemos, Maria Ribeiro (pela enorme dedicação aos estudos semióticos, artísticos e científicos) e, especialmente, a Gustavo Rick (pelas “aulas” de filosofia, discussões e divagações semióticas e pela revisão deste trabalho).

Aos professores Jorge Vieira e Ivo Ibrí (por ativarem os interpretantes lógicos e emocionais a cada digressão em sala de aula), José Aidar (por ter-me “devolvido” a realidade das ciências da comunicação e ajustado a linguagem desta pesquisa), Priscila Farias e Edson Pfitzenreuter (por ajudar a ver o que sempre foge, pelas observações feitas no exame de qualificação e pelas dicas de leitura e de caminho a seguir).

Por fim, gostaria de agradecer ao CNPq por incentivar e acreditar na pesquisa brasileira em geral e nesta pesquisa em particular, tendo incentivado este trabalho de forma direta, mediante bolsa de estudos.

## Resumo

Esta pesquisa busca entender os mecanismos *não-representativos* do projeto gráfico editorial contemporâneo. O neologismo “não-representativo” pretende conotar certo tipo de signo que se caracteriza pela polissemia. Na mídia impressa, esse aspecto tem insistido em despontar sob as mais variadas manifestações. Apesar de sua recorrência, esse tipo de signo não tem recebido a devida atenção por parte da comunidade científica, especialmente no que diz respeito à teoria dos signos – instrumento que nos parece privilegiado para explicar as funções de linguagem ali presentes.

Taxados de ilegíveis e disfuncionais, os projetos gráficos de David Carson, Neville Brody, Edward Fella, April Greiman e tantos outros são, ainda hoje, motivo de discórdia. Para ser mais específico, pode-se dizer que toda a vertente vanguardista *pós-ulmiana* de diversas partes do mundo questiona a racionalidade de uma área tão próxima das artes e representa uma espécie de contraponto à abordagem canônica, que desde o construtivismo e a Bauhaus tenta sistematizar uma disciplinaridade exclusivista para o design. Este contraponto ganha voz especialmente na Europa (HOLLIS, 2001) e nos EUA (MCCOY, 1990), em cujo movimento *new wave* tem sua representação mais característica.

Um dos teóricos que trabalha com a evolução do lema modernista *form follows function*, Bürdek apresenta o problema da função sob um novo prisma, não mais como função exclusivamente prática, mas, principalmente, naquilo que denominou funções de signo. Segundo o autor, estas são as funções mais importantes para o design (BÜRDEK, 2002). A partir disto, busca-se responder como estas funções de signo se articulam na visualidade do projeto pós-moderno, a partir da década de 1990, para a construção de processos comunicativos que dialogam com a cultura da informação, ou com a cultura em que a função de signo supera a função de uso (BAUDRILLARD, 1995).

Diferentemente da concepção estruturalista do signo em Baudrillard, entende-se por função de signo, neste estudo, os processos que fundamentam o signo segundo a semiótica peirceana (sob aspectos de qualidade, existência e regularidade). A partir dessa perspectiva, buscar-se-á um aprofundamento nas tricotomias da linguagem visual tal como apresentadas na teoria das matrizes da linguagem-pensamento (SANTAELLA, 2005). Estas tricotomias serão fundamentais para estudar as controversas expressões do design gráfico contemporâneo, com o objetivo de identificar o que nela é inovador, o que é lugar-comum, o que transcende o paradigma editorial vigente e o que nela é considerado, ainda hoje, polêmico pela comunidade científica.

### **Palavras-chave:**

Design gráfico, não-representativo, *Ray Gun*, função de signo, semiótica visual

## Abstract

This research seeks to understand the mechanisms of *non-representational* contemporary graphic design. The expression "non-representative" is intended to connote some kind of sign that is characterized by polysemy. In print, this aspect has insisted to emerge in many different manifestations. Despite its recurrence, this type of sign has not received the deserved attention by the scientific community, especially in regarding to the theory of signs – an instrument that seems privileged to explain the functions of language presented there.

Called unreadable and dysfunctional, the graphic design of David Carson, Neville Brody, Edward Fella, April Greiman and many others are still currently subject of contents. To be more specific, we may say that all *post-ulmian* vanguard from around the world, questions the rationality of an area so close to the arts, and represents a kind of counterpoint to the canonical approach, which from the Bauhaus and constructivism tries to articulate an exclusivist disciplinarity to the design. This objection became important especially in Europe (HOLLIS, 2001) and in the USA (MCCOY, 1990), in which *new wave* movement has its most characteristic representation.

One of the theorists that works with the evolution of the modernist slogan *form follows function*, Bürdek presents the problem of function in a new outlook not anymore as an exclusively practical function, but mainly what he called a sign function. According to him, these are the most important functions for design (BÜRDEK, 2002). From this point of view, we intend to answer how these sign functions are articulated in visuality of post-modern design from the 1990s, to build communication processes that dialogue with the culture of information, or the culture in which the sign function overcome the function of use (BAUDRILLARD, 1995).

Differently from the structuralist conception of the sign in Baudrillard it means by sign function, in this study, the processes that substantiate the sign according to Peirce's semiotics (on aspects of quality, existence and regularity). From this perspective, we will intend a deeping in trichotomies of visual language as presented in matrix theory of language-thought (SANTAELLA, 2005). These trichotomies will be essential to study the controversial expressions of contemporary graphic design, in order to identify what it is innovative, which is commonplace, which transcends the current publishing paradigm and what is considered, even today, polemic by the scientific community.

### Keywords:

Graphic design, non-representative, *Ray Gun*, sign function, visual semiotic

# Sumário

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>17</b>
<b>CAPÍTULO I - Contextualização .....</b>	<b>33</b>
O balde da mente .....	33
A retórica da liquidez .....	39
Por que ler imagens se podemos contemplá-las? .....	43
Em busca de um modelo.....	45
Sobre o neologismo design gráfico não-representativo.....	49
<b>CAPÍTULO II - Modelo de análise semiótica da linguagem visual .....</b>	<b>52</b>
Semiótica aplicada (experiência prévia).....	53
Conceitos básicos da semiótica de C. S. Peirce.....	54
Mapa geral das três matrizes do pensamento e linguagem.....	59
Por que as matrizes podem ser úteis para a análise da linguagem visual? .....	63
Sintaxe visual como base para a análise da matriz visual .....	65
Matriz visual não-representativa .....	68
Modelo de análise semiótica para o design gráfico não-representativo .....	71
1.1.    Qualidade reduzida a si mesma: a talidade.....	72
1.1.1.    A qualidade como possibilidade .....	72
1.1.2.    Qualidade materializada .....	73
1.1.3.    Leis naturais da qualidade .....	75
1.2.    Qualidade singular: marca do gesto.....	76
1.2.1.    Marca qualitativa do gesto .....	76
1.2.2.    O gesto em ato.....	77
1.2.3.    As leis do gesto .....	79
1.3.    Qualidade como lei: a invariância .....	79
1.3.1.    As leis do acaso .....	80
1.3.2.    As réplicas como instâncias das leis .....	80
1.3.3.    A abstração das leis .....	81
Considerações sobre o modelo .....	82

<b>CAPÍTULO III - Análise semiótica.....</b>	<b>83</b>
O design gráfico pós-moderno de David Carson e <i>Ray Gun</i> .....	83
Sobre David Carson .....	83
Sobre a Ray Gun .....	84
Análise semiótica do design gráfico não-representativo .....	85
1.1. Qualidade em si: talidade .....	86
1.1.1. Possibilidade.....	87
1.1.2. Qualidade materializada.....	87
1.1.3. Leis naturais da qualidade .....	100
1.2. Qualidade singular: marca do gesto.....	103
1.2.1. Marca qualitativa do gesto .....	103
1.2.2. O gesto em ato.....	107
1.2.3. As leis do gesto .....	112
1.3.1. Leis do acaso .....	114
1.3.2. Réplicas como instâncias das leis.....	115
1.3.3. Abstrações da lei .....	126
Considerações finais sobre a análise .....	134
<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>135</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>141</b>

## Introdução

As imagens que povoam nossa voraz selva urbana nos dizem muito sobre nós mesmos. Ou podem dizer, para ser mais preciso. Se olharmos atentamente à nossa volta podemos nos dar conta de uma fantástica profusão de signos visuais que o ambiente urbano multiplica numa velocidade estonteante. Em cada esquina temos faróis, faixas de pedestres, letreiros de lojas, adesivos, vitrines, cartazes, intervenções de grafite e uma série quase infinita de estímulos visuais que tentam captar nossa fugaz atenção. O mesmo acontece com aquela banca de jornal do quarteirão acima. Aliás, temos ali uma das mais curiosas representações da nossa sociedade. A quantidade de signos desse não-lugar é tão assustadoramente grande – títulos, manchetes, fotos, elementos gráficos, logotipos, cores, texturas, figuras... cada volume de uma revista ou jornal apresenta alguns bilhares de signos em seu bojo – que não queremos ficar ali por muito tempo. Buscamos apenas uma qualidade imagética precisa, certo tom de vermelho e uma tipografia característica que nos permita reconhecer o periódico desejado. Após testar várias vezes eis que surge o desejado signo à nossa vista, agarramo-lo, compramo-lo e então cessamos nossa atividade detetivesca para que, no momento seguinte, comecemos um processo similar (agora dentro das páginas do periódico).

Essa breve ilustração teve o modesto papel de colocar à altura de nossos interesses o aspecto comunicativo do design gráfico e, de quebra, a importância de um estudo semiótico sobre o fenômeno da visualidade – que aqui será um equivalente de “linguagem visual”. O exemplo da banca de jornal revela ainda um problema bastante comum para designers, publicitários, jornalistas e profissionais do marketing: se a concorrência é grande, é necessário um projeto gráfico eficiente<sup>1</sup>, cujos elementos visuais busquem um arranjo específico, capaz de instigar um público que, não podendo mais ter acesso a todos os signos, deve “escolher” apenas os prioritários. A máxima de Darwin vale também para a mídia impressa: apenas as espécies mais adaptadas sobrevivem.

Diante desse panorama, a expressão visual da mídia impressa contemporânea (especialmente quando trata de temas como arte, música e moda, fundamentalmente mais transgressores) se

---

<sup>1</sup> O adjetivo “eficiente” pode gerar numerosas interpretações, mas queremos especificar com esse termo qualquer projeto que cumpre com um objetivo determinado para um público alvo.

utiliza de uma enorme variedade de estilos gráficos a tal ponto que a própria classificação “estilo” se torna essencialmente efêmera. Para compreender esse fenômeno, podemos ao menos tentar identificar características recorrentes com o intuito de nos aproximarmos de tipos rudimentares de design gráfico. Para esse fim, é necessário recorrer a algum critério normativo.

Forty (2007), por exemplo<sup>2</sup>, sugere que o design seja uma atividade capaz de pôr em uma mesma relação questões visuais, econômicas e científico-tecnológicas. Relação esta que pode tender para qualquer um dos lados, a depender das variáveis inseridas em cada projeto. Assim, falar que determinado projeto gráfico trabalha majoritariamente com um deles não implica em fazer qualquer juízo de valor, mas simplesmente identificar um lugar lógico abstrato na comunidade de signos. Mas além de trabalhar com a relação olho-bolso-cérebro, o designer é influenciado por um contexto histórico, que carrega consigo inúmeras condicionantes de tais variáveis (regime político, religião, desenvolvimento científico etc.) (KRESS, et al., 2001), podemos dizer que em nossa atual conjuntura, as tecnologias industriais, eletro-eletrônicas, computacionais e os complexos sistemas informacionais cada vez mais colaborativos e remotamente localizados (frutos da cultura das redes) exercem uma imponente influência na comunicação visual – notáveis em manifestações culturais de modo geral, inclusive na mídia impressa, que nos interessa especificamente.

A expressão visual fruto desse contexto ganha um *status* privilegiado na nossa sociedade do espetáculo (DEBORD, 1997). O uso eufórico da imagem toma uma proporção significativa. Talvez por este motivo, alguns autores chegaram a anunciar a tal “era da imagem”, o fim da história (FLUSSER, 2007), a virada icônica (MITCHELL, 1997) e tantos outros rótulos que celebram o culto à linguagem visual.

Apesar da indubitável disparidade no duelo *perceptivo* entre o verbal e o visual, parece-nos arriscado prognosticar a vitória de Golias, ainda mais em um mundo midiático cada vez mais complexo, cujas linguagens se fundem e se vigoram, mesclando o que parecia heterogêneo, criando continuidade entre as linguagens visual, verbal e, porque não, sonora – prova disso são

---

<sup>2</sup> Na realidade, Forty trabalha mais com o design de produto, mas acreditamos que, neste caso, o deslocamento é oportuno.

os hibridismos do audiovisual, hipermídia etc. Entretanto, na busca por uma lógica própria da visualidade, Flusser, Barthes, Mitchell, Van Leeuwen, Gombrich, Gibson, Anheim, Dondis, dentre outros, aspiravam a uma causa nobre, que, por vezes, sinalizava-os para o fundamento de uma gramática visual.

O problema da gramaticalidade viria a cumprir uma dupla função, pois ao passo em que ajudaria na alfabetização visual, poderia também munir o exército do capitalismo, interessado em agregar valor aos produtos industriais (ADORNO, 1978). Justamente por esta competitividade, as expressões visuais têm ganhado qualidades visuais cada vez mais insólitas, mas, nem por isso, contingentes. A profusão de elementos gráficos e a mistura de ilustração, fotografia, tipografia, margem, mancha gráfica que compõem a página são elementos significantes, isto é, compõem, tanto quanto o texto verbal, a mensagem transmitida (SANTAELLA, 1983, p. 12). Entre os designers, publicitários e artistas gráficos, essa constatação soa prosaica, tal é o estado de alerta que estão para com os elementos visuais à sua volta. Tentemos, pois, acessar esta ideia também pela visualidade, olhando para alguns exemplos dessas imagens:





Figura 1: exemplos de imagens nas quais os elementos significantes acabam por gerar um efeito plural

Neste processo de ver interessa, antes de tudo, identificar três modos do ver que, em um vértice, aponta para o universo abstraído do *ver a imagem como algo* (vetor da representação); em outro, identifica formas num processo de figuração que se caracteriza meramente pelo *ver algo* (vetor da apresentação); e por fim, no estágio mais tenro, retorna à quase-imediaticidade do *ver qualidades* (vetor da presentificação, isto é, daquilo que permite que algo se torne presente). Chamaremos o último vetor simplesmente de “não-representação”, seguindo a nomenclatura das matrizes da linguagem (SANTAELLA, 2005) – tema que será abordado mais à frente.

Para exemplificar os modos de ver descritos, podemos dizer da primeira das imagens apresentadas acima, que ela é uma imagem sobre moda, que fala das tendências do vestuário e que se remete ao imaginário *hippie*, cujas características estão relacionadas aos motivos

florais, aos cabelos soltos, numa alusão à natureza etc. Falar sobre este aspecto seria ressaltar a imagem como algo, isto é, como *representação* de algo. De outro ponto de vista, podemos dizer, da mesma imagem, que ela é um misto de imagens de mulheres, homens, roupas, gravetos, letras etc. (isto seria ver coisas nas imagens, mais especificamente, *figuras*). Por fim, podemos ver o sépia, os tons, as texturas, os bordados, as linhas, os volumes. Isto estaria mais próximo das qualidades que fundamentam a imagem. Vale ressaltar que cada uma dessas três funcionalidades do ver não pode ser considerada como contraditória com relação às outras mas como complementar.

Nas imagens impressas, a face da linguagem visual que trafega no âmbito da *não-representatividade* possui uma essência mais etérea, mais fugidia. Justamente por não ter um referente específico, ela trabalha sempre num emaranhado de sentidos, lugar onde não existe univocidade uma vez que é sempre plural, uma espécie de ciclone, que se movimenta centripetamente, refazendo-se num crescente aumento de complexidade. Sua existência parece ser similar aos organismos biológicos, nos quais a beleza está justamente na capacidade gerativa.

A outra vertente da linguagem gráfica (aquela que almeja precisão e exatidão da forma, cuja sistematização tem início nas escolas de design do início do século XX e tendo sido canonizada pelos ideais racionalistas da Alemanha e Suíça) é, ao contrário, dotada de uma imponente estrutura geométrica que representa a harmonia pelo viés da neutralidade. Sob o lema *less is more*, que tanto marcou o “estilo internacional” (HOLLIS, 2001) supostamente invisível, esta vertente representa um avanço notável rumo a uma lógica da usabilidade (*affordance*), que, por meio de uma forte ordem, regulada pelas estruturas modulares, dita os preceitos éticos do ponto de vista do usuário. Contudo, basta olhar para suas propostas para ver como a grade que representa este esqueleto despido anuncia uma neutralidade, em si, estilosa, expressão morfossintática de uma hierarquia exigente da leitura, com clara sinalização das ilustrações, títulos, subtítulos, legenda, colunas de texto, cabeçalho e rodapé.

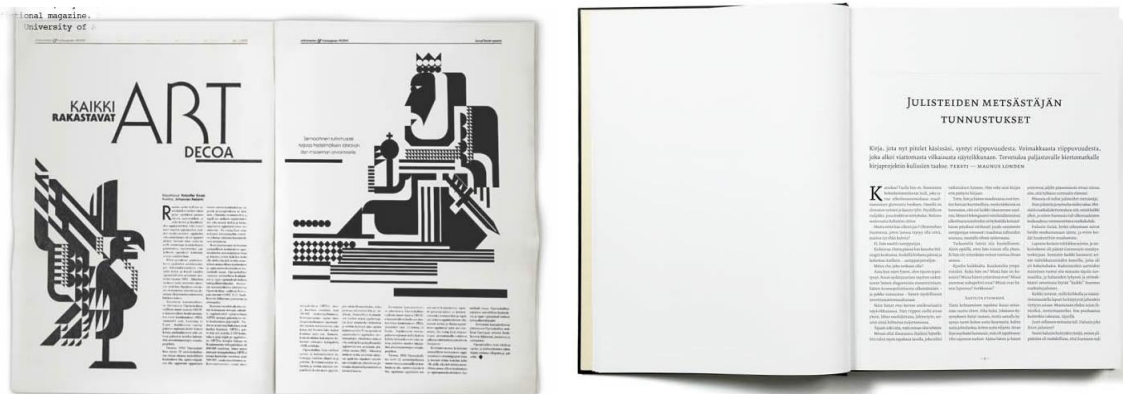


Figura 2: imagens que representam a neutralidade e a tentativa de promover uma leitura hierarquizada

Percebe-se que, nesta grade minimalista, já não está em primeiro plano uma polissemia do discurso gráfico, mas uma organização capaz de orientar claramente por onde começar, por onde passar e onde terminar a digestão da informação visual. Esse norte da leitura visual só é possível pela referência explícita que a imagem faz a outros signos (representando-os visualmente). Podemos dizer que os estudos em ergonomia, usabilidade, legibilidade e sintaxe visual representaram sólidas ferramentas para se construir tal hierarquização visual, sendo, de fato, mais fácil precisar se uma página como esta cumpre “eficazmente” seu papel comunicacional.

A partir desta polarização genérica em dois grandes grupos, um que trabalha signos visuais destacando o caráter não-representativo e outro que se funda na normatividade da clareza e neutralidade, optamos por concentrar nossas atenções no primeiro ramo. Essa escolha deve-se à enorme dificuldade em se determinar até que ponto podemos esclarecer os nós sógnicos de uma manifestação predominantemente vaga.

É justamente com esse enigma que pretendemos nos confrontar, pois acreditamos que é esse tipo de questão que a união *semiótica-comunicação visual* permite resolver. O paradigma pós-moderno do design gráfico editorial não-representativo será aqui estudado com intuito de contribuir para a compreensão dos mecanismos que regulam a complexa rede semiótica deste signo que tem sido alvo de discórdia durante os últimos anos.

Parece justificável a dificuldade em se trabalhar com signos não-representativos, por um lado, porque a sistematização dada à vertente racionalista encontrou mais facilmente o auxílio das

ciências clássicas (matemática, física, psicologia, neurociências) e, por outro, por conta de uma relação de proximidade com as artes plásticas, que fez do designer um mito, construindo uma espécie de herói apolíneo distante do mundo ordinário. Tal dificuldade, contudo, não impede que tentemos suprir esta carência teórica. Afinal, se querelas históricas hoje perderam seu sentido (haja vista a dissolução do par dialógico “estilo” *versus* “função”, “forma” *versus* “conteúdo” etc.), o próprio território do design necessita digerir essas mudanças para melhor compreender seu momento e sua função.

Desse modo, entendendo a dificuldade em se trabalhar com as noções de liberdade, espontaneidade, vagueza, criatividade no âmbito do projeto gráfico editorial, pergunta-se: quais contribuições a semiótica pode oferecer para a compreensão dos mecanismos não-representativos do design gráfico contemporâneo? Ou seja, como um olhar semiótico para a linguagem gráfica pode ajudar a compreender o funcionamento de uma rede de significados que apontam para múltiplas direções?

Esta questão genérica inclui outras mais sutis: se o design que foge do padrão costuma escapar aos métodos de leitura e análise também padronizados, como superar convenções e criar ferramentas novas para compreender as novas funções de uso e novas funções de signo? Ou seja, uma vez que o design gráfico não-representativo descumpra funções clássicas da comunicação, subvertendo regras pré-estabelecidas (legibilidade, ergonomia, harmonia, neutralidade) e reclamando por uma evolução no próprio paradigma da leitura, que tipo de função, então, esta expressão cumpre? Que tipos de mensagens estão implícitas nestas peças gráficas e qual classe de contratos comunicativos estão a elas associados?

O problema da função, que aqui se evoca, tem claras raízes epistemológicas. Desde o emblemático aforismo de Sullivan – *form follows function* – a teoria ou teorização do design reflete sobre sua função, no seio da sociedade industrial. Tendo enorme repercussão na Europa este funcionalismo do design ganha corpo, na década de 20, sob a legenda *avant-garde* e na sequência influencia a criação da Bauhaus (1919-1933), talvez a mais importante escola de design da história (BÜRDEK, 2002). Apesar de não ter sido o propósito inicial da Bauhaus criar um estilo, mas sim eliminar as fronteiras entre arte e indústria, o rigor com que se tratavam as soluções formais (na tentativa de neutralidade estética) acabou por influenciar, junto com o *swiss design*, o que se pode chamar *Estilo Internacional*. Já a escola de Ulm

(1947-1968), representou um desenvolvimento desta racionalidade do design (MUNARI, 1997), cada vez mais entendida como uma atividade fortemente relacionada às ciências exatas.

Neste paradigma no qual se engendram disciplinas projetuais, a função não é mais inimiga da arte (MCCOY, 1990, p. 33). Este funcionalismo, cujas origens mais remotas apontariam para Vitruvius (arquiteto romano do primeiro século a.C.) e que só depois da Revolução Industrial viria a se tornar eixo central de algumas correntes artísticas, teve o propósito de resolver problemas práticos de forma lógica e eficiente (FIELL, et al., 2005, p. 263). Portanto, para sermos exigentes com esta questão teríamos que retornar à primeira Revolução Industrial e às mudanças sócio-culturais que dela decorrem. Entretanto, para nossos objetivos, não será necessário ir tão longe, uma vez que o genérico problema da função do design está sendo visto neste estudo apenas do ponto de vista da *função de signo*, entendida aqui como o modo lógico que fundamenta o signo gráfico, segundo a semiótica peirceana.

Neste sentido, a respeito da função de signo no design gráfico, podemos concordar com a abordagem denominada pela designer e pesquisadora Katherine McCoy (1990) de “desconstrutivista”. Segundo a autora, as imagens gráficas são inacabadas em si mesmas, isto é, estão por completar seu processo sógnico no interpretante. Neste sentido, a expressividade de movimentos como o *new wave*, a partir da década de 1960, reúne um arranjo formal que combina, num misto não discernível, texto e imagem, gerando, cada vez mais, um contraponto às escolas racionais como Bauhaus e Ulm.

Essa valorização do texto como imagem acentua o aspecto dinâmico de uma interface gráfica e gera propostas bem variadas, que atuam como oposição ao formalismo funcionalista herdado da escola Bauhaus (CAMPOS e PRIOSTE, 2006, p. 98).

Ou seja, no mesmo momento em que o design ganha autoridade enquanto atividade rigorosamente exata, cujo método se aproxima do científico, outra vertente, conceitualmente oposta, começa a questionar o racionalismo como saída confiável para projetos ligados à arte e ao design. O conflito entre racionalidade e irracionalidade ganha evidência com o embate entre as correntes do construtivismo (e toda a tradição dos cânones no design *bauhausiano* e *ulmiano*) e desconstrutivismo (que se apoia no surrealismo, e em cuja tessitura se insere o

estilo californiano *new wave*). Essa discussão será emblemática para a compreensão e análise dos significados presentes no design gráfico não-representativo e, em um âmbito estendido, de todas as mensagens visuais codificadas da contemporaneidade.

Enquanto o argumento racionalista se adéqua perfeitamente ao mundo dos produtos industrializados, a abordagem surrealista consegue um forte apelo publicitário por meio das composições inesperadas, ambiguidade e surpresa (MCCOY, 1990). O debate ganha corpo quando, no contexto das guerras, ocorrem migrações de grandes nomes do design para os Estados Unidos, tais como Herbert Bayer, Moholy-Nagy e Herbert Matter. Neste momento, o projeto gráfico admitiu a ambiguidade como função de linguagem, pois ela passa a ser perfeitamente conciliável com propósitos comunicacionais nos quais a literatura e psicologia se alinham com o design que pode oferecer formas de uma comunicação conceitual. O papel do design redefinia-se como uma atividade com alto nível de capacidade interpretante de mensagens codificadas, tornando-se uma autoridade perante “necessidades” comunicacionais (idem).

À estética agressiva por parte do *new wave* foi adicionado outro fator que coloca seus adeptos em uma posição mais volátil, a saber, os avanços tecnológicos dos anos seguintes, especialmente no que diz respeito à informática. Tais avanços, a partir da década de 80, com a simplificação das técnicas de produção e impressão, aliadas à popularização de peças publicitárias e o barateamento dos encargos dos veículos de comunicação, proporcionaram uma enxurrada de imagens por todo o mundo urbano.

Wolfgang Weingart, Neville Brody, David Carson, Edward Fella e tantos outros que surgiram e continuam surgindo com propostas semelhantes, tornam o papel de interferências gráficas como ruídos e elementos irregulares uma oposição tanto para o design gráfico como para o design digital. (CAMPOS, et al., 2005, p. 98)

Influenciados por todos os experimentos das décadas precedentes e pelo avanço tecnológico, o pós-modernismo encontra fundamento nas vertentes teóricas do pós-estruturalismo europeu. Não se trata de uma novidade estética, uma vez que princípios de desconstrução aliados ao projeto gráfico, com formas irregulares, ruptura da ortogonalidade das grades etc. já existiam

há muito tempo. Antes, porém, trata-se da ampliação de significações em expressões cada vez mais complexas (idem). O significado passa a ser inerentemente instável.

Estas mudanças levam Bernhard Bürdek, na década de 80, a atualizar o funcionalismo da virada do século XX. O autor amplia este conceito propondo uma noção de função para além das funções práticas previstas por Louis Sullivan. Para Bürdek, ao contrário, “o designer deve ser conhecedor das funções práticas de um produto, mas [principalmente] deve ser um *especialista* nas funções de signo”<sup>3</sup> (BÜRDEK, [1994] 2002, p. 179). Assim, a forma segue a função, mas “função” passa a ser dividida em *função prática* e *função de linguagem*<sup>4</sup> (esta última estando subdividida em outras três: a *função estética, indicativa e simbólica*). Essa prevalência da linguagem faz o autor crer na relevância da semiótica para a própria atividade do design.

O conceito de linguagem do produto focaliza a correspondência homem-objeto, já que o design tem a ver com a relação entre usuário e produto (sistemas de produção, interior, pavilhões de feira etc.). Neste tema, têm particular interesse as funções que facilitam a percepção. A semiótica como modelo explicativo tem fornecido dados de grande importância. (BÜRDEK, [1994] 2002, p. 178)

Além de Bürdek, vale lembrar o esforço de alguns autores que caminharam no mesmo sentido que estamos propondo aqui. Por exemplo, na tentativa de compreensão das funções que

---

<sup>3</sup> Tradução nossa da versão espanhola na qual se lê: “*El diseñador debe conocer las funciones prácticas de un producto, per debe actuar como experto em el sector de las funciones de señal*” (BÜRDEK, [1994] 2002 p. 179). Vale acrescentar que a principal oposição que Bürdek faz, nesta frase, é entre **conhecedor** e **especialista**. Ao afirmar que o designer é conhecedor das funções práticas, mas um especialista nas funções de signo, o autor dá a entender que estas últimas são mais importantes, para o designer, que aquelas. De qualquer modo, para uma interpretação mais apurada do sentido da frase teríamos que recorrer ao original em alemão, o que não foi possível neste estudo.

<sup>4</sup> Parece que o que Bürdek entende por “função prática” seria o trabalho do engenheiro (mecânico, elétrico, de software etc.) para quem um produto qualquer tem uma função primordial, que exclui a dimensão retórica. Longe disto, o trabalho do designer seria justamente atuar na “função de linguagem” que está presente em qualquer produto. Para o autor, se nós vemos uma cadeira e a identificamos como um “objeto que serve para sentar” estaria atuando a função indicativa (portanto, função de signo), ao passo que se estamos sentados na cadeira, o que atua é a função prática. Evidentemente, no caso do design gráfico, a dicotomia prático/comunicativo seria um paradoxo (afinal, design gráfico é essencialmente comunicação). Contudo, tendo um ponto de vista muito mais intransigente, Bürdek diria, acreditamos, que a função prática de um livro, por exemplo, seria a transmissão fiel das ideias do autor (o que já é comunicação, mas não comunicação visual), enquanto a função de linguagem (no sentido estritamente visual) seria o modo como as ideias se convertem em um “discurso visual” na página (por exemplo, dando ênfase visual a alguma palavra por meio do itálico).

tangenciam projetos em design, Tony Fry, em seu artigo *Contra uma teoria essencialista de necessidade: algumas considerações para a teoria do design* (FRY, 2005), busca questionar até que ponto seria possível ainda se falar em satisfação de necessidades por meio de processos comunicativos na sociedade de consumo. Ao questionar o caráter ontológico do conceito de necessidade, dada a indissolubilidade entre ela e o sujeito que a percebe, o autor enfatiza a crescente evidência de necessidades impostas à cultura pelo sistema que a suplanta. No processo (notável a partir das consequências históricas pós Revolução Industrial) de geração e ampliação de mercado, ocorre a passagem do valor de uso dos objetos para o valor de significação que o objeto teria para seu dono. O autor esboça, implicitamente, uma crítica à criação de demanda por parte da indústria.

A história é tratada como narrativa realista, uma *doxa*, que apresenta a criação da vida material como “o desenvolvimento do processo real de produção”. Neste argumento, há um claro reconhecimento do sistema de produção como sendo o meio de reprodução social no qual “necessidades”, trabalho, manufatura e consumo estão todos dentro de relações recíprocas de produção *per se*. Além disto, as “necessidades” do sujeito individual são derivadas “da posição que elas ocupam nas relações de produção” (FRY, 2005, p. 65)

Dado o caráter social do design, o autor sugere que o profissional desta atividade seja instigado a estabelecer, antes de tudo, uma conexão com o sistema cultural a ser trabalhado. Interessante observar no trabalho de Fry a ampla dimensão dada ao design, abordagem esta que nos estimula a buscar, da mesma forma, um alargamento das funções de signo supracitadas. Não que Bürdek esteja errado, mas nos parecem insuficientes as divisões da função de signo em *estéticas, indicativas e simbólicas*.

Em um texto do livro *Discovering Design* (BUCHANAN, 1995), Buchanan trata de questões fundamentais para uma teoria do design na contemporaneidade. Busca, por meio de uma retomada do humanismo e da retórica, fazer uma reflexão sobre o design enquanto atividade do saber não relacionada com a certeza, mas, principalmente, com a descoberta. Esta abordagem trata do problema do design em si, naquilo que ele é enquanto atividade de desenvolvimento do conhecimento por meio da construção de objetos artificiais (objetos que são frutos da criação humana). No que diz respeito à semelhança entre design e as

humanidades, pode-se creditar àquele trabalho a rara capacidade de atentar para o fato de que a associação do design à ciência convencional não consegue dar conta do problema da incerteza, do devir e da descoberta, tão inerentes a esta atividade humana. O que está em questão, lembra Buchanan, é o fato de o design não se preocupar exclusivamente com o problema da necessidade, no sentido de resolver questões práticas, mas, sobretudo, com o da contingência. Assim, para o design enquanto “não-ciência”<sup>5</sup> importa menos a compreensão de como as coisas são e mais de como elas poderiam ser.

O tema da retórica passa a ocupar um papel central, existindo por trás da linguagem visual (PÉNINOU, 1976): foi ela que proporcionou a base para o projeto sistematizado, permitindo o desenvolvimento de antecipações complexas. Vale lembrar que a retórica existe por trás do texto semiótico e pode ser considerada como a arte do argumento que se manifesta como um produto, sendo, portanto, capaz de funcionar como um veículo (BUCHANAN, 1995, p. 31). Sobre este aspecto, cabe recordar que a noção de retórica se evidencia no problema da indeterminação do objeto. A maior consequência desta tese é que,

Uma vez que o objeto do design é indeterminado – potencialmente universal no seu âmbito, porque o design pode ser aplicado a situações novas e em mutação, limitado apenas pela criatividade do designer –, então o problema nos estudos de design não são produtos em si, mas a arte de conceber e planejar produtos. Em outras palavras, a poética dos produtos – o estudo dos produtos, tal como eles são – é diferente da retórica dos produtos – o estudo de como os produtos podem vir a ser veículos de argumentos e persuasão sobre as qualidades desejáveis na vida pública e privada (BUCHANAN, 1995, p.26)<sup>6</sup>

O que fica implícito nesta passagem é a visão do design como arte de conceber e planejar produtos-veículos, ou seja, arte de transformação da retórica em poética. A partir deste ponto de vista o problema da indeterminação se refere ao que está por trás do produto no momento de sua gênese, que pode, em parte, se resolver mediante escolhas projetuais e, em parte, continuar indefinido na sua práxis pós-projetual, na relação com os intérpretes.

---

<sup>5</sup> Isto é, para o aspecto do design que lida com a incerteza, com a descoberta de possibilidades.

<sup>6</sup> Tradução nossa.

Essa relação do ser humano com os objetos artificiais que o design cria foi trabalhada também por Baudrillard (2006), para quem a base que fundamenta o sistema de linguagem que daí emerge está no sistema tecnológico antecedente. Do nosso ponto de vista, interessam mais os tipos de relações sógnicas da interface homem-produto artificial. Uma dessas relações que têm sofrido transformações cabais diz respeito à noção de identidade. E nesse ponto, cabe destacar o panorama do livro *Design gráfico cambiante*, de Rudinei Kopp (2004). O autor identifica e analisa casos em que a manifestação do design gráfico não adota projetos de identidade visual estável, o que corrobora sua tese de que as identidades podem ser flexíveis, mutantes, adaptáveis. Como um exemplo, o autor cita a revista *Ray Gun*, de David Carson, fazendo uma análise histórica e contextual do projeto e apontando para seu funcionamento dinâmico. O trabalho tem o mérito de identificar a prevalência do caráter imagético sobre o textual da revista, mas sua análise não busca mais do que pincelar o tema, servindo mais como introdução para trabalhos futuros.

Gunther Kress e Theo van Leeuwen, em *Reading images: the grammar of visual design* (2001), falam de uma gramática visual que se constrói em um “ambiente semiótico”, resultado da diversidade de formas e meios de comunicação disponíveis em uma sociedade. Os autores apontam para o fato de que toda manifestação sógnica preenche simultaneamente uma função ideacional (das relações instâncias do mundo) e uma interpessoal (das relações entre pessoas). Essa abordagem tem o mérito de frisar que é dentro de um sistema social que são construídas as relações de significação e, portanto, toda função do signo se constrói como uma rede não-uniforme, organizada segundo padrões culturais específicos.

Diversas outras pesquisas trabalham nessa interface da semiótica com o design e representam uma tentativa de dar conta dos novos acontecimentos visuais (de um design em transformação). Em um trabalho chamado *Design e transgressão*, de 1990, Flávio Cauduro identifica uma espécie de retorno à anarquia por parte dos artistas gráficos. O autor esboça um aprofundamento nas questões do significado através da semiótica psicanalítica de Julia Kristeva. Apesar de galgar um aprofundamento nas questões da psicanálise, a pesquisa não chega a formular um olhar sobre a pretendida inventividade na linguagem gráfica. Isto limita a abordagem a uma reflexão teórica, que, apesar de valiosa, não chega a elaborar um esquema de análise do signo e suas relações intrínsecas. Já Ana Claudia Gruszynski, em *O design pós-modernos e as vanguardas*, relaciona as possíveis interconexões entre o modernismo e o pós-

modernismo no design gráfico a partir de elementos visuais similares. Seu estudo pretende fazer conexões entre os dois períodos em questão e, neste propósito, é bastante afortunado. O que cabe ressaltar é que, no nível dos processos comunicativos que os signos pós-modernos operam, seria interessante um estudo analítico, ainda que de uma manifestação particular, para exemplificar o que permanece implícito no seu levantamento teórico.

O que fica evidente até aqui, quanto ao estado da arte, é que entre os autores que abordam as questões do pós-modernismo no projeto gráfico e das funções de signo, há um consenso em tomar como fundamentais os aspectos comunicacionais da visualidade, mas há também um descrédito com relação às ferramentas analíticas que podem ser utilizadas no estudo do signo gráfico enquanto tal e também no seu modo de se organizar e se constituir qualitativamente. Esta constatação eleva a competência de tal diálogo semiótico e subsidia a justificativa de suprir as carências de estudos pautados em uma proposta analítica.

Resumindo, podemos dizer que, uma vez que o design gráfico (ou pelo menos parte dele) almeja um caráter polissêmico na exacerbação da plasticidade, ganha importância o aspecto *não-representativo* de sua linguagem e, por consequência, as qualidades mais puras do signo. Neste sentido, acreditamos ser válida, para uma aproximação com o íntimo de um fenômeno midiático típico da pós-modernidade, a opção por este recorte cuja expressão visual é precursora de todo um “estilo” gráfico que a sucede. As páginas programadas por Terry Jones, Barney Bubbles, David Carson, Neville Brody, dentre outros, rompem com os dogmas de diagramação, principalmente por conta da inadimplência com relação aos padrões ergonômicos – criando, por exemplo, fontes fantasias, fotografias desfocadas, sobreposição de camadas, ausência de margens, alinhamentos e grades oblíquas etc. Estas características, opostas aos padrões da mídia convencional, carecem de devida atenção por parte do meio científico.

Neste sentido, este estudo visa suprir uma lacuna nos estudos sobre a expressão midiática pós-moderna, não apenas no que diz respeito aos territórios intersticiais entre design e arte (que tanto necessitam ser digeridos), mas, principalmente, no que se refere às contribuições que a semiótica pode fornecer para o entendimento da rede do funcionamento sógnico de uma expressão da pluralidade.

Ao abordar manifestações visuais inovadoras em uma mídia tradicional, esta abordagem ganha relevo, pois trata de fenômenos gráficos em fase de amadurecimento vinculados a um domínio conceitual ainda em fase de assimilação.

Fica claro, portanto, que o objetivo principal do presente estudo é contribuir para a compreensão das funções de signo nas expressões mais livres da mídia impressa pós-moderna através da proposta de um modelo de análise do design gráfico não-representativo, bem como sua aplicação prática.

Com isso, pretendemos, ao mesmo tempo: esclarecer as diretrizes para uma análise da comunicação visual polissêmica na mídia impressa segundo uma abordagem semiótica (alcançando contornos e métodos do processo de análise do signo); encontrar os argumentos que polemizam as obras dos designers pós-modernos, como a falta de legibilidade nos textos verbais e a falta de funcionalidade ergonômica; e perceber as funções de signo que permeiam o processo de comunicação do design gráfico não-representativo. Os capítulos estão divididos da seguinte forma:

No primeiro capítulo, as questões mais gerais sobre a análise do signo gráfico serão contextualizadas para o leitor. Este capítulo resume a tese da percepção visual como um processo ativo, esboça um breve levantamento dos fundamentos teóricos que acompanharam a pós-modernidade e também se posiciona frente às questões mais emblemáticas sobre a serventia de uma abordagem analítica.

No segundo capítulo, partimos em busca de um modelo analítico que pretenda dar conta dos fenômenos não-representativos do signo visual. Já no início do capítulo, é apresentado um breve panorama da semiótica peirceana e da teoria das matrizes da linguagem e pensamento, bem como uma passagem rápida por alguns modelos de análise semiótica da visualidade. A partir dos modelos analíticos estudados, é esboçado nosso próprio modelo para tentar responder às questões aqui apresentadas.

No terceiro capítulo, é testada a licitude do modelo proposto, aplicando-o a um caso específico. Uma vez que todo modelo de análise pressupõe um objeto a ser analisado, sua validade se faz justamente nas consequências práticas que permite. Assim, através do contato

direto com o objeto de análise (no caso presente, exemplares da revista *Ray Gun*, criada por David Carson na década de 1990) o exame dos fenômenos sígnicos é capaz de falar sobre a própria legitimidade do modelo, apontando suas vantagens e desvantagens, de modo a sugerir caminhos para aplicações futuras.

Acredita-se, desde já, que a expressão desinteressada do design gráfico não-representativo (criticando as normas do doutrinário sistema *ulmiano*) gera uma estética de revolta, de crítica aos padrões, uma expressão da cultura contra o sistema. Cremos que esta crítica pode ter dois efeitos simultâneos. Do ponto de vista progressista, ela reclama por uma fissura na estrutura lógica do design como ciência. Por sua vez, o sistema doutrinário conservador parece se apropriar desta mesma plasticidade para propor uma cientificidade mais flácida, que dê conta da dissipação formal das rígidas estruturas visuais. Ao que tudo indica, de um ponto de vista mais amplo, a contestação não pode ser vista apenas como uma desvirtuação. Certamente ela representa uma ruptura, mas acreditamos que isso não faz dela um retrocesso. Ao contrário, a crítica visual parece fazer parte de um momento de transição entre estágios, pois, assim como há um período de latência entre as fases sólida e líquida de uma substância química, a retórica visual necessita dessa tensão funcional para sua própria ebulição.

# CAPÍTULO I

## Contextualização

### O balde da mente

Foi-se o tempo em que debatíamos sobre a atividade ou passividade da percepção humana. Gombrich, Arnheim e outros teóricos das artes visuais já apontavam para o fato de que não há percepção de forma sem esforços mentais. Durante o século XX, a psicologia também passou a considerar esta questão, principalmente pelos estudos da *Gestalt*. Com o avanço das ciências cognitivas, estas reflexões ganharam tal caráter de objetividade que já não há motivos para reforçar a suposta passividade dos sentidos humanos, sendo cada vez mais imprescindível entender a percepção como um processo ativo. Mas o que isso quer dizer? E qual interesse esse fato poderia ter para um estudo sobre análise de imagens impressas?

Em primeiro lugar, cabe destacar a diferença entre dois momentos funcionalmente distintos de toda percepção: um que podemos chamar de “sensação” e outro de “inferência inconsciente” (GOMBRICH, 1995, p. 16). Ainda que, para nossa experiência ordinária não haja distinção aparente entre o “ver” e a “sensação visual”, para os estudos que focalizam a comunicação visual não há por que manter misturados o joio e o trigo – embora eles estejam aparentemente emaranhados. A relevância desse aspecto para o presente estudo deve se demonstrar nos próximos parágrafos.

Antes, porém, atentemos para o fato de o ser humano estar constantemente testando e reelaborando seu ambiente<sup>7</sup> e para as implicações disto para o processo cognitivo na medida em que é índice da transição entre um estado amorfo para o organizado<sup>8</sup>. Podemos dizer que esse processo de diferenciação, que, do ponto de vista semiótico, pode ser traduzido em

---

<sup>7</sup> Esta frase nos remete a diversos autores, como Popper, Peirce, Durkheim. Vamos apenas sugerir a abordagem da teoria geral dos sistemas, tal como se constituiu na tradição russa, trabalhada de forma sucinta em Vieira (2008).

<sup>8</sup> A rigor, não poderíamos falar em “amorfo” e “organizado”, pois estes dois extremos são estados limites, dos quais o universo que conhecemos hoje não participa. Contudo, há razões para crer numa cosmologia que caminha do caos total rumo a uma ordem total. Ver, por exemplo, (IBRI, 1992).

acréscimo de informação, reflete a tentativa de sobrevivência do *Homo sapiens sapiens*. Desde os mais remotos vestígios de existência humana, já estavam presentes as tentativas de compreender o mundo, até para garantir a permanência da espécie, no sentido mais estreito do termo. A visão, como mecanismo ordenador dos estímulos, serve a este fim com indispensável eficácia. Perceber o mundo é adquirir poder de ação sobre ele.

Deste ponto de vista, percepção é semiose<sup>9</sup> (SANTAELLA, 1993), ou seja, não há desvinculação entre o perceber e o traduzir, até porque perceber é modificar ou, em outras palavras, perceber envolve um processo complexo de cruzamento entre informações atuais e passadas que apenas uma ação mental pode perfazer. É justamente nesta nuance que reside o diálogo entre o processo físico e o mental, pois criar essa ponte entre um “atual” (excitação física) e um “virtual” (experiências anteriores) é o que caracteriza o processo perceptivo como uma espécie de tradução dos estímulos em conceitos, como mostra Santaella (idem).

Uma vez relacionados, esses termos não podem mais ser tomados de forma independente uns dos outros. Aliás, esse processo relacional garante algum grau de eficiência para a vida humana. Isso não quer dizer que não exista percepção errônea, mas que há uma tendência natural à correção de julgamentos perceptivos<sup>10</sup>. Além disso, cabe acrescentar que tais julgamentos provenientes da percepção se forçam sobre nós, ou seja, “o que caracteriza a percepção é o senso de externalidade” (idem, p. 96). Tanto é assim que fica difícil para qualquer ser humano, substituir julgamentos perceptivos por um juízo consciente qualquer. A última “hipótese” formulada pela percepção sempre nos parece extremamente coerente.

Por exemplo, vemos às vezes um pequeno objeto perto dos nossos olhos como se fosse uma grande montanha, ou um papel esvoaçante como se fosse um pássaro. Uma vez cientes de que cometemos um erro, é impossível continuar vendo essas coisas como víamos antes. Se tivéssemos que pintar os objetos em questão, certamente usaríamos formas e cores diferentes para representá-los antes e depois da descoberta. De fato, assim que pegamos um lápis e começamos a

---

<sup>9</sup> Semiose é a ação do signo, um processo eminentemente triádico que envolve o signo, o objeto e o interpretante. No próximo capítulo falaremos rapidamente sobre este tema. Para mais detalhes, ver Appignanesi, 2001; Santaella, 1983; Queiroz, 2004.

<sup>10</sup> Julgamento perceptivo é um termo técnico que se refere ao estágio final do processo inconsciente da percepção. Trata-se, portanto, de uma fase mais mental desse processo. Ver . (SANTAELLA, 1993)

desenhar, a ideia de nos entregarmos passivamente ao que chamamos impressões sensoriais torna-se, com efeito, absurda. (GOMBRICH, 1999 (1950) p. 562)

A citação acima mostra que é realmente difícil desacreditar no que chega à nossa consciência em forma de julgamento perceptivo (ainda que não tenhamos controle consciente sobre os processos que levam nossa mente a reconhecer aquilo que estamos percebendo). Por um lado, isso se deve a alguma propriedade objetiva da percepção, fruto de uma realidade que “insiste” sobre nós (IBRI, 1992). Por outro lado, os sentidos são processos que exigem algum grau de esforço (ainda que inconsciente) para perceber o que se apresenta como fenômeno.

O exemplo de Gombrich nos ajuda, ainda, a ver como é criativo o olhar. O simples exercício de representar a realidade faz de qualquer criança um “criador” da realidade (ARNHEIM, [1980] 2005, p. 155). Mais ainda, no simples fato de abrir os olhos e ver, a realidade vista já funciona como uma realidade original. Aliás, essa realidade, que nos aparece na sua inteireza durante o tempo em que estivermos suficientemente desarmados para estar em contato com ela, é simultaneamente criada por nós e independente de nós. Desviando o foco de reflexões ontológico-epistemológicas sobre o que é o real<sup>11</sup>, cabe-nos aqui apenas apontar para o ponto central da percepção visual: tudo o que vemos, vemos ativamente.

Essa é a ideia central dessa introdução. Muitos designers não aceitam isso facilmente e, por tal motivo, estamos frisando esse ponto que vai ser fundamental para estudarmos uma linguagem visual. Acreditamos que examinar a linguagem visual ou qualquer fenômeno ligado à visualidade sem reconhecer que a percepção é um processo ativo seria faria desta dissertação um estudo, na melhor das hipóteses, anêmico. Sem entrar na estrutura da semiose perceptiva, pretendemos apenas sugerir aqui que os estudos da *Gestalt* que propõe um modelo (teórico) dual (ou dicotômico) da percepção e que geram, por isso, conceitos opositivos dualistas (como harmonia/caos, simplicidade/complexidade, exatidão/distorção) são semioticamente vazios. Com isto não pretendemos dizer que não existam imagens mais complexas que outras (pois, de fato, elas existem), mas simplesmente desacreditar numa classificação opositiva objetiva.

---

<sup>11</sup> Sobre o conceito de realidade, recomendamos os seguintes trabalhos (IBRI, 1992), (SILVEIRA, 2000), (AMARAL, 2009).

Por exemplo, tomemos as duas diagramações de página abaixo. A paginação da esquerda reflete uma estrutura centralizada (típica da litografia anterior aos movimentos modernistas do início do século XX), enquanto que a da direita reflete um alinhamento à esquerda e à direita, típico da Bauhaus.



Figura 3: padrões de diagramação pré-moderno (esquerda) e moderno (direita)

Sem considerar os valores culturais de cada tipo de representação, podemos afirmar com certa precisão que a diagramação da direita, justamente por utilizar o alinhamento lateral, é mais *ordenada* que a da esquerda, no sentido de que a disposição das fotografias e do texto está mais “fixa”, que permite menos variação. Tentemos imaginar como ficaria a página caso as fotografias (representadas pelos retângulos pretos) fossem trocadas de lugar. Enquanto na imagem da esquerda (centralizada) as fotografias poderiam perfeitamente se deslocar para cima ou para baixo, na da direita qualquer deslocamento causaria uma sensação de incômodo. Por este motivo, os estudiosos do design gráfico definiram o alinhamento centralizado como mais fraco e o alinhamento à esquerda ou à direita como “alinhamento forte”.

Até aqui a *Gestalt* vai bem. Podemos classificar as imagens comparativamente e assegurar “esta é mais forte que aquela”. Mas se não tivéssemos ambas no mesmo campo visual ao mesmo tempo não conseguiríamos distinguir o que faz uma imagem “forte” ou “fraca”, pois faltariam atributos próprios, em cada uma delas, que pudessem sobreviver sem a outra. Ou seja, para estudar uma imagem visual singular não bastam os atributos opostos. Serão necessários outros atributos que permitam caracterizar qualquer imagem, ou seja, serão necessários atributos mais fundamentais para a análise. Mas como vamos descobrir tais atributos?

Para responder essa questão é necessário que, antes, respondamos outra: estamos buscando na imagem uma propriedade autônoma, totalmente independente, ou estamos buscando uma propriedade na nossa própria capacidade de ver a imagem? O fenômeno visual é o resultado de uma recepção passiva, que imprime o impulso visual na nossa retina tal como ele é, ou é o resultado de uma recepção ativa, que imprime o impulso tal como nosso organismo está preparado para recebê-lo? Acreditamos que essa impressão é sempre mediada, fruto não só do estímulo, mas principalmente de um sistema (de)codificador particular (que no caso do ser humano, é representado pelo sistema cognitivo/perceptivo). Essa posição faz do fenômeno um produto do dado exterior com os órgãos do sentido, sendo o seu resultado necessariamente efêmero.

A ideia de impressão parece, de fato, anêmica se comparada com a de exercício ativo, gerador de “hipóteses”<sup>12</sup>, a serem confirmadas pela experiência. O processo perceptivo trabalha por conjecturas (SANTAELLA, 1993), portanto necessita de alguma validação. Mas diferentemente do aprendizado consciente, as hipóteses perceptivas só podem ser confirmadas em uma experiência ulterior a uma percepção singular. Assim, a percepção para na medida em que começa uma interpretação, pois tão logo são traduzidos, os estímulos aparecem para a consciência ativando, assim, um processo genuinamente semiótico. De qualquer modo, em última instância, é na percepção que tem início uma crença que vai regular a ação futura. Toda ação no mundo, portanto, é influenciada pela percepção e não há motivos para negar isso. Se vejo um buraco no chão, desvio. Ou seja, após perceber determinado estímulo e formular uma proposição consciente, não é razoável agir como se não houvesse percebido nada. Este ponto está bem expresso no pragmatismo peirceano.

Os elementos de todo conceito entram no pensamento lógico pelas portas da percepção e saem pelas portas da ação deliberada; e o que não puder mostrar seu passaporte em

---

<sup>12</sup> Cabe aqui uma breve explicação sobre nossa ideia de hipótese perceptiva. De verdade, ela funciona como uma inferência hipotética consciente, no sentido de provisória, mas não se confunde com ela, justamente por não ser, no seu estado perceptivo atual, da mesma natureza. Estamos usando o termo entre aspas para marcar essa diferença.

ambas as portas deve ser detido como um elemento não autorizado pela razão (CP 5.212<sup>13</sup>)

Disso, conclui-se que a percepção, ao mesmo tempo em que satisfaz a condição de processo relacional, tenta formular, rapidamente, uma conjectura coerente com os fatos. Se a percepção não tentasse chegar, assim que possível, em uma proposição afirmativa, nós simplesmente não agiríamos, ou agiríamos muito lentamente (SANTAELLA, 1993, p. 99). Entretanto, apesar de formular as “hipóteses”, cabe a um processo consciente (por isto denominado pensamento lógico) formular as sentenças correspondentes. Esse processo é o responsável pela aprendizagem, uma espécie de alfabetização proveniente de hábitos interpretativos que escolhe os estímulos a serem “gravados” (no sentido de armazenados) na nossa memória de modo a afetar a conduta futura.

A relação entre inteligência/aprendizado e teste de hipótese parece concordar com a proposta-chave de Gombrich em *Arte e ilusão* (1995). Do mesmo modo, Arnheim, no seu capítulo sobre o desenvolvimento (que seria melhor traduzido por “crescimento”), fala no processo de aprendizado como uma dimensão mental, na qual podemos dizer que as representações do desenhista dependem de padrões visuais internalizados. Quando uma criança desenha com formas simples, ela está, ao mesmo tempo, trabalhando com conceitos visuais altamente abstratos e aprendendo a representar sua própria abstração (ARNHEIM, 2005 (1980) pp. 156-161). Basta considerar as estruturas retas e circulares que estão por trás de uma representação supostamente tosca da realidade para compreendermos sua notável capacidade abstrativa. Quando uma criança desenha uma mão por meio de um esquema de círculo central com cinco pontas que saem dele, ela está utilizando um complexo procedimento de simplificação da realidade. Este processo serve para ilustrar como ocorre a percepção, numa espécie de tradução de estímulos variados em estruturas simples, que nos permite organizar a informação que chega através dos órgãos do sentido.

Quanto à representação visual<sup>14</sup>, podemos dizer que é uma substituição presente tanto na criação (do artista/designer) quanto na recepção do espectador que olha a imagem física

---

<sup>13</sup> A sigla desta citação refere-se aos manuscritos de Peirce, no qual CP corresponde à coleção denominada *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, sendo o primeiro número referente ao volume e o segundo ao parágrafo.

associando-a a um universo referencial (não necessariamente visual) e construindo uma imagem mental. É com base neste princípio e considerando a complementaridade dos sentidos do tato e visão que o artista trabalha com “ilusões”, como quer Gombrich.

[...] se tentamos analisar nossas imagens mentais para encontrar seus constituintes primários, descobrimos que são compostos de dados sensoriais derivados da visão e de memórias do tato e do movimento. Uma esfera, por exemplo, parece ao olho um disco chato; é o tato que nos ensina as propriedades de espaço e forma. Qualquer tentativa por parte do artista de eliminar tal conhecimento é fútil, porque sem ele não poderia perceber o mundo. Sua tarefa consiste, ao contrário, em compensar a falta de movimento na sua obra com uma elucidação maior da imagem, de modo a transmitir não apenas sensações visuais, mas também aquelas memórias do tato que nos permitem reconstruir a forma tridimensional nas nossas mentes. (GOMBRICH, 1995 pp. 16-17)

A partir do entendimento do processo perceptivo na sua íntima relação com o universo mental, estudaremos o sistema da linguagem visual que permeia um certo tipo de manifestação do design gráfico pós-moderno, como veremos. Antes, porém, cabe contextualizar a dimensão cultural desse fenômeno.

## **A retórica da liquidez**

Especificamente na mídia impressa pós-moderna, entendida, segundo Barthes, como uma expressão da sociologia das comunicações de massa, deflagra-se o concurso de imagens que enquadra esta mídia como um complexo sistema de significação verbal e visual. Daí a preocupação quanto à superação do estruturalismo. “Para estes sistemas complexos [...], já não é possível então predeterminar, mesmo de maneira global e hipotética, a classe dos fatos de língua e a dos fatos de fala” (BARTHES, 1964, p.32).

---

<sup>14</sup> No próximo capítulo veremos as implicações do termo representação visual para as abordagens mais próximas da experiência estética, tidas como não-representativas.

O pós-estruturalismo na figura de Roland Barthes representa uma tentativa de compreender as camadas de significado que participam de um jogo da imagem. Isso significa que, embora as abordagens teóricas à comunicação visual tenham amadurecido (como podemos depreender dessa proposta pós-estruturalista de Barthes), ainda faz falta a existência de um olhar semiótico que focalize o problema da retórica visual.

Como vimos, o design gráfico passou por várias fases durante sua maturação até chegar ao ponto em que as propostas conservadoras e revolucionárias da década de 1970 recrutaram um número suficiente de adeptos. O conflito entre as correntes do construtivismo e surrealismo ganha uma roupagem bem mais robusta quando incorporou os rótulos de design *ulmiano versus new wave*. O embate entre um funcionalismo dogmático e uma exacerbação da liberdade é emblemático para o estudo dos significados presentes no design gráfico não-representativo bem como de todas as mensagens visuais codificadas da contemporaneidade.

Enquanto o argumento racionalista se adéqua perfeitamente ao mundo dos produtos industrializados, a abordagem surrealista consegue um forte apelo publicitário por meio da ambiguidade e surpresa. O papel do design redefinia-se como uma atividade com alto nível de potencial interpretante de mensagens codificadas, tornando-se uma autoridade perante as necessidades comunicacionais (MCCOY, 1990). É nesse contexto de ampliação da capacidade comunicacional das mensagens visuais que ganha importância o lema *'uma imagem vale mais que mil palavras'*. Cada vez mais abordagens com humor e ironia, que por vezes chega até mesmo a depreciar, propositadamente, o próprio signo (como nas publicidades de moda que valorizam um comportamento típico de autistas, *nerds* etc.), dialogam com o leitor solicitando uma recepção ativa e construção de valores. A ideia de legibilidade torna-se relativa e pode ser ampliada. O texto verbal pode pedir para que seja simplesmente visto (admirado) e uma imagem pode exigir a sua "leitura". É nesse contexto que o espectador funciona, cada vez mais, como um leitor/visualizador de um fenômeno visual codificado que pode ser analisado como linguagem (FLUSSER, 2007).

Longe de querer celebrar as conquistas do *new wave*, pretendemos apenas sublinhar que a função de signo, isto é, o processo de representação visual que acompanha todo projeto de design, passa a ter um papel extremamente relevante não só do ponto de vista plástico, mas também retórico. Neste sentido, acreditamos que a comunicação visual assume um papel tanto

mais impetuoso quanto mais seu caráter expressivo exercer influência sugestiva. E aqui se coloca novamente o problema do inusitado, cuja eficácia em termos de sugestividade<sup>15</sup>, vastamente explorada na publicidade, tem habitado uma vertente significativa no design gráfico.

Décio Pignatari, poeta e semioticista ligado ao concretismo no Brasil, ao trabalhar com a ideia de inovação, confere ao signo novo uma significação transgressora, inexistente até então, mas relevante, pois permite ao signo deixar de ser considerado “anti-funcional” (tendo em mente os ideais do restrito funcionalismo bauhausiano do início do século XX). Seu argumento nos faz admitir que a relativização das normas clássicas nem sempre constitui degeneração em modismos. O signo novo é também uma forma de manutenção do sistema, pois contribui para sua adaptabilidade. Segundo o autor, tal signo, apesar de estranho, é necessário no combate ao que chamou “entropia universal”.

Todo signo novo, externo ao código, é “ininteligível”. No entanto, tomando-se repertório em sentido amplo, como a soma de experiências e conhecimentos codificados de uma pessoa ou grupo, podemos dizer que esse sistema necessita da informação nova para combater a sua própria tendência entrópica, ou seja, a sua tendência a estados uniformes. (PIGNATARI, 2002, p.65)

Renovar o conhecimento é dar-lhe nova informação (PIGNATARI, 2002). Assim, segundo este autor, não se deve conceber a conotação do signo novo como descumprimento das funções. Ao invés disto, o propósito dele pode ser justamente questionar os alicerces teóricos, reclamando por uma evolução nas tradições conservadoras, expressando uma fase de transição na qual uma espécie de liquidez dos valores canônicos é conveniente.

Ainda sobre esta liquidez e adaptabilidade, que parece ser típica de um contexto histórico específico, Zygmunt Bauman consegue caracterizá-la com precisão ao propor uma divisão da modernidade em duas fases (uma líquida, outra sólida) e contestar a ideia de pós-modernidade como superação do período modernista. Ao invés disto, Bauman proclama a existência de dois

---

<sup>15</sup> Evidentemente, este tema suscita questões sociológicas que não podem ser trabalhadas neste estudo. Apesar da insistência de pensadores como Adorno, Eagleton, Guy Debord nos problemas causados pela indústria cultural, nosso foco estritamente semiótico não pretende tangenciar tais questões.

“estados” de uma mesma modernidade, refletindo uma passagem mais sutil para uma era da não-substituição.

Compreender essa transição parece essencial para qualquer abordagem que volte suas atenções para este complexo ciclo cultural, inclusive no nosso caso que pretende focar o design “pós-moderno”. Podemos dizer que o contraste entre a modernidade sólida e a líquida está ligado à concepção de valor que se admite. Enquanto uma quer destruir os valores que julgam tortuosos tendo em vista reconstruir valores mais austeros, a outra quer destruí-los simplesmente para manter-se na condição de disponibilidade, tendo em vista a facilidade de adaptação sempre que necessário.

Os tempos modernos encontraram os sólidos pré-modernos em estado avançado de desintegração; e um dos motivos mais fortes por trás da urgência em derretê-los era o desejo de, por uma vez, descobrir ou inventar sólidos de solidez duradoura, solidez em que se pudesse confiar e que tornaria o mundo previsível e, portanto, administrável.

[...]

A tarefa de construir uma nova ordem e melhor para substituir a velha ordem defeituosa não está hoje em agenda [...] O “derretimento dos sólidos”, traço permanente da modernidade, adquiriu, portanto, um novo sentido, e, mais que tudo, foi redirecionado a um novo alvo, e um dos principais efeitos desse redirecionamento foi a dissolução das forças que poderiam ter mantido a questão da ordem e do sistema na agenda política. (BAUMAN, 2001, p. 10)

O autor também se refere a mudanças que tal passagem implicou em termos de comportamento naquilo que caracterizou como instantaneidade, uma espécie de paradigma da atemporalidade. Baudrillard (1991) chamaria este processo de esvaziamento do sentido. Para Santaella (2007), toda essa transição se revela também na pulverização dos discursos culturais. No que diz respeito à maleabilidade do organismo cultural, este caráter parece servir a uma curiosa estratégia de permanência, não mais com um ideal perene.

[...] a moldura foi preenchida com um novo conteúdo; mais precisamente, a busca da “proximidade das fontes da incerteza” reduziu-se a um só objetivo – a instantaneidade (BAUMAN, 2001, p. 139).

Portanto, ficam, assim, assinaladas as características gerais da retórica da liquidez que permeia os projetos em design gráfico na transição do século XX para o XXI. Esse breve panorama do pós-moderno, contudo, ainda suscita diversas questões. Como esse caráter de instantaneidade se traduz no design gráfico? Quais são as marcas dessa transição nas páginas impressas? Podemos dizer que essa transição significa uma auto-reflexão do design gráfico que, a exemplo do que aconteceu nas artes plásticas do modernismo, passa a questionar a si mesmo? É adequado falar em “morte da imprensa”<sup>16</sup> (BLACKWELL, 2000) e do chamado *good design*? Se há fim de algum ciclo, o que surge para ocupar este lugar? Isto pode significar uma espécie de colapso da representação?

O intuito deste trabalho é propor um olhar crítico e analítico para o fenômeno visual que, ao nutrir, de antemão, certa esperança de que essas questões possam ser respondidas, contribua, de alguma forma, para que tais respostas comecem a surgir no horizonte.

## **Por que ler imagens se podemos contemplá-las?**

Qualquer tarefa de análise de um fenômeno deve assumir esse compromisso às expensas necessárias e, no caso da análise visual, não poderia ser diferente. Há um preço a pagar, mas os resultados podem compensar esse investimento. Para precisar o valor de um modelo analítico, é necessário se posicionar quanto à sua legitimidade. Neste sentido, poderia alguém questionar: por que analisar a comunicação visual? Ela não já diz o que tem a dizer por si mesma? O que mais se pode acrescentar?

Nesta aparentemente simples questão, estão implícitos três outros problemas que podem ser traduzidos nos seguintes termos: a análise não vai falar simplesmente sobre o que já estava lá, sendo, portanto, vazia de novidade? Como uma única análise pode se propor objetiva e o que garante a sua verdade? Analisar uma comunicação plural não é perder de vista sua função primordial puramente estética, polissêmica?

---

<sup>16</sup> Do original *end of print*.

Uma ilustre explanação destas questões encontra-se em Joly (1996). É concordando com este trabalho que podemos propor, em primeiro lugar, que qualquer análise é, em si, individual e, portanto, deve revelar o que, especificamente, “alguém” consegue ver em sua particularidade. Isto quer dizer que há uma margem de erro em cada análise singular, e quanto mais pessoas fizerem tal exercício, mais se poderá ter ideia do grau de certeza (objetividade) de um fenômeno analisado. Embora esteja claro que a objetividade não está na conclusão particular, vale acrescentar que ela possui um papel muito importante ao ajudar no aumento do “entendimento partilhado”. Assim, o fato de um analista não ser “todos os analistas” não tira a validade das análises individuais nem tampouco dos modelos que se preocupam em definir critérios para orientar análises. Aliás, poderíamos argumentar que a preocupação principal dos modelos de análise é com uma propriedade objetiva e, de acordo com Ransdell (1979), o potencial de interpretabilidade<sup>17</sup> de um signo é uma propriedade objetiva. Além disso, as pesquisas de opinião não concorrem com a análise semiótica logicamente classificada, pois, ao contrário daquelas, esta não busca respostas meramente intuitivas (SANTAELLA, 2002 pp. 39-40). Ao contrário, aqui se busca justamente encontrar o potencial (objetivo) de interpretação de um signo, “assunto”, aliás, sobre o qual jamais pode ser encarado como encerrado e que só podemos ter acesso por aproximações. Em poucas palavras, o potencial de interpretação de um signo ou sua margem interpretabilidade é inesgotável. Neste sentido, é importante lembrar que até mesmo a mais exata das ciências caminha por meio desse eterno processo de aproximações.

Em segundo lugar, o fato de toda análise trabalhar no plano da observação não a impede de revelar fatos (de enxergar novidades). O que a análise descobre são redes de significações encobertas pela experiência. São confissões e não manifestações. Portanto, o fato de seu diagnóstico se referir a uma experiência anterior é indiferente com relação ao seu potencial dialógico. Ela fala do que era tácito. Torna explícito o que era implícito. Mesmo supondo que o elemento implícito já estava no fenômeno, este era inacessível. Isso coloca a análise em uma posição delicada, pois, uma vez que tem o papel de mostrar os aspectos escondidos, ela não deve se ocupar com o evidente. Mas para quem já viu os resultados de uma tarefa similar, essa questão não parece tão incerta.

---

<sup>17</sup> Em semiótica, o potencial de interpretabilidade recebe o nome de interpretante imediato de um signo (SANTAELLA, 2007 (1983)).

Por último, podemos dizer que o valor de esclarecimento de uma análise será tanto maior quanto mais elementos implícitos existirem no fenômeno. Mas alguém poderia acusar de crueldade essa tentativa de revelar as camadas ocultas. A ideia seria mais ou menos assim: se a função estética está relacionada com a percepção de uma pluralidade, não seria sacrilégio desmembrá-la para revelar suas partes? Não é preferível mantê-la intocável na sua qualidade sagrada de servir a um propósito misterioso? Ler uma obra polissêmica por critérios objetivos não é matá-la enquanto efeito espontâneo? Embora concordemos que a função estética seja dotada de extremo valor, não vemos motivos para estabelecer uma oposição entre ela e a análise, não notando aí qualquer contradição. Joly parece concordar com isto na seguinte passagem:

[...] é errado acreditar que o hábito da análise mata o prazer estético, bloqueia a “espontaneidade” da recepção da obra. Devemos nos lembrar que a análise continua sendo um trabalho que exige tempo e que não pode ser feito espontaneamente. Em compensação, sua prática pode, *a posteriori*, aumentar o prazer estético e comunicativo das obras, pois aguça o sentido da observação e o olhar, aumenta os conhecimentos e, desse modo, permite captar mais informações (no sentido amplo do termo) na recepção espontânea das obras.

Enfim, ainda não se demonstrou que a ignorância seja uma garantia de prazer; ela com certeza não ajuda a compreensão. E compreender também é um prazer. (JOLY, 1996 pp. 47-48)

## **Em busca de um modelo**

Como já deve estar claro, este estudo se preocupa com a análise do signo visual no design gráfico, mas, antes disso, se ocupa principalmente com a busca por um modelo que dê conta das novas questões que o ambiente (contexto pós-moderno) coloca para nós. Ou seja, toda análise pressupõe um modelo analítico que esclareça de antemão quais as intenções da análise, os procedimentos, os resultados esperados e as implicações de tal tarefa. É este aspecto que está em questão aqui, pois precisamos definir qual modelo melhor se adapta aos objetivos apresentados e se tal modelo necessita ainda de ajustes para melhor servir aos propósitos.

Neste percurso, propomos revisar brevemente alguns modelos analíticos que se adéquam às questões sobre o fenômeno do design gráfico anteriormente mencionadas (crise na representação, a substituição dos cânones do design ulmiano etc.).

Muitos estudiosos já percorreram o caminho da análise de imagens e existe uma infinidade de modelos analíticos sobre a visualidade. Uma importante contribuição nesta direção foi dada pelo pós-estruturalismo, mais especificamente na figura de Roland Barthes, que utilizando-se da semiologia saussuriana cuja origem se vincula à lingüística refere-se à complementaridade de linguagens em signos multifuncionais. O autor percebe – o que, por sinal, Charles Peirce já havia notado muitos anos antes – que um fenômeno visual qualquer pode ser encarado da mesma forma que encaramos o verbal, pois ambos são, fundamentalmente, linguagem. O problema da retórica da imagem, para Barthes, passa a envolver dois níveis de significação, como se um nível mais denotativo permitisse a existência de um segundo mais conotativo. Os pares dialógicos da semiologia – significante/significado, sintagma/paradigma – são utilizados para determinar o papel ativo de um nível dado.

Theo Van Leeuwen (2001), ao trabalhar com a vertente australiana, discursa sobre as metafunções ideacionais, interpessoais e textuais. Seu modelo, alicerçado na teoria da informação e nos estudos da semiótica social, vê uma gramaticalidade visual ser engendrada de um sistema cultural específico, denominado ambiente semiótico. O modelo de Leeuwen consegue, desse modo, dar conta de uma construção e classificação de signos para um dado contexto social no qual estão agindo determinados atores.

Numa linha mais genérica e se concentrando nas consequências da teoria da informação de Shannon e Weaver, Roman Jakobson elabora um sistema das funções de linguagem que se baseia na priorização de um dos seis fatores presentes em toda comunicação: emissário, mensagem, destinatário, contexto, contato e código. Assim, as funções de Jakobson, vastamente difundidas e ainda hoje utilizadas, podem ser divididas em: emotiva, poética, conativa, referencial, fática e metalingüística. A partir dessa proposta, uma série de estudos seguiu essa linha, haja vista os trabalhos de Georges Péninou que sistematizaram uma semiótica da publicidade (PÉNINOU, 1976) na qual as mensagens são classificadas de acordo com a valorização de um dos aspectos funcionais da linguagem.

Outros tantos estudos semióticos trabalharam com a comunicação visual, mas para não nos alongarmos muito, vamos focar, neste momento, apenas naqueles que fizeram uso da semiótica peirceana para elaborar seu modelo de análise, mais especificamente nos dois que parecem bastante eficazes na sua aplicabilidade ao design gráfico: o de Lucia Santaella e o de Eduardo Araújo. Alguns autores, como Martine Joly, apesar de utilizarem a teoria peirceana em seu modelo, utilizam também conceitos de outras teorias. Esta é uma opção que nos parece arriscada, pois, apesar de conseguir completar muitas lacunas, pode pagar o caro preço da consistência lógica, o que significa que alguns conceitos poderiam sofrer irremediáveis deslizes<sup>18</sup>.

O modelo apresentado em *Semiótica aplicada* (SANTAELLA, 2002) nos parece bastante útil para uma análise geral do design gráfico. Trata-se de um modelo demasiadamente genérico, a exemplo da teoria peirceana, e que, por este motivo, tem, ao mesmo tempo, uma grande vantagem e uma grande desvantagem. A vantagem é que ele consegue dar conta de qualquer tipo de signo que possa se manifestar aos nossos sentidos, sendo perfeitamente traduzível para o caso das imagens. Entretanto, é justamente essa generalidade que acaba por dificultar o aprofundamento de questões mais específicas, como se faltasse uma ligação entre a semiótica geral e os elementos da sintaxe da linguagem visual (que tratam do ponto, linha, cor etc.).

Já o modelo apresentado em *A lógica heurística persuasiva do design gráfico* (ARAÚJO, 2005) é bastante específico e eficaz para o design gráfico. Consegue dar conta dessa intermediação que faltava até então. Sua proposta de trabalhar a questão da persuasão no design gráfico por meio de três tipos de olhar (olhar-apreço, olhar-relato e olhar-crítica) é eficaz na medida em que apresenta ferramentas analíticas próprias para entender o caráter tético que permeia o marketing visual. Elaborando um esquema triádico, o autor estreita as relações entre as manifestações qualitativas e uma intencionalidade que se coloca por trás do discurso visual. A única questão que nos parece cabal e não pode deixar de ser apontada é que, justamente por buscar um discurso intencional através dos indícios de um predicado dominante, o modelo de Araújo acaba por negligenciar, estrategicamente, os mecanismos que,

---

<sup>18</sup> Este parece ser o caso do modelo de análise das artes plásticas apresentado no segundo capítulo do livro *Introdução à análise da imagem* (JOLY, 1996 pp. 41-68). Neste capítulo, a autora parece confundir os conceitos de ícone, índice e símbolo, tão vitais para a teoria peirceana.

aparentemente desprovidos de propósito, não conseguem elucidar, de forma rápida, os escopos do projeto gráfico.

Entretanto, como vimos, são estes mecanismos que, cada vez mais, saltam à vista em algumas das manifestações mais paradigmáticas do pós-moderno, uma vez que a diluição dos cânones parece reger a “modernidade líquida”. Parece haver uma predominância da terceiridade<sup>19</sup> no trabalho de Araújo. E, no entanto, falta-lhe primeiridade. Portanto, aquele modelo é mais eficazmente aplicável a projetos de sistemas de identidade visual cuja pregnância da forma e o estabelecimento de padrões austeros assumam a característica dominante no projeto de identidade visual.

O que este trabalho vai buscar é justamente um modelo de análise que dê conta dos aspectos mais qualitativos possíveis. Seguindo a linha de Eduardo Araújo, buscamos aqui um modelo intermediário entre a universalidade apresentada em Santaella (2002) e a especificidade da sintaxe visual, tal como é estudada de um modo geral em Arnheim (2005) e de modo específico para o design gráfico editorial em Silva (1985). Vale ressaltar, desde já, que um modelo como este não será recomendado à análise de todo design gráfico, mas apenas àqueles casos nos quais a função da liberdade, espontaneidade, criatividade pareçam proeminentes. Como vimos, talvez não haja sacrilégio algum na tentativa de compreender um fenômeno artístico (ou quase-artístico) via análise.

No próximo capítulo, vamos detalhar tal modelo, que deverá focar as chamadas formas não-representativas (qualidades materializadas numa página, as leis dessas qualidades, as marcas qualitativas do gesto criativo, etc.). Este foco nos parece a mais eficaz no propósito de compreender os mecanismos semiótico-comunicacionais que permeiam as páginas de projetos gráficos como *The face*, *Beach culture*, *Ray Gun*, *i-D*, *Emigre*, *Fetish* etc. Projetos que, apesar de utilizarem os mesmos elementos de todo projeto editorial (texto verbal, fotografia e ilustrações), são de tal forma inundados por qualidades plásticas que até mesmo seu caráter figurativo cede lugar ao caráter – não totalmente, mas predominantemente – qualitativo. Nesse tipo de projeto, parece que o aspecto representativo da figura, da palavra, e principalmente dos

---

<sup>19</sup> Terceiridade é, para a filosofia peirceana, uma categoria universal de todo fenômeno. Sua característica principal é estar governada pelo caráter regulador dos fatos. No próximo capítulo vamos apresentar muito brevemente a semiótica peirceana, de modo a inserir estas ideias no contexto deste estudo.

próprios elementos da diagramação da página impressa (título, subtítulo, texto, chamada, legenda), tudo isso passa a funcionar sob o domínio de outra lógica, invertendo hierarquias e valorizando o inusitado, o que significa, do ponto de vista eminentemente sógnico, uma valorização do aspecto não-representativo – no qual as intencionalidades sucumbem ao teatro da sugestividade.

## **Sobre o neologismo design gráfico não-representativo**

Design gráfico não-representativo é um termo que estamos introduzindo para designar um tipo de projeto no qual a linguagem visual é trabalhada para expressar um conteúdo plural relacionado com a ideia de liberdade, espontaneidade, criatividade, difusão como já foi mencionado. Entretanto, este tipo de processo é especial justamente por não requerer uma regra que force o entendimento do intérprete a pensar tal coisa. Ao contrário, as conclusões a que o público chegar, no contato com essas formas, serão difusas ou vagas. Entretanto, talvez as conclusões sejam, neste caso, o que menos importa, pois diante de uma linguagem como esta, nota-se um teatro de hipóteses interpretativas e emoções no qual o produto tem valor por si.

O efeito de suspensão e afastamento da crítica pode ser considerado útil, até mesmo eficiente, se a escala de observação da realidade for ampliada para além do indivíduo. Tal como acontece em uma experiência estética, aparentemente inútil, a implicação para a espécie pode revelar um eficaz instrumento de estimulação da adaptabilidade (autonomia)<sup>20</sup>. As exposições de arte, por exemplo, funcionam como um território de reciclagem da mente humana.

No caso do design gráfico, se esse potencial não pode ser tão amplo (dada a imponência de suas funções práticas que a acabam por limitar, isto é, condicionar a liberdade) ele pode ao

---

<sup>20</sup> À luz da teoria sistêmica, uma espécie que pretenda permanecer no tempo deve adquirir um estoque de experiências armazenado, segundo uma função memória (VIEIRA, 2008 p. 42), de modo a aumentar sua capacidade de se relacionar com o ambiente. A aquisição de novos estoques com o tempo precisa ser refrescada com elementos inovadores que estimulem o sistema a lidar com novas situações e, novamente, permanecer. A cada vez que o inusitado surge em leves porções de modo a não extinguir o sistema, as fronteiras desse sistema vão se acostumando com as flutuações, o que mantém seu grau de adaptabilidade para com situações futuras. Sob este tema, ver, por exemplo, (SANTAELLA, 2007), (VIEIRA, 2008), (IBRI, 2002), (AMARAL, 2009).

menos rechear a corrente comunicacional com qualidades que estão presentes, funcionando como combustível no exercício de elaborar uma realidade complexa. Vejamos, por exemplo, as imagens abaixo de David Carson:



Figura 4: páginas impressas criadas por David Carson nas quais o designer brinca com a suspensão do pensamento crítico

Vale lembrar que, justamente por necessitar da mediação, a manifestação sígnica, por mais qualitativa que seja, ainda assim, incita o público a encontrar uma solução para a dúvida que se levanta. Não cremos ser outro o sentido das palavras de Santaella na seguinte passagem:

[...] há que considerar que as formas não-representativas são ambíguas por natureza. Tal como a música, nelas mesmas, elas não têm o poder de referencialidade. Essa ausência, no entanto, é compensada por seu alto poder de sugestão. É esse poder que fissa a imaginação do observador, nela desencadeando o demônio das similitudes. (SANTAELLA, 2005, p. 211)

Neste sentido, o recorte parece privilegiado para ilustrar o poder da semiótica peirceana, justamente porque esse signo é difícil de ser analisado por outros esquemas semióticos (como aqueles que dão ênfase ao texto verbal, ao aspecto racional e convencional de uma cultura). Parece-nos ser este um objeto ideal para se testar a semiótica peirceana e principalmente as matrizes da linguagem e pensamento. Um teste que, ao fim e ao cabo, deve também ser capaz

de levar ao caminho inverso, pois uma teoria só tem valor na medida em que possibilita revelar sutilezas do objeto sob análise. Senão veremos.

# CAPÍTULO II

## Modelo de análise semiótica da linguagem visual

Já foi suficientemente confirmado, em diversas ocasiões (Santaella, 2005; Araújo, 2005; Chiachiri, 2008; Guimarães, 2008), o poder analítico da semiótica peirceana quando aplicada aos diversos tipos de linguagem. Contudo, no caso da linguagem visual, muitas análises parecem subutilizar a semiótica e costumam permanecer apenas um pouco além do nível da sintaxe visual. Além disso, a maioria das análises semióticas utiliza apenas as classificações mais gerais da gramática especulativa – em especial a tricotomia ícone, índice e símbolo –, o que gera resultados demasiado superficiais do ponto de vista pragmático<sup>21</sup>. Afinal, descobrir um sin-signo icônico ou legi-signo simbólico não resolve muitos problemas de compreensão do signo. Muitas vezes fica faltando entender melhor como as qualidades de um projeto gráfico formam um sistema de identidade visual ou qual seu papel para o contexto histórico no qual foi produzido. A comunidade científica concorda que esta dificuldade é, em parte, devido à grande abstração teórica da própria semiótica.

A comunicação abordada pela semiótica peirceana no patamar de generalidade com que originariamente se estabeleceu [...], poderia apresentar-se ao leitor como demasiadamente abstrata, tornando-se muito difícil lançar uma ponte em direção aos problemas [...] com os quais sempre se defronta. (SILVEIRA, 2001, p. 76)

A esse respeito, justamente por se tratar de uma teoria muito geral e abstrata (SANTAELLA, 2005, p. 29), a semiótica não pode ser considerada auto-suficiente, ou seja, ela depende impreterivelmente de teorias específicas que façam este elo entre as abstratas classificações de signo e as linguagens concretas que nos constituem e que nos rodeiam.

---

<sup>21</sup> O termo pragmático está sendo usado aqui em seu sentido convencional, como as aplicações práticas de um trabalho. A teoria peirceana também fornece significados bastante precisos para o pragmatismo. Entretanto, sua alta complexidade daquela abordagem não justifica esforços de usá-lo com aquela amplitude.

Foi justamente em busca desse elo que Lucia Santaella desenvolveu sua teoria das matrizes da linguagem e pensamento (2005). Nessa obra, a autora vincula pensamento e linguagem de modo a desvendar o modo como operam. Para isso, defende a tese de que a variedade e multiplicidade crescentes de todas as formas de linguagem estão alicerçadas em três e não mais do que três matrizes da linguagem-pensamento: a matriz verbal, a matriz visual e a matriz sonora. Todas as linguagens, não obstante a variedade dos meios que lhes dão expressão (livros, revistas, jornais, pintura, fotografia, design, cinema, televisão, vídeo, rádio, aparelhos de som) e as diferenças específicas que elas adquirem nesses meios, têm suas bases nessas matrizes, mais comumente nas combinações entre as várias modalidades em que cada uma dessas matrizes se subdivide.

Cabe ressaltar que o fundamento teórico desta ousada tese sobre o cromossomo da linguagem está embasado na filosofia de Charles Sanders Peirce, para o qual existem três categorias universais que compõem a estrutura de qualquer fenômeno, realidade ou pensamento. No que diz respeito à analogia estrutural entre semiótica e as matrizes, podemos afirmar que estas são aplicações daquela, uma interface teórica capaz de aproximar as linguagens existentes de um esquema geral, pois as matrizes estão num nível de abstração inferior com relação à gramática especulativa peirceana. Assim, entendemos a proposta de Santaella como uma tradução da semiótica para fins de aplicações práticas.

## **Semiótica aplicada (experiência prévia)**

Durante nossa pesquisa, tivemos a oportunidade de realizar uma análise semiótica de um exemplar da revista *Ray Gun* (número 24, de março de 1995), análise esta que seguiu a metodologia presente em *Semiótica Aplicada* (SANTAELLA, 2002) e resultou em um artigo apresentado no 2º Encontro de Semiótica do Design, realizado de 18 a 20 de junho de 2009 na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio).

Naquela oportunidade, pudemos constatar que os aspectos de manifestação visual observados sob o prisma da semiótica peirceana contribuem para esclarecer a organização do signo *em si* (independentemente de qualquer rotulação), na sua *distinção* com relação a outros signos

visuais e na sua *semelhança* com outros, indicando, dessa forma, sua pertinência a uma classe ou processo significativo. Foi interessante perceber que examinar a revista como um signo a coloca em uma condição triádica com seu objeto e seu interpretante, o que faz com que existam (deste ponto de vista) funções sígnicas para além de qualquer função de uso, uma vez que, se existe signo, existe semiose, que não pode ser ignorada enquanto função.

Contudo, ao trabalhar com conceitos tão abstratos de uma filosofia formal como a gramática especulativa, ficou também uma sensação de querer explorar um pouco mais as entranhas deste complexo tecido de signos visuais que se faz presente na revista *Ray Gun*. É justamente para caminhar neste rumo que o presente estudo faz uso de um tipo teórico especial presente em outro fértil solo para a análise semiótica de caráter peirceana: *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal* (ibid.).

Uma vez que o design gráfico trabalha prioritariamente com a matriz visual, as modalidades dessa matriz serão por nós utilizadas como ferramentas aplicáveis à leitura de signos visuais. Portanto, não iremos diretamente aos abstratos conceitos da semiótica, mas sim às subclassificações especificamente visuais das *matrizes da linguagem*. Se as matrizes propostas por Santaella são um intermédio entre a semiótica e os objetos-linguagem do mundo, o modelo que iremos propor para o design gráfico deve funcionar como um elo ainda mais específico entre as matrizes e os objetos do mundo, no nosso caso, o design gráfico. Antes de discutir nosso modelo, passaremos a apresentar os elementos básicos da semiótica peirceana necessários ao entendimento das matrizes de Santaella e, a seguir, também de modo breve, será apresentado um mapa geral das matrizes de modo que o leitor possa tomar conhecimento do lugar que a matriz visual ocupa no conjunto.

## **Conceitos básicos da semiótica de C. S. Peirce**

Apenas para retomar (ainda que de forma concisa) o papel da semiótica para as linguagens, seus objetivos e intenções, podemos sugerir que a semiótica peirceana faz parte de uma tentativa de pensar o universo como um processo evolutivo. Charles Sanders Peirce, seu fundador, elaborou uma filosofia cujo núcleo se ampara em um forte caráter lógico, em

contraste com o caráter psicológico e antropocêntrico das abordagens que irradiam do cartesianismo.

A filosofia de Peirce apresenta uma parte não-introspectiva e necessária para a evolução do conhecimento, estabelecendo uma dura crítica à “intuição” ao indicar que o pensamento não substitui a experiência observacional (PEIRCE, s/d p. 51). Apesar de ser motivado pela dúvida, essa dúvida não pode ser universal. Mais que isso, a dúvida que se apresenta sempre *imediatamente*, acaba por impelir o pensamento, que, ao contrário, se dá *mediatamente*. E aqui a noção de signo, como aquilo que traduz um processo de mediação encontra o caráter triádico, pois mediar é estar entre – donde se infere uma relação de uma “coisa” com outras duas, ao contrário da simples oposição que envolve uma dualidade.

Em um texto chamado *A fixação das crenças*, Peirce argumenta que uma vez entendida a importância do raciocínio correto, seria indispensável um estudo sobre os “princípios orientadores do raciocínio”. Tal seria o objetivo da semiótica, como uma das ciências normativas (ou ciências que têm por intuito fornecer os princípios-guia das atividades humanas (SANTAELLA, 1992)). Naquele texto, o autor afirma que a utilidade de tal estudo está presente, por exemplo, no teste da validade das premissas ou hipóteses. Uma vez que a proposição tanto de uma hipótese correta quanto de uma falsa são possíveis na investigação científica, não há uma concordância necessária entre as escolhas do investigador e o método que a cientificidade aprovaria (PEIRCE, s/d p. 86). Esse afastamento é o que permite a aplicação prática da semiótica, servindo de esquema sobre as relações existentes nas proposições a fim de conferir determinadas atribuições funcionais aos termos.

Pode-se dizer que a função primeira do pensamento (produzir crença) só é possível por meio do signo, sendo as relações eficientes o passo fundamental para este caminho. Portanto, o pensamento e, indiretamente, a semiótica devem buscar uma capacidade de representação dotada de um poder em afetar relações futuras. Ou seja, o pensamento é validado também nos consequentes efeitos que admite. Desse modo, compreender algo é compreender o “como”

desse algo, o modo como ele se manifesta, pois uma ideia nada mais é do que aquilo que ela permite<sup>22</sup>.

Especificamente sobre a semiótica cabe assinalar que se trata de uma ciência formal cujo papel é fornecer, enquanto estudo dos signos, os tipos de processos que regem o raciocínio, sendo, por isto, anterior a toda ciência especial. Sua origem é fenomenológica, pois é dessa quase ciência das aparências (fenômenos) que surgem as categorias universais, as quais fornecem as bases necessárias para a noção de insuficiência de um primeiro e segundo termo para que ocorra a mediação. Neste sentido, as coisas que nos aparecem são consideradas complexas misturas de três classes gerais: primeiridade, secundidade e terceiridade.

Entendemos por *fenômeno*, palavra derivada do grego *Phaneron*, tudo aquilo, qualquer coisa, que aparece à percepção e à mente. A fenomenologia tem por função apresentar as categorias formais e universais dos modos como os fenômenos são apreendidos pela mente.

Os estudos que empreendeu levaram Peirce à conclusão de que há três, e não mais do que três, elementos formais e universais em todos os fenômenos que se apresentam à percepção e à mente. Num nível de generalização máxima, estes elementos foram chamados de primeiridade, secundidade e terceiridade. A primeiridade aparece em tudo que estiver relacionado com o acaso, possibilidade, qualidade, sentimento, originalidade, liberdade, mônada. A secundidade está ligada às ideias de dependência, determinação, dualidade, ação e reação, aqui e agora, conflito, surpresa, dúvida. A terceiridade diz respeito à generalidade, continuidade, crescimento, inteligência. A forma mais simples da terceiridade, segundo Peirce, manifesta-se no signo (SANTAELLA, 2002, p. 7)

Portanto, vemos que a própria noção de signo corresponde à forma mais simples da terceiridade, contendo dentro de si um signo, um objeto e um interpretante. Esses três elementos do processo sógnico, que agora possuem nomes técnicos, são dotados de funções distintas e complementares. A definição abaixo ajuda a compreender tais funções.

---

<sup>22</sup> O *Pragmatismo*, doutrina filosófica inaugurada por Peirce que tem como meta estabelecer os princípios que devem guiar o raciocínio, nasce da noção de que a ideia de uma coisa sempre está relacionada com a capacidade de imaginar os efeitos sensíveis daquela coisa. Para mais informações ver: (IBRI, 2000), (SILVEIRA, 2000), (SANTAELLA, 2000)

[...] para que algo possa ser um Signo, esse algo deve “representar”, como costumamos dizer, alguma outra coisa, chamada seu *Objeto*, apesar de ser talvez arbitrária a condição segundo a qual um signo deve ser algo distinto de seu Objeto [...]. Se um signo é algo distinto de seu objeto, deve haver, no pensamento ou na expressão, alguma explicação, argumento ou outro contexto que mostre como, segundo que sistema ou por qual razão, o Signo representa o Objeto ou o conjunto de Objetos que representa. (CP 2.230)<sup>23</sup>

O caráter da representação existente no par signo-objeto é dado pela relação de referencialidade: um signo é sempre algo que representa algo, ou seja, está no lugar de. E o objeto é sempre aquilo que o signo representa, indica ou apresenta. Pode-se classificar esta relação como uma troca não-equivalente, como, por exemplo, uma peruca que substitui o cabelo de uma pessoa. Neste caso, a peruca seria o signo e o cabelo seu objeto. Apesar do exemplo grosseiro, fica claro que o papel de ausente está no objeto (cabelo) e o de presente está no signo (peruca). Estes papéis sempre serão assim.

Já o Interpretante, conceito que completa a tríade, pode ser entendido como o efeito que surge na mente de um possível intérprete, fruto da relação entre o signo e o objeto. Ou seja, é uma entidade mental para a qual o signo está no lugar do objeto de modo que esta entidade mental seja, possivelmente, o termo que esteja no lugar do mesmo objeto para uma outra entidade mental. Assim, a peruca que está substituindo o cabelo, por exemplo, só “substitui” para alguém que identifica esta substituição. Se uma pessoa que nunca viu uma peruca a ver pela primeira vez, confundindo-a com o cabelo natural e se não achar nada de estranho nele, neste caso não há signo (ao menos não há signo de peruca no lugar de cabelo), pois não há o processo mental de compreensão da relação de substituição. Para o dono da peruca, todavia, o signo está agindo perfeitamente, substituindo o objeto sob determinados aspectos e gerando interpretações próprias à situação. Percebe-se, assim, que o Interpretante é o elo que complementa o percurso do signo, sem o qual nada poderia estar no lugar de outro.

---

<sup>23</sup> CP, neste trabalho, se refere aos *Collected Papers of Charles Sanders Peirce* (PEIRCE, 2005 (2000)). Os números que o seguem referem-se, respectivamente, ao volume e ao parágrafo.

Com este mecanismo de funcionamento do signo, Peirce continuou elaborando sua semiótica encontrando as relações sígnicas que podem estar presentes neste mecanismo triádico. Essas relações são feitas a partir das tricotomias presentes no signo e são responsáveis por gerar as chamadas classes de signo. Não é nosso objetivo estudar todo este mecanismo, portanto, vamos apenas esclarecer as três principais tricotomias sígnicas, a saber, as que surgem do:

- signo em si;
- da relação do signo com o objeto;
- da relação do signo interpretante.

Desse modo, temos que:

As mais conhecidas tríades formuladas por Peirce são as que dizem respeito ao signo em si mesmo (quali-signo, sin-signo e legi-signo), à relação do signo com o objeto dinâmico (ícone, índice e símbolo) e à relação do signo com o interpretante (rema, dicente e argumento). Essas três tríades tornaram-se mais conhecidas, provavelmente porque a elas ele dedicou maior atenção, dado o fato de que elas devem ser as mais importantes. Se o signo é algo que traz um objeto para uma relação com o interpretante, então o signo exhibe conseqüentemente cada uma dessas três modalidades: ele é algo em si mesmo, em conexão com um segundo e uma mediação entre um segundo e um terceiro. (SANTAELLA, 2008, p. 92)

A partir destas relações triádicas básicas, podemos dispor uma tabela com a seguinte forma:

Signo em si (1)	Signo - Objeto (2)	Signo - Interpretante (3)
Quali-signo	Ícone	Rema
Sin-signo	Índice	Dicente
Legi-signo	Símbolo	Argumento

Tabela 1: Quadro geral das relações que o signo mantém consigo mesmo, com seu objeto e com seu interpretante.

Apesar de inevitavelmente abstrato, esse breve panorama da semiótica peirceana, cuja pretensão foi introduzir rapidamente os conceitos básicos, serve apenas para introduzir o mapa geral das matrizes e suas principais modalidades que será apresentado a seguir.

## Mapa geral das três matrizes do pensamento e linguagem

A apresentação dessa obra de Santaella (2005), feita por W. Nöth, pode ajudar no nosso propósito de brevidade. Como já indicamos acima, o fundamento fenomenológico e semiótico das classificações de Santaella, encontra-se nas três categorias peirceanas de primeiridade, secundidade e terceiridade. A hipótese inovadora que a autora leva à frente, contudo, é a de que há uma correspondência básica entre essas categorias com a percepção e linguagens humanas: a sonora pertencendo à matriz da primeiridade, a visual à da secundidade e a verbal à da terceiridade. Daí se segue a reinterpretação do mundo sonoro como o domínio do signo icônico, do mundo visual como o domínio do signo indicial e do mundo verbal como o domínio do signo simbólico.

Essa divisão triádica das linguagens é só o primeiro passo analítico. Por combinações e misturas entre as categorias, ainda seguindo a lógica ternária de Peirce, cada uma dessas matrizes passa a ser subdividida triadicamente resultando em nove modalidades do verbal, nove do visual e nove do sonoro, a saber:

1. A matriz sonora
1.1. As sintaxes do acaso 1.1.1. O puro jogo do acaso 1.1.2. O acaso como busca 1.1.3. As modelizações do acaso
1.2. As sintaxes dos corpos sonoros 1.2.1. A heurística das qualidades sonoras 1.2.2. A dinâmica das gestualidades sonoras 1.2.3. O som sob a tutela das abstrações
1.3. As sintaxes das convenções musicais 1.3.1. O ritmo e a primeiridade 1.3.2. A melodia e a secundidade 1.3.3. A harmonia e a terceiridade

Tabela 2: modalidades da matriz sonora

## 2. A matriz visual

### 2.1. Formas não- representativas

2.1.1. Qualidade em si: talidade

2.1.2. Marca do gesto

2.1.3. Qualidade como lei

### 2.2. Formas figurativas

2.2.1. Qualidade da figura

2.2.2. Conexão dinâmica

2.2.3. Codificação da figura

### 2.3. Formas representativas

2.3.1. Representação por analogia

2.3.2. Representação por figuração

2.3.3. Representação por convenção

Tabela 3: modalidades da matriz visual

## 3. A matriz verbal

### 3.1. Descrição

3.1.1. Descrição qualitativa

3.1.2. Descrição indicial

3.1.3. Descrição conceitual

### 3.2. Narração

3.2.1. Narração espacial

3.2.2. Narração consecutiva

3.2.3. Narração causal

### 3.3. Dissertação

3.3.1. Dissertação conjectural

3.3.2. Dissertação relacional

3.3.3. Dissertação argumentativa

Tabela 4: modalidades da matriz verbal

1. A matriz sonora	2. A matriz visual	3. A matriz verbal
1.1 Sintaxes do acaso <ul style="list-style-type: none"> <li>• O puro jogo do acaso</li> <li>• O acaso como busca</li> <li>• As modelizações do acaso</li> </ul>	2.1 Formas não-representativas <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualidade em si: talidade</li> <li>• Marca do gesto</li> <li>• Qualidade como lei</li> </ul>	3.1 Descrição <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrição qualitativa</li> <li>• Descrição indicial</li> <li>• Descrição conceitual</li> </ul>
1.2 Sintaxes dos corpos sonoros <ul style="list-style-type: none"> <li>• A heurística das qualidades</li> <li>• Dinâmica das gestualidades</li> <li>• Som sob tutela da abstração</li> </ul>	2.2 Formas figurativas <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qualidade da figura</li> <li>• Conexão dinâmica</li> <li>• Codificação da figura</li> </ul>	3.2 Narração <ul style="list-style-type: none"> <li>• Narração espacial</li> <li>• Narração consecutiva</li> <li>• Narração causal</li> </ul>
1.3 Sintaxes convenção musical <ul style="list-style-type: none"> <li>• O ritmo e a primeiridade</li> <li>• A melodia e a secundidade</li> <li>• A harmonia e a terceiridade</li> </ul>	2.3 Formas representativas <ul style="list-style-type: none"> <li>• Representação por analogia</li> <li>• Representação por figuração</li> <li>• Representação por convenção</li> </ul>	3.3 Dissertação <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dissertação conjectural</li> <li>• Dissertação relacional</li> <li>• Dissertação argumentativa</li> </ul>

Tabela 5: as três matrizes com suas 9 modalidades principais

As nove modalidades acima indicadas são apenas as mais básicas, pois desdobramentos dessas combinações e misturas chegam a um resultado de 81 modalidades mantendo sempre a base triádica nessas distinções finíssimas, o que deixa transparente a estrutura complexa e coerente desse tecido analítico.

Uma vez que nosso objeto de estudo, o design gráfico, está mais relacionado à matriz do visual, não iremos entrar nos detalhes das outras matrizes, reservando nossa atenção apenas à segunda matriz. Entretanto, a aplicação de quaisquer dessas matrizes e modalidades, exigem mais uma mediação ou colaboração, aquela que procede de teorias específicas acerca de cada uma das matrizes, por exemplo, teorias do discurso, no caso do verbal, teorias da música e da sonoridade, no caso da sonoridade, e teorias da visualidade, no caso do visual.

Embora a teoria das matrizes e o grande número de modalidades a que ela deu origem tenham descido alguns graus no nível de abstração das classificações de signos de Peirce, essas modalidades ainda expõem princípios lógicos que necessitam do auxílio de teorias específicas que lhes deem carnadura. Nosso objeto de estudo é um tipo de design gráfico que trabalha mais enfaticamente com as formas chamadas não-representativas. Ora, no espectro das teorias

específicas da visualidade, aquelas que mais sintonizam (e que são capazes de preencher de conteúdos específicos as modalidades lógicas não representativas) são as teorias relativas à materialidade e sintaxe visuais. Portanto, nosso modelo de análise seguirá a lógica das modalidades levantadas por Santaella, preenchidas dos conteúdos específicos de teorias da visualidade. Trata-se, como se pode ver, de uma aliança exigida pelo próprio procedimento analítico e perfeitamente prevista pela teoria das matrizes.

Pode-se ainda explicitar este ponto da seguinte forma: estando a linguagem visual alicerçada na sintaxe visual que, por sua vez, fundamenta-se nos estudos de percepção e cognição visual, o modelo de análise que iremos propor combina as modalidades das matrizes com as teorias da percepção, cognição e sintaxe visual. Em outras palavras, tendo em mente os preceitos da alfabetização visual fornecidos pela sintaxe, as modalidades semióticas atuam para definir o mapa geral do signo gráfico em questão permitindo, dessa forma, uma análise tão profunda quanto ampla. Trabalha, neste caso, na elaboração de uma estrutura funcional dos mecanismos da comunicação visual.

A escolha pelas modalidades semióticas da matriz visual atende ao que se busca responder aqui a respeito da comunicação visual, especificamente nos signos relacionados a uma “leitura” semiótica do design gráfico<sup>24</sup>, pois, sendo esta uma atividade diretamente relacionada com a comunicação visual, necessita, antes de tudo, trabalhar no plano da visualidade. Isto inclui, de saída, não apenas os aspectos sensitivos, perceptivos, cognitivos, psicológicos e psicossociais, mas, principalmente, a própria estrutura do “pensamento visual” (DONDIS, 2000). A matriz visual nos parece perfeitamente adequada aos objetivos já apresentados na introdução, em especial àqueles que lançam questionamentos acerca da função de signo em design gráfico. Por trabalhar na interação do signo com o intérprete (real ou potencial), a matriz visual prescinde de estruturas discursivas verbais. Ela opera, ao contrário, numa rede lógica autônoma (SANTAELLA, 2005).

---

<sup>24</sup> Design gráfico está sendo tomado aqui como equivalente ao segundo sentido que alguns teóricos creditam ao design tipográfico (o primeiro seria o desenho dos elementos que compõem uma família tipográfica), ou seja, à atividade que trabalha com a disposição de elementos verbo-visuais na página impressa.

## Por que as matrizes podem ser úteis para a análise da linguagem visual?

Ao colocar em comparação as três matrizes da linguagem (sonora, visual e verbal), Santaella pôde precisar o lugar da matriz visual, que interessa de modo especial a este estudo. De um modo geral, que enquanto a matriz sonora lida com as questões do signo (S) em si (no seu aspecto qualitativo, singular e geral), a matriz visual inclui elementos lógicos que pertencem à sonora adicionando àquela os aspectos provenientes da relação signo-objeto (S-O) ao passo que a matriz verbal adiciona a estas duas os resultados da relação signo-objeto-interpretante (S-O-I). Dito de outro modo, a matriz visual considera o signo em si (como o faz a matriz sonora), mas considera principalmente a sua *relação com um objeto*. Isto concorda com o princípio da dependência e precisão da filosofia peirceana<sup>25</sup> de acordo com o qual um nível de abordagem depende do nível precedente e prescinde do nível subsequente gerando, dessa forma, o que se pode chamar de interdependência dos tipos de relação semiótica. Assim, a sonoridade (não o som físico, mas a lógica, o regimento do fenômeno sonoro como meio de linguagem) seria aquela parte de qualquer linguagem que opera principalmente pelo nível da sintaxe, sendo, por este motivo, a matriz mais básica de toda linguagem, a única que prescinde de qualquer outra matriz.

A forma visual, por seu lado, não é independente, pois pressupõe a sintaxe que está no eixo da matriz sonora. Não há forma sem sintaxe. Entretanto, a forma visual independe do discurso que está no eixo da matriz verbal. (SANTAELLA, 2005, p. 80)

Assim, apesar de existir a possibilidade de se falar em um discurso visual (no sentido da linearidade, do encadeamento de ideias, no princípio de sequência), não é tal discurso que caracteriza a linguagem visual como tal assim como não é uma referencialidade que caracteriza uma música como música. A essência da linguagem visual está na sua relação dinâmica com a realidade que se refere, isto é, na sua capacidade de se conectar com este universo referencial.

---

<sup>25</sup> Sobre os conceitos de precisão e dependência, ver, por exemplo QUEIROZ (1997) e FARIAS (2002).

[...] a linguagem visual, como forma de representação, sempre se corporifica em uma materialidade singular, forma particular ou caso de representação icônica, que encontra na matriz do sin-signo indicial dicente o foco de dominância para a sua inteligibilidade. (SANTAELLA, 2005, p. 196)

Cabe fazer ainda uma ressalva quanto ao conceito de forma, essencial para as matrizes da visualidade. Nela o que está em jogo é sempre uma questão de *forma visual*. E aqui se apresenta a essência da visualidade, tal como Santaella defende em seu trabalho: a forma, necessária ao problema do conteúdo, é, também, atributo indispensável à matéria (SANTAELLA, 2005, p. 202), qualquer que seja ela. Dito de outro modo: se uma coisa existe no universo visual, esta coisa é dotada de matéria, e, portanto, de forma.

Fica, assim, caracterizado o perfil da matriz visual na sua especificidade e irreduzibilidade com relação às outras duas matrizes. Aqui, ressaltamos, uma vez mais, que o escopo das três matrizes não é o de colocar os fenômenos em suas respectivas classes (numa espécie de rótulo taxativo capaz de comportar, mas não de compreender). O objetivo aqui é que as matrizes possam simplesmente servir de ferramenta a um olhar analítico clínico, que almeja o entendimento dos mecanismos e dos princípios lógicos que regem um dado signo visual.

Voltando à questão da forma física, podemos atentar para o fato de que em toda manifestação visual – mesmo nas mais distantes da indicação, como é o caso das formas não-representativas – está sempre presente uma relação dual, que caracteriza o conflito entre as formas físicas e a mente humana. É o caso de toda marca ou registro impressos em uma superfície. Não se pode simplesmente imaginar que a forma não está lá ou ignorar sua existência. É como se o objeto visual insistisse em sua particularidade, em ser da forma que é. Aliás, essa insistência da forma é responsável pelo nome *Gestalt*, mal traduzido por “teoria da forma” (SANTAELLA, 2005, p. 201).

Concordar que a forma insiste na sua singularidade, na sua entidade individual, é dizer que ela está dominada por dois aspectos semióticos: o de ser capaz de apontar diretamente para um objeto quando uma mente com repertório suficiente entrar em contato com ele e o de ser capaz de apontar para si mesma, na sua talidade (qualidade de ser tal qual é, de não ser outra). O primeiro aspecto diz respeito ao índice porque indica, veementemente, outra coisa que não ele

mesmo. Indicar é justamente apontar, denotar, algo externo. Mas esse poder do índice só é possível, se considerado o poder icônico (segundo aspecto) que confere ao signo uma qualidade própria. Tomemos uma forma visual qualquer, a fotografia de uma montanha, por exemplo. Sua conexão dinâmica com o fato real é bastante evidente, ela é causada pelo registro da montanha que estava, de fato, existindo no momento em que ela foi tirada. E, no entanto, são as qualidades da fotografia que a tornam “fotografia de montanha”.

Tanto em uma fotografia de montanha como em qualquer outra imagem física, a relação com seu referente se baseia na própria lógica da imagem, que se organiza como um conceito. Cada imagem adquire autonomia pela forma como se organiza, por sua completude, portanto, na inter-relação de todos os seus elementos constituintes. Esse aspecto concorda com a teoria da *Gestalt* na medida em que considera a linguagem visual como fundamentalmente uma manifestação de “totalidade” (ARNHEIM, [1980] 2005). No caso do design gráfico, além de ser percebida como um todo, cada página impressa possui zonas de visualização (SILVA, 1985) que estimulam diferentemente o olhar do leitor. Compreender esse jogo em cada página e as relações entre elas para compor um sistema gráfico de uma revista parece ser tarefa ousada. No entanto, é esse tipo de problema que a semiótica e a teoria das matrizes da linguagem conseguem viabilizar.

Antes de entrar propriamente no modelo de análise a partir das matrizes vale retomar a importância da sintaxe visual para a matriz visual. Sem a pretensão de se debruçar sobre o tema, vamos apenas mencionar as referências teóricas que estão sendo implicitamente incluídas como substrato para as análises.

## **Sintaxe visual como base para a análise da matriz visual**

A sintaxe visual é aqui entendida como o sistema de regras que constituem um alfabetismo na linguagem visual<sup>26</sup> (DONDIS, 2000) e que, portanto, permitem o aprendizado sobre os temas

---

<sup>26</sup> Apesar de alguns autores negarem a existência de uma linguagem visual sistematizada, o que cabe destacar aqui é que existe uma forma de comunicação que se dá por meio da visualidade, e ainda que não esteja solidamente constituída, parece funcionar como linguagem.

básicos com os quais se estabelece uma comunicação visual. Utilizaremos como fundamento para esta abordagem as aplicações da *Gestalt* para a visualidade, sistematizadas por Rudolf Arnheim ([1980] 2005) e posteriormente aproveitadas por Donis A. Dondis (2000). As contribuições sobre o fenômeno psicofísico do sistema sensorial humano e os estudos em cognição visual<sup>27</sup> serão utilizadas indiretamente na análise, visto que, por terem forte relação com as neurociências, estes estudos são importante marcos para a organização da percepção visual, cuja importância direta está na fundação da sintaxe da linguagem visual.

Sobre os autores principais para nosso estudo, cabe observar que Arnheim aborda os temas relacionados a uma teoria da arte pelo viés da comunicação e percepção visual. Partindo de uma fundamentação nas teorias psicológicas da *Gestalt*, o autor formula princípios da composição visual, sistematizando noções de equilíbrio, configuração, forma, desenvolvimento, espaço, luz, cor, movimento, dinâmica e expressão. Neste percurso, Arnheim examina exemplos de comunicação visual como palcos de reações fenomênicas em que operam elementos psico-cognitivos em resposta a um estímulo específico. O que fica evidenciado no seu estudo é a notável presença de regras gerais da experiência visual que governam os fenômenos visuais.

Dondis, por sua vez, apresenta os pontos relativos à linguagem visual como uma linguagem autônoma em relação às outras (chega inclusive a falar em termos de “pensamento visual”, o que concorda perfeitamente com a abordagem semiótica). Preocupando-se com uma alfabetização desta linguagem, a autora apresenta os elementos básicos de qualquer fenômeno visual (ponto, linha, textura etc.), passa pelas forças atuantes na percepção e apresenta uma tabela bipolar de conceitos, que em um extremo caminha para a espontaneidade própria do caos e, em outro, aspira à ordem total.

Ao contrário do enfoque bipolar de Dondis, Santaella não organiza os fenômenos por oposição. Em outro trabalho (SANTAELLA, 1993), a autora apresenta uma estrutura triádica até mesmo para os processos perceptivos<sup>28</sup>, que nos parecem tão diádicos (estímulo-resposta).

---

<sup>27</sup> Exemplos de estudos em cognição visual são (BRAUN, 1991), (KOSSLYN, 1995), (FARAH, 1995).

<sup>28</sup> Em *Percepção: uma teoria semiótica*, Santaella (1993) explica as etapas de todo processo perceptivo como um processo semiótico. Para esta abordagem, a percepção não ocorre por meras díadas, mas por tríades, cuja

Esse modelo teórico da percepção é também bastante útil para um olhar mais propriamente semiótico. Contudo, por não chegar a propor um método próprio para a linguagem visual (estudo, aliás, que seria interessante e de grande valia para o campo), não será tomado como base para a sintaxe visual.

Tomando estes dois trabalhos como base teórica, adicionaremos a essas ideias o modelo apresentado em Santaella (2005). Desse modo, tentaremos alocar a sintaxe visual em departamentos especiais da matriz visual. Como já mencionamos acima, as modalidades das matrizes e, especificamente, da matriz visual, embora menos abstratas do que as definições de signos, ainda são abstratas no sentido de serem indicadoras de modos lógicos de funcionamento da linguagem. Com isto, as modalidades necessitam do diálogo com teorias específicas da visualidade. É por esse motivo que não estaremos simplesmente sobrepondo a semiótica às teorias das sintaxes visuais, mas procedendo a um necessário enlace entre ambas. O que buscamos, antes de tudo, é a precisão do funcionamento lógico da complexa teia da linguagem visual do design gráfico. As interfaces entre sintaxe visual e semiótica são tomadas com tal interdependência – do ponto de vista da análise pretendida – que ambos os sistemas não mais podem ser vistos isoladamente.

Enquanto em Arnheim e em Dondis, temos na dinâmica da percepção visual as classificações dos temas em assuntos morfossintáticos (forma, espaço, equilíbrio...), aqui as classificações surgem a partir das redes triádicas que delineiam os processos lógicos de um fenômeno. Desse modo, as *qualidades materializadas*, por exemplo, serão vistas pelos aparatos da sintaxe visual em temas como cor, dimensão, textura. Já as *marcas do gesto* incluem os vestígios do ato criativo, das técnicas e processos de impressão. Ou seja, cada modalidade da matriz visual deve se utilizar de ferramentas analíticas e conteúdos específicos, retirados das teorias da visualidade.

Percebe-se, assim, que as teorias da sintaxe visual não estão sendo deixadas de lado quando se utiliza a análise semiótica. Ao contrário, é aí que ela ressoa com mais veemência uma vez que, na base de qualquer signo, não apenas o visual, encontra-se o caráter sintático fundamental. Do mesmo modo, a sintaxe visual é tomada, do ponto de vista da lógica dos signos, como uma

---

principal refere-se ao conjunto *percepto* (fenômeno externo), *percipuum* (fenômeno traduzido) e *juízo* (*perceptivo* (juízo produzido pelo sistema mental).

teoria que necessita ser completada no jogo criativo da semiose, de modo a provocar significações que, sem a base formal das categorias peirceanas, ficariam ocas de sentido.

## **Matriz visual não-representativa**

Especificando o que foi visto esquematicamente acima, segundo Santaella (2005, p. 210), as formas não-representativas são aquelas que não fazem referência a nenhum existente específico no mundo físico ou às representações mentais. Isto só se faz possível numa espécie de retorno a um estágio primeiro da linguagem, uma dimensão originária possível apenas no nível da qualidade. Essa dimensão quase puramente qualitativa consiste naquilo que os elementos racionais dispensam no ato da rotulação (ex: “isto é um papel”). Ao contrário da representatividade, tais formas primevas (que incluem as meras cores, tons, manchas etc.) remetem justamente ao quase-signo, ao que a arte frequentemente almeja por meio de sua linguagem essencialmente icônica, isto é, não-representativa. É como se essa linguagem fosse um terreno no qual os artistas cultivassem formas originárias.

Formas não-representativas dizem respeito à redução da declaração visual a elementos puros: tons, cores, manchas, brilhos, contornos, formas, movimentos, ritmos, concentrações de energia, texturas, massas, proporções, dimensão, volume etc. A combinação de tais elementos não guarda conexão alguma com qualquer informação extraída da experiência visual externa. São relações visuais intrínsecas que não estão a serviço de qualquer ilustração. São propriedades sensíveis da luz, do pigmento, da forma e do volume que se estruturam numa unidade qualitativa autônoma e independente. (SANTAELLA, 2005, p. 210)

Parece nítido que esse conceito de forma não-representativa focaliza um momento embrionário da visualidade, ainda que a não-representatividade pareça estar no nível pré-consciente<sup>29</sup>. A diferença entre o processo que ocorre na percepção e o que ocorre na

---

<sup>29</sup> Estes estágios primordiais envolvem desde recepção de sinais eletromagnéticos emitidos ou refletidos por um suporte físico (e posteriormente traduzidos em impulsos nervosos pelo aparato pré-consciente dos sentidos humanos) até o julgamento perceptivo, quando emergem à consciência. Esse percurso do dado sensorial em nível inconsciente reflete a percepção como um processo semiótico, tema do livro de Santaella (1993).

representação não vem ao caso<sup>30</sup>. O que cabe destacar é que, uma vez que a percepção visual de objetos artísticos se dá por meio de processos de apresentação ou “presentificação”, ela não chega a ser uma representação. Isso quer dizer que, a rigor, não há representação na arte ou que a arte não busca representar nada. Ela pretende se “presentificar”, isto é, pretende ser a própria “coisa” e não uma representação dela. Quando Kandinsky elabora suas formas meramente geométricas, desconectadas de um universo de referência figurativo, ou então quando Pollock lança num quadro uma forma puramente qualitativa, eles não estão exigindo nenhuma regra interpretativa, mas ao contrário estão dando vazão, na medida do possível, a uma qualidade de sentimento em estado nascente ou embrionário. Este estado é que a arte almeja instaurar. Portanto, o objeto da arte está no universo do possível, lugar de onde germinam as ideias.

Mas e no design gráfico? Podemos dizer que há design que não representa nada? Que esteja aquém de sua intrínseca função utilitária? No caso das revistas e demais periódicos, é possível subverter a função original da leitura e do consumo de informação representacional?

Sobre este tema (cujo desenvolvimento constituir-se-ia em outra pesquisa), limitamo-nos a concordar com teóricos do design que incluem funções para além da função prática – ver, por exemplo, Buchanan, 1995; Bürdek, 2002; Löbach, 2001. Algumas das históricas discussões sobre os aspectos comunicacionais do design gráfico que parecem hoje anacrônicas (tais como as já mencionadas polaridades forma/conteúdo, estilo/função) atravessaram longos períodos de maturação até que, por fatores provavelmente externos a estes debates, as sólidas fronteiras do design e áreas correlatas começaram a se dissolver. Uma vez que alguns projetos gráficos (tais como os projetos de Eduardo Racife, Edward Fella, David Carson, April Greiman, Neville Brody) conseguem, de alguma forma, instigar o público, eles já estão cumprindo alguma função. Questionar esta competência comunicativa ou capacidade de expressão visual do design gráfico mesmo em áreas que estão muito aquém do nível simbólico seria negar-lhe grande parte de seu valor semiótico.

Neste sentido, após tornar mais generoso o conceito de função, podemos dizer que há muita contribuição a ser dada do modelo teórico das formas não-representativas para o design

---

<sup>30</sup> Sobre este tema, ver, por exemplo, as páginas 189-224 de (SANTAELLA, et al., 2004).

gráfico pós-moderno. Considerando a relevância desse aspecto, focalizaremos os casos nos quais esta função de “presentificação” seja mais proeminente. Por isso mesmo passamos a denominar este tipo de projeto de *design gráfico não-representativo*. Cabe agora situar o lugar deste recorte na matriz visual.

O quinto capítulo do livro de Santaella (2005), sob o título *A matriz visual e suas modalidades*, apresenta os principais conceitos relacionados com a visualidade e descreve as classificações do signo visual, onde são destrinchados os tipos (modalidades) de manifestação desta matriz. Esta tipologia origina uma divisão em três níveis de profundidade: do nível geral (das formas não-representativas, figurativas e representativas), seus sub-níveis, bem como os sub-subníveis de cada um dos sub-níveis anteriores. Esta hierarquia, que gera três estágios de profundidade (superficial, intermediário e profundo), encontra-se em harmonia com a semiótica peirceana, não de modo repetitivo, mas por variação. Tudo que é relativo à primeiridade baseia-se na natureza do signo em si mesmo. Tudo que é relativo à secundidade está fundamentado na relação signo-objeto. Por fim, todas relações de terceiridade referem-se ao signo-interpretante.

1. Formas não- representativas	2. Formas figurativas	3. Formas representativas
1.1. Qualidade em si: talidade 1.1.1. Possibilidade 1.1.2. Materialidade 1.1.3. Lei	2.1. Qualidade da figura 2.1.1. Figura <i>sui generis</i> 2.1.2. Figura do gesto 2.1.3. Tipo/estereótipo	3.1. Representação por analogia 3.1.1. Representação imitativa 3.1.2. Representação figurada 3.1.3. Representação ideativa
1.2. Marca do gesto 1.2.1. Marca qualitativa 1.2.2. Gesto-ato 1.2.3. Lei do gesto	2.2. Conexão dinâmica 2.2.1. Registro imitativo 2.2.2. Registro físico 2.2.3. Registro convencionado	3.2. Representação por figuração 3.2.1. Cifra por analogia 3.2.2. Cifra de relações 3.2.3. Cifra por codificação
1.3. Qualidade como lei 1.3.1. Lei do acaso 1.3.2. Instâncias da lei 1.3.3. Abstrações da lei	2.3. Codificação da figura 2.3.1. Codificação qualitativa 2.3.2. Singular (o estilo) 2.3.3. Racionalizada	3.3. Representação por convenção 3.3.1. Sistemas analógicos 3.3.2. Sistemas indiciais 3.3.3. Sistemas arbitrários

Tabela 6: Matriz da linguagem visual e suas divisões em “formas não-representativas”, “figurativas” e “representativas”.

Dadas as vinte e sete modalidades da matriz visual, interessa para nosso estudo a primeira coluna da tabela mencionada, uma vez que para o recorte do objeto que nos interessa trabalhar como modelo de análise é a matriz visual nas suas formas não-representativas (conforme recorte estabelecido no início desta dissertação).

O agrupamento das *formas não-representativas* em três níveis (talidade, gestualidade e leis da qualidade) também coaduna com as categorias fenomenológicas da teoria peirceana. Portanto, no primeiro nível, as formas visuais correspondem à sua qualidade. No segundo nível, elas estão mais enfaticamente a singularidade da qualidade gestual em seu efeito de apontar para uma origem. No terceiro nível, os tipos de leis que as imagens admitem, ao evocarem outros signos, certamente suscitam processos permeados por uma governabilidade.

## Modelo de análise semiótica para o design gráfico não-representativo

Tendo os conceitos acima em mente, apresentamos a seguir o modelo de análise semiótica do design gráfico não-representativo a partir da primeira divisão da matriz visual. Com relação à tabela anterior, nosso modelo apresenta apenas a primeira coluna. Portanto, sua forma seria:

1. Formas não- representativas	
1.1.	A qualidade reduzida a si mesma: talidade
1.1.1.	A qualidade como possibilidade
1.1.2.	A qualidade materializada
1.1.3.	As leis naturais da qualidade
1.2.	A qualidade como acontecimento singular: a marca do gesto
1.2.1.	A marca qualitativa do gesto
1.2.2.	O gesto em ato
1.2.3.	As leis físicas e fisiológicas do gesto
1.3.	A qualidade como lei: a invariância
1.3.1.	As leis do acaso
1.3.2.	As réplicas como instâncias da lei
1.3.3.	A abstração das leis

Tabela 7: Tabela com as modalidades das formas não-representativas.

O modelo a seguir será totalmente focado no design gráfico, portanto, alguns termos técnicos desta área serão utilizados. As divisões abaixo possuem números correspondentes ao quadro apresentado acima (Tabela 3). Cada tópico corresponderá a um dos sub-níveis de análise para as formas não-representativas que aqui está sob análise. Assim, o tópico 1.1.2 representa o nível da *qualidade materializada*, o 1.1.3 representa as *leis naturais das qualidades* etc.

## **1.1. Qualidade reduzida a si mesma: a talidade**

O primeiro aspecto refere-se às qualidades de um produto gráfico, isto é, uma vez considerado o projeto gráfico editorial como linguagem, qual é a qualidade que este projeto tem em si, independente de qualquer relação com um referente ou qualquer interpretação que dele se faça?

### **1.1.1. A qualidade como possibilidade**

A qualidade como possibilidade é a qualidade pura que a forma visual intenta apresentar. Com relação à cor, por exemplo, a qualidade pura não é o vermelho que está impresso na página, mas a qualidade de “ser vermelho”, que não está em nenhum lugar, mas que se manifesta em cada vermelho particular. Justamente por se tratar de uma mera possibilidade, por não estar materializada, ela é anterior ao fenômeno visual. Entretanto, o designer quer estar em contato com algumas qualidades no momento criativo de modo que elas possam influenciar mais diretamente a criação.

As possibilidades qualitativas de qualquer imagem no momento da criação são possibilidades mais férteis do que a ausência total de imaginação. Ela é “quase-visual”. Isto quer dizer que as possibilidades nesse estado criativo são muitas, mas menos do que quando não se está nele. Ou seja, na medida em que um designer começa a ter ideia, antes mesmo de ter uma ideia clara, ele tem uma qualidade de sentimento que o coloca em contato com certas qualidades. Elas são meras possibilidades, pois ele ainda não as utilizou, são “formas em nascimento” (SANTAELLA, 2005, p. 213).

Por ser anterior à visualidade, a análise neste nível pretende estar em contato com as mesmas qualidades que o designer tinha no seu processo criativo. Algumas teorias específicas que não

dizem respeito à sintaxe visual nem à semiótica peirceana tentaram formular métodos para buscar contato com a origem criativa. Na busca das possibilidades que estavam na gênese da forma, as abordagens psicanalíticas, historicistas ou hermenêuticas, tentam recriar o sentido de uma criação artística (CAUQUELIN, 2005).

Do ponto de vista estritamente da linguagem visual, não nos parece possível precisar, via análise, o contato com este lugar semiótico pré-produção. Aliás, tal função compete justamente à dimensão criadora dos projetos gráficos, que não é possível ser analisada. Basta dizer que esse universo poderia ser chamado de berçário da forma que, caracterizado como os momentos em que as ideias vão começando a ganhar a materialidade que terão quando o signo surge, refere-se a um nível quase-visual, isto é, quase-existente.

*Como analisar:*

Por ser intangível, esse nível não pode passar pela atividade analítica.

### **1.1.2. Qualidade materializada**

Diferente do nível anterior, as qualidades materializadas são bastante precisas. Elas representam, portanto, um nível de concretude do signo, pois permitem estabelecer relações entre a página e um universo referencial anterior a elas no qual ocorre a passagem da qualidade para uma materialidade concreta.

No design gráfico, as qualidades materializadas – com exceção das dobras, do desgaste da tinta, do papel, dos grampos de encadernação etc. – dizem respeito às formas impressas numa superfície plana. Entretanto, neste nível específico não estamos nos reportando a qualquer referencialidade exterior às formas. Consideram-se apenas as formas nelas mesmas, apenas aquilo que “se apresenta na sua inteireza de ser só qualidade” (SANTAELLA, 2005, p. 213).

Justamente por ser o nível mais imediato da significação, este nível de análise toma as formas visuais exatamente do mesmo modo que as teorias da sintaxe visual, presentes em (DONDIS, 2000) e (ARNHEIM, [1980] 2005). Portanto, cada composição é analisada em si e de acordo com suas qualidades. Isto quer dizer que a página impressa é tomada aqui não na sua relação com outras coisas, mas em si mesma, como a própria realidade que mais imediatamente se

apresenta. Neste sentido, para uma página “ser”, para se constituir enquanto tal, na sua qualidade, deve ser dotada de caracteres próprios. São estes atributos que serão elencados.

Entretanto, essa não parece ser uma atividade simples, pois o que é cada imagem da revista senão uma multiplicidade de fatos visuais? Cada ponto, cada letra, cada cor é visto a partir de uma série de hábitos internalizados. Desde a nossa infância nos acostumamos a olhar para as figuras colocando-as em departamentos próprios: “isto é um quadrado amarelo com contorno preto”, “aquilo é um círculo branco”. Mas esta é uma forma de perder a qualidade em si mesma, pois nosso hábito de *rotular* as coisas lhes tira a singularidade. Quando digo que uma figura é um quadrado vermelho já não estou mais interessado em apreciar os ângulos retos, o matiz, o brilho, a saturação da imagem que se apresenta. Estou, ao contrário, colocando-a no grupo dos “quadrados” e das “coisas vermelhas”.

Ao contrário, interessa para a análise semiótica a imagem do papel. E seu fundamento ontológico prescinde de uma rotulação sobre os limites da definição. Não se trata aqui de negar a dimensão crítica, mas tão somente, olhar para a imagem como um signo sugestivo. Este ponto de vista, *pó si só*, já coloca a análise na direção da sintaxe visual.

#### *Como analisar:*

A linguagem visual que estuda as qualidades materializadas dispõe de diversos aspectos descritos pelas teorias da percepção visual (especialmente a escola da *Gestalt*). No nosso caso, dividiremos em três: o nível independente (aspectos que pertencem à própria imagem, mesmo que ninguém esteja lá para olhá-los), o nível dependente (que dependem fundamentalmente do jogo de forças da dinâmica perceptiva) e o nível retórico (que ocorre na sugestão de significados por formas, desenhos, esquemas abstraídos da imagem).

No nível *independente* (quase-sintático) da imagem que estiver sob análise, temos os parâmetros independentes de uma interação com uma mente. Os pontos, as linhas, as cores, a textura visual e a dimensão absoluta são parâmetros que nos interessam analisar (neste nível).

No nível *dependente* (essencialmente sintático), podemos notar a presença marcante dos parâmetros dependentes da percepção da imagem pela mente humana, isto é, que se dá com a dinâmica perceptiva. Aqui estaremos focalizando os contrastes claro-escuro, a relação entre

figura-fundo, as forças que atraem o olhar, bem como a direção e sentido, a tensão que se traduz em imanência do movimento e o equilíbrio resultante da interação entre peso e leveza.

Quanto ao nível *retórico* (abstrativo), podemos dizer que os componentes básicos da imagem tentam dar início aos elementos configurativos, isto é, o esqueleto estrutural, a essência formal da imagem, abstraída de suas qualidades pelo processo de simplificação que o cérebro humano utiliza para compreender o espaço. Estas configurações criam uma compreensão simplificada associada à *geometria dos elementos*, funcionando como uma representatividade vaga que tenta estabelecer o “quê” da forma visual (ou seja, o que aquela forma deve ser) antes mesmo de rotular. Sua função já é a de organizar o fenômeno em partes, criando proto-figuras (ex: uma área texturada).

### **1.1.3. Leis naturais da qualidade**

As leis naturais da qualidade são as leis que governam a materialização das qualidades. Uma vez que a configuração percebida obedece a certas leis da percepção visual (regras do entendimento sensorial do ser humano), as formas impressas são interpretadas segundo um determinado critério de elaboração mental das formas. Por exemplo: para um estado de equilíbrio na composição, as forças da página devem compensar-se mutuamente. Ou ainda: as qualidades de determinados elementos são percebidas como “formas retangulares” se obedecerem a determinados critérios.

Tais características possibilitam o conhecimento das regras do entendimento visual, portanto dizem respeito a um aspecto objetivo da significação (dotado de universalidade). Permitem ainda a inclusão de assuntos que adentram o potencial de interpretação do signo<sup>31</sup>. Contudo, qualquer avanço neste tipo de questão só é possível pelo conhecimento das leis gerais da visualidade e pela correta aplicação dedutiva de suas consequências necessárias.

---

<sup>31</sup> Em semiótica, esta capacidade de interpretabilidade é denominada Interpretante Imediato. Para mais detalhes, ver (SANTAELLA, [1983] 2007), (Appignanesi, 2001), (FARIAS, 2002), (PEIRCE, s/d) etc.

*Como analisar:*

As leis da qualidade podem ser analisadas pelas teorias da sintaxe visual, especialmente as que permitem descobrir as regras da percepção visual. Pretendemos buscar os mecanismos que regem a hierarquia de leitura visual, o equilíbrio, a harmonia etc.

## **1.2. Qualidade singular: marca do gesto**

Cada projeto é único e possui marcas de sua singularidade. Este nível mostra que é possível conhecer um signo (e esse conhecimento vem da determinação) a partir do estabelecimento de limites claros capazes de definir o ponto em que começa um e termina outro. Em termos de design gráfico, busca-se aqui conhecer o que faz de uma revista (por exemplo) um elemento singular, o que a particulariza, o que a identifica. Este nível de análise se refere, portanto, à observação atenta dos indícios que evidenciam uma origem.

Contudo, sabe-se que o design gráfico não-representativo não está sob o domínio predominante da funcionalidade prática, uma vez que não busca a transmissão simples e direta da mensagem (MCCOY, 1990) – como é o caso, por exemplo, do projeto de sinalização, cujos estudos em ergonomia e legibilidade asseguram a eficácia da mensagem simples e direta. Tampouco está fundamentado na convenção, isto é, na transmissão de mensagens cifradas por um sistema altamente simbólico no qual as trocas semânticas ocorrem por uma correspondência estrita entre elementos visuais e seus referentes necessários – como acontece, por exemplo, no caso do design de marcas, logotipos e demais elementos do sistema de identidade visual (PEÓN, 2005). A peculiaridade do projeto gráfico não-representativo está justamente em não ter um referente específico. Isto faz com que seu caráter indicativo se refira principalmente à sua própria origem. Esta indicação genealógica do próprio signo é o que se chama gesto (SANTAELLA, 2005).

### **1.2.1. Marca qualitativa do gesto**

A marca qualitativa do gesto é o sinal da imagem que nos permite olhar para a origem, para a causa “de onde aquela qualidade nasceu” (SANTAELLA, 2005, p. 218). É o elemento

responsável pela constituição de um proto-sistema de identidade visual, pois é ele que permite um “tipo” de gesto, fase rudimentar do que poderia ser chamado “estilo” do designer.

Não veremos as qualidades aqui com a mesma imparcialidade que antes, mas tão só e apenas na medida em que elas nos permitirem identificar uma causa motriz. Portanto, a busca é por vestígios, qualquer pista que possa versar sobre uma origem.

#### *Como analisar:*

Este nível de análise busca as marcas do projeto da página que indiquem uma atitude do designer, querendo entender especialmente o modo como ele utiliza o contraste, alinhamento, repetição, agrupamento. O layout da página é visto, aqui, como um indicativo das qualidades puras do gesto do designer, que, na sua singularidade criativa, transpõe para o código visual um universo de referência próprio.

### **1.2.2. O gesto em ato**

O gesto em ato nada mais é que o gesto (invisível) do designer de fazer escolhas, de formar “frases visuais”. Permite que uma forma visual possa adquirir significados específicos em contextos futuros, pois se trata de uma delimitação, direção, estreitamento das possibilidades. Este nível busca reconhecer a assinatura de uma intervenção.

A criação começa com o processo de maturação da ideia (brevemente descrito no tópico 1.1.1), podendo passar pelo brainstorming<sup>32</sup>, pode envolver etapas de sketch, desenho no papel, construção de maquetes etc. Geralmente, é o computador que permite ao designer trabalhar a sua construção visual de forma mais intensa. Ali suas ideias vagas vão ganhando forma efetiva (apesar de ser, a rigor, forma digital). Entretanto, a liberdade criativa não é mais infinita e não se pode fazer o que a ferramenta de construção visual não permite. Há aqui uma dualidade conflitante entre o designer e a ferramenta. Este caráter diádico do design gráfico, que geralmente é o mais proeminente neste tipo de comunicação, tem relação direta com a ideia de desenho computacional, ou computação gráfica. O mesmo se dá com a impressão.

---

<sup>32</sup> Brainstorm, ou chuva de ideias, é o processo de criação de um conceito para ser trabalhado no projeto gráfico. Para mais informações ver, por exemplo, (STRUNK).

Não há como negar, por mais manipulada que seja uma página impressa, que há sempre uma restrição de software e uma de hardware, dados pelos limites dos programas de computador e impressoras. Neste sentido, a mais livre das imagens está sempre sob o domínio da faticidade, da ação bruta que determina algumas características da construção gráfica editorial.

*Como analisar:*

A intervenção do designer pode ter os níveis: *arranjo gráfico* (organização dos elementos), *impressão* (efetivação do gesto), *compreensão* (agenciamento, garantia, repetição).

O *arranjo*, ou o gesto do designer de organizar a informação visual, instaura um leque de possibilidades interpretativas, que a depender da disposição dos elementos, pode transmitir diversas mensagens. Este é o aspecto capaz de falar sobre a hierarquia visual. A diagramação de uma página envolve partes distintas: título, subtítulo, coluna de texto, fotografia, legenda. Elas se organizam de modo a valorizar um ou outro elemento. Aqui será visto como o designer organizou os elementos da página e quais deles estão valorizados.

Mas a efetivação do gesto invisível se dá na passagem do conteúdo imaginado para o papel. Este processo envolve a *impressão* do arquivo digital, sua construção física. Nesse percurso, algumas características apontam para o tipo de processo utilizado. Por exemplo, uma impressão offset 4x4 permite uma grande mistura de cores, mas geralmente não permite verniz localizado, cores especiais etc. As possibilidades e as restrições da técnica utilizada ficam evidentes para quem conhece os processos de impressão. Aqui será esclarecido o processo de impressão utilizado, bem como suas limitações.

Já o aspecto da *compreensão* define uma proto-identidade deste signo, pois se refere aos aspectos que, tomados em conjunto, caracterizam um projeto como tal, ou seja, são eles que diferenciam um projeto de outros, singularizando esta ocorrência em um conjunto de outras ocorrências. Aqui serão comparadas as peças de design com outras peças de outros designers de modo a identificar suas *diferenças*.

### **1.2.3. As leis do gesto**

As leis que governam o gesto se referem a tudo aquilo que está por trás dele, governando-o. Todo gesto é motivado por uma “intenção”. Por exemplo, a vontade de aprender mais sobre como desenhar estimula o desenvolvimento artístico da criança (ARNHEIM, [1980] 2005). Podemos afirmar que representar ideias em um papel é simultaneamente representar e aprender a representar. Isto é, não há gesto, ação de fazer, sem intenção e aprendizado. Além disto, há leis mecânicas de absorção das tintas pelos diferentes tipos de papéis (influenciando a envergadura do papel por conta dessa absorção), processos de secagem, etc. que governam a parte física da impressão.

As leis físicas e psicológicas do fazer design podem ser descobertas pela reconstrução das causas a partir das consequências. Neste sentido, o que a análise busca precisar é: quais leis regularam este gesto impresso? Ou seja, por um lado perguntamos que tipo de leis físicas possibilitou que este material fosse criado? E, por outro, que tipo de intenção participou da criação deste signo gráfico?

*Como analisar:*

Com relação à parte física, a análise pode buscar os índices das leis físico-químicas que se apresentam no produto final, o que representa um aprendizado para o designer que vai realizar projetos futuros. Por exemplo: se a encadernação não sustenta mais a página, isso pode significar que aquela encadernação possui uma data de validade limitada.

Com relação às intenções do designer, será necessário ter acesso a entrevistas, artigos e matérias sobre o designer e a comunidade crítica. Uma vez que esta comunidade tem muito a dizer, não só sobre a origem, mas também sobre as consequências do design, a análise, neste nível, depende da leitura de diferentes interpretações sobre um projeto gráfico.

## **1.3. Qualidade como lei: a invariância**

Até agora, trabalhamos a análise com os modos qualitativos e singulares dos signos visuais. Entretanto, como algumas questões não podem ser resolvidas por estes tipos de análise, faz-se necessário abordar o signo também sob o ponto de vista normativo. Que mecanismos foram

utilizados para que um signo preenchesse suas expectativas? Que valores culturais representa? Como tais valores foram trabalhados no discurso visual? Estas questões só podem ser respondidas ao se considerar as implicações do signo dentro de um contexto maior.

O último aspecto a ser analisado refere-se, portanto, à qualidade vista como lei. Isto é, uma vez que o projeto gráfico funciona como linguagem, como uma sentença capaz de dizer algo, faz-se necessário entender o que é dito, quais consequências e mais ainda, o que foi permitido dizer e como. Para isto, é preciso estudar, também, o efeito que o signo produz.

### **1.3.1. As leis do acaso**

As leis do acaso refletem a infinidade de combinações possíveis. São elas também que proporcionam a recriação das próprias leis, a cada instante, na medida em que permitem reações repletas de inovações. Alteram a perenidade, introduzem a dúvida, a indeterminação, modificam a generalização segundo algum grau de incerteza. Por exemplo: um trabalho de design pode suscitar novas questões para o próprio designer e para a sociedade – na impressão das páginas pode ocorrer um erro que acabe por modificar alguma qualidade pretendida inicialmente e tal erro pode, após a publicação, vir a influenciar outros designers que por ventura venham a encontrar neste projeto gráfico alguma propriedade interessante. Mas as questões que o trabalho suscita, que os erros de impressão podem causar e a influência para outros designers são praticamente espontâneas, sendo arriscado tentar precisar como se processam essas trocas.

*Como analisar:*

A intangibilidade desse nível da produção não permite a atividade analítica.

### **1.3.2. As réplicas como instâncias das leis**

As instâncias da lei são representações do “modelo”, esquemas do conceito. Tornam a lei presente e, por isso, dela, são réplicas. Funcionam como o desenho (físico) de uma equação (abstrata). Neste nível, estamos analisando as características visuais que nos permitem inferir uma generalidade, manifestação de uma ideia. Considerando-se que cada obra é réplica das

leis gerais das quais partem, estaremos olhando para estas leis gerais. Mas não podemos estudá-las no signo senão pelo modo em que foram ali atualizadas. Por esse motivo, o foco aqui está nas “representações do modelo”, nos esquemas do conceito geral. Visto que, para representar uma generalidade, a lei deve subsidiar a réplica, esta análise quer saber que réplicas de leis são notáveis nas imagens?

#### *Como analisar:*

A análise neste caso acontece segundo a coleta de índices e referências teóricas do tipo de design gráfico em questão. Ou seja, visto que todo produto pertence a uma classe de produtos, cabe questionar qual a classe, qual o paradigma no qual aquele projeto se encaixa. E, na medida em que se olha para a classe, comparam-se os caracteres dela com os do produto gráfico. Portanto, essa análise tenta capturar o design particular e seu ambiente e estabelecer o elo entre o atual e o geral. Por exemplo: uma capa de disco do movimento “tropicália” possui elementos que a classificam como pertencente a esse movimento (cor, curvas, família tipográfica etc.). Assim como fizemos no nível da compreensão do gesto em ato (nível 1.2.2), também aqui vamos comparar o signo com outros, mas enquanto naquele nível buscávamos as diferenças, neste, buscamos as *semelhanças*.

### **1.3.3. A abstração das leis**

As abstrações das leis são as regras gerais (não atualizadas), ou seja, as leis que estão por trás das formas visuais. Referem-se à inteligência das qualidades, à invariância, repetições ou essência formal das imagens. Estas leis ganham um contorno mais nítido mediante a aparição das suas réplicas, aliás, é justamente porque existem tais réplicas que essas leis podem evoluir. Na medida em que uma lei da linguagem visual é expressa em uma página, a própria lei fica evidente, ganha relevância como força reguladora dos fatos. Além disso, ela só faz sentido quando, de fato, governa algum particular e é por meio desta aparição indireta que ela própria cresce<sup>33</sup>. Daí a ideia de aprendizado, de aquisição de hábito, que pode ser entendido como aproximação à lei geral.

---

<sup>33</sup> Sobre a evolução dos símbolos, ver (SHORT, 1988)

No design gráfico, lidamos com as leis da geometria, da seção áurea, da modularidade e dos diagramas. Estas leis foram exaustivamente estudadas pelas escolas alemãs e suíça, mas também por todas as instituições que trabalham com questões referentes ao design gráfico e suas interfaces (geometria, desenho geométrico, publicidade em mídia impressa etc.). Além das leis da visualidade, da geometria, é possível analisar, em um nível mais complexo, os processos culturais que uma peça de design permite (apesar destes processos não denotarem propriamente leis, sua constituição sistêmica o faz funcionar como lei). No momento que uma peça de design age conforme certas regras e nega outras, ela evidencia tipos gerais de comportamento que, no âmbito da cultura, refletem determinados posicionamentos – inclusive sobre a própria atividade do design.

Assim, essa análise vai tentar precisar ao mesmo tempo: como as leis abstratas da geometria estão presentes em uma peça de design gráfico? E como seu projeto gráfico permite conhecer a identidade de um processo cultural para o campo do design?

*Como analisar:*

A análise vai buscar simultaneamente as instanciações das leis da sintaxe, da geometria etc. (por exemplo: teoria dos retângulos, seção áurea) e as instanciações de comportamentos do próprio designer e seu posicionamento perante o contexto histórico.

## **Considerações sobre o modelo**

Este modelo, que parece ser demasiadamente exaustivo, não consegue esgotar todos os pontos da comunicação visual. Como é evidenciado pelo recorte, ele busca uma reflexão apenas sobre os diferentes aspectos da qualidade do signo. Faltam-lhe os aspectos mais propriamente figurativos e representativos. Entretanto, com relação às qualidades, parece haver aqui bastante material para ser aplicado aos projetos de design gráfico. Nossa opção de nos determos nesse nível da análise se deve ao próprio objeto que escolhemos trabalhar, aquele tipo de design gráfico que se aproxima das artes plásticas, que se enquadra predominantemente nessas modalidades da matriz visual. No próximo capítulo veremos, portanto, esse modelo genérico aplicado a um caso.

# CAPÍTULO III

## Análise semiótica

Tendo em vista aplicar o sistema analítico apresentado anteriormente, o presente capítulo se propõe a analisar um dos maiores exemplos de design gráfico não-representativo de todos os tempos: a revista *Ray Gun*, de autoria do designer norte-americano David Carson. O que esta análise busca esclarecer é como se dá a comunicação visual no caso do design que se aproxima da arte (BLACKWELL, 2000 pp. 6-7).

### O design gráfico pós-moderno de David Carson e *Ray Gun*

Para apresentar, de uma forma geral, a proposta de *Ray Gun* e de David Carson (seu criador) cabe uma breve contextualização sobre ambos no cenário pós-moderno norte-americano.

#### Sobre David Carson

David Carson é um dos designers mais conhecidos da atualidade. De origem norte-americana (Texas), Carson viveu em diversos lugares, como Florida, Ohio, Colorado, Califórnia, Carolina do Norte, Porto Rico etc. Talvez sua mudança constante de endereço seja um dos fatores responsáveis pela raiz cosmopolita de seu trabalho. No que diz respeito à sua trajetória profissional, há, novamente, um ecletismo incomum que vai do surf à sociologia passando pelo design gráfico e direção de arte. No design gráfico, Carson trabalhou como diretor de arte nos projetos da *Transworld skateboarding* (1983-1987), *Musician* (1988), *Beach culture* (1989-1991), *Surfer* (1991-1992), *Ray Gun* (1992-1996) (idem). Além destes projetos em que era diretor de arte permanente, o designer também fez trabalhos gráficos para algumas das maiores empresas do mundo, como: Nike, Microsoft, Giorgio Armani, Burton Snowboards, Coca-cola, Pepsi, Hardees, MCI, Nations bank, Ryder Trucks, Sega etc. e para a música, em artistas como David Byrne e Prince (ibid.).

Carson tem sido alvo de diversas discussões sobre as expressões, criações, métodos e até mesmo sobre o design gráfico em si. Suscitando, inclusive, questões ontológicas neste campo. Para ser mais específico, não apenas David Carson, mas a vertente vanguardista *pós-ulmiana* de diversas partes do mundo questiona a cientificidade e representa uma espécie de contraponto a toda visão racionalista, que desde o construtivismo e a Bauhaus, tenta sistematizar uma disciplinaridade para o design. Este contraponto ganha voz especialmente nos Estados Unidos (MCCOY, 1990) e tem em David Carson sua representação mais característica.

## Sobre a Ray Gun

Em 1992, em Los Angeles (CA), foi lançado o primeiro número da *Ray Gun*. Impressa em policromia (4x4), formato 25,6x36cm<sup>34</sup>, a revista de música, estilo e cultura jovem trata mais enfaticamente de temas relacionados ao estilo musical do *rock*.

O nome da revista alude a uma música de David Bowie e, ao mesmo tempo, conecta-se a uma proposta, da década de 1960, de reformulação da cidade de Nova York. Segundo Blackwell, editor de *The End of Print: The Graphic Design of David Carson* (2000), a proposta de *Ray Gun* nunca foi competir com as demais revistas no que diz respeito ao conteúdo textual jornalístico, mas através da direção de arte, esta sim, revolucionária. David Carson, designer da revista, buscava o incomum para cada proposta visual, abrindo espaço para experimentação também na ilustração e fotografia. Uma das inovações mais radicais foi a chamada *Sound in print*, seção na qual seis a oito páginas da revista são compostas por ilustrações de músicas ou letras musicais enviadas pelos leitores da revista. Desta forma, *Ray Gun* ficou conhecida como uma revista de arte popular com um panorama da música.

Quanto ao design gráfico propriamente dito, *Ray Gun* representa a construção de um paradigma que se faz presente, cada vez mais, nos nossos dias. O design editorial passa a ser

---

<sup>34</sup> O formato de Ray gun tem a proporção de 5:6, o que, na tradição do design gráfico é considerada uma revista larga. Para mais detalhes, ver Bringham (1992). A proporção larga é adequada a projetos que tenham grande necessidade de exibir um conteúdo visual predominante, como ilustrações, fotografias etc.

visto não como uma ciência capaz de dar forma ao conteúdo verbal, mas como a própria linguagem, que se expressa visualmente. Tal característica não trata simplesmente de uma valorização da plasticidade, originalidade, visualidade, trata-se, antes de tudo, de uma querela sobre a essência comunicativa deste signo, pois, segundo Blackwell, “o modo como *Ray Gun* se apresenta não é um estilo: é o coração do conteúdo da revista” (BLACKWELL, et al., 2000).

A história de *Ray Gun*, que teve Marvin Jarrett como editor e David Carson como designer diretor de arte, já começou com a proposta de ser diferente. A carreira de Jarrett no mercado de revista de música já havia começado com a revista *Creem* enquanto que, para Carson, esta empreitada representava um novo desafio, com mais liberdade e autonomia para criar o projeto da revista (JARRETT, 1997). Assim, ao sair da revista *Surfer* para a *Ray Gun*, ele já sabia que estaria livre para criar o projeto editorial da forma que julgasse melhor. Talvez, por isso, a proposta da revista seja tão coerente com o estilo de David Carson.

A valorização das qualidades estéticas das páginas da revista proporciona uma passagem para o universo das possibilidades interpretativas, sugerindo um palco de múltiplos significados, recheado de qualidades de sentimento, capaz de promover um enriquecimento da experiência visual.

## **Análise semiótica do design gráfico não-representativo**

A seguir, propomo-nos a utilizar o modelo de análise anteriormente apresentado para extrair as mensagens subliminares que permeiam a comunicação visual do design gráfico de *Ray Gun*. Estaremos focando a análise em seis exemplares da revista<sup>35</sup> – edições 07, 12, 14, 16, 24 e 30 –, todos sob direção de arte do designer David Carson, tomando estas publicações em conjunto para o exame das formas não-representativas e os processos de significação por elas instalados.

---

<sup>35</sup> Além dessas edições que estivemos analisando tanto nas versões impressas quanto digitais, tivemos acesso a fragmentos de outras edições apenas em versão digital.



Figura 5: edições 07, 12, 14, 16, 24 e 30 de *Ray Gun* utilizados na análise semiótica

Desse modo, a revista será analisada não cronologicamente, mas logicamente, isto é, estaremos analisando-a sob diferentes aspectos, cada qual ao seu termo, na ordem disposta anteriormente. Nossa preocupação é, por exemplo, como uma página retrata uma qualidade, se tem algum vestígio de projeto gráfico moderno ou pós-moderno (conforme vimos, relacionado com uma liquidez do modernismo), se evidencia uma gestualidade de certo tipo ou se evidencia uma estrutura geométrica de tal tipo etc. Assim sendo, é bastante provável que haja certa aleatoriedade na ordem em que vão aparecer os números analisados. Entretanto, acreditamos que tal opção consegue elucidar de modo satisfatório os tipos de funcionamento dos signos visuais em questão.

Poderíamos organizar as questões que a análise vai tentar responder da seguinte forma: que tipos de mensagens estão implícitas no projeto gráfico de *Ray Gun* e a quais classes de contratos comunicativos estão associadas? Que tipo de valores está sendo transmitido pelo conjunto? Como os signos organizam a informação visual de modo a formar um conteúdo semiótico?

A seguir, veremos os diferentes modos de se responder a estas questões.

## 1.1. Qualidade em si: talidade

O primeiro aspecto a ser analisado se refere às qualidades do signo, e seus aspectos qualitativos são:

### 1.1.1. Possibilidade

Conforme visto no capítulo anterior, as possibilidades qualitativas que permeiam o momento da criação são muito mais férteis que a ausência total de imaginação. Entretanto, as possibilidades presente na criação de *Ray Gun*, justamente por seu caráter potencial, não puderam estar materializadas na revista. Por isso mesmo, elas não serão analisadas.

### 1.1.2. Qualidade materializada

As qualidades materializadas de *Ray Gun* são aquelas que estão presentes nas páginas impressas.



Figura 6: páginas de *Ray Gun* onde nas quais podemos observar algumas qualidades impressas

Apenas olhando para as duas imagens acima, podemos notar a presença de um grande número de qualidades materializadas. No design gráfico, essas qualidades dizem respeito principalmente às formas impressas na superfície do papel.

Como a linguagem dessas formas pode ser melhor analisada em uma única imagem, foi escolhida uma imagem de página dupla da matéria principal da edição de número 14 (ver imagem abaixo) de *Ray Gun* por se tratar de um exemplo típico para os três pontos de vista que se seguem. Evidentemente, uma análise completa deveria fazer o procedimento para todas as páginas. Entretanto, para nosso objetivo (para o tipo de problema proposto no início desta análise) não há necessidade alguma de empreender tal trabalho.

### *Qualidades materializadas na capa de uma matéria (Ray Gun #14)*

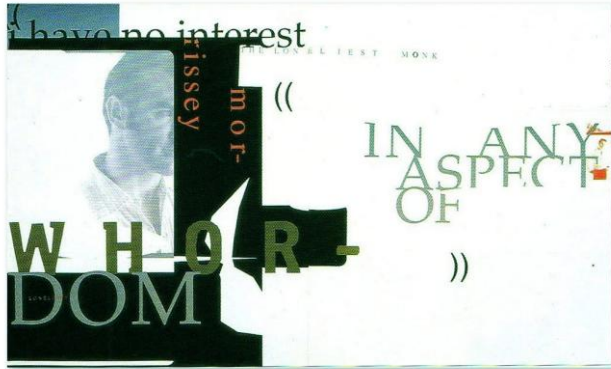


Figura 7: página dupla da edição 14 de *Ray Gun*

Em uma única imagem estão presentes os parâmetros independentes da visualidade (ponto, linha, textura, cor, dimensão), os dependentes (forças de atração do olhar, tenção, peso) e os sugestivos (expressão, configuração).

#### *Parâmetros independentes*

Os parâmetros independentes, ou seja, aqueles que envolvem apenas os elementos de todo fenômeno visual, que iremos utilizar são: ponto, linha, textura, cor e dimensão (DONDIS, 2000).

#### *Ponto*

Podemos observar que esta imagem não possui muitos pontos marcantes, pois seus pesos são muito pequenos em contraste com as cores, formas e letras bastante fortes. Os pontos mais importantes nesta imagem são as letras da frase “*the loneliest monk*”, os pingos dos “i” e os pontos de vermelho que compõem a pequena fotografia saturada da direita. Devido à sua configuração, sugerem pouco movimento, mas ajudam a demarcar suas áreas.

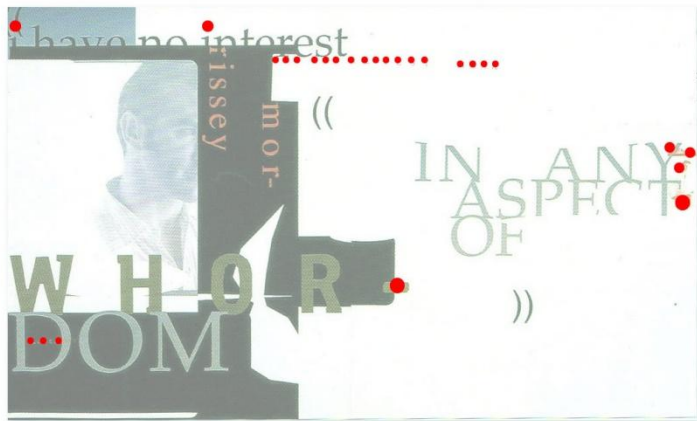


Figura 8: pontos presentes na imagem

### *Linha*

As linhas mais marcantes são as que demarcam as tarjas pretas, as que compõem as letras e as linhas curvas dos parênteses duplos “((“ e “))”. Representadas pelas formas retas e curvas, as linhas que formam as formas pretas sugerem a justaposição de camadas de elementos. Além disso, pela sua conformação ortogonal, apesar de gerar tensão (tema que será visto mais à frente), não sugerem muito movimento. Outras linhas que cortam a imagem são as que surgem do contraste monocromático da fotografia principal (da esquerda) e dos estranhos recortes que retiram parte dos retângulos pretos. Podemos reparar que as formas horizontais e verticais estão exatamente ao redor da fotografia, o que sugere a ideia de moldura (mas isso já é tema dos aspectos configurativos, que veremos mais à frente).

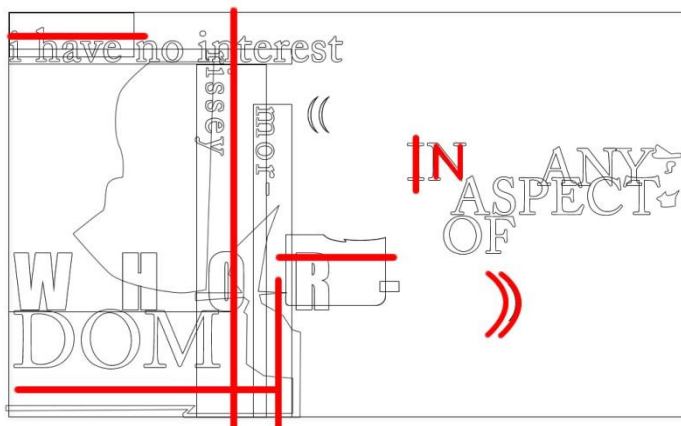


Figura 9: linhas da imagem

### *Textura*

Com relação à textura, por não utilizar nenhum processo especial de impressão (como o verniz, por exemplo), a textura tátil da revista é lisa e uniforme. Quanto à textura visual (ou seja, aquilo que a imagem diz sobre a sua superfície), há também pouca variação, o que se deve ao uso de superfícies lisas (com cores chapadas, ou seja, uniformes) em grande parte da página.

Apesar da grande variação de formas visuais, a textura visual só se faz presente nas fotografias em que há diversificação das partes da figura do cantor (cabelos, pele, camisa etc.). É possível perceber a baixa variação de tons nas fotografias. Essa impressão é, na verdade, consequência do afastamento dos pontos de cor pelo espaço branco da página, o que provoca as chamadas imagens reticuladas. Há aí uma simulação de volume e de textura, ainda que em um nível bastante primitivo. Fora isto, não há textura, mas áreas onde a cor “chapada” (uniforme) se impõe com plenitude.

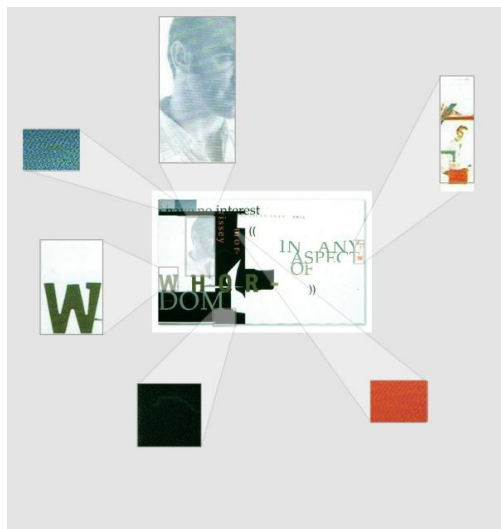


Figura 10: texturas presentes na imagem. Neste caso, há prevalência das texturas monocromáticas

### *Dimensão*

O formato da revista fechada é 25,6x36 cm, o que quer dizer que a página aberta tem as dimensões: 51,2 cm de largura e 36 cm de altura. Esta dimensão é considerada grande, isto é, com grande área (1843,2 cm<sup>2</sup>), se comparada às revistas periódicas convencionais. Do mesmo modo, pode ser considerada grande para os padrões antropométricos, ou seja, comparada ao tamanho médio de uma mão humana (ver imagem).



Figura 11: dimensão da revista em relação ao corpo humano

A proporção da página, mesmo considerando apenas a revista fechada, ou seja, 25,6x36 cm, gera uma proporção de 5:6, considerada, segundo os padrões clássicos da mídia impressa, uma página larga (BRINGHURST, 2005 (1992)). Esta proporção é bastante coerente com a proposta de conteúdo. Segundo Bringhurst (2005), uma proporção larga é recomendável para material cuja ênfase e relevância sejam prioritariamente do conteúdo visual, como ilustrações, fotografias etc. (idem).

### Cor

Ao olhar para esta página, pode-se perceber, acima de tudo, a predominância, quase exclusiva das cores: preto, branco, cinza-azulado, vermelho e verde. Estas últimas são consideradas, na teoria das cores, como “cores complementares”, isto é, no círculo cromático, as cores verdes e vermelhas se encontram em posições diametralmente opostas. Enquanto o vermelho é considerado uma cor “quente”<sup>36</sup>, o verde é uma cor “fria”. Vale lembrar que cor quente é aquela com alta longitude<sup>37</sup> de onda (4000Å), em comparação com as demais cores do espectro visível. Em termos de sintaxe, uma composição (em que predominam cores quentes) sugere *atividade*, em contraste com as frias, que sugerem *estase*. Portanto, a imagem, no seu

---

<sup>36</sup> O “calor” de que se fala é apenas metafórico (não se tratando de calor físico, propriamente dito) e se associa a convenções culturais – que, por sua vez, têm uma raiz fenomênica, ainda que remota

<sup>37</sup> Longitude de onda tem relação íntima com a frequência da onda luminosa. Sobre este fenômeno físico, ver BRAUN (1991).

aspecto cromático, sugere mais estase que atividade (embora em outros aspectos, não cromáticos, veremos que há uma grande presença da atividade).

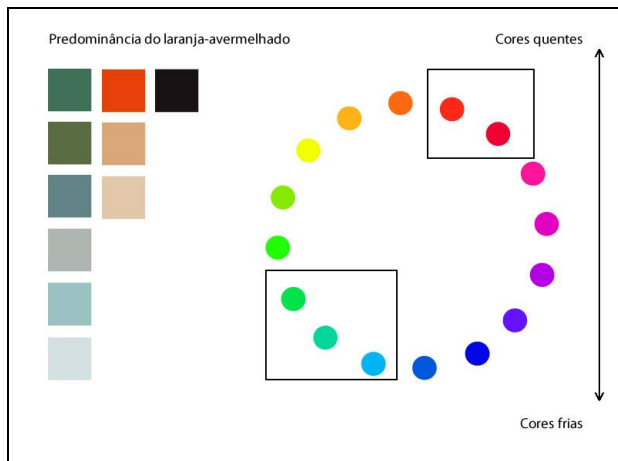


Figura 12: cores da composição (uso de tons de uma mesma cor e contraste pelo uso de cores complementares)

### ***Parâmetros dependentes***

O segundo nível sintático (que ocorrem apenas com a dinâmica perceptiva da relação entre uma mente com o signo visual) funciona a partir das forças perceptivas (ARNHEIM, [1980] 2005).

Na imagem, é notável a presença do claro-escuro marcado pela presença das manchas negras em oposição às claras. Do mesmo modo, percebe-se a relação entre figuras que instauram um primeiro plano e um fundo difuso e indeterminado que se dissolve na incerteza. Há também a sugestão de movimento, direção e sentido, especialmente na horizontal e apontado para a direita, movimento este reforçado pelo hábito cultural de ler da esquerda para a direita. Podemos notar ainda as forças do peso visual, das figuras da frente, do centro e da esquerda em contraste com as do fundo, bem como o fechamento das formas por parte do intérprete que busca reconhecer figuras familiares. Isto causa também uma “tensão”, isto é, uma imanência do movimento do olhar, que busca sanar as dúvidas que a imagem propositadamente instaura. Entretanto, pode-se dizer que a imagem apresenta um equilíbrio, pois as “forças” visuais compensam-se mutuamente (as manchas escuras e claras se dispõem de modo equilibrado na composição).

Com relação às forças de atração do olhar é possível perceber diversos polos de atração da atenção, o que provoca uma ordem de leitura confusa. O olhar é atraído para elementos diferentes e quanto mais se tem interesse em observar, mais detalhes vão sendo revelados. As zonas de visualização da página, que podem ser divididas em primária, secundária, morta, centro ótico e centro geométrico (SILVA, 1985, p. 47) são aproveitadas aleatoriamente de modo a gerar uma retenção do fluxo natural do olhar, que seria começar pela parte superior esquerda e sair pela parte inferior direita (idem).

No nível mais superficial, as informações mais atrativas são a fotografia, o título “WHORdom” e o texto “in any aspect of”. Entretanto, eles não fazem muito sentido e a leitura não se completa, não se chega a nenhuma conclusão ao olhar para estas partes. Este é o fato que pode tanto afastar o interesse do leitor, quanto estimulá-lo a buscar uma solução para o problema. De qualquer modo, o interpretante energético (quando se pretende obter uma significação pelo dispêndio de esforço), ao entrar em ação, ainda que por um breve momento, implica tentar compreender o sentido da imagem.

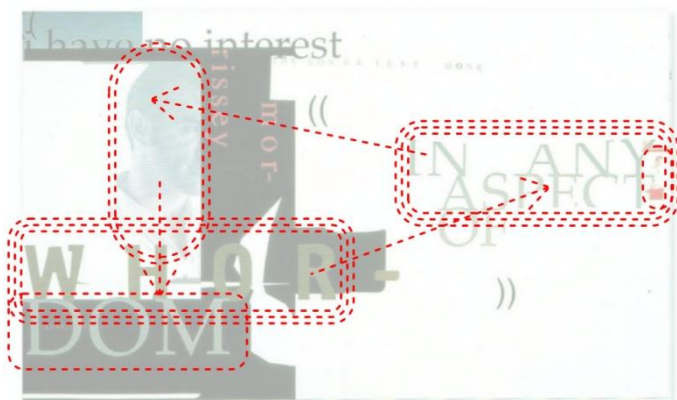


Figura 13: as zonas de atração do olhar geram um percurso cíclico, o que mantém o olhar na página, sem conclusão

Pode-se dizer que esta profusão de elementos atrativos, que aqui está sendo reduzida a três elementos principais, inclui um interessante jogo entre formas visuais de texto fortes e fotografias fracas. A esta característica se somam as formas abstratas fortes do lado esquerdo (pela cor escura e o tamanho) e do lado direito (pela posição no espaço vazio).

É notável ainda a supervalorização da imagem visual da página dupla em detrimento da informação verbal direta ou da imediata compreensão da mensagem principal. Vale notar que

o texto está quebrado e praticamente não se consegue lê-lo com continuidade. Nesta imagem é visível o direcionamento múltiplo do olhar, que fica atraído tanto pelas imagens, quanto pelas formas abstratas e formas do texto, sem conseguir se completar facilmente, o que provoca uma irregularidade inquietante.

Quanto ao equilíbrio (estado no qual as forças da página compensam-se mutuamente), a imagem, como um todo<sup>38</sup>, apresenta-se bem resolvida. Entretanto, tal equilíbrio não é estático, isto é, não ocorre devido à ausência de forças atuantes. De saída, é notável a ausência da simetria. O lado esquerdo da composição é visivelmente mais “pesado” que o direito. Portanto, se há equilíbrio, como ele é criado? Que tipo de contrapeso existe que permite à imagem estar equilibrada?

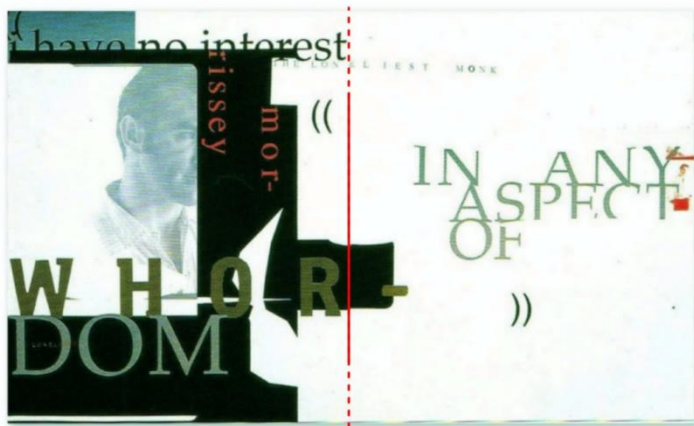


Figura 14: o equilíbrio nesta imagem é claramente assimétrico

Caso não exista o contrapeso, ou seja, as forças resistentes ao desequilíbrio gerado pela superutilização da página esquerda, a composição estará desequilibrada. Mas como se verá, existem diversos outros fatores que acabam quitando as forças.

Segundo Arnheim, o equilíbrio é, geralmente, um resultado de duas propriedades essenciais: o peso e a direção (ARNHEIM, [1980] 2005). Com relação ao primeiro deles, cabe ressaltar que não é necessário haver igualdade de peso para haver equilíbrio. A compensação pode ser feita

---

<sup>38</sup> Para a teoria da Gestalt qualquer imagem é uma totalidade indivisível. Tal abordagem concorda com os princípios do holismo filosófico, que desde a Grécia antiga trata de compreender o todo em sua indissolubilidade essencial.

pela posição dos elementos, segundo o princípio da alavanca. “De acordo com o princípio da alavanca, que pode ser aplicado à composição visual, o peso de um elemento aumenta em relação a sua distância do centro” (ARNHEIM, [1980] 2005, p. 16). Entretanto, não parece ser este o caso da página de *Ray Gun* em questão. Ao contrário, o posicionamento dos elementos tanto do lado direito quanto do esquerdo é bastante distante do centro. O elemento mais distante, todavia, é a foto vermelha pequena da extrema direita. Isto é uma informação relevante, pois, segundo Arnheim os objetos vermelhos são percebidos como mais “pesados” que os azuis e verdes.

Outro fator também influente para a determinação do equilíbrio é o “peso” visual, pois, segundo o princípio da gangorra, a posição do elemento mais pesado da direita, que está ligeiramente acima do centro vertical da página. O olho humano está acostumado a ver mais coisas na parte inferior (equivalente ao solo), devido à forte presença da lei da gravidade na vida sobre a Terra (DONDIS, 2000). Deslocar um elemento para o alto é destacar-lhe dos demais, é dar-lhe importância. Esta importância é percebida como o “peso” visual<sup>39</sup> (portanto o elemento da esquerda é leve por ser pequeno e “pesado” por estar acima do eixo central).

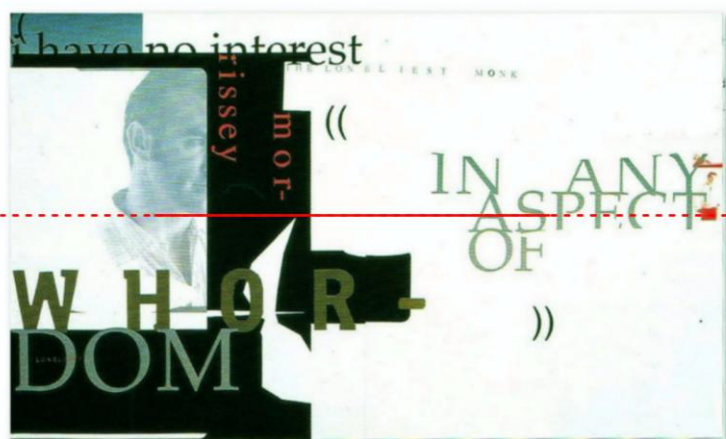


Figura 15: imagem que demonstra o “peso” do elemento da direita

Além do peso visual, a direção do olhar influi bastante na percepção do equilíbrio. Este olhar geralmente é atraído pelo assunto da imagem e para as posições que a própria imagem aponta.

---

<sup>39</sup> Fica claro, portanto, que o “peso” de que se fala na sintaxe visual difere drasticamente da concepção mecânica do termo.

No caso, as duas fotografias olham para a direita, o que reforça o poder deste hemisfério em comparação com a esquerda – mais um argumento que compensa a enorme diferença de tamanho das figuras e elementos dos dois lados.

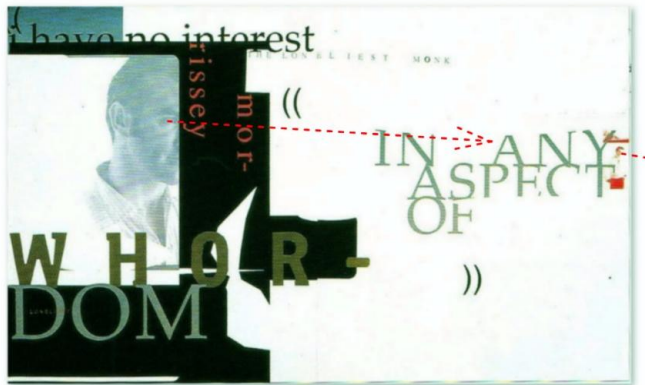


Figura 16: a direção do olhar da figura humana interfere na leitura visual, dando relevância para a parte direita da página

Diversos trabalhos que trataram o tema da percepção visual abordaram a questão do sentido de leitura (da esquerda para a direita). Há muitos conflitos culturais que permeiam esta discussão, uma vez que algumas culturas não-ocidentais têm a leitura escrita da direita para a esquerda. Qualquer que seja o caso, todavia, o que se observa no ser humano em geral é a preferência pelo lado esquerdo da composição como ponto de partida e do lado direito como de chegada (ARNHEIM, [1980] 2005). Como consequência, segundo Arnheim, o lado esquerdo deve ter mais informações que o lado direito, sendo esta a ordem que parece “natural”. Se os elementos estiverem distribuídos mais à direita, a sensação visual seria de desequilíbrio (como se vê na inversão da página na imagem abaixo).



Figura 17: imagem invertida horizontalmente. Notar o desequilíbrio causado pela simples inversão dos lados

### *Parâmetros retóricos*

É possível verificar ainda a existência de formas da página que sugerem uma série de qualidades abstratas, isto é, que ocorrem na construção de significados visuais sugeridos pelo desenho da página. Cada elemento visual da página expressa uma qualidade: a fotografia em tons azuis (expressando nebulosidade), as formas geométricas irregulares (expressando anomalia), a sobreposição de figuras ao texto verbal (expressando os níveis de profundidade), as formas pontiagudas e intervenções nos tipos<sup>40</sup> (expressando uma intervenção tipográfica espinhosa) e o posicionamento incomum de camadas de texto (expressando rumos de leitura, quebrando a linearidade do texto). Tudo isto eleva o tempo de leitura visual (KOSSLYN, et al., 1995) e complexidade da imagem.

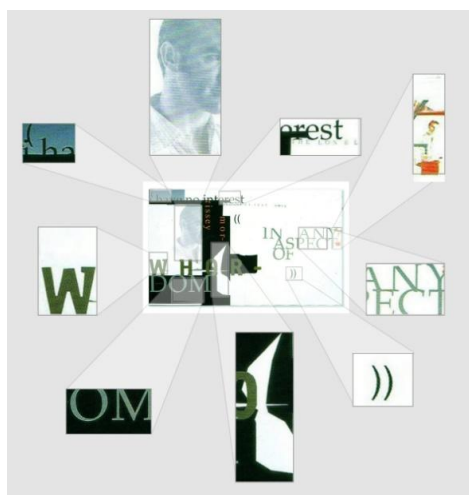


Figura 18: na imagem há uma grande variação de formas geométricas

Podemos dizer que os componentes básicos da imagem tentam dar início a elementos configurativos, isto é, elementos geométricos abstraídos de suas qualidades peculiares. Estas configurações dão-se de modo a criar uma compreensão simplificada da imagem, associada à mera geometria dos elementos, funcionando como uma representatividade vaga que tenta estabelecer o “quê” da forma visual, ou seja, o que aquela forma deve ser.

---

<sup>40</sup> Os tipos de letra e sua disposição na página são o material principal com que trabalham os tipógrafos (LUPTON, 2006).

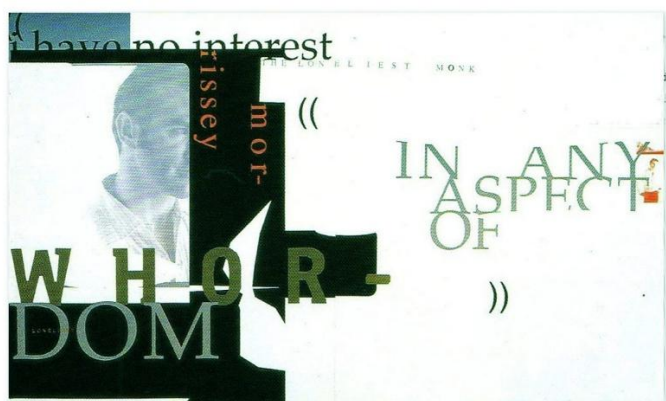


Figura 19: página de *Ray Gun* como uma unidade configurada sugere diversas interpretações

Para explicar o que está sendo visto nessa página, surgem algumas hipóteses explicativas: uma moldura que seria de uma televisão, uma interferência no sinal televisivo, um videoclipe, uma reverberação de som, uma tranquilidade, um ritmo, uma representação de uma melodia e um tipo de refrão (pois a variação na dimensão das palavras que saltam à frente se opõe à variação de textos anterior). Além disto, a página também representa um “como” e um “onde”, pois na medida em que desperta uma associação com objetos, por experiência colateral do intérprete (um clipe de Morrissey), permite relações com as situações em que os elementos sonoros (tom, timbre, volume...) aparecem no videoclipe, além de trazer também uma sugestão do cenário visual em que estas coisas acontecem.

Observamos dessa forma, que o signo gráfico preenche seu propósito qualitativo, isto é, que ele funciona como signo de primeiridade, tanto na sua internalização fundamental quanto na sua relação com seu referente, quanto, ainda, na sua relação com o interpretante. Este ponto de vista permite uma consideração das diversas sugestões que a imagem tem, nela mesma, antes que qualquer relação efetiva seja feita.

Com relação à configuração visual, percebe-se um alto nível de complexidade estrutural. Esta característica ocorre nessa página em decorrência da dificuldade em se apreender a estrutura visual básica. Segundo Arnheim, a mente humana deseja compreender o esqueleto estrutural, a estrutura simples mais evidente de uma página (ARNHEIM, [1980] 2005 pp. 8, 37). Entretanto, a simplicidade não diz respeito aos elementos, mas aos aspectos estruturais (idem, p. 49).

Nesta imagem, é difícil precisar a forma geométrica que corresponde a esta configuração. Mais provável é que a informação visual apresentada seja uma síntese de um conjunto de formas geométricas. Para se chegar a elas, evidentemente, temos que recorrer ao exercício da abstração (entendida como a capacidade de ver o que está além do fenômeno). Apesar de este processo ser inconsciente, apresentaremos a imagem do esqueleto estrutural, dada sua relevância para a análise.

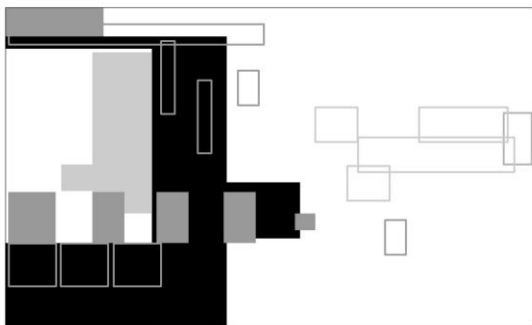


Figura 20: esqueleto estrutural que compõe as partes da imagem

A imagem, portanto, trata de uma estrutura complexa, com um alto grau de sobreposição de elementos e com uma disposição incomum, que subutiliza um dos lados enquanto que sobrecarrega o outro. No tópico sobre as leis naturais da forma será abordado o tema do equilíbrio nesta imagem para ver em que medida esta polarização das formas da esquerda e direita pode ser percebida como equilíbrio ou desequilíbrio e por quê.

Como vimos, as linhas de construção da página nos permitem identificar uma forte ortogonalidade principalmente na primeira página, onde a fotografia retangular e as fortes manchas pretas ressaltam uma estrutura retangular marcante. Esta estrutura, entretanto, é quebrada em vários pontos. Seus contornos não são uniformes, sua borda é, na verdade, um conjunto de bordas, arranjadas em diversas camadas, há algumas curvas e sobreposição de formas e letras que invadem a figura. Mesmo assim, a estrutura retangular prevalece sobre as demais como a forma mais fundamental da construção da imagem. Tanto é que os demais elementos da página podem ser melhor entendidos após a assimilação correta da estrutura fundamental.

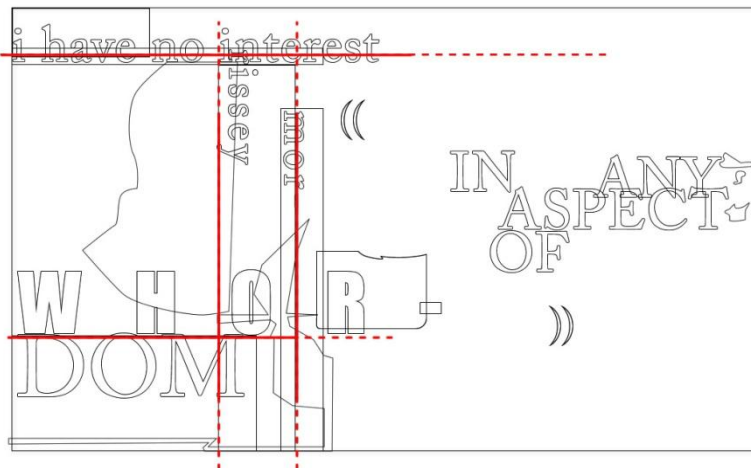


Figura 21: linhas de construção da imagem (moldura da fotografia)

É justamente tomando como base este esqueleto estrutural retangular que as camadas de texto são dispostas com certa simplicidade. Os textos superiores e inferiores acompanham as linhas de construção horizontais (do topo e da base). O mesmo acontece com os textos verticais que pendem do vértice superior direito do retângulo base. Já o texto da extrema direita (“in any aspect of”) é um contrapeso à imagem da extremidade esquerda (fotografia do cantor).

### 1.1.3. Leis naturais da qualidade

Neste nível, buscamos como as leis que governam a materialização e cognição das qualidades agem nas páginas de *Ray Gun*. Há uma grande riqueza de exemplos nos quais as leis da visualidade operam para a compreensão do fenômeno visual. Vejamos as imagens abaixo:



Figura 22: páginas aleatórias de *Ray Gun*. Como nosso entendimento as vê?

Conforme mencionado anteriormente, a percepção de uma página dupla de *Ray Gun* inclui uma estrutura ou esqueleto estrutural que dita uma espécie de hierarquia da leitura visual. Essa configuração geral da página é a responsável por permitir a rápida apreensão da ideia geral e conceitual da página. Às vezes, as curvas de uma coluna se assemelham às curvas de uma letra ou de algum outro repertório conhecido. Do mesmo modo que podemos dizer que as figuras pretas da página são círculos, retângulos e triângulos que sofreram mutações para o arranjo. A própria compreensão das formas de uma página reflete uma tendência natural para ver formas geométricas simples (polígonos regulares) no meio de uma série de formas complexas (polígonos irregulares).

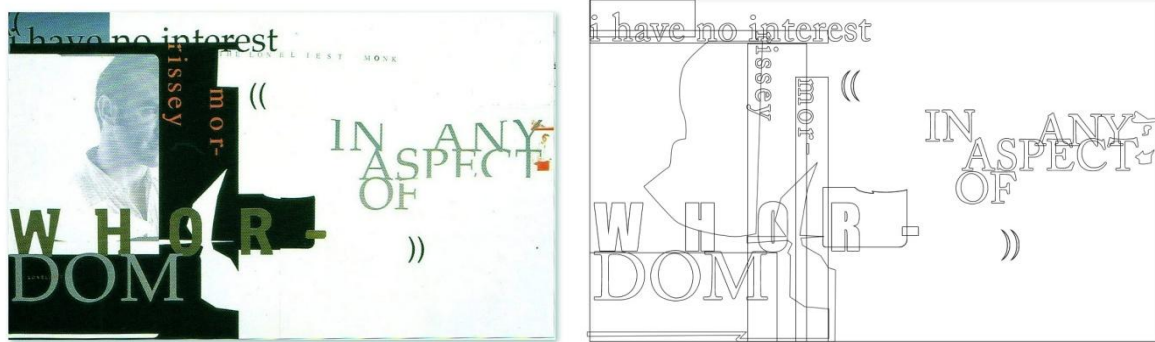
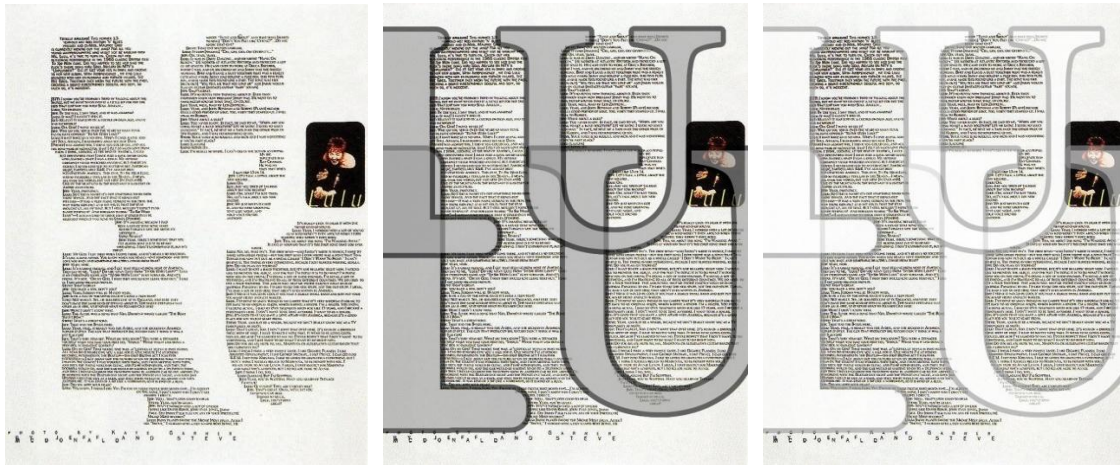


Figura 23: tendência natural para ver formas simples

Observando outras páginas de *Ray Gun*, é também notável a metáfora da sonoridade pelas expressões visuais. De uma forma sutil, a revista sugere uma valorização do ato de escutar, o que é notável nas páginas abaixo. A disposição visual dos textos sugere ritmos, diferença de volume e intervalos, que caracterizam os princípios básicos da melodia. Algumas fotografias completam a significação da musicalidade pelo seu caráter analógico capazes de aludir à audição. Portanto, a visualidade simboliza a prática de aprimorar conhecimentos musicais de modo empírico, de atentar para a melodia (instigando o interesse pela música), de perceber uma qualidade musical.



Figura 24: sonoridade realçada pelas fotografias e pela composição dos elementos visuais

## 1.2. Qualidade singular: marca do gesto

O próximo aspecto a ser analisado refere-se à gestualidade, ou seja, à capacidade do signo de se reportar à sua própria origem.

### 1.2.1. Marca qualitativa do gesto

As marcas do gesto em *Ray Gun* são basicamente as marcas do seu projeto editorial visíveis pela utilização particular do contraste, alinhamento, repetição, agrupamento.

Uma das primeiras características marcantes própria da *Ray Gun* é a desconstrução da margem, elemento tão comum na diagramação de páginas impressas, especialmente em projetos de periódicos. Abaixo vemos algumas ocorrências onde o texto toca a fotografia, a moldura ou a extremidade da página, proporcionando uma forma tão inusitada quanto de difícil leitura. Uma vez que a percepção visual se faz da apreensão do todo para a separação em partes (ARNHEIM, [1980] 2005), o leitor percebe a revista primeiro como uma unidade. Esta unidade pode ser quebrada quando há um espaço (margem) entre uma fotografia e um texto, facilitando a compreensão e a leitura da página como uma composição de dois elementos diferentes, um texto e uma fotografia. Esta clareza não é uma constante em *Ray*

*Gun* sendo comum a ausência de margem, o que é responsável pela dificuldade na visualização dos dois elementos e gera a sensação de haver erro de impressão, uma vez que a imagem foi impressa por cima do texto, cobrindo, assim, parte do conteúdo (ver imagens).



Figura 25: ausência de margem entre texto e fotografia ou entre texto e extremidade da página

Ainda nesta linha, uma característica que tenta suprir a carência de margem é uma demarcação dos territórios verbais por meio do desnível entre linhas de texto. Ao juntar duas colunas de texto, o que diferencia o limite entre uma e outra é o sutil desnivelamento, que funciona como uma quebra de linearidade. Entretanto, esta não é uma separação clara, pois se, por um lado, a ausência de margem confunde os limites, por outro, o desnível reforça um limiar. Mas, este dilema força o intérprete a testar e escolher uma opção que possa resolver o seu problema da leitura. Este desnível é realçado pelo destaque dado às chamadas principais (cor, texto em negrito, preenchimento), recurso que é índice de hierarquização da informação. Na imagem abaixo, observam-se dois exemplos de ausência de margem, na página esquerda, uma sutil linha divisória demarca o fim da primeira coluna e o início da segunda, já na da direita, o desnível e o destaque para o entrevistado gera a divisão invisível.

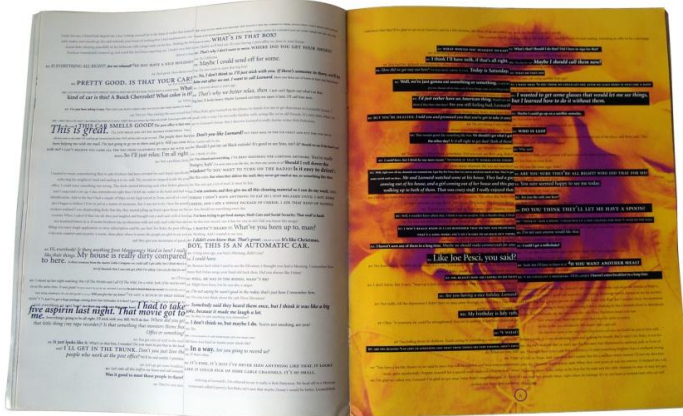


Figura 26: duas colunas de texto sem margem entre si. Destaque feito pelo preenchimento do fundo e palavras em negrito

O alinhamento é uma das propriedades de todo layout de página, ele pode ser entre os elementos (texto e imagem, entre título e subtítulo) ou interno aos elementos (coluna de texto alinhada à esquerda, centralizada, justificada). Em Ray Gun, o alinhamento muda a cada página. Na primeira imagem abaixo, vê-se o alinhamento entre as partes fragmentadas de uma imagem e o alinhamento do texto à sua própria margem direita. Na segunda, o alinhamento é oblíquo, formando colunas de texto não-regularares. Na terceira, o alinhamento é clássico, com o título, subtítulo, coluna de texto, fotografia e legenda perfeitamente alinhados (vale frisar que este é um dos raros exemplos em que o layout de Ray Gun segue os padrões tradicionais como se seguissem regularmente uma grade de diagramação).



Figura 27: alinhamento entre as partes fragmentadas, alinhamento oblíquo e alinhamento clássico

O alto contraste de algumas páginas é um índice que (opostamente ao anterior) ressalta a clareza dos elementos, tanto no que diz respeito às cores, quanto aos tamanhos e mesmo às próprias imagens que por si só são singulares e excessivamente contrastantes, ou seja, com excessiva disparidade nas combinações de suas partes. Entretanto, à clareza das partes da

página se soma a ambiguidade das formas das letras, pois, no momento em que o texto desrespeita a entrelinha (espaço vazio entre as linhas de um título ou parágrafo), ocorre confusão entre figura e fundo, como mostram as imagens a seguir.



Figura 28: alto contraste de formas e enfraquecimento da legibilidade do título pela ambiguidade entre palavras

Quanto ao agrupamento, há uma grande variedade. Ora os elementos das páginas estão agrupados em blocos distintos, ora estão misturados no mesmo espaço. Na primeira imagem abaixo, percebe-se que o texto é totalmente inserido em cima das fotografias. A superposição de informações dos tipos verbal e visual provoca uma interferência dupla, pois tanto a visualização das fotografias é prejudicada, quanto a assimilação do conteúdo textual fica mais difícil. Isto não acontece na segunda imagem. O enfraquecimento do reconhecimento das formas das letras (especialmente quando a cor do texto e do fundo se assemelham) da primeira imagem não acontece na segunda, na qual se percebe bem o que é cada elemento (tipografia e fotografia).

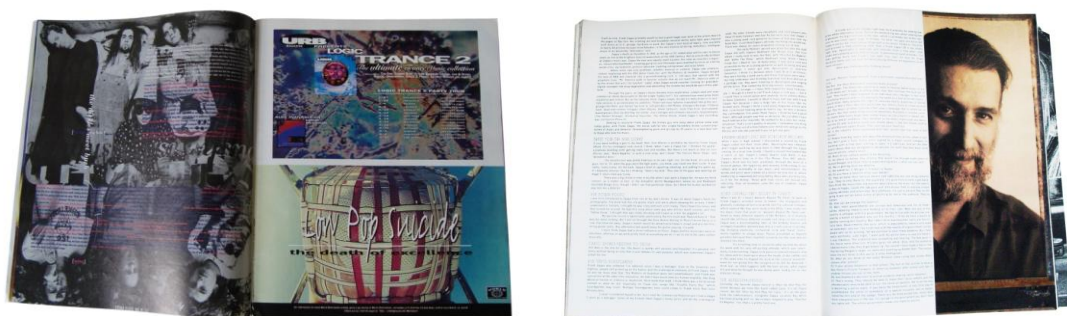


Figura 29: Mistura (sobreposição de camadas dificulta a leitura). Agrupamento (texto agrupado facilita a leitura)

Quanto à repetição, também não há padrão. Enquanto há alguns números em que praticamente nenhum elemento se repete, em outros, os elementos ornamentais são usados em todas as

páginas. Um caso curioso é o da trigésima edição (*Ray Gun* #30), em que a unidade é dada pela repetição dos quadros: “photographer: / author:” e “quote”. Esses quadros valorizam mais sua própria forma gráfica (função estética) que sua referência (função prática<sup>41</sup>) funcionando mais como um ornamento subversor da ordem de importância do título-legenda.



Figura 30: repetição do quadro “photographer: / author:” e “quote” em todas as matérias da edição número 30

### 1.2.2. O gesto em ato

Este nível busca reconhecer a assinatura de uma intervenção, que pode ter os níveis: arranjo (possibilidade, variância), *impressão* (efetivação do gesto), *compreensão* (agenciamento, garantia, repetição).

#### *Arranjo*

Quanto ao arranjo, o gesto do designer instaura o leque de possibilidades interpretativas. Em primeiro lugar, podemos notar a desconstrução da invariância, ou seja, uma constante metamorfose da própria identidade visual da revista. Basta olhar para as capas de *Ray Gun* para notar que a tipografia, os arranjos, as cores, as texturas, as tensões visuais inclusive o próprio logotipo são recriados a cada edição. Esta característica de mutabilidade corresponde aos projetos contemporâneos de design gráfico cambiante (KOPP, 2002).

---

<sup>41</sup> Função estética e prática são duas das quatro funções do design, segundo a teoria de Bernhard Bürdek (BÜRDEK, 2006).



Figura 31: capas<sup>42</sup> de *Ray Gun*, nas quais nota-se a variação da própria grafia do logotipo

Outra escolha notável através da análise do signo é a ausência de grade na diagramação das matérias. Não há uma forma abstrata que possa ditar como devem ser as ocorrências da coluna de texto, margem, posição da fotografia, família tipográfica, tamanhos das fontes do título, subtítulo, texto, legenda etc. Tudo parece ser recriado a cada página, numa espécie de anarquia, de não rigidez do sistema visual.

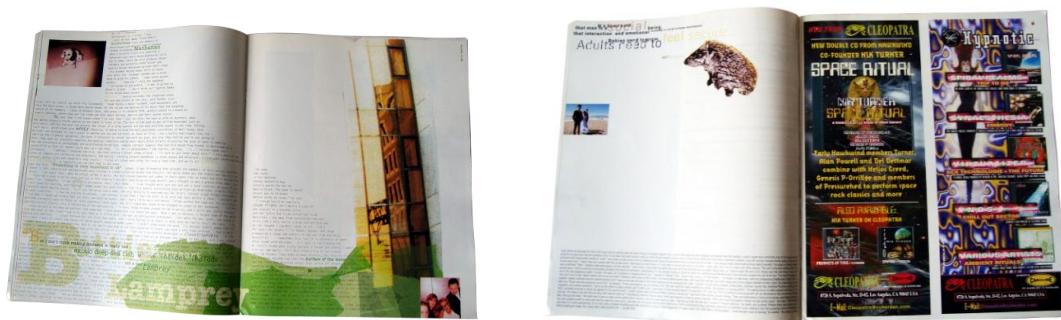


Figura 32: imagens de matérias nas quais é impossível encontrar um padrão de diagramação

Ao olhar para as imagens, podemos perceber também que estamos diante de uma sobreposição de camadas. Tal sobreposição evidencia, antes de tudo, uma qualidade de justapor elementos nos softwares gráficos (mesmo por técnicas de computação gráfica) de modo a construir uma imagem “múltipla” (fazendo alusão às diferentes camadas de leitura). A imagem indica ainda um gesto de juntar qualidades diversas (de fotografias, ilustrações e textos independentes) e

<sup>42</sup> Algumas capas apresentadas nesta imagem não fazem parte das seis edições que selecionamos para análise. No entanto, o que cabe destacar aqui é que todas as capas da revista (independente da edição) apresentam variações estruturais.

relativamente simples na sua autonomia para formar uma única imagem complexa. Há ainda a qualidade estética, isto é, da valorização da apresentação do universo referencial da forma mais sugestiva e menos determinada possível (valorizando a experiência visual em si mesma). Essa característica revela a intencionalidade do designer, que, ao buscar a desconexão com relação ao universo convencional, instaura a suspensão da referência, isto é, da certeza interpretativa. Tal atitude é revelada por meio das marcas qualitativas da imagem bem como sua comparação com outros “discursos” visuais.

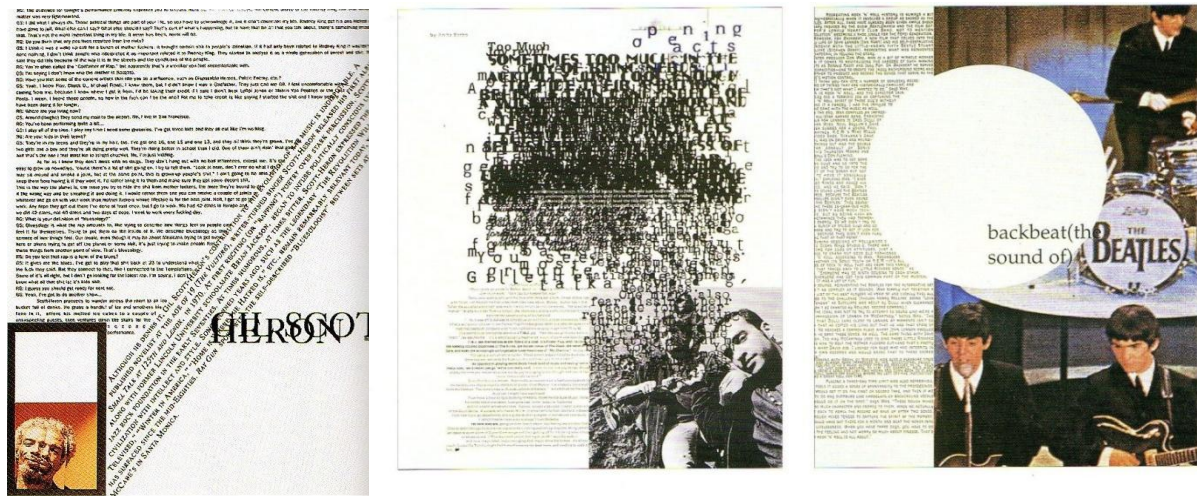


Figura 33: variância da organização, posição e orientação do texto. Valorização da experiência estética

Nota-se também uma diversidade de elementos decorativos, composições sígnicas verbo-visuais, diversidade tipográfica etc. Apenas no nível da diversidade tipográfica, por exemplo, é necessário apontar para a não-padronização no que se refere à escolha das famílias tipográficas, nos estilos das famílias (com e sem serifa), iluminação (ou o “peso” visual da mancha de texto),  *Kerning* (ou seja, espaçamento entre letras), entrelinhamento, rotação e alinhamento dos tipos na página. As imagens abaixo são bem ilustrativas quanto a este aspecto.

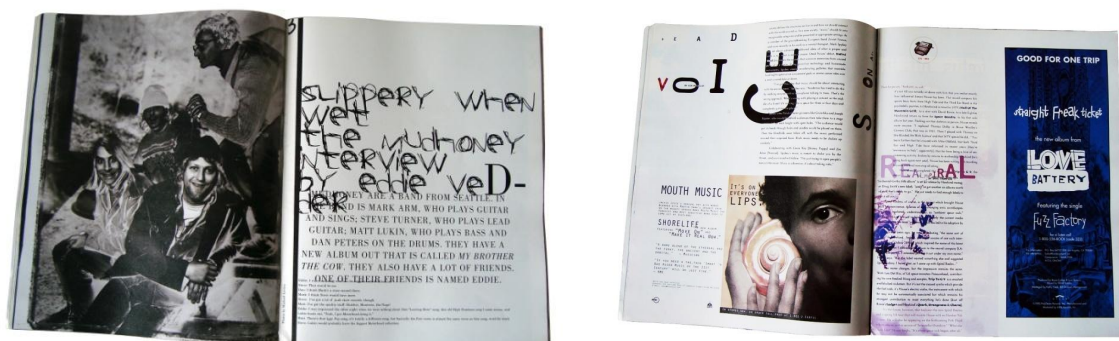


Figura 34: páginas diversas, onde se pode notar a utilização de diversos estilos tipográficos

### Impressão

As páginas de Ray Gun são impressões em offset, 4x4 cores, frente e verso e geralmente com encadernação à grampo. Estas características são tão evidentes que não parecem analíticas. Entretanto, isso não a diferencia das outras revistas, visto que a maioria utiliza os mesmos processos de impressão.

As tecnologias são responsáveis não só por permitirem qualidades, mas também pela imposição de limites. Por exemplo, a simulação de uma textura por um software de tratamento de imagem (como o Photoshop) e a impressão em *off-set* fornecem muitas qualidades, mas ainda assim, não conseguem dar conta do efeito tátil de um modo completo. Por mais que se queira que a imagem tenha uma aspereza, uma rugosidade, não há como causar este efeito mais próximo do tato sem que sejam utilizadas técnicas avançadas de impressão (com verniz localizado, por exemplo).



Figura 35: aspectos tecnológicos influenciam na construção de uma textura, limitando a experiência visual.

## Compreensão

Sob este ponto de vista, o conjunto dos números de *Ray Gun* será tomado como um objeto particular, diferente, portanto, de outras revistas. Abaixo vemos algumas capas da revista *The face*, de Neville Brody, revista da década de 1980 (sendo praticamente contemporânea a *Ray Gun*). Comparando as capas das duas revistas (ver, por exemplo, a figura 31 com as capas de *Ray Gun*), notamos uma clara diferença no que diz respeito à linguagem visual. Além do logotipo cambiante (KOPP, 2002), a obscuridade da fotografia, a legibilidade conflitante e o diálogo das formas verbo-visuais são bastante peculiares nesta revista enquanto em *The face* há ainda um padrão visual bem forte.



Figura 36: capas da revista *The face*, de Neville Brody.

Este exemplo é bastante ilustrativo, mas insuficiente para a compreensão do gesto impresso em *Ray Gun*. Voltaremos a este tema mais adiante quando tratarmos do tipo de signo que é *Ray Gun* e da questão da identidade. Em uma única palavra, podemos dizer que a qualidade da irreverência se sobressai como um dos aspectos que mais singularizam o signo de *Ray Gun* (o que é visível se comparado aos demais projetos gráficos contemporâneos).

### 1.2.3. As leis do gesto

Com relação à parte física, é possível notar indícios das leis físico-químicas que se apresentam no produto, pela sua simples existência. A mera utilização da revista vai deixando marcas de dedos, pequenas dobras nas laterais da página causadas não intencionalmente pelos leitores no ato de passar a página. A encadernação não sustenta a página em qualquer condição, o que significa que ela possui uma data de validade limitada e um modo de uso específico para funcionar bem. Já a tonalidade do branco, com o tempo, vai se degradando (devido à exposição à luz), tornando as páginas ligeiramente amareladas. Essas são as características notáveis pela leitura dos indícios das leis naturais que estiveram presentes no momento de construção física da revista.

Ainda com relação às leis do gesto, podemos analisar marcas das páginas que são vestígios de uma atitude intencional do designer. Elas revelam uma espécie de identidade do gesto. Foi visto que este signo visual se aproxima da construção de conceitos da irreverência, mas como esta irreverência se mostra no design? E o que está por trás dessa escolha?

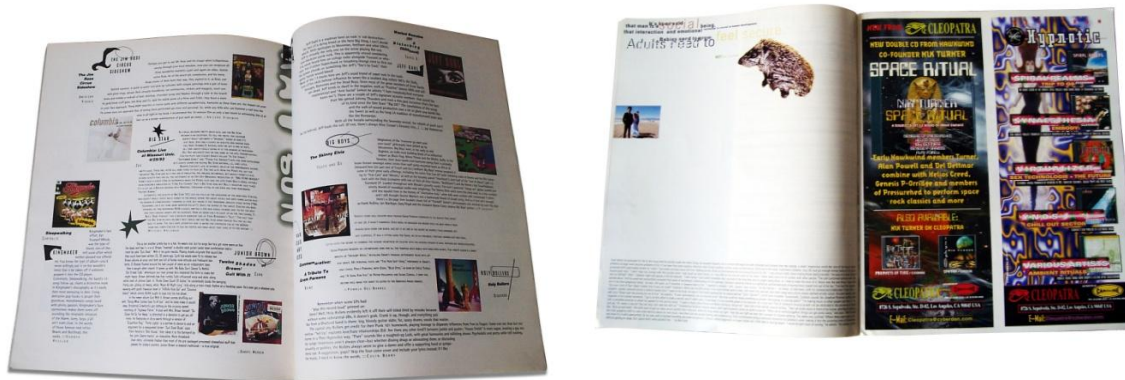


Figura 37: páginas de *Ray Gun* nas quais se nota a irreverência com relação aos cânones do *good design*

Por trás de uma atitude irreverente há um propósito de afrouchar as rédeas do exercício da paginação. A renovação dos hábitos que o próprio design gráfico constrói de tempos em tempos representa uma fase da contínua redescoberta dos desígnios do design. Neste ponto, cabe situar o contexto histórico em que nasce o projeto de *Ray Gun*.

Manifestação de uma cultura urbana, especialmente no oeste norte-americano (Califórnia), na década de 1990, *Ray Gun* é uma espécie de extrapolação das propostas psicodélicas de *Beach culture*, *Skateboarding*, *i-D*, *Surfer*, *The face* etc. Como vimos, neste período, o design gráfico está em uma fase de liquidez dos cânones do *good design* promovidos pela escola alemã e suíça e difundidos para todo o planeta, a partir da década de 1950.

De acordo com Blackwell, a falta de uma compreensão mais alargada do desenvolvimento do design é o principal motivo da incompreensão do papel do trabalho questionador de David Carson (BLACKWELL, 2000). Do ponto de vista de seu tempo, o projeto gráfico de *Ray Gun* não deve ser visto como um rompimento, uma degeneração das normas da ergonomia visual, mas, ao contrário, uma regeneração destas normas no âmbito do seu ambiente.

[Ao contrário de ajudar a degenerar, o trabalho de Carson] ajudou a regenerar o interesse pelas questões do design gráfico, afastando-se das teorias secas e remotas que não pareciam mais relevantes, e incentivou os designers a sonhar que são criadores, que podem questionar e mudar o mundo (BLACKWELL, 2000, p. 5)<sup>43</sup>

No caso específico do design gráfico de David Carson há uma relação conectiva com ideias presentes e influentes no mundo pós-moderno, na cultura urbana. Este “ambiente” está permeado pelo anseio à inovação, subversão, estimulados pela chamada sociedade do consumo (JAMESON, 2006), cujas expressões mais influentes estão presentes na efemeridade da moda e da propaganda publicitária em uma sociedade que tem como fetiche o universo artificial dos bens de consumo industriais e pós-industriais cada vez mais imateriais e distantes das necessidades primárias.

Daí porque a forma gráfica de *Ray Gun* não possa ser desvinculada da sua dimensão simbólica, uma vez que as necessidades comunicativas ali presentes já não se reduzem apenas à funcionalidade objetiva (legibilidade verbal, por exemplo). Neste sentido, a subjetividade da “leitura” dos elementos visuais é conciliável com propósitos comunicacionais, nos quais

---

<sup>43</sup> Tradução nossa. Tanto as citações de Blackwell como as citações a seguir – de Byrne, Kirschenbaum, McCoy, Poyner, Wyatt – estão traduzidas para o português.

literatura e psicologia se alinham com o design gráfico para oferecer formas simbólicas de uma comunicação mais imagética.

Quanto às leis do gesto, portanto, o que fica mais evidente em *Ray Gun* é a intencionalidade de Carson. Mais do que violar as normas, havia ali um ímpeto de auto-reflexão do design gráfico, representado pela figura de David Carson, mas que, de qualquer forma, já estava ocorrendo no próprio design (POYNOR, 1997). Pode-se afirmar que o gesto de representar não traduz apenas a intenção de representar, mas também de aprender a representar. Neste sentido, a incompletude do sentido (BLACKWELL, 2000) é uma opção que reflete a generalização do questionamento sobre os fundamentos do design. Voltaremos a esta questão da refletividade quando tratarmos da generalidade mais adiante.

## **Qualidade como lei: a invariância**

Do ponto de vista da análise, este aspecto equivale à compreensão de um conjunto maior (ambiente) do qual a *Ray Gun* de David Carson é elemento (sistema individual). Não se trata mais de isolar-se no particular, mas entender sua generalidade.

### **1.3.1. Leis do acaso**

As leis do acaso introduzem a indeterminação das formas segundo algum grau de incerteza. Assim, o trabalho de David Carson pode ter erro na impressão das páginas, de modo a modificar alguma qualidade pretendida inicialmente. Mas não podemos prever esta alteração. Por isto este nível de análise não será utilizado. Contudo, vale à pena frisar o que apontou Tom Wyatt, a respeito da não constituição de um novo corporativismo. Para Wyatt, o design de Carson pode até influenciar outros designers, mas não há uma intencionalidade, propósito. Portanto, ao contrário do que se poderia supor, a obra de Carson não consegue criar um dogmatismo da irreverência (ou qualquer outro tipo de postura).

Há muitos designers lá fora que devem ter sido influenciados por Carson em algum grau (mesmo que se coloquem em oposição a ele), mas ainda assim cada trabalho é próprio: não

segue as regras de design propostas por Carson. E se não se definem regras, apenas se transmite atitude, não se constrói uma igreja (WYATT, 2000, p. 8)

### **1.3.2. Réplicas como instâncias das leis**

As réplicas das leis em *Ray Gun* são as réplicas de um design editorial pós-moderno (que utiliza determinados tipos de margem, *kerning*, entrelinha, colunas de texto). Além de existirem réplicas no sentido mais visual, do modo como são tratados os elementos da página, são réplicas de um tipo de costume (questionamento, liquidez de valores, desconstrução) que, por sua vez, refletem os caracteres de uma cultura.

#### ***Design editorial pós-moderno***

Uma das inovações mais notáveis em termos das leis da diagramação em projetos editoriais instaurada por David Carson é a quebra na ortogonalidade da grade de construção. Grade, também chamada de diagrama, é a estrutura que organiza a informação da página impressa, dividindo o espaço da página, sendo parte do projeto tipográfico a divisão espacial de uma superfície limitada (BAUMIESTER apud LUPTON, 2006, p.121). Funciona como uma espécie de esqueleto das colunas de texto, imagens, títulos, subtítulos etc. Em periódicos semanais em formato revista, a história do design gráfico tem passagens pelos diversos estilos de grade. Os dois modelos clássicos são: o padrão pré-moderno centralizado (usado especialmente até os anos que precederam a escola Bauhaus) e o alinhado às laterais (sistematizado por Tschichold como o padrão do bom design em 1928) (LUPTON, 2006). Abaixo vemos novamente a estrutura destes modelos clássicos.

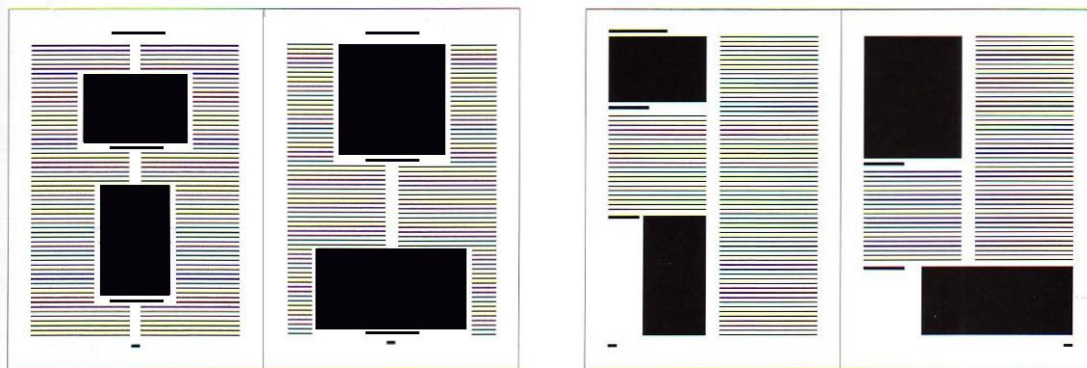


Figura 38: padrões de grade modernos. Mudança no alinhamento centralizado para o alinhamento lateral (Bauhaus)

Apesar dos padrões de grade estarem fundamentados em diversos estudos sobre ergonomia visual e legibilidade, muitos são os exemplos da história do design gráfico que descumpriram estas normas. David Carson é um destes casos. Na imagem abaixo, notamos um experimentalismo com relação ao padrão ortogonal da grade. Esta atitude atualiza um tipo de lei de diagramação que tem objetivos comunicacionais ousados do ponto de vista da legibilidade.

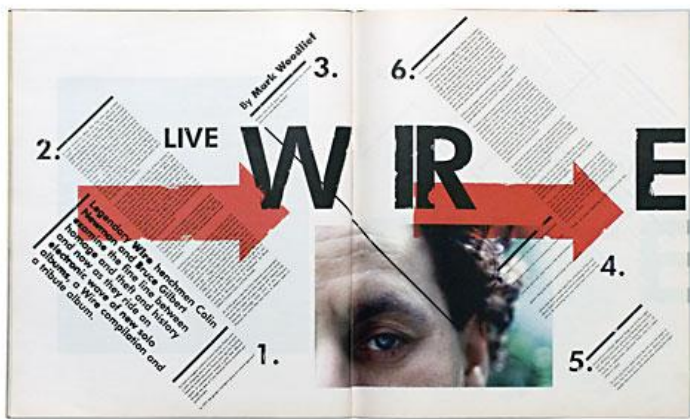


Figura 39: quebra na ortogonalidade da grade. Atitude que reforça a irreverência com relação aos paradigmas bauhausianos.

A grade está intimamente relacionada com a chamada “mancha gráfica”, qualidade visual das formas que um texto verbal toma quando visto como um todo. *Ray Gun* inova neste quesito na medida em que experimenta formas geométricas incomuns, sendo a figura do retângulo desvirtuada de diversas maneiras. Por vezes, a qualidade da grade como composição

tipográfica é explorada de tal modo que a própria estrutura geométrica cede a uma textura complexa, a uma malha. Abaixo, temos uma grade recortada, formando uma textura tipográfica no texto verbal, que ganha em visualidade.

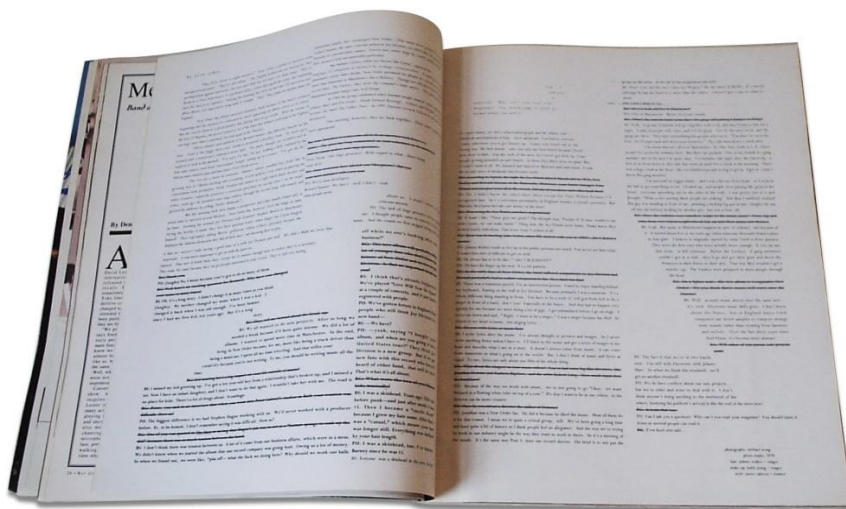


Figura 40: exemplo de diagramação da página com uma grade incomum

Vemos que as qualidades presentes em *Ray Gun* representam um conteúdo diagramático diferente do que foi apresentado anteriormente pela Bauhaus. Mas o que permite classificar Carson como pós-moderno? Como vimos, Bauman contraria o próprio rótulo de pós-modernidade, pois considera que o que existe é uma fase líquida da mesma modernidade (BAUMAN, 2001). Outros autores caracterizam este período de forma similar, afirmando que é neste momento que as linguagens se misturam e se interpenetram (SANTAELLA, 2007), que as funções originais dos objetos (e no caso da revista é igual) cedem à função do ambiente, participando de um sistema de signos no qual os objetos se re-funcionalizam (BAUDRILLARD, 2006, p. 70).

A questão sobre o arranjo formal pós-moderno necessita ser melhor compreendida de modo a evitar as classificações rasas. O “anarquismo” (CAUDURO, 2000, p. 132), rótulo por vezes dado ao design gráfico de Carson, não parece ser um adjetivo adequado, devido à sua diacronia – suas raízes estão no dadaísmo do início do século XX. Para compreender um pouco do lugar das formas de *Ray Gun* no design gráfico, vale a pena passar rapidamente por alguns paradigmas clássicos dos períodos século XX.

### Breve percurso pelo século XX

A seguir, vamos mostrar algumas imagens de projetos gráficos que *não são de David Carson* na tentativa de encontrar o ambiente com que ele melhor se relaciona. Abaixo, temos cartazes que expressam bem os conceitos do futurismo, construtivismo e da Bauhaus, respectivamente. Enquanto o cartaz de Marinetti utiliza metáforas visuais para os sons de explosão, o do construtivismo e da Bauhaus se aproximam mais dos produtos industriais. Em todos eles, é possível notar a presença marcante do contraste (claro-escuro, forte-fraco, leve-pesado), da geometrização e da bidimensionalidade.



Figura 41: cartazes do início do século. Expressão visual do futurismo, construtivismo e da Bauhaus.

Já em meados do século, a escola de Ulm foi responsável por promulgar o estilo *good design*, contestando a liberdade expressiva que alguns designers utilizavam. No intuito de reforçar a proposta de que a disciplina do design se adéque ao método científico, o experimentalismo seria conduzido pelo extremismo lógico, por um método racional que utilizaria as formas geométricas (círculos, quadrados) como parte de todo o trabalho gráfico. Abaixo, vemos como essa estrutura racionalista, que trabalha com a geometria e as formas simples, pode ser transferida para o design da página impressa ou mesmo para as formas de uma tipografia.



Figura 42: formas geometrizadas do estilo alemão e suíço.

Os estudos de padrões visuais, proporções, seções, revoluções, sistemas de coordenadas etc. forneceram, ao longo de séculos, subsídios fundamentais para a diagramação de páginas. Com a evolução desses estudos, as estruturas diagramáticas ocultas tornam-se mais abrangentes. As diretrizes da expressão visual tornam-se tão complexas que se aproximam de experimentos caóticos, mas com a ressalva de fundamentarem-se em uma estrutura projetada objetivamente. A este respeito, pode-se afirmar que, quando se chega a um elevado grau de complexidade estrutural, o público leigo certamente encontrará dificuldade em estabelecer distinções entre peças que, por exemplo, levaram em conta o uso ou não das grades (invisíveis) na composição. As imagens abaixo ilustram a geometrização da imagem. A primeira é uma tentativa de gerar uma figura geométrica pelo espaçamento entre as letras (que serviriam de matéria à forma da grade). Na segunda, a figura básica (fotografia de um jovem e do tênis Converse) é multiplicada e organizada na página para alterar a forma original. Vale observar a descaracterização que a imagem original (do tênis) sofre, uma vez que os elementos foram repetidos, ampliados e rotacionados.

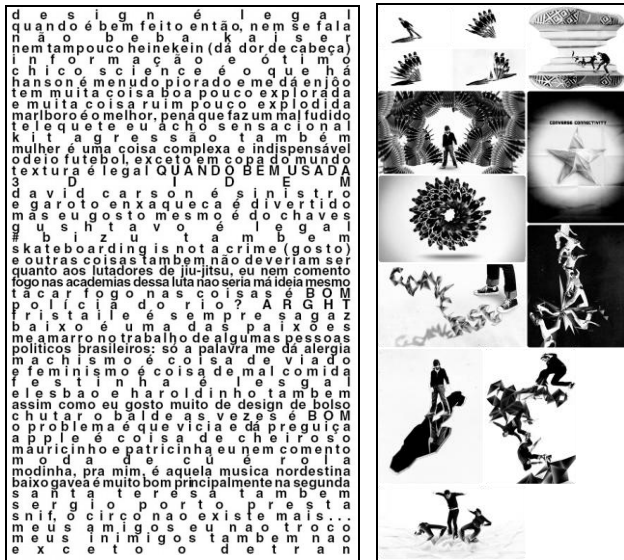


Figura 43: exemplo de geometrizaç o das formas (pelo alinhamento justificado e pela multiplicaç o dos elementos b asicos).

Em outra linha, oposta ao racionalismo da Bauhaus e de Ulm, a partir dos anos 60 e 70, uma s rie de movimentos de contra-cultura influencia enormemente o *design* e a comunicaç o visual. O *hippie*, o *psicodelismo* e o *punk* foram movimentos de uma juventude que se cansou dos padr es de bom e mau impostos pela sociedade (FARIAS, 1997). Tinham um forte car ter de cr tica social. Esses movimentos procuravam, de diversas formas, criticar o que consideravam preciosismo, apresentando uma est tica da urg ncia, agressividade e aus ncia de grades e m todos formalizados. Nas duas imagens psicod licas abaixo,   not vel a forte saturaç o da cor e a aus ncia de um racionalismo geom trico. Ao contr rio, o que buscam   a express o principalmente pelas ilustraç es e fotografias. At  mesmo o texto assume formas destorcidas.



Figura 44: exemplos de imagens psicod licas.

Nessa outra imagem, relacionada com a cultura *punk*, é possível notar a ausência de cor e a inclusão da sujeira como elemento visual. As letras, bem pretas, remetem às técnicas de *stencil* e aerossóis. As figuras macabras, os grafites, as intervenções e o contraste do preto no branco também são temas da cultura que critica aquilo que denomina “o sistema” (FARIAS, 1997).

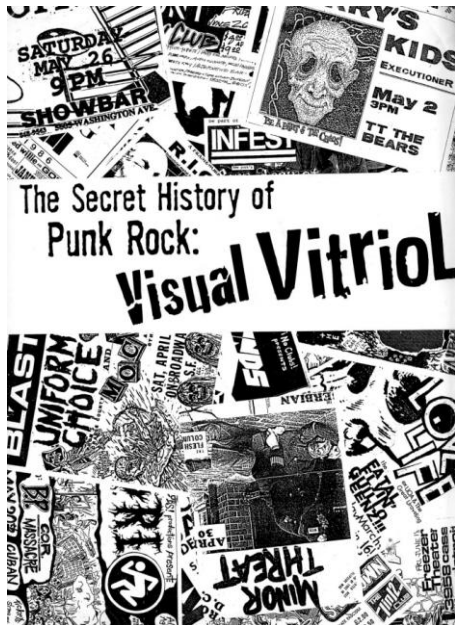


Figura 45: exemplo da expressão visual do movimento *punk*.

Tomando esta breve sinopse do design gráfico no século XX como referência, podemos entender agora o lugar da expressão visual de David Carson como uma das vertentes *pós-umiana* do design gráfico. Ainda que contenha elementos visuais inaugurados no início do modernismo, Carson não pode ser considerado um dadaísta ou surrealista, pois a desordem aqui não trata mais de questionar tudo, instaurar a ingenuidade ou a ironia. O que se questiona é, antes de tudo, o *good design* da vertente alemã e suíça. Também não se trata de criar um estilo em detrimento da ideia geral.

A abordagem [usada por David Carson] não seria sobre a imposição de um estilo, mas sim um caminho de evolução conceitual para comunicar o necessário e o desejado. [...] O estilo é, em si, um conceito, compõe-se de uma síntese de conceitos. É uma forma abreviada, faz referência a outras ideias. Utilizado com descuido, torna-se sem sentido, mas se os elementos estilísticos são parte de uma solução conceitual, então pode sentir-se virtuoso (BLACKWELL, 2000, p. 7)

Assim, ao invés de desejar a ausência de lei, *Ray Gun* busca sua própria continuidade, pois ao acrescentar-lhe novas possibilidades, não há destituição, mas evolução nos paradigmas.

### ***A classe do design gráfico pós-moderno***

Vimos que algumas alterações no fazer design foram demarcando o território do ambiente pós-moderno. Na medida em que as normas vão se liquefazendo, surge um espaço para novas misturas e hibridizações. Este parece ser o caso de *Ray Gun*. Nas imagens a seguir, vemos uma dissolução dos padrões da diagramação. O título passa por cima do subtítulo, da imagem, do próprio texto. Essa sobreposição de camadas reflete o pós-modernismo no design, uma vez que não havendo uma divisão visual entre os elementos da página, estas partes ficam mais diluídas, inseparáveis entre si.



Figura 46: elementos visuais se sobrepõem diluindo as partes título, texto, imagem fotográfica.

O que se pode perceber, quanto a esta classe de configuração, é um sinal de ode à liberdade, provocado pelo autor, aliás, pelo tipo de discurso sógnico que o autor evoca ao fazer determinadas escolhas. Tais características nos levam a aceitar a consanguinidade do estilo Carson com outros estilos gráficos e não-gráficos (haja vista os trabalhos de Edward Fella, de Eduardo Recife no design gráfico, dos irmãos campana no design de produto etc.), compondo uma cultura visual que protege a economia do signo. Implicitamente, com estas características gestuais, Carson evidencia o contexto da sociedade pós-moderna, no qual o império do signo se reconstrói nas iterações (DERRIDA, 1986) atualizadas.

A seguir, mostraremos rapidamente alguns trabalhos de *outros designers* para que possamos estudar como essas misturas vão criar um ambiente propício ao diálogo pós-moderno do *new wave*, do qual faz parte também a *Ray Gun*.

Wolfgang Weingart, ainda sobre forte influência do design suíço, pode ser considerado o precursor do movimento *new wave* que exerceu bastante influência em todo o mundo, mas principalmente nos Estados Unidos. April Greiman, Dan Friedman nos anos 1970, Neville Brody e Edward Fella nos anos 1980 são grandes nomes que surgiram neste contexto um pouco antes mesmo de David Carson (WYATT, 2000), estando, por este motivo, mais próximos do tipo de design presente em *Ray Gun*.

Abaixo vemos imagens que representam bem o arranjo tipográfico de Wolfgang Weingart. É notável a forte utilização de grades de diagramação, estruturas modulares, formas geométricas etc.

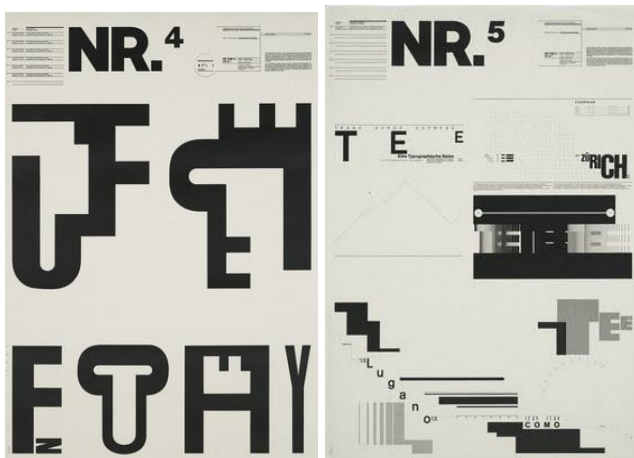


Figura 47: projeto gráfico de Wolfgang Weingart. Ainda sob influência do *swiss design*

April Greiman, designer norte-americana, já trabalhava com a esfera emocionalmente carregada, com a subjetividade e o simbolismo há mais de uma década antes de Carson (POYNOR, 1997). Vale observar a fragmentação e o tratamento estético nas imagens de seu trabalho, com forte influência do psicodelismo.



Figura 48: imagens da designer April Greiman. Fragmentação e apelo à subjetividade

O design gráfico de Dan Friedman é também parte deste processo de experimentação do pós-modernismo. O tratamento visual que utiliza, contudo, é mais neutro, sendo o que menos se distancia dos padrões *ulmianos*, conforme mostram as imagens abaixo.

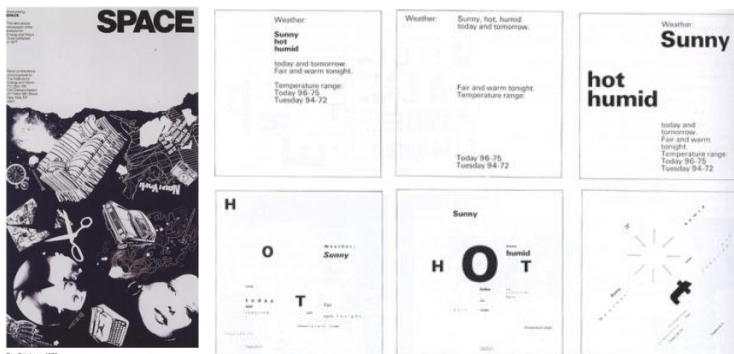


Figura 49: formas de Dan Friedman ainda se aproximam da proposta de Ulm

Um dos designers mais influentes que esteve relacionado com toda esta mudança e pluralidade do pós-moderno é Neville Brody. Pioneiro na realização de experimentos em periódicos de grandes tiragens, especialmente relacionados ao mercado da moda e do *lifestyle*, foi o exemplo mais marcante de como se pode “desconstruir as convenções da revista, da utilização de signos e do layout da página vários anos antes de Carson começar sua própria criação em *Beach Culture*” (POYNOR, 1997). Podemos notar em Brody uma atitude de quebra na linearidade da leitura, a variação das colunas de texto, não mais regularmente retangulares, a sobreposição de texto e imagem, a utilização de elementos gráficos abstratos para compor imagens múltiplas.

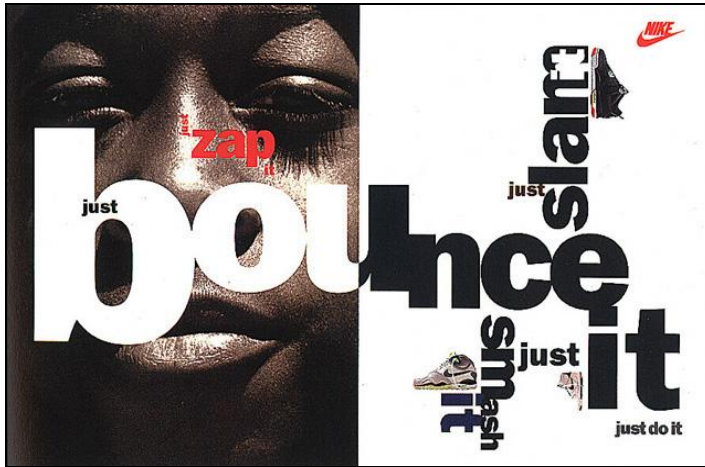


Figura 50: design gráfico de Neville Brody. Quebra na linearidade, uso de grades irregulares e elementos abstratos

Outro exemplo marcante no design gráfico dos anos 1980 é o caso de Edward Fella, artista gráfico e designer que trabalha com as características plásticas da manualidade. Seu trabalho é marcado pelo traçado, pela interferência e pelos elementos livres de uma geometria sólida e imposta pelo computador.



Figura 51: imagens do designer Edward Fella. Experimentalismo, ausência de grade, liberdade tipográfica

Agora podemos voltar ao trabalho de David Carson com mais propriedade e notar sua relação com o ambiente pós-moderno. Não há como negar que alguns traços de *Ray Gun* comungam com as propostas de outros autores. As imagens evidenciam que esta relação é direta em todos os aspectos já mencionados, quanto aos elementos do design gráfico – margem, variação de tamanho e peso, equilíbrio dinâmico, sub-valorização da grade etc. Fica assim demarcado o lugar da classe de design gráfico a que o signo de Carson pertence.



Figura 52: imagens de Ray Gun, nas quais se notam traços do ambiente pós-moderno que outros designers inauguraram

### 1.3.3. Abstrações da lei

Como vimos, *Ray Gun* faz parte de uma classe no design gráfico pós-moderno, mas ao mesmo tempo se difere das demais ocorrências. Constitui-se, portanto, como uma unidade sónica pelo seu caráter dominante, compondo um complexo sistema de identidade visual. Essa função de identidade, em seu caráter axiológico, permite compreender o projeto gráfico de *Ray Gun* não como um mero acaso, mas como um processo contínuo de compreensão do que é o design (BLACKWELL, 2000, p. 5).

### ***Leis abstratas que governam a estrutura gráfica de Ray Gun***

A respeito das leis da geometria, podemos notar algumas propriedades interessantes nas imagens de *Ray Gun*. Da mesma forma que fizemos no caso das qualidades materializadas, é mais interessante buscar as manifestações das leis em uma única página, pois elas são muitas e em cada página manifestam-se exaustivamente. Voltando àquela primeira página dupla do artigo sobre Morrissey (*Ray Gun* #14), podemos ver como as linhas de construção (que podem ser extraídas segundo os critérios da percepção visual<sup>44</sup>) permitem a construção de uma forma invisível que governa cada composição. As tarjas escuras que contornam uma imagem são percebidas como molduras. E estas molduras são percebidas como retangulares. Tudo isto é fruto de leis da cognição humana.

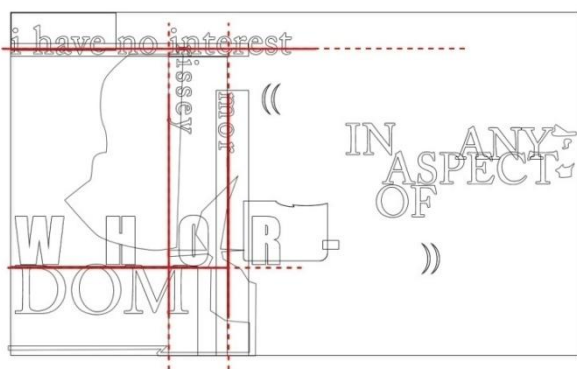


Figura 53: imagem das linhas de construção da imagem no ato perceptivo

É curioso notar que esta estrutura retangular que cria a moldura na imagem acima é composta por dois retângulos proporcionais, um para o espaço interno e outro para o espaço externo, além de haver um terceiro retângulo igual que forma a saliência da moldura para a lateral direita. Mais curioso ainda é o fato do mesmo retângulo ser o retângulo de proporção 3:4 (ou seja, 1:1,333), que é considerado um retângulo de “intervalo perfeito” (BRINGHURST, 2005 (1992)). Este retângulo foi, historicamente, o mais usado nas proporções de página na idade média europeia e ainda hoje representa uma proporção bastante comum em diversos suportes – como, por exemplo, a fotografia 3x4. Na figura abaixo, nota-se a prevalência desta proporção como esqueleto estrutural das formas mais escuras (que são as mais fortes, devido ao alto contraste com o fundo branco da página).

---

<sup>44</sup> Ver, por exemplo, (ARNHEIM, 2005 (1980) pp. 35-86).

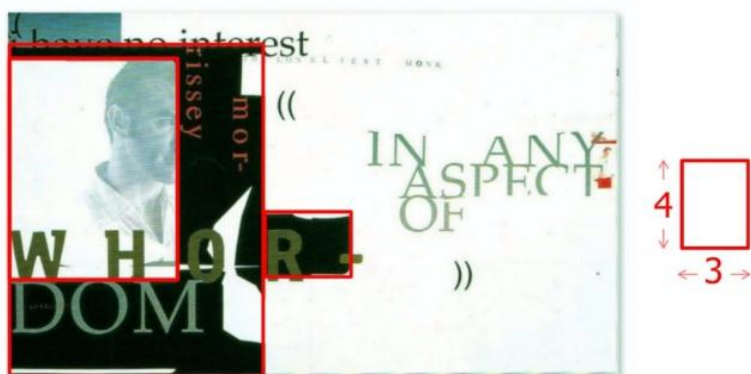


Figura 54: imagem da repetição de estruturas básicas na imagem.

Outra propriedade interessante que esta imagem atualiza é a valorização do ponto áureo. Sabe-se que toda composição retangular é geometricamente composta de uma estrutura invisível capaz de tender para um ponto específico no seu interior, ponto este denominado áureo, cuja determinação é possível pela convergência da espiral áurea para si<sup>45</sup>. É interessante notar que, em algumas páginas, o ponto áureo coincide com pontos significativamente fortes na página, conforme mostra a figura.

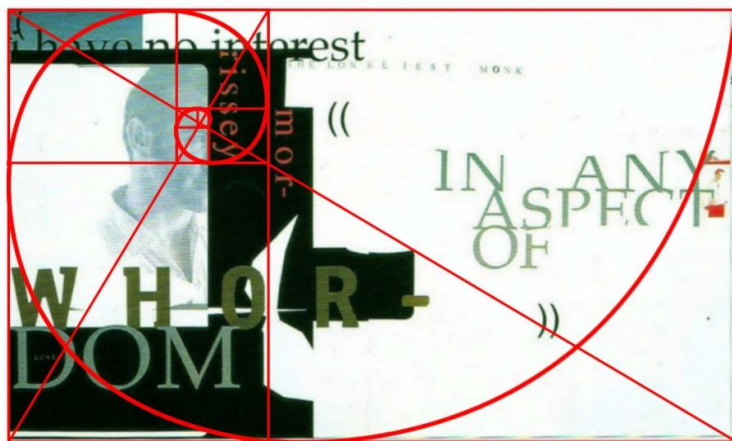


Figura 55: imagem da representação da espiral áurea em uma página de *Ray Gun*

<sup>45</sup> Sobre a espiral áurea, ponto áureo, seção áurea e proporção áurea, ver, por exemplo, (BRINGHURST, 2005 (1992)), (LUPTON, 2006).

### ***Questões sobre a identidade do processo evolutivo do design***

No momento em que abordamos as qualidades do gesto foi mencionada a questão da identidade da expressão visual. Este olhar inclui o aspecto da determinação na medida em que envolve uma causalidade. Entretanto, lá, essa causa motriz estava no artista/designer, funcionando como representação destas qualidades. Aqui, ao contrário, a identidade das páginas impressas é o elemento responsável pela percepção de um eixo axiológico, pois é ela que permite tomar o caso de *Ray Gun* como um “tipo” de reflexão sobre o design.

Mais do que compreender a classe a que este signo pertence, busca-se agora a processualidade do design gráfico, a identidade do processo de continuidade ao qual a linguagem gráfica pertence. Muitos autores tratam do projeto de *Ray Gun* como um processo evolutivo e uma análise sobre o efeito que o signo gera não pode prescindir de tomar a comunidade como fonte de consulta.

Muitos exemplos de crítica confirmam o caráter de auto-reflexão que o trabalho de David Carson suscita. Lewis Blackwell, um dos principais críticos deste designer, defende a tese de uma reestruturação do design gráfico ligada a David Carson, principalmente no que diz respeito à visão de mundo do designer, que deve ser livre de regras o suficiente para imaginar uma realidade melhor (BLACKWELL, 2000). O autor introduz a ideia de uma revolução do design e do medo que as pessoas têm dessa mudança.

Resistência à mudança, conformidade, em uma atividade que pode ser tão expressiva, é um sinal do nosso medo. Ela esconde o fato de que, debaixo da superfície gráfica de nossos dias, tem acontecido um grande desenvolvimento. [...] O dever de um designer gráfico é fornecer uma experiência visual que comunica o conteúdo dado de forma eficaz. Se o trabalho do designer parece estar dizendo sobre uma robusta evolução dos valores de nosso tempo, é bom sinal. (BLACKWELL, 2000 pp. 5-6)

Admitindo que generalidade do design gráfico de *Ray Gun* esteja relacionada com o que Blackwell chamou de “espaço conceitual aberto” (idem), não há problema algum em se estabelecer elos entre o design gráfico e outras formas de arte “pura” (idem, p. 7). Uma vez que a função primordial do design está relacionada com sua constituição como sistema de

linguagem (BÜRDEK, 2002), não se pode negar o importante papel semiótico que o trabalho de Carson institui no diálogo com a cultura e na própria comunidade de designers.

Ainda de acordo com Blackwell, o trabalho de Carson tem um caráter questionador, isto é, invoca um questionamento das leis, dos padrões, dos modelos canônicos do design gráfico (BLACKWELL, 2000). Como vimos, essa transgressão não é sinônimo de degeneração, mas ao contrário, regeneração das leis. Assim como na Grécia antiga Sócrates foi visto como um infrator pelo fato de ter “corrompido” a juventude com novos questionamentos (e também com novas posturas, pois ao invés de montar uma escola, realizava seus ensinamentos em praças públicas a céu aberto), às vezes o surgimento de uma nova abordagem da linguagem é vista como um desvirtuamento pelos que participam de uma doutrina sólida com leis vigentes arraigadas. Sócrates, entretanto, era menos criminoso que vanguardista, pois foi um exemplo de acréscimo à história da filosofia. Ao perceber as limitações de uma doutrina dogmática, o papel do transgressor é justamente questionar até que medida essas doutrinas são válidas. Neste sentido, quando há uma transgressão em uma gramática (ou sistemas de leis bem definidas), formam-se poros na camada delimitadora do sistema. E é por esses poros que acontece o crescimento da complexidade das próprias leis da gramaticalidade.

Outro crítico de Carson, Tom Wyatt, vê neste designer uma promulgação da liberdade criativa que se vangloria da sua própria criatividade.

Há um diálogo permanente entre a noção de design gráfico como um portador de mensagens transparentes e a crença de que o projeto gráfico deve ser parte da mensagem, deve celebrar sua própria construção e a da mão criadora por trás dele. O valor da liberdade e do amadorismo já foi assumido e incorporado ao processo gráfico mundial e Carson foi o grande popularizador desta abordagem. (WYATT, 2000, p. 11)

Neste sentido, o diálogo entre o design transparente e o “opaco”, entre a neutralidade e a personalidade, é válido para compreensão da diversidade de atuações do designer. É curioso como essa dualidade existe também nas críticas a David Carson. De um lado, os que creditam valor à originalidade e à proposta ousada de seu trabalho e, de outro, a vertente que defende a fiel obediência aos cânones do *good design*.

Grande parte das críticas ao design de Carson [...] está centrada no fato de que *a)* ele tinha alguma mensagem radical, original, profunda ou diferente, ou *b)* era o último palhaço do circo capitalista, entretendo-nos com gráficos bacanas enquanto vende algum produto. (WYATT, 2000, p. 13)

[...] de um lado aqueles que aceitam como bem-vinda a inevitabilidade de uma espécie de entropia induzida eletronicamente no design gráfico, de outro os defensores puritanos de um intenso aperto dos princípios fundamentais (WILSON, Ken apud Wyatt, 2000, p.13)

Nesse embate, cabe acrescentar as contribuições de Rick Poynor (POYNOR, 1997), talvez o mais importante crítico de Carson. Em um texto do livro *Ray Gun out Of Control*, o autor coloca em cheque a originalidade das propostas de Ray Gun, por um lado, por conta dos experimentalismos do design gráfico que o antecedem e, por outro, pelo tipo de diálogo com o público em nada diferente daquele que a MTV (*music television*) tinha começado a propor (com o mesmo público-alvo) mais de doze anos antes. Ao evidenciar a falácia de uma transgressão em *Ray Gun*, Poynor não vê qualquer traço progressista neste projeto. Ainda afirma que suas páginas não devem ser vistas como instrumento de crítica e oposição, mas, sobretudo, como diversão. O autor argumenta que a proposta de pirotecnia qualitativa das páginas dessa revista tem uma dupla função de incentivar uma promessa de revolução pela música, mais ligada às origens rebeldes do *rock'n roll*, e ao mesmo tempo esconder uma manipulação coercitiva capaz de moldar esse mesmo público a sua revelia, numa espécie de produto Avant-Pop, isto é, que mistura o estilo pop, cujo foco está no consumo e difusão pelos meios de comunicação em massa com a avant-garde, que tem suas bases ideológicas na inovação constante (POYNOR, 1997).

A crítica de Poynor é de fato contundente, mas ao invés de resolver o problema da dualidade conservação *versus* revolução, potencializa-o. Se a inovação não existe, o que existe é tradição? Além do mais, ao afirmar que as propostas de Carson já tinham sido usadas, o autor sugere que não existe ali novidade. Mas, isto parece incongruente com todo o aspecto qualitativo próprio das páginas dessa revista, no seu modo de considerar o signo como um gesto de irreverência, como tentativa de suspensão etc. Vimos que são diversas as formas não-representativas e que todas elas contribuem para delinear o que chamamos de identidade, tanto

individual, como coletiva. Portanto, voltando a essa questão da identidade no sentido coletivo como um processo de continuidade no design gráfico, de qual lado está *Ray Gun*? Da conservação ou da transgressão?

Se concordarmos com o que afirmam os críticos anteriores a respeito de um discurso sobre o contexto e se considerarmos as qualidades vistas anteriormente como manifestações de um signo singular (da revista *Ray Gun*, por mais plural que seja o rótulo), este dilema parece já resolvido. *Ray Gun* é uma manifestação que pretende ser diferente, mesmo que utilize elementos que outros signos já usaram. Contudo, vale ressaltar que essa ruptura não representa um retrocesso ou desvirtuação. Ao argumento fundamentalista puritano poder-se-ia contra-argumentar que, ao contrário da acomodação à norma, quanto mais internalizadas as leis, mais claro fica o diferente dessa lei. Assim como uma função de equilíbrio dinâmico que lida simultaneamente com ordem e caos, equacionando-os em um sistema complexo, podemos dizer que uma maior absorção dos fundamentos gramaticais do projeto impresso permite maior variação e diversidade. Produto cultural que se aproxima do conceito de vida, a linguagem necessita evoluir (SANTAELLA, 2007) e esta evolução está intimamente ligada com a internalização das relações do próprio sistema de linguagem. Os termos antigos não servem para os novos tempos, pois as transformações culturais geram transformações de necessidades e são essas necessidades que a linguagem tenta acompanhar.

Ao olhar para o futuro, Byrne (a exemplo de Wyatt) enquadra o design de Carson numa espécie de modelo geral dos anos 1990. Visto na sua consequência, este signo visual seria o marco da mudança de paradigma.

Suponho que muito do que será feito do trabalho de David Carson, será o exemplo perfeito da teoria de McLuhan de *vida suspensa* – que diz que quando um meio de comunicação sobrevive à sua própria relevância, torna-se uma obra de arte. Esses livros, revistas, jornais se tornarão ícones, esculturas, texturas – que serão meios de comunicação de ordem diferente. [...] A mídia impressa deixará de ser obrigada a simplesmente carregar notícia. Terá sido dada (ou terá sido tomada, neste caso) a sua liberdade e não há como voltar atrás. A mídia impressa terá renascido, ressuscitado, como algo inicialmente irreconhecível. (BYRNE, 2000, p. 24)

Revolucionário, evolutivo, original, ousado, livre, emblemático. Os rótulos que a crítica fornece ao trabalho de Carson são bastante distintos, mas implicitamente revelam esse efeito plural que o signo de *Ray Gun* motiva por sua heterogeneidade conotativa. A alusão ao universo do possível, além de tudo, dialoga com a camada inconsciente e com a memória do intérprete na medida em que faz brotar as intenções na superfície do lago sem fundo que está na raiz (ou antes mesmo) da racionalidade humana.

A anatomia do signo esmiuçada pelo modelo triadicamente recursivo pôde revelar sua faculdade de produzir um “curto-circuito” bivalente, na medida em que fere a tranquilidade tanto do leitor individual quanto dos circuitos solidamente estabelecidos. *Ray Gun* é pautada pelo inconformismo aos preceitos institucionalizados, o que concorda com o gesto-ato de contrariar a linguagem indicativa rumo a uma pluralidade própria da arte. De uma forma geral, pode-se afirmar que o dinamismo, a sensualidade, o jogo de forças atrativas ao olhar, as alternativas sugestivas, o ocultamento, a revelação, fazem parte da poética de David Carson.

Inferir sobre a identidade cambiante de *Ray Gun* exige um cuidado com o potencial de auto-reflexão que sua conquista exerce no sistema institucional vigente. Descrevendo um turbilhão semântico, o projeto de *Ray Gun* elabora uma metalinguagem do design gráfico contemporâneo, que, ao ver seu código de ética em posição controversa, adquire uma flacidez produtiva do ponto de vista semiótico. Se a inovação ganha relevo em um universo regido pela racionalidade, a própria condição de verdade cede à sucessiva remodelagem de signos.

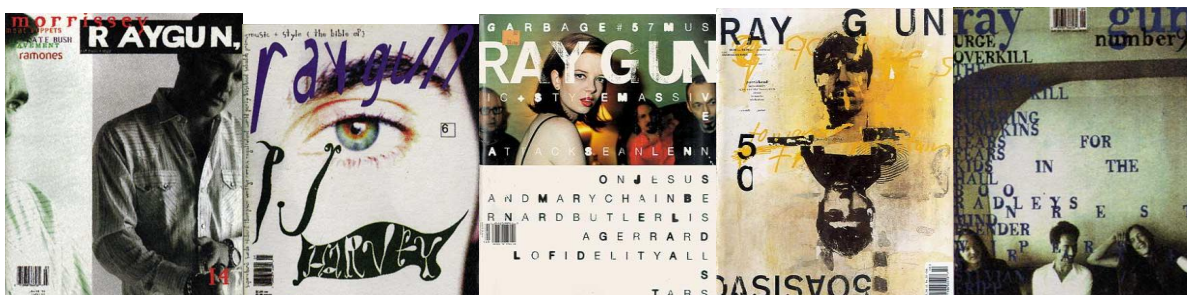


Figura 56: imagens de *Ray Gun*. Identidade cambiante como metalinguagem do design contemporâneo

## Considerações finais sobre a análise

A análise semiótica apresentada acima teve o modesto papel de esclarecer a rede de significados que permeia as qualidades físicas e mentais da comunicação visual de *Ray Gun*. Ao abordar um objeto de design pelo viés das matrizes da linguagem, foi possível tangenciar a proposta de Bürdek no âmbito da disciplinaridade do design como uma atividade que trabalha enfaticamente com a função de signo (BÜRDEK, 2002 (1994) p. 179). O problema da função de signo foi, portanto, evidenciado por uma análise da linguagem visual que inclui um *modus operandi* eminentemente semiótico.

Assim, o resultado da análise não poderia ser outro além da tradução de signos em outros signos. Mas tal procedimento permite o crescimento de complexidade do próprio signo, que se dá tanto na medida em que ele ganha novos usos – participando de processos semióticos e ganhando assim novos hábitos interpretativos para experiências futuras – quanto na medida em que as propostas do signo são testadas na experiência. Neste sentido, nosso exame analítico pôde constatar que, vistos sob o prisma da semiótica peirceana, os aspectos de manifestação visual ganham vida. A análise contribuiu para elucidar, de forma sistematizada, aquilo que antes pertencia ao universo do conhecimento tácito.

# CONCLUSÃO

Uma das vantagens de um exercício analítico é servir a um processo de aproximação de uma ideia complexa. Como se a manifestação sígnica analisada fosse um pequeno ponto de uma constelação bem mais ampla – pensamentos, contextos históricos, culturas, ideologias – não redutível à nossa humilde representação individual. Outra grande vantagem desse exercício é permanecer incompleto, de modo que seria incongruente com essa práxis semiótica carimbar um tom de encerramento. Todavia, se não há monopólio das verdades, há contribuição e algum peso merece ser dado aos três temas principais que marcaram essa dissertação.

O primeiro deles é o modelo de análise da não-representatividade. Esse é o aspecto que mais foi ganhando em importância durante o desenvolvimento dessa pesquisa. O motivo é evidente: como a semiótica se constrói numa esfera muito geral e lógica, sua aplicação mais imediata requer longa caminhada nos terrenos abstratos<sup>46</sup> para que um modelo de aplicação possa emergir. Contudo, a utilização de um modelo prescinde de tal imersão. O esquema analítico, na sua função de ferramenta, acaba servindo como diretriz a aplicações práticas geralmente interessadas em resultados mais momentâneos – motivo pelo qual ele é sempre uma simplificação se comparado com a teoria que representa. A validade do modelo está menos relacionada com as causas (adequação ou não a uma teoria de onde partiu) que com as consequências (efeitos práticos que permite).

Tendo em mente esse papel de orientar aplicações futuras, tentaremos esclarecer algumas vantagens e desvantagens do modelo proposto, a fim de auxiliar possíveis usuários de tal modelo. A principal vantagem parece estar relacionada com o fato de que, tratando dos aspectos qualitativos, ele permite um levantamento da capacidade sugestiva do signo, seu aspecto polissêmico, das marcas da gestualidade que o originou e das leis que permeiam uma determinada linguagem visual. O mais importante, nesse modelo, é a sua capacidade de mostrar o efeito que este tipo de signo gera no intérprete da imagem. No entanto, deixa um pouco de lado o problema do registro (pois uma página impressa, como o próprio nome

---

<sup>46</sup> Terrenos estes hoje menos pantanosos por conta de anos de lavragem da teoria semiótica por parte de uma legião de devotos pelos quatro cantos do mundo, bandeirantes para com os quais temos grande dívida.

sugere, deve muito às marcas de um processo de gravura, que poderia ser estudado em detalhe por um modelo mais técnico); a questão da figuração (e toda a diversidade de tipos e estereótipos de estruturas, grades, padrões formais); e a representação por convenção (bem como o jogo das diferentes camadas de regras interpretativas). Nestes aspectos, nosso modelo passou muito por alto e cada um deles merecia um modelo mais específico. Contudo, parece que, quando a intenção for compreender uma rede de signos rica em plasticidade pelo viés das próprias qualidades manifestas, nosso modelo parece funcionar bem. Talvez fosse interessante trabalhar uma análise conjunta deste modelo com outro cuja proposta diferente implicasse em diferentes resultados analíticos de modo a permitir caracterizar as interfaces entre eles. Mas isto é tema para tarefas futuras.

O segundo assunto que foi tocado neste estudo refere-se ao design gráfico não-representativo. Como foi sugerido no final do capítulo anterior, parece que este tipo de design está mais relacionado com uma exacerbação da plasticidade, com uma atitude mais livre em relação aos dogmas, o que acaba provocando uma polissemia na interpretação que aproxima este signo do campo da arte na sua função de suspender uma interpretação lógica e permitir um efeito de construção do objeto no próprio jogo da interpretação. As qualidades de sentimento que permeiam esse jogo parecem compor o papel semiótico mais fundamental desse tipo de signo. Esse argumento, se levado adiante, vai acabar apontando para uma função tipicamente pós-moderna sobre a instabilidade dos conceitos e a permanente abertura às possibilidades vindouras (BAUMAN, 2001). Neste sentido, poderíamos relacionar a ideia de pós-modernidade com a compreensão de uma rede de significações não-representativas, com o jogo não-declarativo das ambiguidades que, ao cultivar incertezas, vê-se incapaz de lidar com a estabilidade. Nesta metamorfose instaurada pela não-representação não há espaço para um *algo* específico, uma vez que este algo é sempre plural, uma espécie de teia autônoma que se recria num crescente aumento de complexidade.

Mas esse signo da instabilidade pode ainda representar mais que uma ruptura. Por exemplo, no caso estudado, da *Ray Gun*, foi possível identificar uma ruptura e, ao mesmo tempo, uma continuidade na produção do design gráfico. Ainda, uma vontade de experimentalismo, um ato de irreverência, uma promessa de fraternidade, mas simultaneamente uma internalização das leis características que começaram a fazer parte do mundo do design. Provavelmente, em outros tempos, em que as leis do *good design* não estivessem internalizadas, o projeto gráfico

de *Ray gun* não teria o mesmo papel questionador, transgressor. Um dos autores que caracteriza bem esta transição – não só visual, mas cultural – é Matthew Kirschenbaum, estudioso de humanidades e mídias digitais, que ao mencionar especificamente o caso de Carson com a mídia impressa, acena para uma espécie de "crítica" às funções tradicionais dessa mídia, não só em termos de recepção de uma manifestação visual, que a linguagem gráfica permite, mas, sobretudo, de um comportamento que já não faz parte da mesma cultura das mídias, que poderia talvez ser reflexo de uma fase digital (POYNOR, 1997) ou mesmo “pós-massiva” (LEMOS, 2007) dessa cultura. Outro ponto interessante no qual Kirschenbaum (2000) insiste é a questão da *informação materializada*, que, com fortes traços estéticos, permite conhecer um sistema social que a anseia e que se coloca numa relação mútua com a ecologia das mídias. Essa revista é, ao mesmo tempo, criatura e criadora de uma realidade cultural que a transcende.

Neste sentido, poderiam surgir diferentes reflexões a respeito da natureza do design não-representativo pós-moderno. Será que toda essa manifestação da cultura *punk*, do *new wave*, reflete uma construção do que ainda é impossível para a mídia impressa? Será que o design gráfico estaria se preparando para suportes ainda imaginários? Será que em breve teremos um papel digital que permita uma espécie de revista com vídeos ou com hipertextos? De qualquer forma, a cultura das mídias já não pode se desvincular à das redes e o design gráfico não-representativo denuncia isto de uma forma bem inusitada.

As imagens estudadas nesta pesquisa têm o poder de sublinhar a presença da mídia digital como modo de se pensar o mundo. Se antes dela o mundo era mais fácil, mais limpo, mais ordenado, não cabe a nós julgar. O que temos são fatos visuais, relações ambíguas entre texto e imagem, interferências na hierarquia visual da página impressa, enfim, manifestações sígnicas e efeitos interpretativos. É com eles que nossa visão de mundo caminha. Mais que isso, a linguagem visual evolui, sendo um produto cultural que muito se aproxima do que entendemos por continuidade, adaptação, crescimento, vida.

A via da cultura para a linguagem também tem mão dupla. Se as transformações culturais geram transformações de necessidades, para as quais os termos antigos já não servem, são essas novas necessidades culturais que a linguagem tenta acompanhar. Além do mais, o futuro permanece aberto a novas possibilidades, não só tecnológicas, mas principalmente semióticas.

Se toda semiose tem um caráter télico, uma região de convergência, a questão da função sígnica inclui a latência do amanhã. Portanto, ver a relação do signo com o que ele remete permite ver nas entrelinhas uma espécie de sequência. O signo se transforma. Ao se tornar ato, se torna potência.

Nossa tentativa de compreender tal encadeamento permanece aberta a novas etapas. Seria muito interessante, por exemplo, tentar interpretar esse processo evolutivo da não-representatividade num estudo diagramático. Não só Peirce como diversos estudiosos de semiótica (Farias, 2001; Queiroz, 2004; Stjernfelt, 2005) enfatizam bastante a utilidade dos diagramas no seu poder de sintetizar um conceito e, portanto, facilitar sua compreensão e transmissão. Empreender um estudo (similar a este) que trabalhe visual e esquematicamente sobre o design não-representativo seria muito esclarecedor, não só como ilustração das ideias aqui expostas, como também e principalmente para servir ao desenvolvimento dessas ideias no fluxo de interpretações. Acreditamos que a continuidade do esforço aqui presente dependerá, em algum momento, de uma fase de maturação diagramática para continuar germinando.

O último aspecto que a pesquisa toca é a interface entre design gráfico e semiótica, que nos parece vital para o designer ou estudioso nesta área. A percepção visual, a referencialidade, a poética, a retórica do design são todos aspectos de interesse da semiótica e, principalmente, são aspectos dos quais o próprio design pode se servir melhor caso esteja abastecido com aquela teoria.

Paralelamente, poderíamos dizer que esta dissertação teve a intenção de ecoar o lema: *design é linguagem*. Mais ainda, essa linguagem, sendo fundamentalmente não-verbal, está recheada de manifestações figurativas, denotativas, simbólicas, mas também de aspectos não-representativos. Acreditamos que nosso esforço em frisar esse último aspecto possa ser agora melhor compreendido. Nos diversos exemplos que analisamos pudemos trabalhar com esse tipo de funcionamento sígnico, enfatizando o plano da sugestividade que a semiótica permite estudar.

Assim, parece lícito afirmar que semiótica pode ser encarada como uma teoria da representação<sup>47</sup>. Desse modo, tudo o que aparece à mente funciona como um elemento mediador entre a ideia que temos dessa coisa e a própria coisa. No caso do design gráfico identificamos diversas representações: uma qualidade cromática representada por uma impressão em amarelo, uma atitude irreverente representada por uma composição visual específica, uma ideia de equilíbrio representada por uma disposição de elementos na página que se “compensam” mutuamente etc. Mas, se a semiótica é uma teoria da representação, isto não tira sua validade quanto ao aspecto da não-representação veementemente frisado aqui. Na verdade, só aumenta sua importância, pois, como vimos, o aspecto não-representativo difere do representativo não porque dispensa a referência ou o interpretante, mas porque sua representação, ao invés de apontar para um referente singular, ecoa uma mera qualidade, um sabor tenro de “presentidade”, que existe para uma consciência despida apenas enquanto for possível senti-la.

Neste sentido, a não-representação tem muito a ensinar para o design, enquanto ciência das humanidades (BUCHANAN, 1995), ou ainda, para o design como processo (SLESS apud FARIAS, 2002, p. 195), pois, ao invés de fomentar o marketing seguro, a “solução” para “problemas” comunicacionais, esta é uma função que pretende refrescar o próprio conceito de problema, buscando alimento nas linhagens da incerteza. Se lembrarmos o potencial do design em trabalhar com descobertas, esse aspecto não parece estranho e as indefinições que um projeto pós-moderno apresentar poderão ser bem-vindas. Elas complementam a função representativa, permitindo a ampliação das suas propostas de modo a não afogar uma ideia, encerrando-a num axioma absoluto. É fato que a imagem que se nega como representação fiel não pode declarar seu referente muito bem, como podemos ver nas páginas analisadas, nas quais títulos, manchetes, fotografias, legendas, textos se misturam, enfraquecendo sua dimensão denotativa. Contudo, essa mesma imagem se coloca numa condição tão delicada do ponto de vista designativo que seu objeto declarado passa a ceder a um objeto sugerido, por sua vez, dotado de inestimável valor alusivo. Beber nas fontes da semiótica, nesse sentido qualitativo, é contemplar um berçário de signos, fase embrionária de um longo processo que

---

<sup>47</sup> A rigor, a semiótica não se faz apenas de representação, pois isso se refere apenas a um aspecto do signo, que enfatiza seu primeiro correlato, o representamen. Os outros dois aspectos fundamentais são objetivação e interpretação (SANTAELLA, 2008 p. 17).

está por vir, mas na qual o olhar despido do designer pode demorar um pouco, contemplando em silêncio aspectos ainda não-representativos.

## REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor, **A indústria cultural**. in: *Comunicação e indústria cultural: leituras de análise dos meios de comunicação na sociedade contemporânea e das manifestações da opinião pública, propaganda e "cultura de massa" nessa sociedade*. São Paulo : Editora Nacional, 1978, pp. 287-295.
- , **Teoria estética**. Lisboa : Edições 70, s/d.
- AMARAL, Gustavo Rick, **Fundamentos da objetividade na produção discursiva**. *Dissertação de mestrado*. São Paulo : s.n., 2009.
- APPIGNANESI, Richard, **Barthes and the Empire of Signs**. Duxford, Cambridge : Totem Books USA, 2001.
- ARANTES, Priscila, **Arte e Mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo : Senac, 2005.
- ARAÚJO, Eduardo Fernandes, **A lógica heurística : persuasiva do design gráfico**. *Dissertação de mestrado*. São Paulo : s.n., 2005.
- ARAÚJO, Emanuel **A construção do livro: princípios da técnica de editoração**. Rio de Janeiro : Nova fronteira, 1986.
- ARNHEIM, Rudolf **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo : Pioneira Thomson, [1980] 2005.
- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo : Hucitec, 1999.
- , **Questões de literatura e de estética**. São Paulo : Unesp, 1993.
- BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. São Paulo : Cultrix, [1964] 2006.
- , **Mitologias**. Rio de Janeiro : Difel, 2006.
- , **Sistemas da moda**. Lisboa : Edições 70, s/d.
- BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo : Perspectiva, 2006.
- , **Para uma crítica da economia política do signo**. Portugal : Edições 70, 1995.
- , **Simulacros e simulações**. Lisboa : Relógio D'Água, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. [trad.] Plínio Dentzien. Rio de Janeiro : Jorge Zahar, 2001.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo : Brasiliense, 1994.
- BERGSON, Henri. **Cartas, conferências e outros escritos**. São Paulo : Abril, 1974.
- BLACKWELL, Lewis. **David Carson: 2nd sight**. China : Universe publishing, 1996.
- BLACKWELL, Lewis. **The end of print: the grafik design of David Carson**. San Francisco : Chronicle Books LLC, 2000. Impresso em: China.

- BOURDIEU, Pierre. **Sociologia**. São Paulo : Ática, 1983.
- BRAIT, Beth. **Bakhtin, dialogismo e construção do sentido**. Campinas : Unicamp, 1997.
- BRAUN, Elizer. **El saber y los sentidos**. México : Fondo de Cultura Economica, 1991.
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. São Paulo : Cosac Naify, [1992] 2005.
- BUCCINI, Marcos e PADOVANI, Stephania. **Uma introdução ao design experiencial**. in: *Estudos em design, Design articles*. 2005, Vol. 12, 2, pp. 9-30.
- BUCHANAN, Richard. **Rethoric, Humanism and Design**. in: *Discovering Design*.  
BUCHANAN, Richard; MARGOLIN, Victor. Chicago : Chicago University Press, 1995.
- BUNGE, Mario. **La ciencia su método y su filosofía**. Buenos Aires : Ediciones siglo veinte, s/d (1957-1959).
- , **Teoria e realidade**. São Paulo : Perspectiva, s/d.
- BÜRDEK, Bernhard E. **Diseño. Historia, teoría y practica del diseño industrial**.  
Barcelona : Editorial Gustavo Gili, [1994] 2002.
- BYRNE, David. **S/n**. in: *The end of print: the grafik design of David Carson*. BLACKWELL,  
Lewis. San Francisco : Chronicle Books, 2000.
- CAMPOS, Gisela Belluzo; PRIOSTE, Marcelo. **Composição visual em interfaces gráficas e digital**. in: *Estudos em design, Design articles*. 2005.
- CARDOSO, Rafael. **O design brasileiro antes do design**. São Paulo : Cosac Naify, 2005.
- , **Uma introdução à história do design**. s.l. : Edgard Blucher, 2004.
- CAROTINI, Enrico. **O projeto semiótico: elementos de semiótica geral**. São Paulo : Cultrix, 1979.
- CARSON, David **Trek: David Carson recent werk**. Corte Madera (USA) : Gingko Press, 2003.
- CAUDURO, Flávio Vinicius. **Design e transgressão**. *Revista Famecos*. 2001, 16.
- , **Design gráfico & pós-modernidade**. *Famecos*. 2000, 13, pp. 127-139.
- CAUQUELIN, Anne. **Teorias da arte**. São Paulo : Martins Fonte, 2005.
- CHIACHIRI, Antonio Roberto. **O sabor das imagens**. *Dissertação de Mestrado*. São Paulo : Programa de estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2008.
- COLLARO, Antonio Celso. **Projeto gráfico – teoria e prática de diagramação**. São Paulo : Summus, 1985.
- COUTO, Ita Maria. **Formas do Design; por uma metodologia interdisciplinar**. Rio de Janeiro : 2AB, 1999.
- DE TIENNE, André. **Information in Formation: A Peircean Approach**. in: *Cognitio - Revista de Filosofia*. jul/dez de 2005, Vol. 6, 2, pp. 149-165.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo e comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro : Contraponto, 1997.

- DERRIDA, Jacques. **Margens da filosofia**. Lisboa : RES Editora, 1986.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. [trad.] Jeferson Luiz Camargo. 2ª Edição. São Paulo : Martins Fontes, 2000.
- DRETSKE, Fred. **Meaningful perception**. in: *Visual cognition*. KOSSLYN, Stephen; OSHERSON, Daniel. Cambridge : MIT Press, 1995.
- EAGLETON, Terry. **A ideologia da estética**. Rio de Janeiro : Jorge Zahar, 1993.
- ECO, Umberto. **Semiótica e Filosofia da Linguagem**. São Paulo : Ática, 1991.
- , **Tratado geral de semiótica**. São Paulo : Perspectiva, 1997.
- EMBACHER, Airton. **Moda e Identidade: A construção de um estilo próprio**. São Paulo : Ed.Anhemi-Morumbi, 1999.
- FARAH, Martha. **Dissociable systems for recognition: a cognitive neuropsychology approach**. in: *Visual cognition*. KOSSLYN, Stephen; OSHERSON, Daniel. Cambridge : MIT Press, 1995.
- FARAH, Rafic. **Como vi o design de Rafic Farah**. São Paulo : Cosac Naify, 2000.
- FARIAS, Priscila Lena. **Sign design, ou o design dos signos : a construcao de diagramas dinamicos das classes de signos de C. S. Peirce**. Sao Paulo : s/n, 2002.
- , **Tipografia digital. o impacto das novas tecnologias**. Rio de Janeiro : 2AB, 2001.
- , **Tipografia na era digital : o impacto das novas tecnologias**. *Dissertação de mestrado*. São Paulo : s.n., 1997.
- FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das Cores**. s.l. : Edgard Blucher, 1997.
- FERLAUTO, Claudio. **O livro da gráfica**. São Paulo : Rosari, 2001.
- , **O tipo da gráfica, uma continuação**. São Paulo : Rosari, 2002.
- FIELL, Charlotte e FIELL, Petter. **Design do século XX**. China : Taschen, 2005.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. [ed.] Rafael Cardoso. [trad.] Raquel Abi-Sâmara. São Paulo : Cosac Naify, 2007.
- FORTY, Adrian. **Objeto de desejo: design e sociedade desde 1750**. São Paulo : Cosac Naify, 2007.
- FRANCINI, C. **Segredos de Estilo**. São Paulo : Alegro.
- FRY, Tony. **Contra uma teoria essencialista de necessidade: algumas considerações para a teoria do design**. in: *Design em foco*. Janeiro/Junho, 2005, Vol. II, 01, pp. 63-77.
- GIANNOTTI, José Arthur. **O jogo do belo e do feio**. São Paulo : Companhia das letras, 2005.
- GLEICK, James. **Caos: a criação de uma nova ciência**. São Paulo : Campus, 1989.
- GOMBRICH, Ernst Hans. **A história da arte**. China : LTC, 1999 (1950).
- , **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo : Martins Fontes, 1995.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: sistema de Leitura Visual da Forma**. São Paulo : Escrituras, 2000.

GOODALE, Melvyn Alan. **The cortical organization of visual perception and visuomotor control.** in: *Visual cognition*. KOSSLYN, Stephen; OSHERSON, Daniel. Cambridge : MIT Press, 1995.

GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **O design pós-moderno e as vanguardas.** *Anais do XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.* s/d.

GUIMARÃES, Daniel de Vasconcelos. **O campo de referencia dos videogames: estudo semiótico sobre o objeto dinâmico do game.** São Paulo : s.n., 2008.

HARTSON, H. Rex. **Cognitive, physical, sensory, and functional affordances in interaction design.** in: *Behaviour & Information technology*. 2003. Vol. 22, n. 5.

HAAR, Michel. **A obra de arte: ensaio sobre a ontologia das obras.** Rio de Janeiro : Difel, 2007.

HEGEL, Goerg Wilhelm Friedrich. **Curso de estética: o belo na arte.** São Paulo : Martins Fontes, 1996.

HEITLINGER, Paulo. **Tipógrafos.net.** Site de tipografia. [Online] 08 de 07 de 2007. [Citado em: 10 de 01 de 2010.] <http://tipografos.net/designers/carson.html>.

HIYAMA, S., et al **Molecular communication.** Irvine, California : Network Laboratories, NTT DoCoMo, Inc, s/d.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa.** São Paulo : Martins Fontes, 2001.

IBRI, Ivo Assad. **A vital importância da primeiridade na filosofia de Peirce.** *Cognitio: revista de filosofia.* 2002, Vol. I, 3.

\_\_\_\_\_, **As Conseqüências de Conseqüências Práticas no Pragmatismo de Peirce.** in: *Cognitio: revista de filosofia.* 2000, Vol. I, 1.

\_\_\_\_\_, **Kosmos Nôetos.** São Paulo : Perspectiva, 1992.

\_\_\_\_\_, **O Significado de Primeiridade em Schelling, Schopenhauer e Peirce.** in: *Cognitio: revista de filosofia.* Julho-Dezembro, 2008, Vol. II, 9.

\_\_\_\_\_, **Sobre a Identidade Ideal-Real na Filosofia de Charles S. Peirce.** in: *Cognitio: revista de filosofia.* 2000, Vol. I, 1.

JACOBS, Karrie. **Because: a short philosophical treatise on intuition.** in: *David Carson: 2nd sight.* BLACKWELL, Lewis. China : Universe publishing, 1996.

JAMESON, Frederic. **A virada cultural: Reflexões sobre o pós-modernismo.** Rio de Janeiro : Civilização Brasileira, 2006.

JARRETT, Marvin Scott; KULPERS, Dean; POYNOR, Rick. **Ray gun: out of control.** Hong Kong : Booth-Clibborn, 1997.

JOHANSEN, Jorgen Dines. **Dialogic semiosis.** Bloomington & Indianapolis : Indiana University Press, 1993.

JOHNSON, Steven. **Emergência: a dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades e softwares.** Rio de Janeiro : Jorge Zahar Ed., 2003.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem.** Campinas : Papyrus, 1996.

KIRSCHENBAUM, Matthew G. **The Other End of Print: David Carson, Graphic Design, and the Aesthetics of Media.** *MIT Communication Forum*. [Online] 25 de 01 de 2000. [Citado em: 08 de 03 de 2010.] <http://web.mit.edu/comm-forum/papers/kirsch.html>.

KOPP, Rudinei. **Design gráfico cambiante.** Rio de Janeiro : 2AB, 2004.

—————, **Design gráfico cambiante: a instabilidade como regra.** *Revista Famecos*. 2002, 18.

KRESS, Gunther e VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images : the grammar of visual design.** London : Routledge, 2001.

KRISTEVA, Julia. A semiótica. **História da linguagem.** Lisboa : Edições 70, 1974.

LEMOS, André. **Cidade e mobilidade.** Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. *Matrizes*. Outubro, 2007, 1, pp. 121-137.

LESLIE, Jeremy. **Novo design de revistas.** China : Gustavo Gili, 2003.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era informática.** Rio de Janeiro : Editora 34, 2000.

LIPOVETSKY, G. **Império do Efêmero.** São Paulo : Companhia das letras, s/d.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial, Bases para a configuração dos produtos industriais.** Rio de Janeiro : Edgard Blücher, 2001.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes.** São Paulo : Cosac Naify, 2006.

LURIE, Alison. **A linguagem das roupas.** Rio de Janeiro : Rocco, 1999.

MANDELBROT, Benoit. **Objectos Fractais: panorama da linguagem fractal.** Lisboa : Gradiva, 1998.

MARGOLIN, Victor. **Design History and Design in History: Issues and Consequences.** *17th Annual Symposium on the Decorative Arts and Design*. 2007.

MATTOS, José Claudio Melo. **O experimentalismo de David Carson: uma análise de sua Linguagem Gráfica e sua contribuição para o design editorial.** *Monografia*. Aracajú : s.n., 2003.

MCCOY, Katherine. **American Graphic Design Expression: The Evolution of American Typography.** *Design Quarterly* 149. 1990, pp. 3-22.

MCLUHAN, Eric. **One wheel, all square.** in: *Trek: David Carson recent werk*. CARSON, David. Corte Madera (USA) : Gingko Press, 2003.

MITCHELL, Thomas. **The language of images.** Chicago : The University of Chicago Press, 1997.

MORIN, Edgar. **A inteligência da complexidade.** [trad.] Nurimar Maria FALCI. São Paulo : Periópolis, 2000.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem as coisas.** São Paulo : Martins Fontes, 1981.

—————, **Design e comunicação visual: contribuições para uma metodologia didática.** São Paulo : Martins Fontes, 1997.

- NAKAYAMA, Ken, HE, Zijiang e SHINOJO, Shinsuke. **Visual surface representation: a critical link between lower-level and higher-level vision.** in: *Visual cognition*. KOSSLYN, Stephen; OSHERSON, Daniel. Cambridge : MIT Press, 1995.
- NIEMEIER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design.** Rio de Janeiro : 2AB, 2009.
- NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. **O nascimento da tragédia, ou o Helenismo e pessimismo.** São Paulo : Companhia das Letras, 1992.
- NÖTH, Winfried. **Handbook Of Semiotics.** Bloomington, Indianapolis : Indiana University Press, 1990.
- \_\_\_\_\_, **A semiótica no século XX.** São Paulo: Annablume, 1996.
- \_\_\_\_\_, **Panorama da semiótica: de Platão a Peirce.** São Paulo: Annablume, 2003.
- OLIVEIRA, Sandra Ramalho. **Imagem também se lê.** São Paulo : Rosari, 2005.
- PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética.** São Paulo : Martins Fontes, 2001.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Collected Papers of Charles Sanders Peirce - Electronic edition.** [ed.] Charles Hartshorne, John Weiss e Arthur W. Burks. Cambridge, MA : Harvard University Press, 1931-1935. Vols. I-VI e VII-VIII.
- \_\_\_\_\_, **Semiótica.** [trad.] NETO, José Teixeira Coelho. São Paulo : Perspectiva, 2005.
- \_\_\_\_\_, **Semiótica e filosofia.** [trad.] MOTA, Octanny Silveira da; HEGENBERG, Leonidas. São Paulo : Editora Cultrix, s/d.
- PÉNINOU, Georges. **Semiótica de la publicidad.** Barcelona : Gustavo Gili, 1976.
- PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de identidade visual.** Rio de Janeiro : 2AB, 2005.
- PIGNATARI, Décio. **Informação linguagem comunicação.** Cotia - SP : Ateliê Editorial, 2003.
- \_\_\_\_\_, **Semiótica da arte e da arquitetura.** Cotia - SP : Ateliê Editorial, 2004.
- POMBO, Fátima e TSCHIMMEL, Katja. **O Sapiens e o Demens no pensamento do design: a percepção como centro.** *Revista Design em Foco.* jul/dez de 2005, Vol. II, 2.
- POPPER, Karl Raimund. **Conhecimento objetivo: uma abordagem evolucionária.** [trad.] Milton Amado. São Paulo : EDUSP, 1975.
- POYNOR, Rick. **Alternative by design?** in: *Ray gun: out of control.* JARRETT, Marvin Scott; KULPERS, Dean; POYNOR, Rick. Hong Kong : Booth-Clibborn, 1997.
- PRIGOGINE, Ilya. **A nova aliança: metamorfose da ciência, por Ilya Prigogine e Isabelle Stengers.** Brasília : Editora Universidade de Brasília, 1984.
- \_\_\_\_\_, **As leis do caos.** [trad.] Roberto Leal FERREIRA. São Paulo : Unesp, 2002.
- QUEIROZ, João. **Modelos das relações signíficas na semiótica segundo C. S. Peirce : evidências empírico-teóricas.** *Tese de doutorado.* São Paulo : s.n., 2002.
- \_\_\_\_\_, **Semiótica segundo C. S. Peirce.** São Paulo : Educ: Fapesp, 2004.

- \_\_\_\_\_, **Sobre as 10 Classes de signos de C. S. Peirce.** *Dissertação de Mestrado.* São Paulo : Programa de estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1997.
- RANSDELL, J. **Semiotic objectivity.** in: *Semiotica.* 1979, Vols. 3-4, 26, pp. 261-288.
- RECHENBERG, Marisa. **A fronteira entre David Carson e o design grafico.** *Dissertação de mestrado.* São Paulo : s.n., 2002.
- RIBEIRO, Milton. **Planejamento visual gráfico.** Brasília : Linha Gráfica, 1998.
- SANTAELLA, Lucia. **A assinatura das coisas: Peirce e a literatura.** Rio de Janeiro : Imago, 1992.
- \_\_\_\_\_, **A percepção: uma teoria semiótica.** São Paulo : Experimento, 1993.
- \_\_\_\_\_, **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas.** São Paulo : Cengage Learning, 2008.
- \_\_\_\_\_, **Chaves do Pragmatismo Peirciano nas ciências Normativas.** in: *Cognitio: revista de filosofia.* 2000, Vol. I, 1.
- \_\_\_\_\_, **Estética de Platão a Peirce.** São Paulo : Experimento, 1994.
- \_\_\_\_\_, **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** São Paulo : Paulus, 2007.
- \_\_\_\_\_, **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia.** São Paulo : Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia, 2005. Vol. São Paulo.
- \_\_\_\_\_, **O método anticartesiano de C. S. Peirce.** São Paulo : Editora UNESP, 2004.
- \_\_\_\_\_, **O que é Semiótica.** São Paulo : Editora Brasiliense, [1983] 2007.
- \_\_\_\_\_, **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo : Paulus, 2005.
- \_\_\_\_\_, **Semiótica aplicada.** São Paulo : Pioneira Thomson, 2002.
- SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried. **Comunicação e semiótica.** São Paulo : Hacker Editores, 2004.
- \_\_\_\_\_, **Imagem: cognição, semiótica, mídia.** São Paulo : Iluminuras, 2005.
- SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de Linguística Geral.** s.l. : Cultrix, 2002.
- SCHELLING, F. W. J. **Filosofia da arte.** São Paulo : Edusp, 2001.
- SCHILLER, Friedrich. **A educação estética do homem.** São Paulo : Iluminuras, 2002.
- SHORT, Thomas. **The growth of symbols.** *Cruzeiro semiótico.* 1988, 8.
- SILVA, Rafael Souza. **Diagramação: o planejamento visual gráfico na comunicação impressa.** São Paulo : Summus, 1985.
- SILVEIRA, Lauro Frederico Barbosa da. **Acaso, existência e lei num Universo em evolução.** *Cognitio - Revista de Filosofia.* 2000, Vol. 1, 1.
- \_\_\_\_\_, **Curso de semiótica geral.** São Paulo : Quartier Latin do Brasil, 2007.

\_\_\_\_\_, **Em busca dos fundamentos da Universalidade da Necessidade da Semiótica e do Pragmatismo de C. S. Peirce.** *Cognitio - Revista de Filosofia.* 2000, Vol. 1, 1.

\_\_\_\_\_, **Semiose: diálogos e linguagem.** *Galáxia.* 2001, 1.

SLESS, David. **Transitions in information design.** *Communication research institute.* [Online] 1997. [Citado em: 18 de 03 de 2010.]  
<http://communication.org.au/publications/principles--amp--philosophy/Transitions-in-information-design/88,30.html>.

STJERNFELT, Frederik. **Diagramatology: an Investigation on the Borderlines of Phenomenology, Ontology, and Semiotics.** Kobenhavn: s/d, 2005

STRUNK, Gilberto. **Como criar identidades visuais para marcas de sucesso.** Rio de Janeiro: Rio Books, 2007.

TAMBINI, Michael. **O Design do Século.** São Paulo : Ática, 1999.

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. **Ontologia Sistêmica e complexidade: formas de conhecimento - arte e ciência uma visão a partir da complexidade.** Fortaleza : Expressão Gráfica, 2008.

\_\_\_\_\_, **Teoria do conhecimento e arte: formas de conhecimento - arte e ciência uma visão a partir da complexidade.** Fortaleza : Expressão gráfica, 2008.

VILLAS-BOAS, Andre. **O que é (e o que nunca foi) design gráfico - The dub remix.** Rio de Janeiro : 2AB, 1999.

WYATT, Tom. **Introduction.** in: *The end of print: the grafik design of David Carson.* BLACKWELL, Lewis. San Francisco : Chronical Books, 2000.