

**Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**  
**PUC-SP**

**Aurélio Homobono Gouvêa**

**O design gráfico como linguagem em fluxo**

Um estudo de caso

Mestrado em Comunicação e Semiótica

São Paulo  
2018

**Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**  
**PUC-SP**

**Aurélio Homobono Gouvêa**

**O design gráfico como linguagem em fluxo**  
Um estudo de caso

**Mestrado em Comunicação e Semiótica**

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, sob  
orientação da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Lucrécia d'Alessio Ferrara

São Paulo  
2018

**Banca Examinadora**

.....

.....

.....

*À Socorro e Taiana, sempre comigo*

*Esta dissertação foi realizada com auxílio financeiro oferecido como bolsa-taxa pela  
Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)*

## **Agradecimentos**

---

À minha mãe e à minha irmã, pelo suporte, preocupação e diálogo apesar das distâncias regionais e continentais.

Aos amigos que deixei em Belém: Patrícia, Oriana, José, Maíra, Marina, Juliana, Vitor, Thaíse, Camila, Josi, Samantha e Vitória, vocês também são parte disso.

Aos amigos de São Paulo, principalmente os mais próximos que, bem provável, aguentaram-me em algum momento de paranóia achando que eu não daria conta desta pesquisa, perderia a bolsa e enfrentaria alguma espécie de cenário apocalíptico: Natália, Dayane, Luís, Renata, João e Marcel, obrigado.

Às amigas de vida inteira: Clarisse, Anna Paula e Manuella, agradeço o apoio durante todos esses anos apesar das distâncias.

Ao ESPACC pelas discussões, leituras e questionamentos, especialmente Cecília, Camila e Letícia.

E, por último, agradecimento especial à Prof<sup>a</sup> Lucrécia, orientadora dessa pesquisa, pela paciência, dedicação e por me mostrar que perguntar é mais instigante que responder, lição que sem dúvidas carregarei comigo durante toda minha trajetória enquanto pesquisador.

## Resumo

---

Esta pesquisa analisa e estuda o processo investigativo do designer gráfico quando repensa seu conceito, uma vez que, enquanto prática, deve ser abordado antes o seu potencial criativo em vez da sua face produtiva. Como consequência deve-se refletir acerca da sua própria epistemologia. O design gráfico foi constituído sob uma retórica responsável por favorecer determinados interesses econômicos enfatizando assim sua face programática. Neste sentido, torna-se necessário refletir sobre a normatização da prática e as estratégias utilizadas para subvertê-la e gerar novas formas de comunicar. Portanto, a pesquisa faz a seguinte pergunta: Como atua o processo criativo do designer gráfico enquanto forma de produção de conhecimento e de novas maneiras de comunicar? No intuito de tentar responder tal questionamento, optou-se por estudar o processo criativo de Stefan Sagmeister tanto em sua fase analógica quanto digital, verificando as estratégias que utiliza para questionar determinado padrão de design gráfico instituído pela indústria. A principal hipótese desta pesquisa corresponde à analogia enquanto estratégia norteadora dos procedimentos de criação do designer que, por sua vez, o leva a questionar os procedimentos metodológicos aos quais sua prática corresponde, estes fatores geram um salto metacontextual que nos obriga a rever as bases conceituais da área. O objetivo geral é o de compreender, a partir de sua obra, como o designer gráfico, em seus procedimentos investigativos, propõe novas formas de comunicar e conhecer o espaço, gerando assim novas acepções acerca da sua área. Enquanto objetivos específicos estipulou-se os seguintes: analisar as características que constituem a retórica do design gráfico como resistência à funcionalização industrial, estudar como os procedimentos adotados pelo objeto empírico escolhido atuam enquanto quebra da normatização na qual um determinado design encontra-se engendrado, verificar a inserção da prática investigativa e profissional do design gráfico enquanto produtora de conhecimento no campo da comunicação e analisar como o processo criativo de Sagmeister encontra-se em consonância com uma mudança do conceito de design. O referencial teórico da pesquisa contempla autores que estudam a relação entre linguagem e política, como Maurizio Lazzarato, Roland Barthes, Walter Benjamin e Ernesto Laclau; estudiosos da sociedade disciplinar e de controle, Michel Foucault e Gilles Deleuze; teóricos voltados à evolução dos meios de comunicação e da própria comunicação enquanto ciência como Vilém Flusser, Lucrécia Ferrara, Friedrich A. Kittler e Marshall McLuhan, assim como as considerações de Charles Sanders Peirce, Gregory Bateson e Paul Valéry a fim de investigar os traços evolutivos da linguagem.

**Palavras-chave:** Linguagem, Epistemologia, Design Gráfico, Stefan Sagmeister

## Abstract

---

This research analyzes and studies graphic design investigative process while rethinking its concept, since, as a practice, its creative potential must be addressed rather than its productive facet. As a consequence we must reflect about its epistemology. Graphic design was constituted under a rhetoric responsible for favoring certain economic interests emphasizing its programmatic face. In this sense, it is necessary to reflect on the normatization of the practice and on the strategies used to subvert it, generating new ways of communicating. Therefore, the research asks the following question: How does the graphic designer creative process acts as a way of producing knowledge? In order to try to answer such questioning, we decided to study Stefan Sagmeister's creative process both in its analogue and digital phase to verify the strategies he uses to question a certain pattern of graphic design instituted by the industry. The main hypothesis of this research corresponds to the analogy as a guiding strategy of the designer creation procedures that, in turn, leads him to question the methodology to which his practice corresponds. These factors generate a metacontextual leap that forces us to review the conceptual bases of the area. The general objective is to understand, based on his work, how the graphic designer proposes new ways of communicating and knowing the space, thus generating new meanings about the area. The specific objectives are: to analyze the characteristics that constitute the rhetoric of graphic design as a resistance to industrial functionalization, to study how the procedures adopted by the chosen empirical object act as a breakdown of the normalization of a certain type of graphic design, verify the insertion of graphic design investigative and professional practice as a producer of knowledge in the field of communication and analyze how Sagmeister creative process is in line with a change in the concept of design. The research theoretical reference contemplates authors who study the relation between language and politics, such as Maurizio Lazzarato, Roland Barthes, Walter Benjamin and Ernesto Laclau; the disciplinary and control society, Michel Foucault and Gilles Deleuze; theorists oriented to the evolution of the media and the communication as a science like Vilém Flusser, Lucrécia Ferrara, Friedrich A. Kittler and Marshall McLuhan, as well as the considerations of Charles Sanders Peirce, Gregory Bateson and Paul Valéry in order to investigate the evolutionary traits of language.

**Keywords:** Language, Epistemology, Graphic Design, Stefan Sagmeister

## **Sumário**

---

|                                                         |           |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| <b>O Conceito.....</b>                                  | <b>10</b> |
| <b>Os Meandros da Criação .....</b>                     | <b>17</b> |
| 1. O conhecimento econômico .....                       | 18        |
| 2. O monolinguismo e o controle da invenção.....        | 23        |
| 3. A linguagem enquanto resistência inventiva .....     | 30        |
| <b>O Design Gráfico entre a Arte e o Artesanal.....</b> | <b>37</b> |
| 1. O discurso imperioso .....                           | 38        |
| 2. Da escrita ao livro ilustrado .....                  | 39        |
| 3. Entre comparações e criações .....                   | 43        |
| 4. A escrita liberta.....                               | 53        |
| 5. O artesanal como base experimental.....              | 64        |
| <b>A Linguagem em Fluxo .....</b>                       | <b>76</b> |
| 1. Os vestígios tipográficos.....                       | 77        |
| 2. A superfície imprecisa.....                          | 79        |
| 3. Os saltos do pensamento .....                        | 88        |
| <b>Referências .....</b>                                | <b>99</b> |

## O Conceito

### Introdução

#### I

“O design manipula e te leva a algum lugar”<sup>1</sup>.

O design é um termo infeliz. Em entrevista concedida em 1995, Paul Rand, célebre designer gráfico estadunidense responsável por dar vida à marca de uma das maiores emissoras de televisão dos Estados Unidos, a *ABC*, formula a crítica à palavra design. Rand aponta as supostas origens do termo, advindo da pré-renascença e o apresenta como incerto, pois é capaz de transitar por diferentes esferas da atividade criativa (RAND, 2010:52).

Paul Rand cita o arquiteto e artista Giorgio Vasari, que afirma ser o design base fundamental para toda arte - dança, pintura, escultura, para citar alguns exemplos. Desta maneira, o designer conclui que os processos ditos “habituais” do campo do design gráfico e do produto, pouco se diferenciam daqueles presentes no design da pintura. E o entrevistado faz uso do termo design, exatamente, para caracterizar a atividade do pintor (RAND, 2010:53-54). Chega-se então ao primeiro e um dos principais desmontes propostos por esta investigação: antes de ser processo industrial, design é configuração, projeto, procedimento criativo, que age por detrás das coxias, dando corpo aos procedimentos inventivos.

O design ocorre num contexto de astúcias e fraudes; o designer é um conspirador, dedica-se a engendrar armadilhas. É esta a maneira com a qual Flusser tenta caracterizar o termo e o sentido que lhe foi atribuído pelo contemporâneo. Em seu célebre texto “sobre a palavra design” o autor dedica-se a pensar no termo a partir do viés da semântica, investigando qual o sentido e o papel que a cultura lhe impõe. Partindo da língua inglesa e salientando sua ambivalência morfológica, na qual muitas palavras podem cumprir tanto a função de verbo quanto de substantivo, Flusser pontua o uso do termo design para se referir à ideia de plano, intuição, esquema, forma, estrutura básica, quando utilizada da segunda maneira. Enquanto verbo alude à ideia de trama, projeto, configuração ou esquema (FLUSSER, 2015:17-18).

Lucrécia Ferrara (2002:52) em esquema investigativo similar ao de Flusser, pontua a origem da palavra advinda do latim *signum*, que significa índice, representação, sinal, junto à

---

<sup>1</sup> RAND, Paul. Conversa Dois. In: KROEGER, Michael. Conversas com Paul Rand. São Paulo: Cosac & Naify, 2010. p.52

preposição de que, na declinação latina, rege o caso ablativo e quer significar conforme, a respeito de, segundo algo, isto é, refere-se a um modelo, designa origem.

Além da clara correspondência com o termo latino, o filósofo ainda salienta a equivalência que possui com a palavra alemã *Zeichen* - cujo sentido é de signo, desenho. Desta maneira, design, para o autor, seria algo como de-signar: dar um signo, um sentido, um desenho, uma estrutura (FLUSSER, 2015:19-20). Desenha uma forma pensando em outra, um sentido a partir de outro, tratando-se sempre de um processo de metalinguagem e de uma atividade crítica preocupada na constante reflexão do desenho que se processa, continuamente, dentro do processo do projetista.

Num importante artigo presente em seus *Collected Papers* Charles S. Peirce (1978) atenta para o fato do pensamento ser possível apenas através de signos: ao tentarmos esclarecer os fatos, dar-lhes formas e teorias, estaríamos procedendo o processo de formação de conhecimento por signos. Peirce acredita que o pensamento só pode ser evidenciado através dos fatos externos, daquilo que está posto.

Ora, se signo é aquilo capaz de representar algo, uma ideia, um conceito e a semiótica se dá justamente nesse território da configuração e da linguagem, fica evidente o porquê do pensamento ser dado em signos e, conseqüentemente, o porquê destes signos referenciarem aqueles que os atencem. O pensamento é contínuo e evolutivo, configura-se a partir das nuances, possibilidades e equívocos do pensamento anterior. Destarte, se o design caracteriza-se por ser esse procedimento responsável pela configuração, pela apresentação de um conceito, pode-se muito bem dizer que se trata de um processo semiótico e, portanto, como produtor de conhecimento, de linguagem e de novas formas de conceber e comunicar espacialidades.

Não à toa, e mais uma vez em consonância, Flusser (2015) e Ferrara (2003:193) salientam sua relação com a cultura. A segunda afirmará que design trata de um processo de intervenção cultural no espaço, o primeiro, por sua vez, salientará que este se caracteriza por um processo capaz de gerar uma nova forma de cultura, contrapondo-se àquela burguesa da sociedade de meados do século XVIII, pré-revolução industrial, responsável por segmentar o mundo da arte, do mundo da técnica. O design, neste contexto, seria a ponte capaz de unir as extremidades deste dois universos, gerando uma nova maneira de pensar e explorar a performatividade dos objetos bi e tridimensionais sob os quais dedica suas práticas reflexivas. Porém, até aqui pode-se fazer a seguinte pergunta: qual o intuito de explicar tais conceitos; o que há por trás desta incessante série de definições de design? A resposta é instântanea: trata-

se justamente de desdefinir, ou melhor, de desfuncionalizár o design e desmontar a função à qual sua definição foi subordinada.

Afirma-se tal fato pelo próprio trajeto que as pesquisas em design delineiam, frequentemente alicerçando-se numa historiografia cujas origens datam da primeira revolução industrial e na preponderância de sua faceta produtiva. Não é surpresa então constatar que conceitos como o defendido por Bernd Lobach aparecem amiúde em artigos, monografias, dissertações a fim de evidenciar o discurso sobre o termo que define o design e como é aceito pela academia e, implícitamente, pelo mercado como: “a concretização de uma idéia em forma de projetos ou modelos, mediante a construção e configuração resultando em um produto industrial passível de produção em série. O design estaria então realizando o processo configurativo” (LOBACH,2000:14).

Nota-se na proposição feita pelo autor como o chamado processo configurativo, de caráter iminentemente inventivo, nasceu refém de uma lógica de mercado, atrelado aos bens de consumo, à fábrica, à produção em série e, porque não, à disciplina que rege as metodologias oriundas de meados do século XVIII e XIX.

Celébres historiadores reiteram a importância da era das máquinas à vapor para o desenvolvimento do que hoje se entende como design e desenho industrial. Rafael Cardoso (2008:25) e Beat Schneider (2013:15) ratificam incansavelmente as transformações ocorridas na sociedade européia durante o período, sempre a evidenciar como foi responsável por aliar criação e repetição, forma e função, estética e usabilidade. Falar desses pares é importante aqui, pois como dirá um importante designer gráfico dos anos 50, Alexandre Wollner: o design atrela características criativas à tecnologia e seus potenciais (STOLARSKY, 2008).

Se a era à vapor deu início ao sequencial, a era eletrônica e ,consequentemente, a digital foram responsáveis por acelerar esse procedimento; substituindo as grandes estruturas fabris, as linhas de montagem fordistas e o enclausuramento industrial pelos softwares de correção de imagem, *gadgets*, as redes sociais e sua imensa capacidade de armazenamento de dados, *big data*, a internet das coisas e aparente desprendimento da empresa a controlar sutilmente o movimento inventivo. Na mesma esteira, passa-se das metodologias de projeto, do passo-a-passo da concepção do objeto, do design gráfico, para o design de serviços e interfaces, e o “pensamento estratégico” - *design thinking*.

Antes vendia-se e produzia-se bens materiais, antes marcas e projetos gráficos deviam obrigatoriamente se atrelar ao objeto, dando ênfase apenas ao seu potencial propagandístico; agora vende-se ideias, pensamento, ou, no mais drástico caso, experiências. No entanto, o

termo metodologia deve ser sublinhado, pois manteve-se e desenvolveu-se a ponto de tornar-se imperceptível no andar dessas transformações. Se ideias só rendem se forem utilitárias, o *marketing* favoreceu o viés publicitário da criação gráfica, tolhendo, sutilmente, as possibilidades da linguagem. Paul Rand (2010:58-59) chega a falar que essa passagem na qual a chegada dos computadores atinge o ofício do designer, apenas contribuiu para o sustento da repetição.

O que se oficializou - e permanece como oficial - é a repetição do já inventado e a manutenção de uma estrutura e gramática permeadas por interesses econômicos e mercadológicos.

Caminhando junto à modernização possibilitada pela primeira revolução industrial estava o projeto filosófico e científico. As metamorfoses do período não se sustentaram apenas sob a fábrica, este alicerce não seria possível sem antes arquitetar um manual econômico, político e social capaz de patrocinar tais transformações de modo a manter o indivíduo em seu devido lugar, pronto para executar as funções que lhe foram estabelecidas.

Destarte, o surgimento do estado-nação, do iluminismo e do liberalismo econômico, colocaram o homem no centro do universo, dando-lhe uma falsa noção de soberania ao estabelecer métodos e metodologias cujo espólio era justamente o de funcionalizar o mundo, programá-lo com o intuito de retirar, do próprio ser, a capacidade de conferir sentido ao seu próprio potencial de descoberta, isto é, ignora-se a faculdade inventiva, a fabulação, ou qualquer possibilidade de se produzir conhecimento, subordinando o mundo ao imperativo slogan « forma segue função ».

Malgrado as inúmeras concepções de design que contemplam exatamente essa autonomia projetual como antecessora de qualquer ambição mercadológica, o esquema oficial contempla sua faceta produtiva, funcional e rentável; favorece a metodologia a priori em vez das estratégias metodológicas empíricas, em vez da descoberta e da tentativa, procura-se o já conhecido. Programado, jamais pode abrir espaços às incertezas. Em lugar de gerar o novo, de trabalhar em fluxo por entre as linguagens, o ofício acaba por ganhar uma estrutura; uma gramática. Eis então que surgem os mecanismos capazes de agenciar o controle criativo: a retórica, a normatização e a cultura. Antes então, falar de desenho industrial era impossível “sem o resgate reflexivo do designer”, agora:

o desenho de produto se submete à tecnologia dos materiais e dos procedimentos que lhe são inerentes e prescritivos ou à esterilidade da competência técnica. Ou seja, sem essa

reflexão ,o desenhista industrial tem sua ação regulada pela tecnologia ou pela técnica, que passam a ser seu único parâmetro, seu único valor (FERRARA,2002:56)

Na primeira parte da pesquisa, andentraremos no território do fixo, do oficializado e da norma. As questões a serem respondidas serão: de que maneira a cultura ocidental alicerçada nos dogmas modernos constituiu um processo comunicacional dominado pela mediação e pelo método dedutivo ? De que maneira a hegemonia desse monolinguismo age como dispositivo de controle dos processos criativos, mesmo com o advento dos meios digitais, como estes fatores acabam por influenciar ?

Justaposta à cultura, a comunicação apresenta-se como um processo em fluxo e incerto. Apesar das tentativas de domínio político agenciado pelo neoliberalismo, o design, presente nessa dobra entre comunicação e cultura, é um processo cujo conceito também se apresenta em fluxo pois se encontra nesse processo de montagem e desmontagem, evolutivo, incerto e deslocado de uma cronotopia. Portanto, o capítulo um desta investigação também tenta, em sua última parte, por em confronto o estrutural e o incerto, numa tentativa de rastrear estratégias capazes de profanar os códigos que sustentam o funcional.

Logo, o que se propõe é tentar devolver ao design gráfico a sua disfunção, desfuncionalizar a validação da função que lhe foi incumbida pela cultura dentro da qual foi estruturado. As consequências dessa proposta são infinitas, pois implica em dizer que antes de qualquer serventia ao mercado, o designer deve propor o não visto, associar o não associável, trabalhar em coordenadas que gerem estranhamento, portanto indica uma resistência criativa, um embate sutil contra a ordem das coisas, e, por ser uma ação semiótica, implica numa nova maneira de produzir conhecimento.

## II

Stefan Sagmeister inicia seu livro *Things I have learned in my life so far* afirmando que o design gráfico pode ser comparado à uma espécie de língua - *graphic design as a language*:

Graphic design is a language. So, of course, I can go and learn another language, like film or music (the two holding the biggest interest for me), and after some signifiant training I'll be able to speak them in a way other people understand (and hopefully find interesting enough to watch and listen to).

Or instead of learning a new language, I can refine the one that I do know how to speak - graphic design - and, much more importantly, figure out if I actually have something to say. It would be maddening to spend ten years learning how to direct a film only to find out I have nothing to say. It might be more romantic to say "I love you" in French than it

is in Cantonese; nevertheless, it is still possible to say it. It might be more touching to say it in a song than in design, but saying in design should be achievable, too. And it is possible to say “I love you” even in architecture as the Taj Mahal proves (SAGMEISTER, 2008: s/p).

Enquanto os idiomas neolatinos fazem a distinção entre língua e linguagem, o inglês utiliza o termo *language* para referir-se a ambas. E, nas observações do designer, encontramos em cada parágrafo a mesma palavra sendo utilizada em consonância com seus dois equivalentes românicos. Isto porque como apresentamos, e aprofundaremos na primeira parte desta pesquisa, a língua relaciona-se ao estrutural, às regras. Por este motivo, primeiramente, Sagmeister - caso traduzissemos a citação para o português - ao comparar o design gráfico aos outros modos de expressão, salienta a necessidade de aprender, ou seja, dominar os códigos que possibilitam a comunicação dentro de um domínio. Trata-se de uma questão estrutural, normatizadora.

A partir do momento em que se enfatiza a possibilidade de explorar as nuances desta língua, descobrir se há algo a dizer com ela, adentramos noutro território, o de contestação e subversão dos códigos, no caso o verbal e o visual. Descobrir se é possível dizer “eu te amo” em design gráfico, em vez de em francês ou cantonês, é descobrir as possibilidades inventivas, tornar exprimível aquilo que, dentro de uma modalidade, parecia intacto até então e a partir dessa possibilidade, gerar outras inúmeras e criar, com base em referências, dar espaços para outras modalidades consecutivas - isto é do domínio da linguagem.

Portanto, a segunda parte da pesquisa debruça-se sobre a obra de Stefan Sagmeister a fim de compreender de que maneira profanamos os códigos, por que a passagem da linguagem verbal à não-verbal é tão impactante nas formas de comunicar do contemporâneo? Como se cria linguagem? De que maneira é possível subverter a técnica, explorar seu potencial criativo para além da demanda desejada pelo mercado? De que maneira o contato entre os suportes analógicos e os digitais modificam os procedimentos investigativos do designer gráfico? Para tal, analisa-se em especial como o processo criativo de Sagmeister toma referências das vanguardas do início do século XX, das histórias em quadrinhos e mesmo de outros designers gráficos e como esses processos analógicos geram inferências que fazem evoluir sua linguagem e consequentemente, levantam um questionamento acerca do que pode ou não ser tido como design gráfico.

Com base nessas observações, procura-se pensar num fluxo de criação ancorado sobre os processos analógicos que geram múltiplas possibilidades de arranjos criativos. Desta maneira, em vez de se estabelecer um nome capaz de definir o design gráfico, opta-se por

pensar num constante processo de montagem e desmontagem, passível de reinvenção a cada procedimento de descoberta, de reinventar o que já foi inventado e, a partir dessa constante busca de repertório, apreender aquilo que é original na obra de Stefan Sagmeister.

É evidente que a única maneira de chegar próximo dessas respostas é sair do campo da metodologia estabelecida a priori e adotar estratégias e objetivos que possam nos aproximar das questões que o objeto desta pesquisa levanta. Desta maneira, o objetivo geral é compreender, com base nos exemplos de Stefan Sagmeister, como o designer gráfico, em seus procedimentos investigativos, propõe novas formas de comunicar o espaço bi e tridimensional, apresentando-se como resistência à funcionalização oficializada pelo neoliberalismo e pela indústria.

Na sequência, foram estipulados como objetivos específicos: analisar a retórica do design gráfico como resistência ao monolinguismo e à funcionalização da linguagem; b- evidenciar como os procedimentos de Sagmeister atuam enquanto quebra da normatização industrial; c- verificar a inserção da prática investigativa e profissional do design gráfico enquanto produtora de conhecimento no campo da comunicação; d- analisar o processo criativo do designer como um desmonte do próprio conceito de design, gerando uma revisão de seus parâmetros epistemológicos.

Todos esses objetivos elencados organizam-se em torno de uma questão principal escondida nos meandros dessa apresentação: como atua o processo criativo do designer gráfico enquanto forma de produção de conhecimento e de novas maneiras de comunicar? E, na sequência, como essas características desmontam a hegemonia do conceito, abrindo espaço para um conhecimento contínuo e evolutivo, próprio do ofício do designer gráfico?

Obviamente, tais hipóteses demonstram-se otimistas em relação ao ofício escolhido para análise. Se em tese, o design orienta-se pelo ímpeto criativo, o mesmo é confrontado pelas necessidades do mercado, do qual não consegue se desatrelar. Portanto, o embate entre as soluções propostas pelo designer e o imperativo do mercado encontram-se em constante conflito e configuram-se como outro fator que leva à indenfinição do conceito de design gráfico. Se a prática propõe novas possibilidades performáticas da linguagem e se defronta como a insipidez mercadológica, como se dá sua sobrevivência? De que maneira se dá o confronto entre essas duas esferas que, geralmente, levam à sua captura por parte do sistema econômico vigente. Nesta última parte, colocamos em confronto as duas esferas: as possibilidades inventivas exploradas na segunda e a evolução neoliberal da primeira.

# **Os Meandros da Criação**

Primeira parte

## 1. O conhecimento econômico

Mediante as crescentes necessidades de consumo presentes desde o fim do século XIX, fazia-se necessário o desenvolvimento de uma ciência que, antes de ser indagativa, pudesse justificar e agenciar esse modelo de desenvolvimento, baseado no progresso contínuo e na confiança num cientificismo positivista, pautados sobretudo numa concepção de conhecimento determinista como afirma Boaventura Sousa Santos:

O determinismo mecanicista é o horizonte certo de uma forma de conhecimento que se pretende utilitário e funcional, reconhecido menos pela capacidade de compreender profundamente o real do que pela capacidade de o dominar e transformar[...] No século XVIII este espírito precursor é ampliado e aprofundado e o fermento intelectual que daí resulta, as luzes, vai criar as condições para a emergência das ciências sociais no século XIX. A consciência filosófica da ciência moderna, que tivera no racionalismo cartesiano e no empirismo baconiano as suas primeiras formulações, veio a condensar-se no positivismo oitocentista (SANTOS, 2008:31-33).

O determinismo encontra suas bases no racionalismo cientificista oriundo do racionalismo econômico nascido durante o século XVIII. Pautado nos dogmas de nomes como François Quernay, na França, e Adam Smith, no Reino Unido, principalmente nas obras *Tableau Économique*, de 1758, e *The Wealth of Nations*, de 1776, a então recente teoria da economia-política possui forte elo como o iluminismo francês, procurando, através da ciência, diferentes meios capazes de melhorar a vida do homem (BRÉHIER, 1981:445). Ora, esse empreendimento será, por consequência, base do liberalismo e como sabemos de antemão e aprofundaremos logo em seguida, é responsável por promover uma adequação do indivíduo à ordem vigente.

Em *Histoire de la Philosophie* Emile Bréhier (1981:446) analisa as teorias da economia política salientando seu caráter aplicativo, de tal sorte que, apesar das diferenças existentes entre a vertente francesa e a britânica, ambas objetivavam retirar da esfera governamental qualquer responsabilidade sob as medidas que concernem à administração de riquezas nacionais, estipulando leis ditas naturais e necessárias, independentes da vontade humana e sobre as quais essas ciências deveriam apoiar-se a fim de determinar, a partir da razão, as condições de existência e progresso da sociedade.

Em sua famosa palestra no Collège de France que deu origem à ordem do discurso, Michel Foucault analisa aquele panorama e explica que, na Europa dos séculos XVI e XVII e, em especial a Inglaterra, surgira uma vontade de saber antecipante e impositiva, empregando

ao sujeito - antes de sua própria real vontade de saber - uma função, um posicionamento no mundo a partir do qual o mesmo poderia mostrar-se útil.

Voltemos um pouco atrás: na virada do século XVI para o século XVII (e na Inglaterra sobretudo) apareceu uma vontade de saber que, antecipadamente em relação aos seus conteúdos atuais, concebia planos de objetos possíveis, observáveis, mensuráveis, classificáveis; uma vontade de saber que impunha ao sujeito que conhece (e de algum modo antes de toda a experiência) uma certa posição, um certo olhar e uma certa função (ver em vez de ler, verificar em vez de comentar); uma vontade de saber que prescrevia (e de um modo mais geral do que qualquer instrumento determinado) o nível técnico onde os conhecimentos deveriam investir-se para serem verificáveis e úteis. Tudo se passa como se a partir da grande divisão platônica a vontade de verdade tivesse a sua própria história, que não já a das verdades que constroem: história dos planos de objetos a conhecer, história das funções e posições do sujeito que conhece, história dos investimentos materiais, técnicos, instrumentais do conhecimento (FOUCAULT, 2016:16)

Estabelecendo funções às diversas esferas do saber que se encontrava em contínua expansão, a era moderna conseguiu taxonomizar o conhecimento, transformando-o numa ciência assertiva e delimitada. A própria teoria econômica iluminista estruturada sobre leis imutáveis revelavam a evolução do social e asseguravam o status quo do seu caráter aplicativo, estabelecido pelo funcionalismo ao qual se subordinou. Aqui encontramos a ironia: aparentemente a ciência moderna teve grande papel na funcionalização do mundo, mas funcionalizou-se ao adotar o próprio caráter que criara, tornou-se econômica, rentável.

O sujeito que cria é, desta maneira, antecipado pela lei que lhe indica o caminho a seguir, através de uma dedução que assegura uma dúvida em ordem, ou seja, uma dúvida tratada enquanto um procedimento usual e impossível de ser superado (FERRARA, 2008). A epistemologia moderna é então eminentemente cartesiana, e apoia-se no método.

O filósofo baseia seu projeto num procedimento de ordenação eficiente, capaz de sustentar o princípio progressivo no qual um termo só pode ser passível de ser descoberto em relação ao seu antecedente. Em seu tratado chamado *La Géométrie*, Bréhier (1981:48) afirma, com Descartes, que a ordem se caracteriza como uma operação epistemológica que permite, não apenas, ordenar cada componente em seu devido lugar, mas também, revelar a possibilidade de descobrir, baseando-se na posição ocupada pelos termos em seu sequenciamento, o sentido de um termo até então desconhecido. Desse modo, a natureza de uma coisa desconhecida é descoberta através de sua relação com coisas já conhecidas e revela-se, supostamente, o potencial inventivo e criador da ordenação que estabelece o princípio da causalidade como relação que justifica todo conhecimento.

É por esse motivo que o método cartesiano ancora-se na dedução para sustentar a ordem, pois ele oferece a possibilidade de associar uma verdade à outra a fim de revelar aquela que as sucedem, ou seja, a comparação de duas grandezas com base na mesma unidade de medida (BRÉHIER, 1981:48). Desta maneira, Bréhier caracteriza a dedução como uma compreensão pura e atenta da mente que, de tão fácil e distinta, não nos faz duvidar daquilo que entendemos.

Il faut d'abord saisir cette intelligence à l'état pur, en l'isolant « du témoignage variable des sens ou des jugements trompeurs de l'imagination ». L'on dégagera ainsi ses deux facultés essentielles : l'intuition, « conception d'un esprit pur et attentif, si facile et si distincte qu'il ne nous reste absolument aucun doute sur ce que nous entendons », et la déduction par laquelle nous comprenons une vérité comme étant la conséquence d'une autre vérité dont nous sommes assurés (BRÉHIER, 1981:50)

O método, desta maneira, faz uso da dedução a fim de não adentrar no território do erro e também para distinguir os problemas que não dependem de nenhuma variável e, portanto, são invariáveis, distinguindo-se daqueles que são sempre condicionais e variáveis.

Ora, este procedimento gera problemas, faz-se necessário notar a seletividade e a instrumentalização das quais o processo de indagação é feito refém, a falsa dúvida só é levada adiante caso haja um dado pré-concebido, ou seja, um dado conhecido a priori, capaz de esclarecê-la. As condições ideais da operação baseiam-se nesta ordenação que estabelece lugar às coisas, assegurando o saber de afastar-se da incerteza através de uma lógica invariável. Não se duvida da dúvida imposta, pois ela própria torna-se dedutiva, por conta da certeza de sua superação promovida a priori pela ciência estabelecida. Neste caso, ela encontra-se cristalizada, pois a resposta gerada para si é incotornável.

Em importante introdução ao livro “A dúvida”, Flusser (2011a) aponta o equívoco cartesiano, ao conceber a dúvida como uma procura de certeza que começa por destruir a certeza autêntica para produzir, então, uma certeza inautêntica. Surgiria então a substituição do “por que duvido?” pela quase indagação “de que duvido?”, que, segundo Flusser, é mais pertinente. Para o ensaísta, este é o último passo do método dedutivo, visto que duvidar da dúvida, nada realiza. Configura-se, assim, uma tendência que rege grande parte do desenvolvimento da ciência durante a era moderna.

A dúvida pode ser, portanto, concebida como uma procura de certeza que começa por destruir a certeza autêntica para produzir certeza inautêntica. A dúvida é absurda. Surge, portanto, a pergunta: "por que duvido?" Esta pergunta é mais fundamental que a outra: "de que duvido?" Trata-se, com efeito, do último passo do método cartesiano, a saber: trata-se de duvidar da dúvida. Trata-se, em outras palavras, de duvidar da autenticidade da

dúvida em si. A pergunta "por que duvido?" implica a outra: "duvido mesmo?" Descartes, e com ele todo o pensamento moderno, parece não dar este último passo. Aceita a dúvida como indubitável (FLUSSER, 2011a: 22-23)

Desta maneira o caráter criativo que deveria orientar a evolução do conhecimento encontrou-se engendrado num dogmatismo científico preocupado em utilizar a lógica dedutiva e em aplicar soluções e teorias aos fenômenos estudados, fazendo com que a resposta antecedesse a pergunta, em vez de gerar conhecimento de fato. Portanto, sua natureza teórica acaba por percorrer dos pressupostos epistemológicos e das regras metodológicas já referidas, configurando um “conhecimento causal que aspira à formulação de leis, à luz de regularidades observadas, com vista a prever o comportamento futuro dos fenômenos” (SANTOS, 2008:34).

Surge então uma ciência dita normal (KUHN, 2017) preocupada em encaixar-se dentro das condições asseguradas pelos dogmas da era moderna. Docilizada pela promessa do racionalismo, ocupa-se então em atualizar os paradigmas sustentados por este modelo de pensamento, enquanto o conhecimento é ampliado apenas sob a luz de fatos considerados relevantes por estes paradigmas, articulando-os progressivamente, assim como as correlações de fatores contemplados por eles. Portanto, não é seu objetivo trazer à luz novos fenômenos:

A ciência normal não tem como objetivo trazer à tona novas espécies de fenômeno; na verdade, aqueles que não se ajustam aos limites do paradigma frequentemente nem são vistos. Os cientistas também não estão constantemente procurando inventar novas teorias; frequentemente mostram-se intolerantes com aquelas inventadas por outros. Em vez disso, a pesquisa científica normal está dirigida para a articulação daqueles fenômenos e teorias já fornecidas pelo paradigma (KUHN, 2017: 89).

As consequências desse gerenciamento atingiram a comunicação profundamente. Como ciência que começava a delinear suas bases neste período, acabou por se responsabilizar por promover um processo baseado numa mediação transmissiva que, como foi dito anteriormente, ambicionava validar respostas já descobertas e oferecer soluções nas quais, ilusoriamente, o comunicar pudesse ter todos seus questionamentos adequados e respondidos.

O fato é apontado por Lazzarato (2008) ao citar Bakhtin (1997) afirmando que, nas teorias da comunicação e da informação, os meios linguísticos da representação, o próprio artista, assim como seu público e sua visão de mundo já estão prontos. Com meios já prontos, a comunicação assistencia a reprodução de uma visão de mundo já acabada. Nesse raciocínio, as práticas da informação e da comunicação, são construídas por forças que visam à

unificação, à centralização, à homogeneização, à destruição da multiplicidade das falas, das línguas e das semióticas, processo ao qual o autor dá o nome de monolinguismo.

A unificação torna-se possível, apenas quando sustentada sob a centralidade da linguagem escrita, edificada com base na invenção do alfabeto e do código verbal e cuja consequência imediata foi a inauguração de uma cultura escrita, histórica, literária, capaz de sintetizar a cultura oral e mítica (FLUSSER, 2012). Destarte, as primeiras teorias da linguística e da semiologia, indispensáveis alicerces à comunicação, não darão ênfase às correspondências entre significante e significado que, a exemplo dos célebres pares ordenados por Saussure (2003), reconhecem, apenas no primeiro elemento de cada par, uma base universal e invariante o que acaba por relativizar a polarização entre os célebres pares: signo/sistema; língua/fala; significante/significado; substância/forma; expressão/conteúdo.

Retoma-se o hilemorfismo aristotélico que confere à forma a única maneira de conhecer a matéria. No caso dos pares estipulados pela linguística estrutural e à revelia de Saussure, a segunda variante sempre se encontra em dependência da primeira. Funcionando à maneira de um código e certificando à comunicação um contrato seguro de significados invariáveis, o estruturalismo molda-se como um sistema fechado, composto pelo verbal e pelo não verbal que, como códigos, conferem sentido, dentro de um processo lógico-formal determinante. A substância, portanto, seria a manifestação da forma sobre a matéria (DUCROT; TODOROV, 1972), apoiando-se na supremacia do código para a construção do contrato comunicacional. Obtem-se uma teoria contempladora de transformações premeditadas.

Segundo McKay, "a frase-chave da teoria da comunicação" são as possibilidades preconcebidas; a Linguística diz a mesma coisa. Em nenhuma das duas disciplinas houve a menor dúvida acerca do papel fundamental desempenhado pelas operações de seleção nas atividades verbais. O engenheiro admite um "sistema de classificação" de possibilidades pré-fabricadas mais ou menos comuns entre o emissor e o receptor de uma mensagem verbal, e, do mesmo modo, a linguística saussuriana fala da *langue*, que possibilita uma troca de *parole* entre os interlocutores. Tal conjunto de possibilidades já previstas e preparadas implica a existência de um código, e esse código é concebido pela teoria da comunicação como "uma transformação convencionada, habitualmente de termo a termo e reversível (JAKOBSON, 2003, p.78)

Esta configuração asseguraria uma comunicação dos efeitos que, na mesma medida dos pares ordenados pelo estruturalismo como um conjunto de equivalências significativas, apresenta-se funcionalizada e pronta para realizar seu papel de vigilância do meio, transmissão de heranças sociais e de correlação das partes em resposta ao meio transmissor (LASWELL, 1975). Em consonância com estes autores e enfatizando o caráter da comunicação enquanto ciência social, Lucrécia Ferrara afirma que, ao entrar de acordo com o

contexto explanado, a comunicação acaba por promover este padrão de domínio do mundo pelo homem em sua configuração de ideal em progresso:

Aderindo à ideologia de um progresso inalienável, certo e inquestionável como meta a ser atingida, a comunicação perfila-se, sem hesitação, à necessidade de planejar, divulgar e disseminar estrategicamente as diretrizes de uma sociedade cada vez mais articulada e organizada em um plano de objetivos centralizados que devem ser propagados, comunicados. Na base dessa origem e na eficiência desse programa é necessário convir que a comunicação é uma ciência moderna (FERRARA, 2012:15)

Neste contexto, Merton e Lazarsfeld demonstram preocupação ao constatar o potencial da comunicação de massa e as funções que lhe são atribuídas: “ as mesmas tomaram para si a tarefa de conformar o público de massa ao *status quo* social e econômico” (MERTON; LAZARFELD, 2002:111).

Percebe-se, com base neste panorama, que as raízes da comunicação, presentes sobretudo no desenvolvimento da linguística estrutural e no cartesianismo, promove uma hegemonia da língua em lugar da linguagem e encontra, na mídia de massa, um interessante veículo de disciplina e controle. Estes fatores acabam sendo de grande interesse para que, a partir de uma hegemonia do discurso, estabeleça-se também uma hegemonia política, econômica e social, baseada no então recente liberalismo que viria a se fortalecer no decorrer do século XX.

## **2. O monolinguismo e o controle da invenção**

Diferente do que sugere o termo, não é natural ao liberalismo respeitar ou garantir as diversas facetas do que se entende por liberdade; pelo contrário, essa prática de governo atua como consumidora deste mesmo conceito, o “ser livre” é aparelhado, a ele são conferidos mecanismos de controle, na mesma medida em que existe um número limitado de liberdades:

Se utilizo a palavra “liberal”, é, primeiramente, porque essa prática governamental que está a estabelecer-se não se contenta em respeitar esta ou aquela liberdade, garantir esta ou aquela liberdade. Mais profundamente, ela é consumidora de liberdade. É consumidora de liberdade na medida em que só pode funcionar se existe efetivamente certo número de liberdades: liberdade do mercado, liberdade do vendedor e do comprador, livre exercício do direito de propriedade, liberdade de discussão, eventualmente liberdade de expressão, etc. A nova razão governamental necessita portanto de liberdade, a nova arte governamental consome liberdade (FOUCAULT, 1986:65)

Disciplinar como arte de governar logo revelaria sua faceta econômica, ao encontrar na indústria e nos processos de produção em larga escala, um interessante campo para o seu

desenvolvimento. A disciplina nasce no momento em que se compreende ser, o corpo, um meio passível de controle. Durante a antiguidade clássica e a partir do século XVII, já se a compreendia essas táticas capazes de tornar o homem complacente ao poder:

Houve, durante a época clássica, uma descoberta do corpo como objeto e alvo de poder. Encontraríamos facilmente sinais dessa grande atenção dedicada então ao corpo - ao corpo que se manipula, se modela, se treina, que obedece, responde, se torna hábil ou cujas forças se multiplicam. O grande livro do Homem-máquina foi escrito simultaneamente em dois registros: no anátomo-metafísico, cujas primeiras páginas haviam sido escritas por Descartes e que os médicos, e filósofos continuaram; o outro, técnico político, constituído por um conjunto de regulamentos militares, escolares, hospitalares e por processos empíricos e refletidos para controlar ou corrigir as operações do corpo. Dois registros bem distintos, pois tratava-se ora de submissão e utilização, ora de funcionamento e de explicação: corpo útil, corpo inteligível (FOUCAULT, 1999:117-118)

A sociedade da revolução industrial revelou-se sociedade disciplinar, ao assumir o domínio dos corpos a partir de seu encarceramento dentro das instituições patrocinadas pelos regulamentos do maior poder econômico: a indústria que, não apenas fez da disciplina um estratégia atuante sob o corpo, mas também, uma operação cognitiva limitante. A indústria, não apenas se ocupa em moldar o corpo, mas há, no seu cerne, uma necessidade em aproximá-lo de um ideal maquínico - bem ao estilo homem-máquina.

Sem delongas, a sociedade disciplinar adequa, não apenas o corpo aos limites impostos por suas instituições promotoras de um estreitamento inventivo, como igualmente a mente, exercendo sob os dois uma coerção ilimitada, trabalhando-os detalhadamente e mantendo-os sob o mesmo ideal da mecânica. Ou seja, o domínio não se limita apenas aos elementos significativos do comportamento ou da linguagem do corpo, mas à economia e eficácia dos movimentos (FOUCAULT, 1999).

Estendendo o entedimento da sociedade disciplinar à esfera do trabalho e alicerçando-se na faceta mimetizadora imposta pela indústria, o trabalho caracteriza-se como uma atividade repetitiva oposta à invenção (LAZZARATO, 2002), posto que sua função visa configurar um produto ou um serviço já conhecido de antemão. Este conceito, junto à natureza dos espaços institucionalizados patrocinados pela disciplina, é de grande importância para o desenvolvimento do liberalismo e para a simulação da liberdade, configurando uma sociedade atingida por medidas de coerção, a começar pelo desconhecimento da diferença promovida pelo ambiente fabril.

Não surpreende perceber que, como consequência, a sociedade disciplinar construa uma relação sustentada pela produção da ordem e destruição da liberdade. Foucault explica, então,

ser necessário, de um lado, produzir a liberdade, mesmo que esse gesto implique, do outro lado, em estabelecer limitações, ou criar uma “formidável extensão de procedimentos de controle, de restrições, de coerção que vão se constituir como a contrapartida e contrapeso das liberdades” (FOUCAULT, 1986:68).

Constata-se, desta maneira que, enquanto prática de governo, o liberalismo encontra seu equivalente econômico no capitalismo com o qual é capaz de construir esse arsenal de controle, responsável por monitorar o comportamento e as liberdades do indivíduo. Segundo Foucault (1986), o estado, assim como a teoria do estado são transformados em teoria econômica, demonstrando a superioridade do caráter econômico sobre o político e o social e, implicitamente, sobre as características criativas do indivíduo; o mercado e o dinheiro tornam-se universais e influenciadores de todas essas esferas.

Gilles Deleuze (2008) explicita esta subordinação ao afirmar ser o mercado a única causa comum para o capitalismo, não existindo portanto um estado universal, pois o que de fato existe como tal é este mercado, cuja sede são as bolsas. Nota-se então o caráter de controle assumido pelo capitalismo no contemporâneo. Das sociedades disciplinares que encontraram seus meios de confinamentos nas fábricas, escolas e hospitais, assim como no ideal de progresso alçado pelo projeto filosófico modernista, passa-se às sociedades de controle que funcionam através da comunicação instântanea e controle contínuo.

Esta mudança é vista sobretudo nas trocas monetárias, no dinheiro. Enquanto a sociedade disciplinar alicerça-se no caráter material do capital - às moedas cunhadas em ouro - o controle patrocina “trocas flutuantes, modulações que fazem intervir como cifra uma percentagem de diferentes amostras de moeda.” (DELEUZE,2008:223). Nesse sentido, atua sobre uma linguagem numérica capaz de transformar o indivíduo em amostra de dados, mercados ou “banco de informações”, inaugurando uma nova fase econômica que corresponde a uma evolução do capitalismo industrial.

Da passagem da fábrica e de sua estrutura de produção e confinamento, ao capitalista como detentor dos meios de produção e de propriedade, ao mercado conquistado por especialização ou colonização, chega-se à empresa e à sobre-produção, à venda de serviços e compra de ações. O capitalismo já não se orienta para a produção e sim para a venda, para o mercado.

Por isso ele é essencialmente dispersivo, e a fábrica cedeu lugar à empresa. A família, a escola, o exército, a fábrica não são mais espaços analógicos distintos que convergem para um proprietário, Estado ou potência privada, mas são agora figuras cifradas, deformáveis e transformáveis, de uma mesma empresa que só tem gerentes [...] As conquistas de mercado se fazem por tomada de controle e não mais por formação de

disciplina, por fixação de cotações mais do que por redução de custos, por transformação do produto mais do que por especialização da produção. A corrupção ganha aí uma nova potência. O serviço de vendas tornou-se o centro ou a "alma" da empresa. Informam-nos que as empresas têm uma alma, o que é efetivamente a notícia mais terrificante do mundo. O marketing é agora o instrumento de controle social, e forma a raça impudente dos nossos senhores. O controle é de curto prazo e de rotação rápida, mas também contínuo e ilimitado, ao passo que a disciplina era de longa duração, infinita e descontínua (DELEUZE, 2008:224)

A passagem do disciplinar ao controle terá notáveis influências sobre as teorias comunicação e informação: na sociedade de controle e suas máquinas de “terceira espécie”, máquinas de informática e computadores, como diz Deleuze (2008:226), o controle torna-se difuso, os meios técnicos, tecnológicos e digitais lhe dão uma capacidade de influência jamais vista sob o social. Acompanhando a evolução da lógica econômica citada, parece não se configurar como uma proposta de resistência a ela, pois a comunicação instantânea, promovida pelo novo maquinário, agencia um controle criativo e novamente a comunicação se encontra limitada, desta vez pela realidade da empresa.

Lazzarato (2008:75) aponta que, ao desnaturalizar a invenção e ao fazê-la depender da lógica da repetição que ordena valorização capitalista, descaracteriza-se a dinâmica do acontecimento e do processo de constituição da diferença. Desta maneira, reduz o processo de criação de possíveis e sua realização à simples concretização de um possível já determinado por ela mesma. Na sociedade de controle, a empresa forja a oferta de diversidade e de diferentes “mundos” de trabalho, lazer, informação, porém trata-se de “mundos” pré-formatados, vazios de singularidade, posto que foram subordinados às determinações estipuladas pelo próprio controle.

Percebe-se novamente a presença de um monolinguismo na comunicação e informação, promovido agora pelo modelo da empresa junto às máquinas oriundas da revolução tecnológica que, ao serem dominadas pelo controle, acabam por colaborar com o processo de difusão nas sociedades, porém de modo imperceptível. Dentro desse universo, as possibilidades inventivas são pré-programadas, estratégia fundamental à retenção do capital: “Tanto a exploração como a acumulação de capital seriam impossíveis sem a transformação da multiplicidade linguística em modelo majoritário - monolinguismo - sem a imposição de um regime de expressão monolinguística, sem a constituição de um poder semiótico do capital”(LAZZARATO, 2008:80).

Parece que o controle sob o vivo, a acumulação de capital e as estratégias que permeiam as sociedades de controle advém, sem dúvida de seu caráter antes disciplinar e encontram, na

linguagem, um grande mecanismo capaz de modular e tolher qualquer possibilidade de produção de diferença. Manipulando de acordo com sua própria vontade, o jogo político contemporâneo encontra, na comunicação, um grande aliado e atua, principalmente, através da linguagem, a fim de montar estratégias de minimização de aparelhamento ou redução das multiplicidades das configurações semióticas que estruturam, vendem e mantêm as representações condizentes com os discursos e narrativas favoráveis à realidade político-econômica vigente.

Em “Signos, Máquinas, Subjetividades”, Lazzarato (2014:41) esclarece que o estabelecimento de um determinado tipo de linguagem<sup>2</sup> e de um sistema de significações dominantes caracteriza-se por sempre se tratar de uma operação política antes de ser linguística ou semântica. O estabelecimento de uma língua nacional, por exemplo, estabelece um contrato que postula leis e uma determinada forma de funcionamento de capitalismo dominante e, portanto, sobrepõe-se a outros modos de expressão considerados “marginais”.

Como consequência, tem-se a formação de uma máquina semiótica capaz de gerenciar outras semióticas redundantes, como diz o autor:

as formações capitalistas recorrem a um tipo particular de máquina semiótica significante que, sobrecodificando todas as outras semióticas, permite que a produção “econômica”, assim como a produção de subjetividade, seja gerida, guiada, ajustada e controlada. Ao tomar poder sobre semióticas simbólicas, as semióticas de significação funcionam como um equivalente geral de expressão quanto um vetor de subjetivação centrado sobre o indivíduo (LAZZARATO, 2014:63)

A prevalência dessa semiótica significante acaba por estabelecer um jogo político de compreensão que não deve ser relacionada à linguagem que possibilita o acordo entre partes, mas àquela que agencia uma divisão entre aqueles que, detentores de poder, mandam, e os demais, obedecem. Percebe-se, claramente, uma hierarquização interessante ao estabelecimento de regras e condutas.

É, ao contrário, a distância entre duas acepções de "compreender" que institui a racionalidade da interlocução política e funda o tipo de "sucesso" que lhe é próprio: não o acordo dos parceiros sobre a repartição optimal das parcelas mas a melhor manifestação da divisão. O uso corrente basta de fato para nos instruir sobre um fato de linguagem singular: as expressões que contêm o verbo "compreender" contam entre as expressões que devem mais freqüentemente ser interpretadas de maneira não literal, e mesmo, o mais das vezes, ser entendidas estritamente como antífrases. No uso social comum, uma expressão como "Você me compreendeu?" é uma falsa interrogação cujo conteúdo afirmativo é o seguinte: "Você não tem nada para compreender, você não precisa

---

<sup>2</sup> Cabe aqui deixar claro que, apesar da tradução utilizar do termo linguagem, o autor refere-se à língua.

compreender”, e mesmo, eventualmente: “Você não tem condições de compreender. Você só tem que obedecer.” (RANCIÈRE, 1996:56)

O que se pretende, portanto, é a promoção de um processo normatizador da comunicação que, à imagem da língua das ordens de Rancière, estabelece as funções de ouvinte ou receptor face à figura do locutor/emissor. No que tange as mesmas, Bakhtin (1997:289) atenta para o fato destas distorcerem, simplificarem e unificarem o processo comunicativo, centrando-o numa única voz. A linguagem então é moldada sob o ponto de vista do locutor como se este estivesse sozinho, sem uma forçosa relação com os outros parceiros da comunicação verbal. E, quando o papel do outro é levado em consideração, é como um destinatário passivo que se limita a compreender o locutor.

A passividade estabelecida por esse modelo comunicativo é assegurada pelos moldes políticos e econômicos vigentes e encontra, nas semióticas significantes, um eficiente aparato de controle sobre a linguagem, em parte por sua correspondência com a semiologia estruturalista do século anterior e sua natureza legisladora similar à gramática e seus conjunto de regras, ao lado da notória ressonância existente entre a abrietariedade da linguística saussuriana e a simplificação do comunicar que asseguram a base da língua. Esta, por seu turno, encontra, na indústria cultural, um salutar meio de reprodução de seus ideais ao patrocinar, dentro de seu processo produtivo, uma falsa diferença a fim de fomentar o consumo.

Como resultado deste conjunto de operações, produz-se bens de consumo ao lado de uma miríade de opções de entretenimento, com a finalidade de gerar surpresa naqueles que as usufruem:

Porém, mesmo entre os tipos mais caros e menos caros da coleção de modelos de uma mesma firma, as diferenças cada vez mais se reduzem: nos automóveis, a variação no número de cilindros, no tamanho, na novidade dos *gadgets*; nos filmes, a diferença no número de astros, na fartura dos meios técnicos, mão-de-obra, figurinos e decorações, no emprego de novas formas psicológicas. A medida unitária do valor consiste na dose de *conspicuous production*, de investimento ostensivo. A diferença de valor orçado pela indústria cultural não tem nada a ver com a diferença objetiva, com o significado dos produtos. Mesmo os meios técnicos tendem a uma crescente uniformidade recíproca (ADORNO; HORKHEIMER, 2002:172).

Esta repulsa ao novo ou ao interesse por mecanismos que visem forjar um “novo” revelam o caráter técnico burocrático que caracteriza a cultura de massa e a faz derivar da necessidade de estabelecimento de uma língua que se sobreponha a qualquer ímpeto criador da linguagem, sedimentada sob a máquina das semióticas significantes. Portanto, a cultura de massa sobrecodifica os processos de invenção, gerindo-os de acordos com as necessidades do

capital e a fim de reproduzi-lo; dessa maneira, a produção de diferença então é modulada, tendo em vista a adequação ao status quo da cultura estabelecida.

Morin (2011) atenta para essa dimensão técnico-burocrática e assinala que ela pesa universalmente sobre a cultura de massa, levando-a à despersonalização da criação, à predominância da organização racional de produção, seja ela técnica, comercial ou política. Desintegram-se a invenção e o poder cultural.

Mas a novidade consiste em que os elementos inconciliáveis da cultura, arte e divertimento, sejam reduzidos a um falso denominador comum, a totalidade da indústria cultural. Esta consiste na repetição. Que as suas inovações típicas consistam sempre e tão só em melhorar os processos de reprodução de massa não é de fato extrínseco ao sistema. Em virtude do interesse de inumeráveis consumidores, tudo é levado para a técnica, e não para os conteúdos rigidamente repetidos, intimamente esvaziados e já meio abandonados (ADORNO, HORKHEIMER' 2002:181)

Como consequência, a linguagem encontra-se achatada pela língua e pelo caráter transmissivo que ela patrocina; se a primeira caracteriza-se pelo caráter configurador da experiência, como afirmam Adorno e Horkheimer (2002) a segunda parece configurar-se em uma série quantitativa que visa unicamente a transmissão do objeto intencionado.

Quanto mais a linguagem se resolve em comunicação, quanto mais as palavras se tornam, de portadoras substanciais de significado, em puros signos privados de qualidade, quanto mais pura e transparente é a transmissão dos objetos intencionados, tanto mais se tornam opacos e impenetráveis. A desmistificação da linguagem, como elemento de todo processo iluminista, inverte-se em magia (ADORNO; HORKHEIMER, 2002:211)

A supremacia desse caráter frio da língua é consequência dos avanços trazidos pela sociedade pós-industrial. Flusser indica que naquela, ao contrário da industrial e da lógica revolucionária do operário, impera a lógica do funcionário, da empresa, do programa, enquanto a ontologia programática anula distinções entre conservadorismo e revolução, direita e esquerda. O programa, caracterizado por se tratar de um sistema ou “sistemas nos quais o acaso vira necessidade, consiste em jogos nos quais todas as virtualidades, até as menos prováveis, se realizarão necessariamente, se o jogo for jogado por tempo suficientemente longo” (FLUSSER, 2011b: 40).

A passagem da sociedade ao modelo pós-fordista e pós-industrial é analisada David Harvey (2000:135-140) sobretudo como consequência da falência do keynesianismo e do próprio fordismo em sustentar as contradições do capitalismo, o efeito dessa crise foi a transição destes modelos ao que o sociólogo chamou de acumulação flexível, que, contrária à

rigidez fordista, inaugurou uma era de flexibilização dos processos de trabalho, assim como a mudança nos modos de produção e consumo.

Esta mudança caracteriza-se pela substituição do capital e do trabalho, variáveis básicas da sociedade industrial, pela informação e pelo conhecimento, como fonte de produção de riqueza, nesse sentido Kumar (1995:76) afirma que o pós-fordismo retira o caráter neutro da tecnologia e da informação ao inseri-las numa matriz de relações sociais que lhes determinam seus usos e aplicações.

Onipresente em toda sociedade de controle, programas acabam por simplificar códigos, por estabelecer o que Flusser (2011b) chama de discurso anfiteatral, no qual os aparelhos de comunicação de massa atuam como agentes transcodificadores de mensagens que acabam, conseqüentemente, por colaborar com esse processo de desmistificação da linguagem e simplificação dos códigos:

A solução do problema é traduzir as mensagens dos discursos em árvore para códigos socialmente decifráveis. Construir aparelhos que ‘transcodam’. O resultado disto é o *discurso anfiteatral*. É ele característico da atualidade. Os aparelhos de comunicação são caixas pretas que transcodam as mensagens providas das árvores da técnica, da arte, da politologia, para códigos extremamente simples e pobres. Assim transcodadas, as mensagens são irradiadas rumo ao espaço, e quem flutuar em tal espaço e estiver sincronizado, sintonizado, programado para tanto, captará as mensagens irradiadas. A ‘cultura de massa’ é o resultado deste método de comunicação discursiva (FLUSSER, 2011b:76) .

Neste contexto, a comunicação, se levada em conta suas dimensões e conseqüências políticas e sociais, revela-se um eficaz mecanismo de controle por se encontrar atrelada aos meios técnicos que acabaram por configurá-la, subordinando-a às máquinas e à tecnologia que atuam como dispositivos de vigilância e coerção, modulando o que pode ser compreendido e o que pode ser inventado de maneira dócil e imperceptível, visto que os códigos, os produtos, o consumível, chegam ao receptor de maneira simplificada, cegando-o da capacidade de resistir.

### **3. A linguagem enquanto resistência inventiva**

Até aqui notou-se que o trajeto de construção da comunicação enquanto ciência instituiu-se como um procedimento de legislatura, atuando de maneira sutil na mediações e troca de informações entre indivíduos e sociedades. A comunicação os plasmou e deixou-se ser plasmada pelo projeto iluminista cujas conseqüências resultaram em economia neoliberal.

A evolução dos meios técnicos aparentemente acelerou este processo ao inaugurar a era da reprodutibilidade técnica da imagem (BENJAMIN,2014:42), retirando-a de seu patamar de

culto e promovendo sua livre circulação pela esfera da cultura de massa, o visual amalgama-se ao cotidiano e passa a acompanhá-lo ilustrativamente. A litografia, a xilogravura, o advento da fotografia e, na esteira desta, o cinema, passam a compor o imaginário do homem e a revelar-lhe novas possibilidades criativas e, no mais drástico caso, de domínio.

Como exemplo, Lazzarato (2008) cita a maneira pela qual as sociedades de controle funcionam e coagem graças às tecnologias de comunicação e informação, de ação à distância e de imagem, capazes de modular e cristalizar o tempo, atuando como dispositivos capazes de intervir no acontecimento, na produção de possíveis, na cooperação entre os cérebros, gerando uma economia cognitiva. Esta é fruto da espetacularização, de um consumo feito através de imagens e, por seu turno, de uma coerção agenciada pelas mesmas (DÉBORD, 2014:22).

O motivo de deixar este questionamento para a última parte desta seção está em encontrar uma possibilidade de resistência, capaz de desmontar a comunicação submissa aos dispositivos. A edificação desse dispositivo contaminou a comunicação, assim como a ciência em geral e os procedimentos criativos. Todos foram vítimas da centralização agenciada pela sobreposição do código verbal e pela equivalência dele em relação aos outros códigos que acabam por subordinarem-se à herança escrita.

Tão vítimas esses processos foram que, mesmo até o presente momento e dentro deste texto, foram citados separadamente; embora a cisão entre conhecimento e criação, arte e técnica, verbal e visual tenha sido resultado desses procedimentos que insistem em funcionalizar os processos cognitivos e os aparatos capazes de materializá-los. A saída para tal problemática está no cerne da questão deste trabalho e dos próximos capítulos: a essência criadora da linguagem.

A linguagem deve aqui ser tomada em sua totalidade, isto é, refere-se a tudo que pode ser nela comunicado, e não necessariamente através dela. Ora, abre-se espaço para falar de uma linguagem visual, uma linguagem do design gráfico e mesmo uma linguagem da técnica; para compreender aquilo que lhes é imediatamente expresso, contrariamente ao que fora estipulado pela normatização advinda da semiologia e seu modelo arbitrário.

toute expression, pour autant qu'elle communique des contenus spirituels, appartient au langage. En effet dans son essence entière et la plus intime, l'expression ne peut être entendue que comme *langage*; d'un autre côté, pour comprendre une essence linguistique, il est toujours nécessaire de se demander de quelle essence spirituelle elle est l'immédiate expression [...] Le point de vue selon lequel l'essence spirituelle d'une chose consiste justement dans son langage - ce point de vue entendu à titre d'hypothèse est le grand abîme où risque de tomber toute théorie du langage (BENJAMIN, 2000: 143-144)

A esta citação, soma-se outra:

que communique le langage? Il communique l'essence spirituel qui lui correspond. Il est fondamental de savoir que cette essence spirituelle se communique dans lui et non par lui. Il n'existe donc aucun locuteur de langages si l'on designe ainsi celui qui communique par ces langages. Dire que l'essence spirituelle se communique dans un langage et non par lui, signifie que, du dehors, elle n'est pas identique à l'essence linguistique. Elle ne lui est identique que *dans la mesure* où elle peut être communiquée. Ce qui est communicable dans une essence spirituelle, c'est son essence linguistique. Le langage, par conséquent, communique, qu'elle puisse être, l'essence spirituelle des choses, mais ne communique leur essence spirituelle que dans la mesure où cette dernière est immédiatement contenue dans l'essence linguistique, dans la mesure où elle peut être communiquée (BENJAMIN,2000: 144-145)

A natureza da linguagem defendida por Benjamin sinaliza uma maneira de romper com seu caráter de dispositivo. Se tomarmos a clássica definição de dispositivo que consiste em “determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas e as opiniões dos seres vivos” (AGAMBEN, 2009:38) chegaremos à conclusão de que toda comunicação comportou-se enquanto tal e promoveu ou ainda promove, uma concepção burguesa de linguagem (BENJAMIN,2000:141), ao impelir sua economia enfatizando ser a essência do homem comunicada através dos nomes, e não neles.

Dispositivos caracterizam-se pela potência de capturar o ser incumbindo-lhe uma ação não necessariamente ligada a si, esta fratura entre ontologia e práxis subjaz à comunicação inscrita no contemporâneo e sustenta a concepção burguesa da linguagem visto que cinde o ser da ação e confere à linguagem um papel não necessariamente ligado ao que ela, de fato, expressa.

Tomando como exemplo o design gráfico enquanto comunicação veremos que a práxis engendrada em sua metodologia corrobora um monolinguismo centrado na verbalidade. Esta afirmação é feita porque, apesar de em sua essência, a prática visa comunicar o jogo entre os códigos verbal e visual, o contexto atual pede-lhe uma centralidade oriunda da organização verbal, pede-lhe uma imagem legendada a fim de se limitar qualquer potencial interpretativo e performático presente em sua linguagem e, portanto, favorecer a demanda do capital no qual se encontra inserido. Basta notar como implicitamente, em modelo projetuais canônicos, o verbal assume um posto favorecido na hierarquia gráfica:

Um projeto de design gráfico consiste num todo que é formado por um texto diagramado e por elementos tipográficos de maior destaque, quanto por ilustrações, fotos, grafismos (elementos acessórios, como fios etc.). Ou seja, um projeto de design gráfico é o conjunto de elementos visuais-textuais e/ou não-textuais reunidos numa área preponderantemente bidimensional e que resulta exatamente da relação entre estes elementos. Num projeto

gráfico, os caracteres tipográficos são tratados com a mesma importância visual de um desenho ou uma foto. Em geral, são protagonistas (ou pelo menos, deuterogônicos) no que se refere à composição estético-formal, mas não necessariamente únicos (VILLAS-BOAS, 2007:18)

A organização do mundo deu origem a esse caráter dispositivo da comunicação, mas o problema não é exatamente a ordem, e sim a funcionalização que promove esta ordem, a alienação do ser, dando predomínio à ação não vinculada ao próprio ser. A cultura ocidental fez destes elementos seus pilares e, portanto, não seria exagero dizer que a própria linguagem se comporta como dispositivo, ao moldar os seres vivos a partir de seu conjunto de códigos.

A cultura é aquele dispositivo graças ao qual as informações adquiridas são armazenadas para que possam ser acessadas. Tomara que vocês tenham percebido imediatamente a malícia. Defini a cultura de tal forma que a comunicologia se torna responsável por ela. A crítica é o ato graças ao qual um fenômeno é rompido para que se veja o que está por trás dele [...] eu assumo a estrutura da comunicação como infraestrutura da cultura e da sociedade (FLUSSER, 2012: 45)

Junto a isso sabemos que a chegada da era eletrônica causou uma revolução em toda a cultura verbal retirando-a do domínio da galáxia tipográfica de Gutenberg para uma galáxia eletrônica que suplanta e dissolve o espaço racional da ortogonalidade e, desta maneira “o ponto de vista fixo cede lugar à percepção multidimensional inclusiva” (MCLUHAN, 2005:47).

A mudança dessa perspectiva de entendimento do jogo entre comunicação e cultura, contempla-nos com a possibilidade de enxergar, dentro da primeira, uma nova forma de resistência política, uma potência constituinte capaz de modificar o panorama constituído pela cultura ocidental e seus dispositivos tolhedores de singularidade. Obviamente essa resistência se dá, primeiramente, no campo das ideias, no campo da crítica ao conhecimento e do comunicar como crítica à comunicação; visto que a cultura contemporânea derivou-se dos processos de mediação que asseguram um acordo unilateral que facilitam a permanência do sistema.

Eis que a evolução dos meios entra no problema dessa pesquisa. São conhecidas as mudanças que os meios promovem continuamente no campo da comunicação, se outrora postulou-se a serventia do seu potencial repetitivo a um modelo político-econômico de administração das sociedades e a capacidade de controlar a performance dos objetos, também é necessário vislumbrar, no avanço da era eletrônica, a possibilidade de pensar em novos modelos de resistência pautados na invenção, na reinvenção do já inventado; trata-se então de uma redescoberta da técnica - uma técnica des-coberta.

O design está no cerne deste novo paradigma por encontrar-se entre comunicação e cultura, e por articular as faculdades cognitivas do homem com a capacidade de materialização e expressão possibilitadas pela evolução da técnica. Desde a retórica até os *ipads* em seu processo investigativo, desenvolve-se, através do aprendizado contínuo, novas maneiras de comunicar espacialidades que tem sido impactantes no contemporâneo:

Superar o entorpecimento perceptivo que se apóia no hábito e na redundância requer a atenção vigilante ao contexto que sugere novas informações e a curiosidade de experimentar por meio do diagrama que associa hipóteses abduativas, alternativas de projeto e observações coladas ao confronto com o cotidiano. Nessas três etapas, não necessariamente hierárquicas, situa-se a dimensão epistemológica que alicerça o fazer do designer. Epistemologia apoiada em um processo associativo que, em contínuo, oferece ampliações criativas e projetivas e sugere uma semiótica do design que supera as hierarquias que isolam e dicotomizam criação e descoberta, sujeito e objeto, projeto e produção, técnica e tecnologias, o novo e o velho, a informação e a comunicação. Ao contrário, espera-se que esses momentos e instâncias convivam para que, em rede sistêmica, possam operar em diálogo contínuo. Esse diálogo de experiências comprime o passado e o futuro pelo presente que permite a interação do projeto de ontem e de hoje para ser possível vislumbrar o futuro. Para esse tempo sem cronologia é possível prever ao propor alternativas de ação que superam o designer para atingir o consumidor que, exigente, seleciona o que consome disciplinando a troca e o mercado. Nessa seleção, o designer se transforma em modelador da cultura por meio projeto que, novo, propõe experiência e aprendizagem (FERRARA,2003:56)

O designer imagina a cultura à medida em que se descola de um processo descontínuo de passado-presente-futuro, realizando um processo de aprendizado baseado no impensável e na possibilidade. Diferentemente da lógica cartesiana, ele duvida de si próprio e, na dúvida, o design trabalha numa cadeia incerta de perguntas que comprimem tempo e certezas ao unir mente e matéria, ser e práxis. Talvez essa seja uma forma de fugir do dispositivo ocidental, de ser o contradispositivo que restitui ao uso comum que foi separado e dividido pela economia, talvez aquilo que Agamben (2009:38) chamou de profanação.

Revela-se então a potência constituinte que norteia a epistemologia do design e da comunicação, e aquela que nos força a rever os parâmetros sobre os quais nossas faculdades foram constituídas, é aquela capaz de profanar e devolver o sentido ao ser e dar-lhe a possibilidade de comunicar na linguagem, que põe em cheque a descontinuidade do tempo: “o paradigma do poder constituinte, ao contrário, é aquele de uma força que irrompe, quebra, interrompe, desfaz todo o equilíbrio preexistente e toda continuidade possível” (NEGRI, 2002:21).

Esta “continuidade possível” é o que se pretende alcançar e a quebra é justamente aquela da imperiosa ordenação racionalista e moderna que, até hoje, parece comandar a

produção de conhecimento. Caso sigamos as estratégias de Flusser, Negri e Agamben, talvez sejamos capazes de entender como o design gráfico, por ser comunicação, não se limita à função de dispositivo comunicacional a serviço do código e do mercado. No entanto, cabe ressaltar aqui que não se trata de pensar na prática do design gráfico como uma cartilha de salvação da cultura contemporânea, mas adentrar o território das suas contradições, opor seu viés mercadológico à sua raiz criativa, pensar como essas duas facetas operam na construção da prática e principalmente como ela lança novos olhares às soluções projetuais. Esse fenômeno apresenta-se de forma mais evidente no design gráfico do que no industrial, embora as vanguardas modernistas tivessem profunda influência em sua formação, levando-nos a questionar, em diversas ocasiões, a fronteira entre artes visuais e design gráfico:

A influência das vanguardas artísticas foi mais ampla e profunda na área do design gráfico. Partindo principalmente da confluência de ideias e de atores em torno do Construtivismo Russo, do movimento De Stijl na Holanda e da Bauhaus na Alemanha, emergiu uma série de nomes fundadores do design gráfico, dentre os quais não se poderia deixar de citar Alexander Rodchenko, El Lissitzky, Herbert Bayer, Jan Tschold, Lazlo Moholy-Nagy e Theo van Doesburg (CARDOSO, 2008:129)

Esta procura por referências não se restringe apenas às artes visuais, como também se estende ao domínio do cinema, das histórias em quadrinhos e da arquitetura. O designer gráfico reformula suas práticas projetuais conforme expande seu repertório, soma-se a isso a evolução dos meios técnicos que o leva muitas vezes a atrelar-se ao digital que, em certa medida, mostra-se como território novo ou mesmo limitador, dependendo das demandas mercadológicas e da maneira pela qual é explorado. Marca-se, novamente, a dualidade da prática que leva o design gráfico a ser fruto de incansáveis discussões, acerca do que pode ou não ser tomado como design gráfico de fato.

Para averiguar tal fato as próximas páginas dedicam-se a explorar a evolução da escrita e o surgimento de uma retórica do design gráfico, à medida em que a evolução das mídias favorece a convivência entre verbal e visual. Além disso, estudaremos o caráter referencial do designer gráfico que, ao moldar sua prática de acordo com os rastros que acha em seu repertório, propõe novas maneiras de projetar e pensar o design.

Nesse sentido, investiga-se em especial o trabalho de Stefan Sagmeister e sua relação principalmente com as artes visuais a fim de entender como este processo de comparação e apreensão de referências colaboram para a evolução da linguagem gráfica do design contemporâneo.

Em outras palavras, torna-se necessário adentrar os meandros de seus processos de descoberta, tatear suas criações em busca de rastros que evidenciem os traços evolutivos de sua linguagem, capaz de aprender a partir da superação de suas próprias possibilidades anteriores. O designer deve pensar em hipóteses, firmar estratégias empíricas, em vez de apoiar-se no método.

# **O Design Gráfico entre a Arte e o Artesanal**

## **Segunda Parte**

## 1. O discurso imperioso

Em sua clássica concepção de retórica responsável por influenciar grande parte da cultura ocidental, Aristóteles faz questão de frisar sua importância enquanto faculdade cuja função é descobrir e especular o que é adequado a cada caso, com o fim de persuadir. Roland Barthes explica em seu texto *l'ancienne rhétorique* que, em sua obra dedicada à prática, o filósofo postulou ser de grande importância caracterizá-la enquanto técnica, e não como realidade empírica, “sendo um meio de produzir uma das coisas que podem indiferentemente ser ou não ser” (BARTHES, 1985:97) e cuja origem esta em seu agente criador e não no objeto criado. Desta forma, não há *technè* das coisas naturais ou necessárias, o discurso não faz parte delas e sim é um produto daquele que o concebe.

Para Todorov (1971:212-214) a retórica incumbiu-se de construir uma visão de mundo baseada na existência de uma linguagem dita natural. Como consequência, os retóricos e gramáticos clássicos creem que ela consiste em maneira simples e clara de falar e, portanto, sua explicação e investigação seriam desnecessárias, visto que ela se explica por si. O autor prossegue afirmando que suas bases encontram-se no difundido conceito de estrutura lógica que contrapondo-se à linguagem figurada, a entende como um desvio da lógica. Esta afirmação, porém, faz surgir um problema, pois torna-se difícil inferir o que de fato consituiria tal discurso lógico e comum:

Se ve el peligro del concepto « lógico »: hay que postular como lógicas un número demasiado grande de reacciones para poder presentar todas las figuras como desvíos lógicos; ¿por qué había de ser más lógico dar pocos detalles en lugar de muchos? Por otro lado, se corre el riesgo entonces de traspasar los límites de lo que es lingüístico para entrar en el campo general del comportamiento. (Idem: 215)

Tomada sua importância na constituição do conhecimento ocidental, retórica configura-se como metalinguagem, como discurso sobre o discurso, capaz de coordenar diversas práticas sociais cujos cernes encontravam-se na propriedade da palavra; além disso, dá bases ao surgimento de uma protociência cujas práticas viriam a fundar um campo de observação autônomo cuja função é delimitar certos fenômenos homogêneos que caracterizam os “efeitos” da linguagem (BARTHES, 1985: 87).

Caso contextualizemos as afirmações de Todorov e Barthes podemos correr o risco de afirmar, talvez com alguma certeza, que a formulação desta ciência retórica orienta-se possivelmente à definição do que seria a linguagem natural e rastros passíveis de serem

caracterizados como “lógicos” e, portanto, úteis à instituição de um discurso centralizador capaz de organizar diversos setores da vida social.

Um exemplo deste poderio pode ser visto na *polis* grega, na qual palavra e discurso tornam-se instrumentos políticos e de poder por excelência, este domínio agencia a faculdade da persuasão do debate, fazendo com que a polis erija seu caráter publicitário à medida em que o diálogo torna-se presente em todas suas esferas de maneira progressiva (VERNANT, 2002:55). Porém, o potencial recém descoberto na palavra não se limitou unicamente à *phronesis*, a escrita surge como meio afim de assegurar a verdade. Se a palavra formava, no quadro da cidade, o meio da vida política, a escrita fornece, no plano intelectual, o meio de uma cultura comum permitindo uma completa divulgação e preservação do conhecimento:

tomada dos fenícios e modificada por uma transcrição mais precisa dos sons gregos, a escrita poderá satisfazer essa função de publicidade porque ela própria se tornou, quase com o mesmo direito da língua falada, o bem comum de todos os cidadãos [...] Compreende-se assim o alcance de uma reivindicação que surge desde o nascimento da cidade: a redação das leis. Ao escrevê-las, não se faz mais que assegurar-lhes e fixidez. (VERNANT, 2002: 56-57)

Portanto, a escrita fortalece o viés publicitário já assegurado no domínio oral e possibilita o homem transformar o conhecimento em lei e constituí-lo enquanto verdade:

a verdade do sábio, como o segredo religioso, é revelação do essencial, descoberta de uma realidade superior que ultrapassa muito o comum dos homens: mas, entregue à escrita, ela é destacada do círculo fechado das seitas para ser exposta em plena luz aos olhares da cidade inteira; isto significa reconhecer que ela é por direito acessível a todos, aceitar submetê-la, como o debate político, ao julgamento de todos, com a esperança de que em definitivo seja por todos aceita e reconhecida (VERNANT, 2002:58)

A retórica, antes limitada ao diálogo, é um instrumento capaz de criar uma linguagem que se contrapõe aos preceitos lógicos da linguagem natural e se torna acessível a todos e rege suas vidas; a escrita, por sua vez, alcançará seu máximo potencial quando deparada, com as possibilidades geradas pela invenção do prensa tipográfica, em meados da idade moderna.

## 2. Da escrita ao livro ilustrado

Flusser (2011c) contextualiza o termo “escrever” indicando a sua origem advinda do latim *scribere*, que significa riscar (*ritzen*). Junto a esta, a palavra grega *graphein* correspondente à palavra gravar (*graben*), portanto o ato de escrever subentende o gesto de fazer uma incisão sobre determinada superfície, utilizando-se de uma ferramenta cuneiforme - um “estilo”, segundo o autor. Desta maneira, foi possível sintetizar, dentro da então recente

cultura escrita, elementos que constituíam seus antecedentes, visto que, com o seu advento, “conseguiu-se visualizar fonemas. É possível fazer sinais graças aos quais se pode acessar os sons a partir do visual. Esses sinais chamam-se letras [...] Todas as vantagens da cultura oral e material podem ser passadas adiante graças à invenção do alfabeto” (FLUSSER, 2012:54).

Esta condensação, entretanto, trouxe consigo certa limitação dos outros sentidos humanos em relação à visão, as letras e o alfabeto configuraram-se como a primeira tecnologia capaz de explicitar o sentido da repetição e forjar sentidos apropriados aos termos que, oriundos da oralidade, tentavam designar. Marshall McLuhan (1972:24) explica que, à medida em que se aplica uma tecnologia a uma cultura; venha ela de fora ou de dentro desta, seja adotada ou inventada pela própria cultura; ela tende a dar ascendência a um determinando sentido, logo, a relação entre aquele favorecido para com os outros é modificado e como resultado acabamos por não nos sentir mais os mesmos; quando um destes é enfatizado tende, naturalmente, a servir como um anestésico aos outros.

Ora, notamos que o registro e eternização das informações através da passagem de um sistema ao outro limitou a capacidade de gerar saltos cognitivos e, logo, adestrou-nos a enxergar o mundo através de uma determinada concepção de escritura e de organização, características que podemos supor serem componentes da lógica da linguagem natural.

Este fenômeno é explicado por Derrick de Kerckhove em *The Skin of the Culture*: para o autor, a chegada do alfabeto teve um papel determinante na formação do intelecto ao enfatizar a ideia de um tempo cronológico e de sequenciamento, resultando na tradição ocidental de alicerçar-se na razão e na racionalização da experiência (KERCKHOVE, 1997). O cérebro adapta-se às exigências da linguagem escrita e assim favorece processos de aprendizado baseados nos princípios de sequenciamento. Sendo a alfabetização um procedimento posto em prática geralmente durante nossos primeiros anos de vida, ela afeta todos os processos de aquisição de linguagem, ressoando nos planos físico, mental e emocional, portanto qualquer tecnologia capaz de afetá-la modificará nossa maneira de raciocinar (KERCKHOVE, 1997 :28).

Kerckove (1997) prossegue e alude o fato do alfabeto comportar-se como um programa de computador de grande precisão e versatilidade, tendo criado duas revoluções simultâneas, uma no cérebro e outra no mundo; é por este motivo que o autor vê a ascensão da perspectiva e do plano ortogonal enquanto meios de representação do espaço como consequências naturais dos procedimentos iniciados pela escrita.

Termo de origem latina, perspectiva faz sua primeira grande aparição durante a renascença, significando “ver através”, como explica, baseado em Boécio, o artista e teórico Albrecht Dürer. Partindo deste preceito, Panofsky (1975) conceitua o que chama de “visão perspectiva” aquela em que o artista excede a representação minimizada dos objetos sobre o plano bidimensional para transformá-lo e nos fazer crer numa espécie de janela, a partir da qual podemos ver o espaço. Desta maneira, nega-se a materialidade do suporte pictórico, reduzindo sua função de “plano figurativo”, sobre o qual se projeta e se percebe um espaço unitário capaz de integrar todas as coisas. A natureza desta projeção é eminentemente geométrica e visa criar a ilusão de um espaço racionalmente ordenado.

Aperfeiçoada durante o período citado, a construção geométrica consiste em criar o que se chama de “pirâmide visual”, para tal é preciso imaginar a superfície, ou seja, o quadro, como a então janela citada e partir do pressuposto de que seu centro visual concentra-se num ponto a partir do qual se traçam outros pontos característicos da configuração espacial que se almeja representar (PANOFSKY, 1975). Tais procedimentos determinam as posições que cada componente da composição deve ocupar assim como as relações de altura, largura e volume que criam entre si, obtém-se então um sistema capaz de forjar proporcionalidade e que subordina a visão humana à homogeneidade, tolhendo qualquer vestígio de ambivalência ou ambiguidade.

*l’homogénéité de l’espace géométrique repose en dernière analyse sur le fait que tous les points qui s’agglomèrent dans cet espace ne sont rien d’autre que des simples déterminations topologiques qui ne possèdent, en dehors de cette relation, de cette « situation » dans laquelle ils se trouvent aucun contenu propre et autonome. Leur réalité est intégralement contenue dans le rapport réciproque; il s’agit d’une réalité « fonctionnelle » et non plus substantielle. Etant donné que ces points sont au fond vides de tout contenu, et qu’ils sont simplement devenus l’expression de relations idéelles (PANOFSKY, 1975: 42)*

Estamos diante de um privilegiado sistema de representação que configurou, não apenas a percepção visual do espaço e a produção informação, como também todo o modelo de pensamento do ocidente:

*By showing the proportionate reduction of size and distance on paper as a decreasing vista from the viewpoint, the draughtsman is putting time into space. The artist is representing the successive order of objects in a spatial reality. However, his not showing what is actually there, but how it ought to the viewer. Indeed, he is not showing ‘real space’ but space organized by a highly biased and selective vision [...] What they were looking at was not only a model for organizing visual and spatial information but also, perhaps the more important for them, a model for organization of thought itself. A new order was in the making - the order of perspective (KERCKOVE, 1997: 31-32)*

Observa-se então uma reação em cadeia proveniente do esforço de padronização das várias esferas referentes à linguagem humana e à lógica que estipula regras ao discurso estendendo-se, a sedimentação das suas regras, ao alfabeto e à escrita que, por sua vez, deu organização matemática à visão. Faltava no entanto a criação de um aparato capaz de fazer uso de tais procedimentos, dando-lhes a oportunidade de serem propagados na sociedade e utilizados pelo homem comum; eis que se apresenta a prensa tipográfica de Gutenberg, enquanto inovação tecnológica responsável por possibilitar a reprodução tanto do código textual quanto visual, através do livro reproduzível.

Através da invenção de Gutenberg tornou-se possível a reprodução de livros cujos conteúdos apresentassem os mesmos erros tipográficos e a mesma paginação. Além disso, a reprodutibilidade da escrita à mão criou uma nova situação de concorrência para as novas artes artesanais, visto que além da tipografia, o livro impresso também exigia a presença de ilustrações igualmente reproduzíveis e exatas a fim de “arquivar e transmitir o conhecimento técnico, cujo maior exemplo era justamente a invenção da impressão do próprio livro” (KITTLER, 2016: 86).

Nesse sentido, o livro transformou-se em mídia na qual podiam ocorrer inovações técnicas, permitindo serem arquivadas e aprendidas. Como consequência, viabilizou a ascensão do autodidata, posto que as informações passaram a ser transmitidas em maior escala a partir do momento de sua criação. A produção de impressos inaugura, na civilização ocidental, um período de progressiva evolução técnica que se encontra em franca expansão até o presente momento, sendo possível constatar a passagem da galáxia de Gutenberg rumo à eletrônica como um processo de evolução da mídia impressa, até atingir os meios digitais que imperam no contemporâneo.

Por isso nossa incursão pela impressão do livro não foi uma digressão [...] podemos dizer que a prensa móvel de Gutenberg possibilitou essa superação - desde a fotografia até o computador. Foi a mídia singular que liberou outras mídias. Isso vale tanto para o tempo de Dürer quanto para os dias de hoje. Sem especificações de programas, manuais e desenhos técnicos, novas gerações de computadores seriam impossíveis. (KITTLER, 2016:88)

No entanto o fator mais interessante a ser citado neste processo de desenvolvimento da mídia impressa é o surgimento, mesmo que implicitamente, dos primeiros vestígios de uma nova maneira de leitura e compreensão do espaço. Se no livro combinam-se ilustrações e texto, temos o embate entre dois códigos distintos: o visual e o verbal. Este modelo é

surpreendentemente aquele que norteia a retórica do design gráfico e seus elementos constituintes.

### 3. Entre comparações e criações

Bonsiepe (2014:75) conceitua a retórica do design gráfico como uma técnica persuasiva concentrada sobre a analogia entre palavra e imagem, visando gerar determinados tipos de sentimentos e emoções no leitor do design gráfico, nesse sentido, sua construção embasa-se no constante exercício comparativo e referencial entre modelos de representação, na tentativa de lhes extrair traços que possam gerar novas possibilidades expressivas. Esta hipótese mostra-se possível se tomarmos Paul Valéry (1979:18) e seu célebre conceito de analogia como a “faculdade de variar as imagens, de as combinar, de fazer coexistir parte de uma com parte de outra, e de distinguir, voluntariamente ou não, a ligação entre as estruturas delas”.

Peirce, por sua vez, estabelece um conceito semelhante ao de Valéry:

Analogia é a inferência de que num conjunto não muito extenso de objetos, se estes estão em concordância sob vários aspectos, podem muito provavelmente estar em concordância também sob um outro aspecto. Por exemplo, a Terra e Marte estão em concordância sob tantos aspectos que não parece improvável que possam concordar também quanto ao fato de serem habitados (PEIRCE, 2005:6)

Consoante os dois autores, Foucault também atenta para seu sutil potencial de coordenar diferenças. Em seu célebre livro *les mots et les choses*, caracteriza-a como um procedimento com raízes no período clássico e grande difusão durante a idade média e que, além de assegurar o embate de semelhanças, promove, igualmente, a formação de relações e conjunturas:

Elle assure le merveilleux affrontement des ressemblances à travers l'espace; mais elle parle, comme celle-là, d'ajustements, des liens et de jointure. Son pouvoir est immense, car les similitudes qu'elle traite ne sont pas celles, visibles, massives, des choses elles-mêmes; il suffit que ce soient des ressemblances plus subtiles des rapports. Ainsi allégée, elle peut tendre, à partir d'un même point, un nombre indéfini des parentées. (FOUCAULT, 1966:36)

As citações acima denunciam o caráter experimental com o qual o design gráfico deve comprometer-se. Em seu ofício, o designer gráfico procura concordâncias antes não descobertas no campo da linguagem, este processo só é possível através de um incessante processo reflexivo que contemple as possibilidades expressivas dos materiais que possui em mãos, não deixando se limitar apenas à tecnologia e procedimentos que lhe são inerentes. Este mesmo procedimento também abarca o repertório visual apreendido pelo designer, este

fenômeno pode ser observado na exploração da materialidade signica de componentes que possam revelar novas possibilidades expressivas à medida em que se compara imagens, tipografias e modos de representação adotados por diferentes escolas e vertentes da prática. Este processo metalinguístico permite ao designer gráfico, combinar, comparar e distorcer diferentes estilos e permite investigações que o levam a construir sua assinatura.

Assim, o design gráfico contemporâneo constroí-se, primeiramente, sobre uma incansável releitura dos estilos e vanguardas artísticas que o antecederam sem, no entanto, ancorar-se numa literalidade. Como consequência, depamamo-nos diversas vezes com a diluição da fronteira que diferencia artes plásticas de design gráfico. A esse respeito, o historiador Stephen Heller (2008:s/p) aponta a *pop art* como um exemplo deste paradigma, posto sua adoração à produção de bens de consumo e à cultura de massa.

Dentro deste contexto, Heller aponta o trabalho do designer gráfico austríaco erradicado nos Estados Unidos, Stefan Sagmeister como um exemplo desta fronteira indecisa. Para Heller, Sagmeister é representante de um estilo visual único que combina arte urbana e conceitual com design gráfico, tipografia, assim como escultura e publicidade, o autor chega a cunhar o termo alemão *gesamtkunstwerk* - algo como “obra de arte total” - para caracterizar o que chama de “manifestação visual celebratória” relacionando-o às vanguardas artísticas modernistas do início do século XX.

Esta relação entre arte e design gráfico torna-se mais evidente sobretudo quando Phillip Meggs (2002:238-239) assinala a origem das experimentações gráficas como oriundas das metamorfoses patrocinadas pelos movimentos de vanguarda, o autor chega mesmo a afirmar ser o design gráfico fruto de fusão entre a pintura cubista e a poesia futurista. Em sua obra dedicada à arte moderna, Giulio Carlo Argan (2016:302) toma o cubismo como a primeira pesquisa analítica sobre a estrutura funcional da obra de arte cuja finalidade era transformar o quadro numa forma-objeto que possuísse uma realidade própria e autônoma assim como uma função específica, desta maneira não se pergunta o que o quadro representa, mas como funciona. Como consequência, os cubistas lançam mão de métodos de representação que os deixaram marcados na história da arte.

FIGURA 1: LES DEMOISELLES D'AVIGNON



Tido como um marco do cubismo, o quadro “Les demoiselles d’avignon” sintetiza todas as características da vanguarda, como explica Meggs (2002:238) o estilo quebrou a hegemonia de mais de quatrocentos anos de perspectiva renascentista:

the figures are abstracted into geometric planes, and classical norms of the human figure are broken. The spatial illusions of perspective give way to an ambiguous shifting of two dimensional planes. The seated figure is simultaneously seen from a multiplicity of viewpoints [...] Analytical Cubism is the name given to their work for about 1910 - 1912. During this period, the artists analyzed the planes of the subject matter, often from different points of view, and used these perceptions to construct a painting composed of

rhythmic geometric plane. The real subject became the visual language of form used to create a highly structured work of art. (MEGGS, 2002:238-239)

A partir desta sobreposição e justaposição de múltiplas visões e diferentes ângulos, o cubismo tem como propósito apresentar o objeto “não apenas como se mostram, mas também como são, isto é, não só no aspecto que possuem em relação a um determinado ponto de vista, como na relação entre sua estrutura e a estrutura do espaço” (ARGAN, 2016:302). A colagem também fora um procedimento marcante dentro do movimento, a técnica permitia a construção de uma livre composição independente da temática da obra, além disso a textura dos materiais escolhidos durante o procedimento era capaz de ressignificar objetos, como na obra de Georges Braque:

Figura 2: Le quotidien, violin et pipa, de Georges Braque



No processo de concepção de marcas gerido pelo estúdio de Sagmeister podemos enxergar alguns vestígios que aludem às proposições das vanguardas modernistas, por exemplo, para o planejamento da identidade visual da Casa da Música na cidade do Porto, em Portugal, optou-se pela construção de uma identidade que fizesse alusão aos vários pontos

de vistas do prédio. O espaço, projetado pelo arquiteto neerlandês Rem Koolhaas tinha como objetivo revigorar a famigerada sala de concertos redefinindo a relação entre seu interior e o público ao lado de fora, o auditório central possui fachadas de vidro corrugado em cada uma de suas extremidades que o deixam exposto à cidade e fazem-na de platéia para as performances.

Figura 3: Casa da Música



Koolhaas reflete essa preocupação acerca das relações entre espaço interno e externo em seu texto “Grandeza, ou o problema do grande” ao opor o potencial revelador incurtido na concepção de um projeto arquitetônico à grandeza como tamanho apenas, limitando-se à extensão de um prédio. Segundo o arquiteto, este aspecto trata-se de uma revolução sem programa e, ao basear-se em um dos pilares do que chama de teoria da grandeza, revelará que essa mais esconde do que revela e, como consequência, apenas coexiste com a cidade, não fazendo parte de seu tecido urbano:

com a grandeza, a distância entre o centro e o invólucro aumenta até ao ponto em que a fachada já não revela o que acontece no interior. A exigência humanista de “honestidade” está condenada: as arquiteturas do interior e do exterior tornam-se projectos separados, uma confrontando-se com as instabilidades programáticas e iconográficas, a outra - agente de desinformação - oferecendo à cidade a aparente estabilidade de um objeto. Onde a arquitetura revela, a Grandeza assombra. (KOOLHAAS, 2014:16)

A recorrente preocupação do arquiteto em pensar não apenas no impacto dos seus projetos no ambiente urbano, como também em investigar de que maneira o projeto pode vir a integrar o tecido urbano de forma dinâmica, dialogando com seu contexto - deixando-o “invadir-lhe” - em vez de se apresentar como um fenómeno à parte da cidade, assemelha-se muito às iniciativas do arquiteto e pintor francês Le Corbusier. Esta similitude pode ser notada a partir das considerações de Argan (2016:266) ao tomar como base as concepções que norteavam seus projetos arquitetônicos, em especial a relação entre as edificações e a natureza, salientando a importância das primeiras para não se comportarem de maneira hermética em relação à segunda, mas sim, semelhante a Koolhaas, permitindo que esta possa adentrar. O espaço, portanto, é contínuo, a forma deve se inserir, como espaço da civilização, no espaço da natureza, essa concepção de espaço inseparado das coisas circundantes, sendo atravessado e penetrado ao mesmo tempo em que realiza essas mesmas ações, o aproxima do cubismo.

Estes preceitos são essenciais na concepção da identidade visual da casa da música, a preocupação dos elos existentes entre espaço interno e externo presentes no projeto inspira, implicitamente, a marca concebida por Sagmeister. Em seu site, o designer explica que inicialmente não desejava utilizar a forma da estrutura como inspiração para a criação da marca, no entanto, ao examinar as diversas perspectivas do prédio a partir de pontos diferentes, chegou à conclusão de que a própria estrutura em si poderia servir como marca possibilitando uma gama de aplicações diferentes. Nesse sentido, o designer busca inspiração na forma de seu objeto de estudo tentando retirar -lhe o maior número de possibilidades expressivas possíveis ao explorar de que forma a estrutura relaciona-se como o ambiente no qual se encontra inserido, assim como o tipo de conteúdo que visa abrigar, no caso, espetáculos de música.

Figura 4: Fachada da Casa da Música

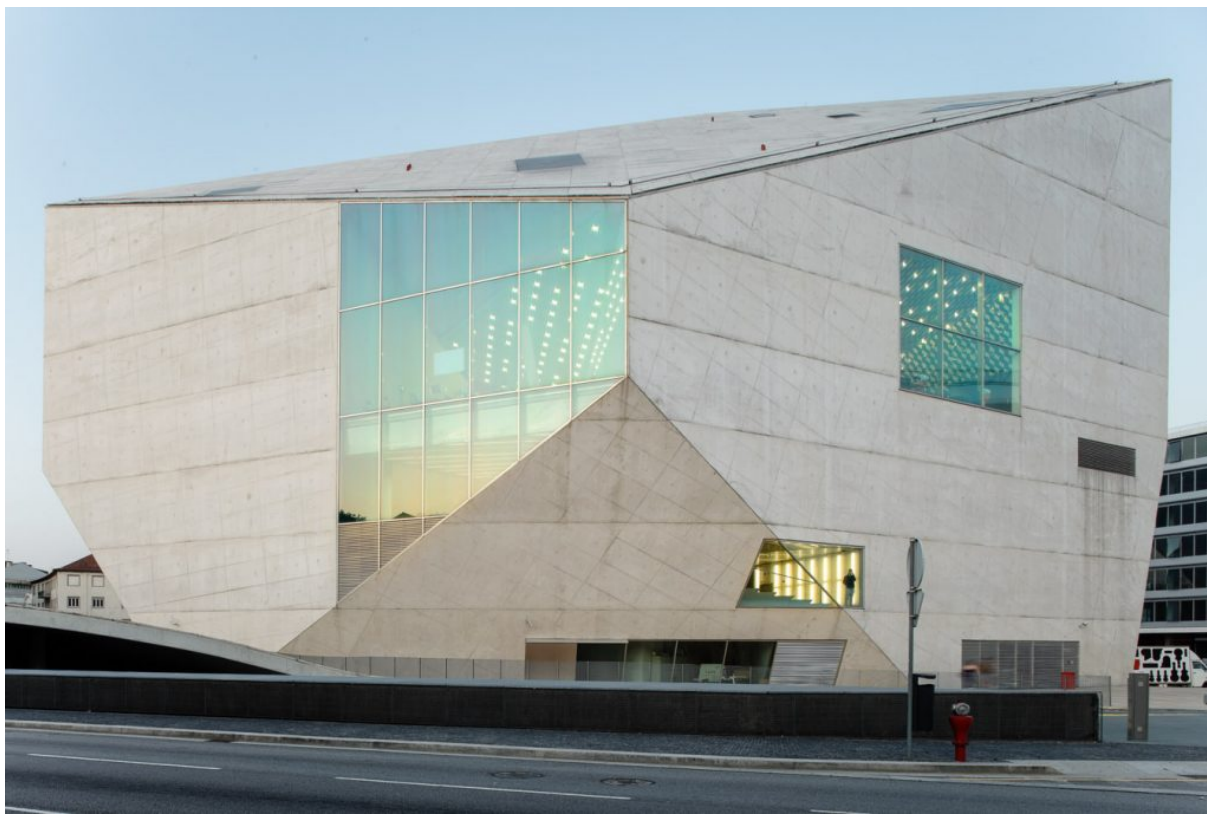
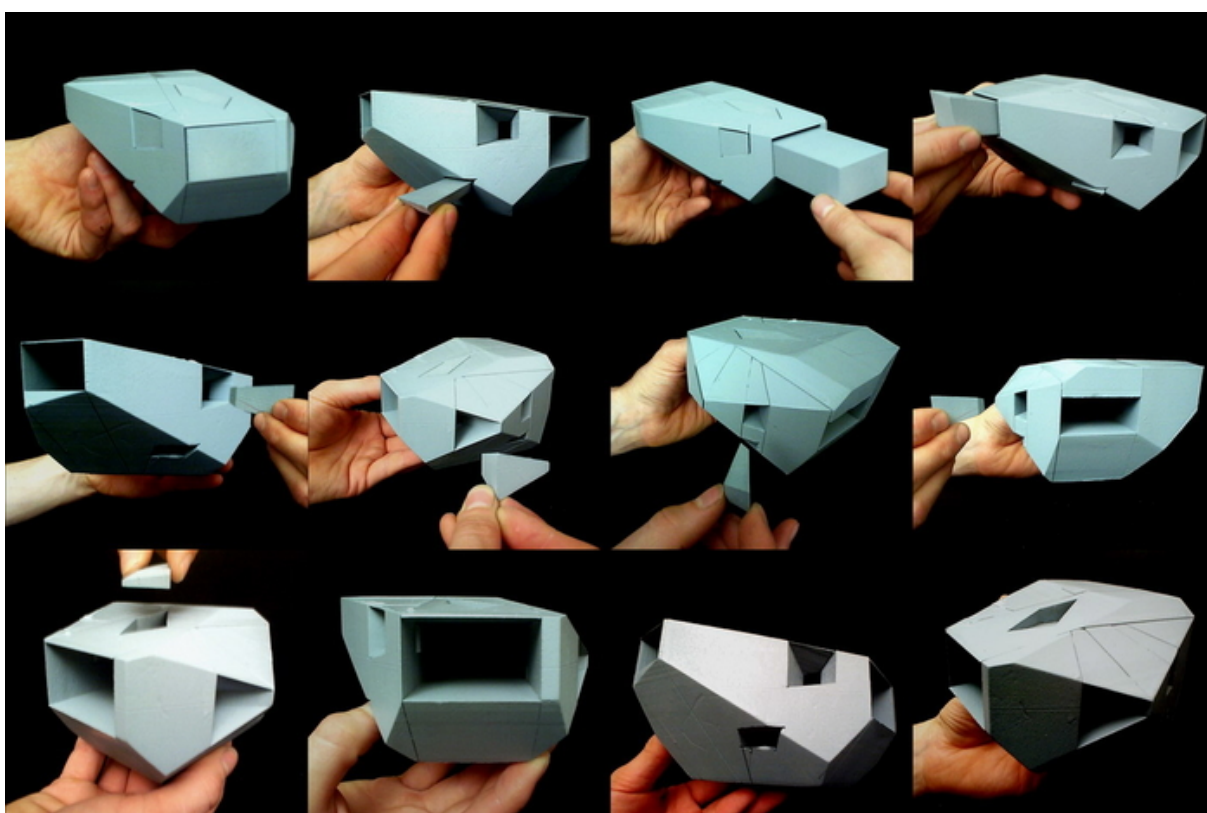


Figura 5: Protótipos do projeto Casa da Música



Sagmeister não se limita criar uma única assinatura para o estabelecimento, mas suscitar, através da análise de diversas perspectivas, a maneira pela qual a edificação se relaciona com o espaço, seguindo os preceitos do arquiteto responsável por concebê-la, assim como a perspectiva do público em relação ao edifício, isto é, como este é capaz de enxergá-lo, tendo como base diferentes pontos de vista. Vemos então um aspecto interessante no planejamento da marca, ela não se limita apenas a fazer publicidade do estabelecimento, como geralmente é requerido de um projeto de identidade visual, ela, na verdade, configura-se como um exercício das possibilidades do design gráfico. Ancorado nas características que listamos até então, a busca por referências musicais da própria edificação, levam a outras possibilidades de aplicação da marca; desse modo, as referências implícitas na arquitetura que ressoam no projeto do designer gráfico.





Figuras 6 e 7: identidade visual da Casa da Música e suas respectivas aplicações

Ao transcender um viés iminentemente mediativo, promovendo a formulação de diversas relações entre o projeto gráfico e o projeto arquitetônico, e mesmo com a música de maneira geral, Sagmeister cria um traçado de relações que coexistem ao mesmo tempo e estão presentes, sobretudo, nas assinaturas criadas como mapa do local que remetem não apenas ao

trabalho dos arquitetos, mas também ao próprio espírito modernista do cubismo analítico, explorando diferentes perspectivas que levam à identidade do lugar, revelam-se novas facetas, como podemos ver nos exemplos a seguir:





Figuras 8 e 9: cartazes de eventos realizados pela Casa da Música

#### 4. A escrita liberta

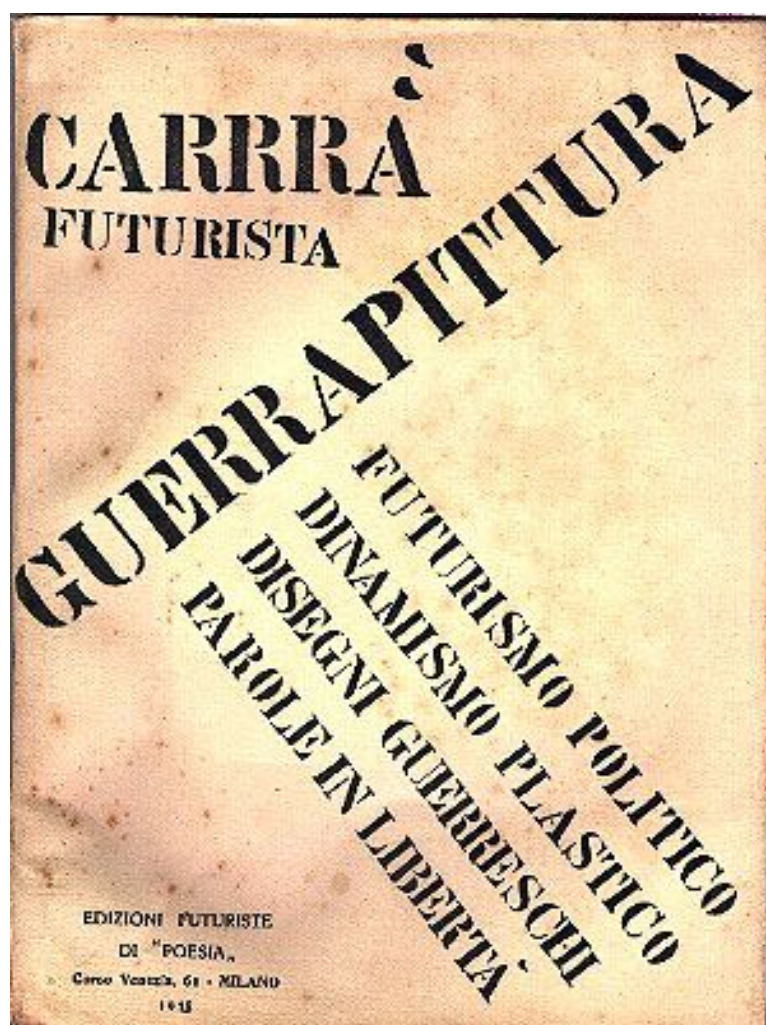
Se a escola cubista conseguiu influenciar em partes a concepção de forma e espaço no trabalho de Sagmeister, veremos que em seus trabalhos mais incitantes, aqueles dedicados à experimentação tipográfica, encontram-se marcantes alusões à desconstrução do código verbal agenciados pelo futurismo e pelo dadaísmo.



Esses preceitos levam à concepção de experimentos tipográficos baseados num processo denominado *parole in libertà* -palavras em liberdade - no qual as palavras eram dispostas na página em branco de maneira não-linear, muitas vezes imitando o movimento de automóveis, aviões, trens a fim de aludir à ideia de dinamicidade, esse mesmo caráter caótico é expresso por uma ausência de unidade tipográfica, fontes cursivas, itálicas conviviam na mesma superfície, fontes em negrito geralmente eram empregadas para causar efeitos onomatopéicos.

Embora politicamente o futurismo tenha tendido a apoiar ideologias e regimes de caráter reacionário e totalitarista, como indica Hellen Armstrong (2015:20), ao se por numa cruzada que o levaria muito além do domínio dos versos, foi de fundamental importância para o desenvolvimento do design gráfico e o primeiro a evidenciar suas relações com a poesia, esse caráter estende-se mesmo à publicidade, especialmente no trabalho de Fortunato Depero.

figura 11: Guerrapittura, de Carlo Carrà



As ressonâncias do futurismo podem ser percebidas nos experimentos tipográficos de Sagmeister, em especial na maneira como cria semelhanças entre a palavra e imagem, da mesma maneira como Marinetti utiliza caracteres diversos para transmitir determinados tipos de sensações. No entanto, as ações do designer aqui estudado leva-nos também a notar referências existentes em movimentos provindos do futurismo, a exemplo da resposta dadaísta dada à Primeira Guerra Mundial, e ao Surrealismo. Curiosamente, Sagmeister parte dos princípios de organização tipográfica no espaço da página preceituados pelo manifesto aqui citado mas, ao mesmo tempo, relaciona-se com outras manifestações da esfera do modernismo. Um notório exemplo deste caso são seus cartazes criados para a Associação Norte Americana de Design Gráfico, em inúmeros projetos gráficos para bandas de rock e revistas. Nesses trabalhos, percebe-se claras influências de poetas como Guillaume de Apollinaire e seus caligramas ou mesmo do célebre poema de Stéphane Mallarmé, *un coup de dés*.

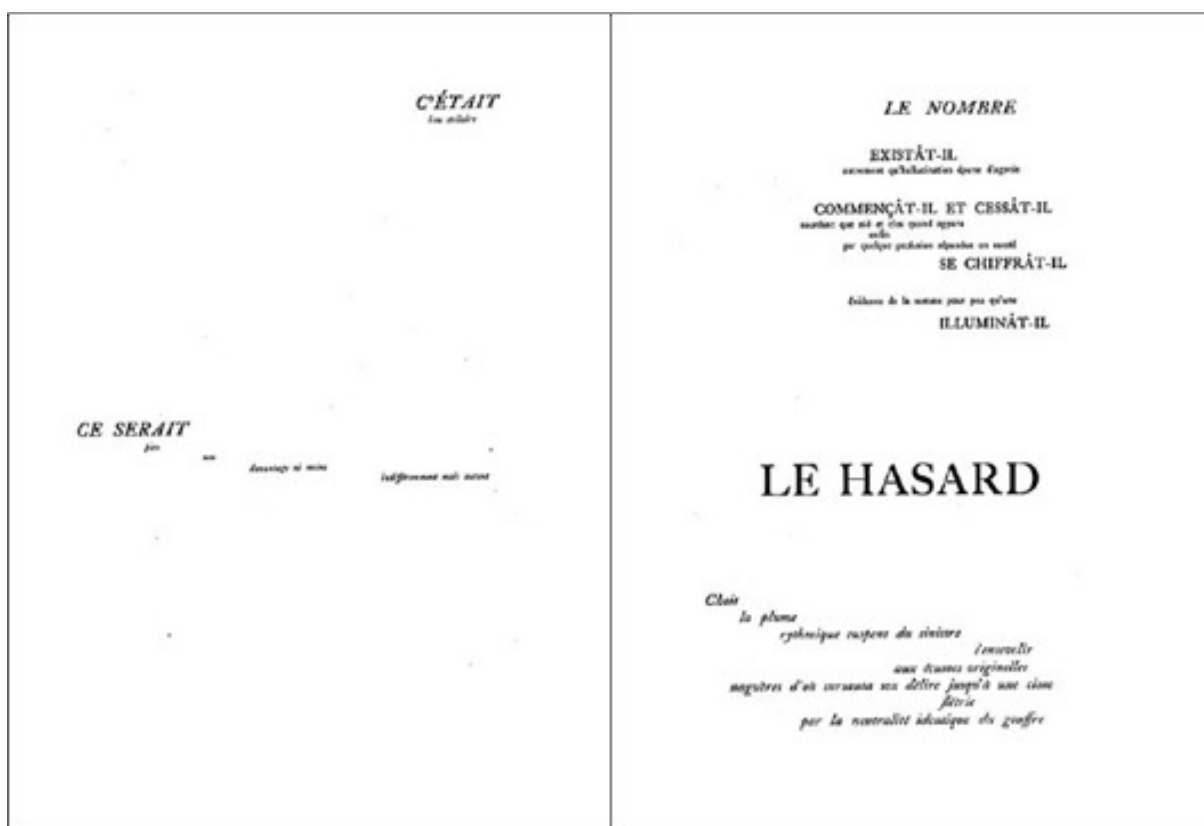
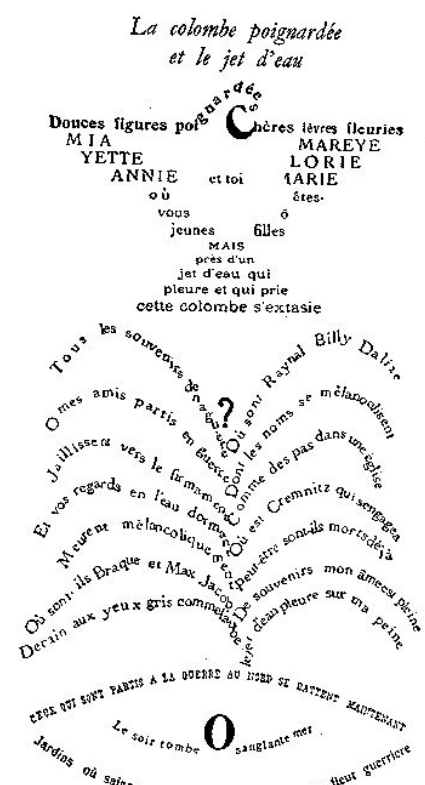
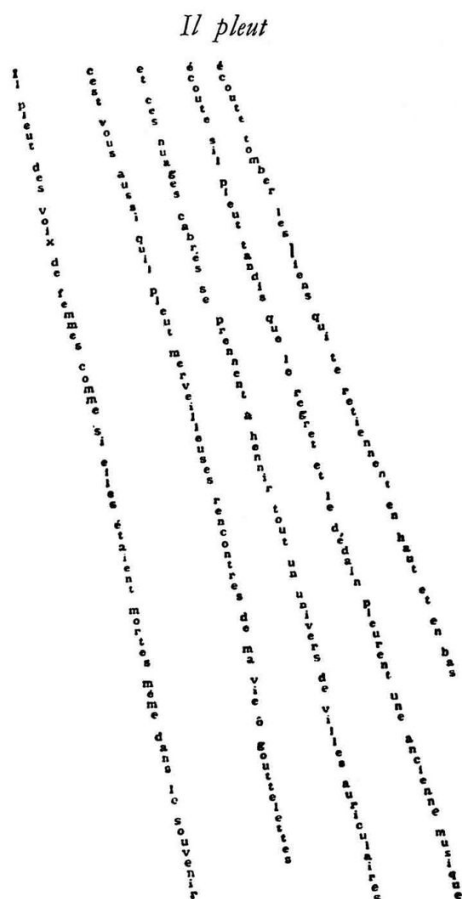


Figura 13: Un Coup de Dés, de Stéphane Mallarmé



Figuras 14 e 15: Caligramas de Guillaume de Apollinaire

Para Rancière (2011:104) a prática de Mallarmé busca seu princípio naquilo que chama de poesia gráfica, isto é, uma poesia cuja escrita alude a uma escrita do movimento no espaço, semelhante ao da coreografia, dado por determinada ideia de balé. Para o poeta, esta seria uma forma de teatro caracterizado não pela produção de personagens psicológicos, mas de tipos gráficos. Opondo a dança ao teatro e enfatizando o papel da primeira na obra do poeta, o filósofo indica que a escrita de Mallarmé caracteriza-se por ser uma escrita de tipos, de gestos, sobretudo por considerar o movimento da dançarina de balé como uma metáfora que alude aos próprios princípios da forma. Seguindo essa premissa, estabelece-se semelhanças entre a atividade do artista e do designer gráfico ao conceber uma poesia livre de todo o aparelho de escrita posto que “o poeta, como o engenheiro, deseja propor a linguagem da forma simplificada, como uma linguagem gráfica” (Idem, 2011:105).

A linguagem gráfica apresenta-se na superfície e destoa dos habituais processos de leituras. Se o cubismo analítico foi um estopim à exploração das possibilidades expressivas do plano bidimensional, a poesia modernista estendeu-as para além do domínio pictórico,

Apollinaire, por exemplo, tomou como referência as esculturas africanas que nortearam grande parte da pesquisa cubista para a elaboração de seus caligramas. Segundo Meggs (2002:243), o poeta afirmava que a poesia moderna estava contida nas publicidades, cartazes e catálogos que, muitas vezes, faziam uso desses experimentos tipográficos.

A ressonância desses fatores é nítida nos projetos de Sagmeister para capas de revista, em especial o exemplo abaixo para um editorial que faz homenagem a Yves Saint-Laurent, e aos posteres e capas de álbuns de bandas de rock, como no exemplo de Lou Reed.

Figura 16: Cartaz concebido para a biografia e álbum do músico Lou Reed

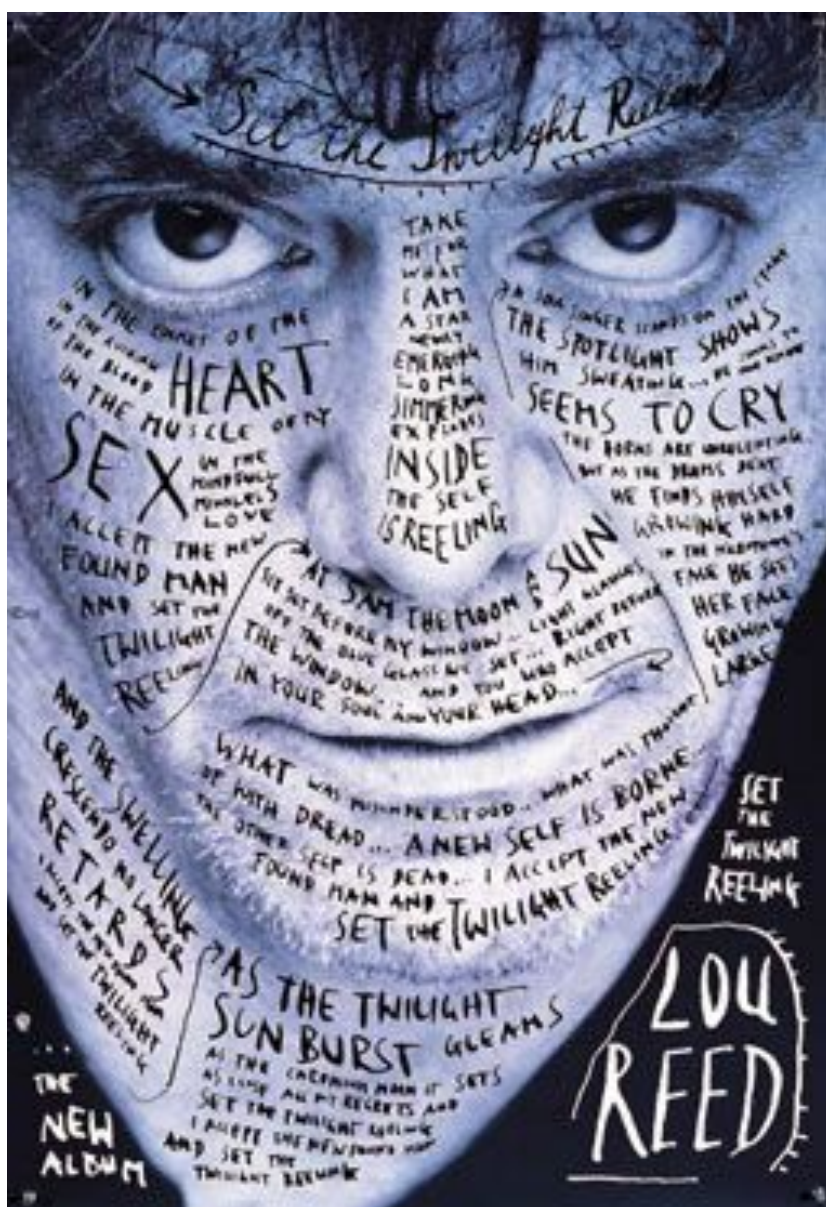
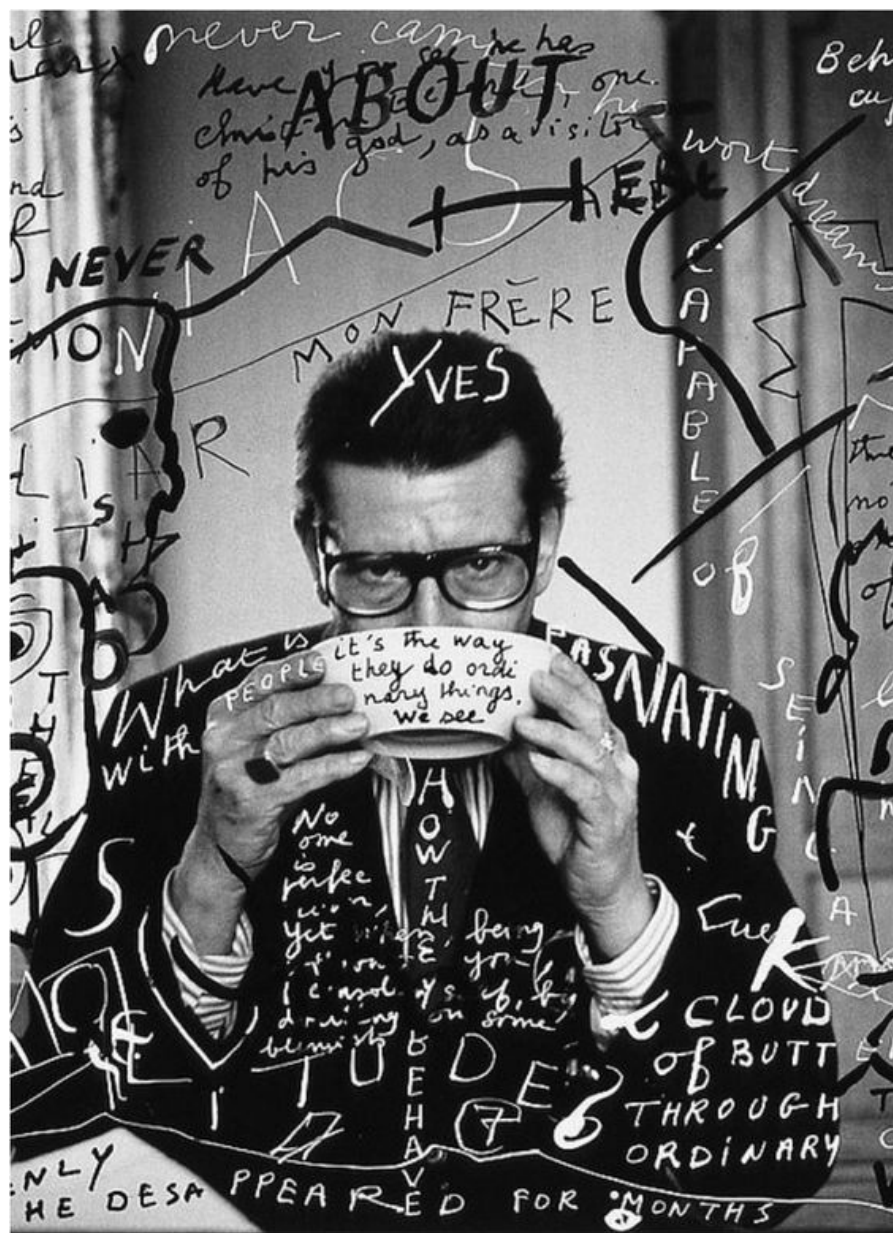


Figura 17: Cartaz concebido para exposição em homenagem a Yves Saint-Laurent



Nesses exemplos, o designer não se ocupa apenas em fazer referência ao exercício da tipografia modernista, como também a combina com outros elementos de seu repertório, a começar pela escolha tipográfica que não parece ser derivada de tipos oriundos de *softwares* digitais, ao contrário, muitos possuem como base o exercício da escola suíça dos anos 50 e da nova tipografia alemã de início da década de 20. Sua prática parece tomar como exemplo um movimento anterior e posterior aos citados, o primeiro é o expressionismo alemão e o segundo o *new wave* design dos anos 70. Esta afirmação se faz ao observar o caráter experimental, analógico no sentido de terem como referências os já citados caligramas

Estas afirmações confirmam-se no momento em que tomamos como base o trabalho de designers como Katherine McCoy (2015:100) que em seu texto “a tipografia como processo” elucida a importância do resgate, por parte dos institutos de design estadunidenses, da escola tipográfica suíça-alemã que perdurou por grande parte da primeira metade do século 20, assim como do surgimento do pós-modernismo arquitetônico, à construção do que veio a chamar *New Wave Typography*.

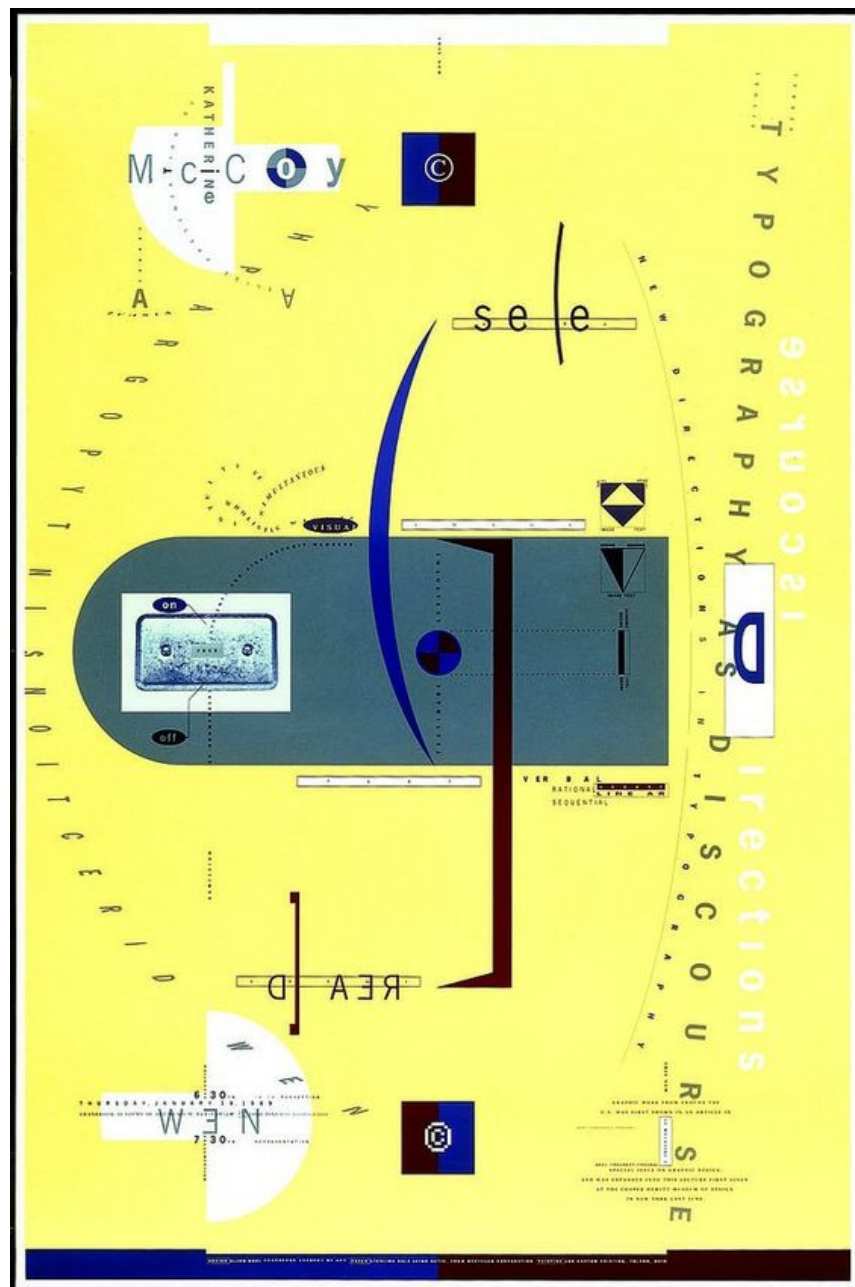


Figura 18: Cartaz da palestra “A tipografia como discurso”, de Katherine McCoy



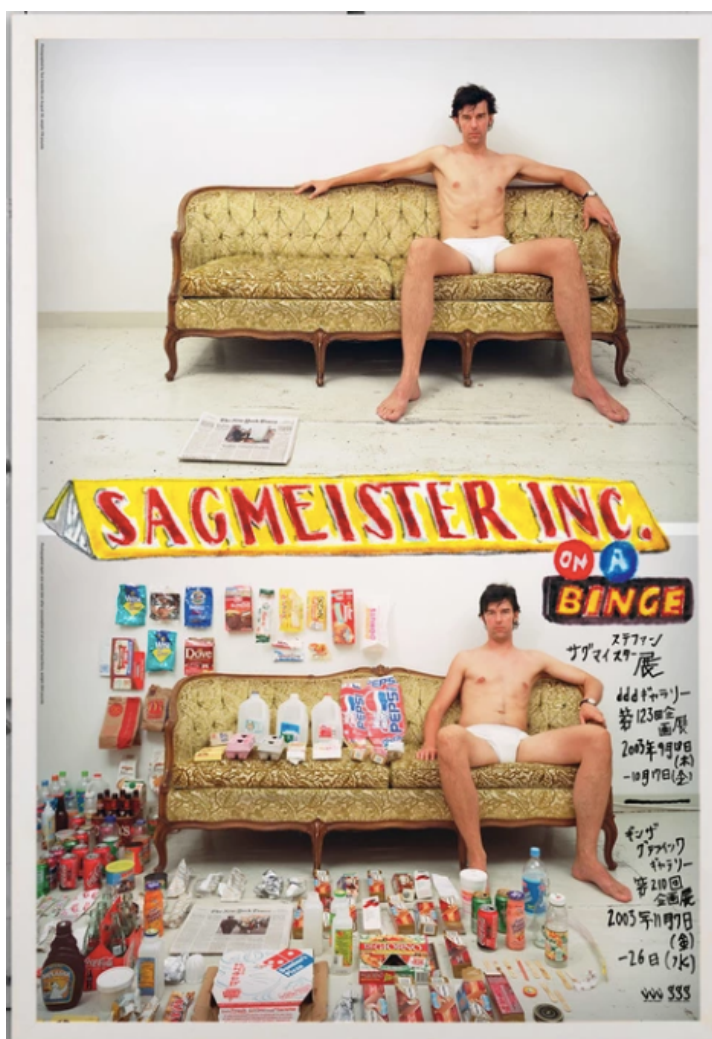
Figura 19: Cartaz da revista Wet, de 1978

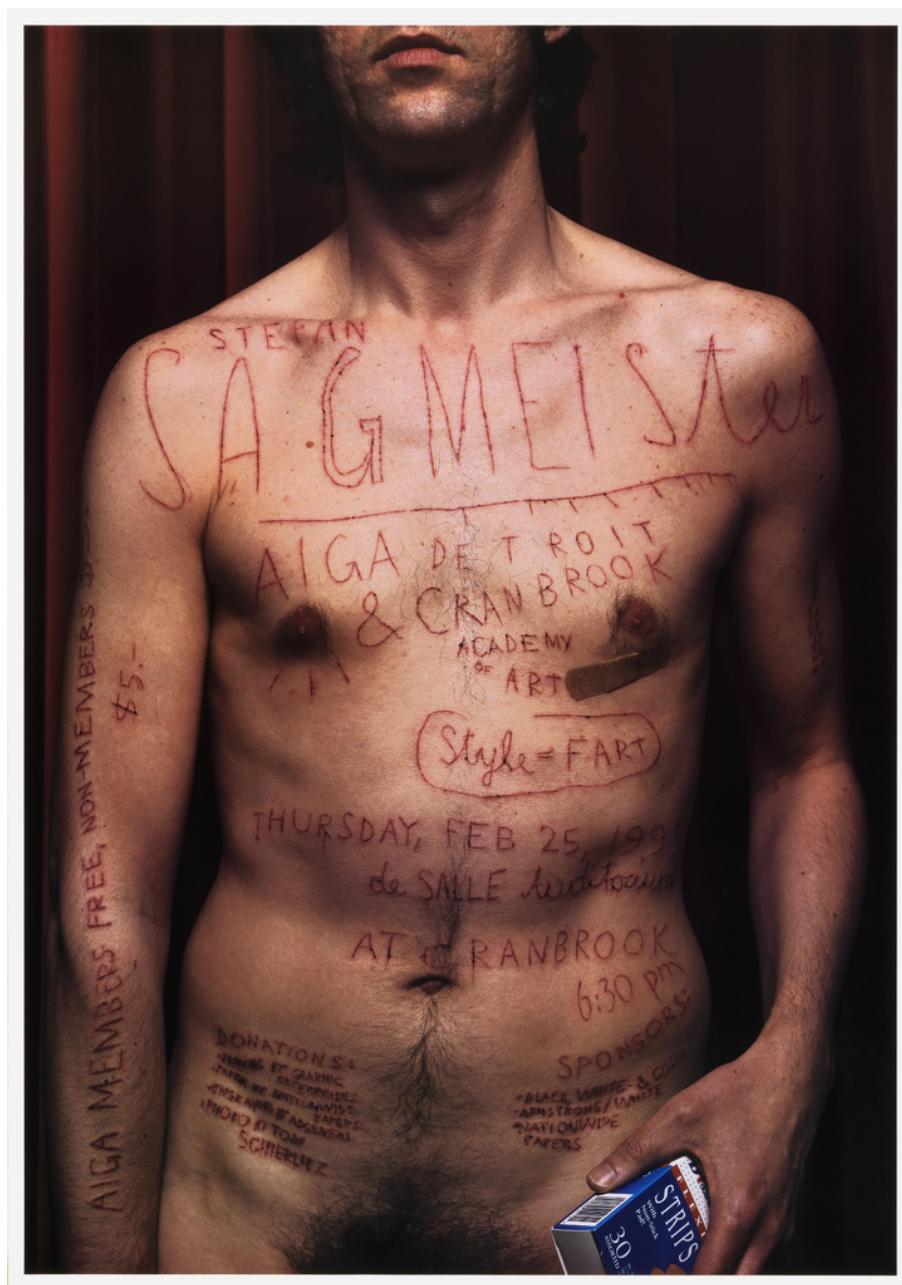
Nesse ponto, McCoy enfatiza um aspecto importante dos processos de criação daqueles designers gráficos, e que se torna evidente na apresentação dos exemplos de Sagmeister. Ao tentar decidir se a *New Wave* é pós-modernismo ou modernismo tardio, a designer pontua elementos que definem sua escola, e que coincidem com o objeto de estudo desta pesquisa: a extensão do interesse do design clássico suíço pela estrutura da, s dissecções e recombinações da gramática do design gráfico que acabam por resultar num interesse em recombinar imagens e texturas em camadas. Dava-se continuidade aos procedimentos iniciados por cubistas, dadaístas e construtivistas, porém aludindo à outras referências, em especial à cultura de massa:

Mas o acréscimo de imagens e cores vernaculares reflete a descoberta da cultura popular pela arquitetura pós-moderna, a reintrodução dos tipos clássicos serifados tem como

inspiração a história anterior ao século 20. Tomados como um todo, porém, os complexos arranjos da New Wave são sobretudo sintáticos, abstraindo a tipologia e as imagens em composições barrocamente modernas [...] Aqui, nos limites do design gráfico, a presença do designer chega a ser tão oblíqua que certos trabalhos parecem ter saltado diretamente da cultura popular (McCOY, 2015:102-103)

Confome a citação, nota-se que o designer segue um rumo distante de um espaço temporal único, isto é, as referências na construção dos estilos não seguem uma linearidade, e se a *new wave* combina elementos vanguardistas com referências populares e igualmente barrocas, Sagmeister as toma como base e combina-as com uma expressividade que põe a sua figura em primeiro plano e, na exploração de materias que podem vir a compor seus experimentos revela um caráter iminentemente expressionista. Como já colocado, esta analogia pode ser tecida no momento em que nos deparamos com peças projetadas pelo designer que optam por soluções bruscas, inusuais e de grande agressividade mas, ao mesmo tempo, adotam objetos da cultura de massa norte-americana. Outro aspecto importante a ser pontuado é o tratamento dado à tipografia, reforçando o caráter autoral de seus projetos .





Figuras 20 e 21 : Cartazes de Sagmeister concebidos para palestras na Associação Norte Americana de Design Gráfico, AIGA

Nesse sentido torna-se necessário lembrar Argan (2008) que observa que o expressionismo não surgiu como uma contracorrente dos experimentos modernistas, mas sim no interior deles, como superação de seus ecletismos e como discriminação entre os impulsos autenticamente progressistas, que se demonstravam subversivos em algumas ocasiões, e a retórica progressista, como concentração da pesquisa sobre o problema específico da razão de ser da arte e da sua função. Além disso, a escola assume uma atitude volitiva, agressiva: “quer o sujeito assuma em si a realidade, subjetivando-a, quer projete-a sobre a realidade,

objetivando-se, o encontro do sujeito com o objeto e, portanto, a abordagem direta do real continua a ser fundamental” (Idem, 2008:227).

Essa abordagem se dá sobretudo no plano da ação, e se os problemas suscitados revelam a problemática da função da arte, Sagmeister, assim como outros designers, transpõem para o campo do design gráfico, o caráter performático de várias peças e mesmo de instalações que, aqui, encontram-se para além do campo do design gráfico, mas são veementemente afirmadas como pertencentes ao mesmo. O processo se dá no confronto entre a visão do criador e a natureza do conceito a ser apresentado a partir das possibilidades presentes nos suportes ou, como afirma Valérie Yobé (2012:167) nos materiais que possui à sua disposição, esta atitude o leva constantemente a reivindicar qual seria a real função de sua prática à medida em que a mesma supera sua obrigação comercial:

Il est fasciné par l'exploration de moyens permettant d'obtenir l'attention du public en une fraction de seconde. Pour y parvenir, il recherche une interaction qui pousse le lecteur, le passant à réagir en regard de l'oeuvre. Le graphiste donne à voir une grammaire visuelle qui dépasse souvent le contexte commercial (YOBÉ, 2012:168)

Ademais, Stephen Heller (2008:s/p) salienta o fato do designer desempenhar um papel crucial, chegando mesmo a descrevê-lo como de importância histórica, no desenvolvimento da prática, Enquanto o papel do designer seria assegurar uma comunicação precisa que o leva a obter uma resposta para um problema proposto, à arte seria resignado o papel de suscitar a dúvida, gerar indagações.

Sagmeister porém não parece se importar em manter-se fiel a um princípio norteador, geralmente de cunho publicitário, de seu ofício, parece-lhe mais importante centrar-se nos experimentos passíveis de serem operados na linguagem gráfica e que possam garantir seu avanço. A partir da comparação e combinação de modelos existentes chega à superação dos próprios, com base em possibilidades não testadas anteriormente, porém presentes nestas tendências anteriores e trazidas à luz através das analogias que possibilitam detectá-las. É por este motivo que as comparações com o expressionismo não são vãs, esse procedimento revela um caráter fortemente autoral e performático de seu trabalho.

## **5. O artesanal como base experimental**

Historiadora, a canadense Lorraine Wild (2015:104-108) resente a pouca importância dada às discussões acerca do papel do artesanato no design gráfico, as transformações incotornáveis trazidas pelo computador e pela impressão digital, que, com certo domínio, permitem soluções serem elaboradas com maior facilidade, ao mesmo tempo em que

reservam ao artesanato o rótulo de manuseio de produção, definindo-o apenas em termos de técnica. Ainda neste mesmo artigo nomeado “O macramê da resistência”, Wild revela sua inquietação ao deparar-se com a estrita porém inexplicada divisão entre artesanato e design, a primeira parecia se restringir à feitura de coisas únicas, enquanto a segunda visava a produção em escala.

Esse mesmo problema é apontado por Sennett (2009:32-33) em *El artesano*. Na primeira parte do que vem a ser um longo ensaio sobre as relações entre pensamento e prática, constata um pretenso caráter ordenador ao qual o ofício do artífice fica sujeito. Para o autor, toda a atividade artesã tem como base numa habilidade desenvolvida em seu mais alto grau que, quanto mais praticada, mais progressa e entra em sintonia com o problema que visa resolver, ou com as demandas que deve suprir, portanto, não se trata de um exercício estritamente mecânico, o pensamento está claramente envolvido neste processo. Entretanto, o caráter imaginativo presente no ofício do artífice fora ignorado pela sociedade e, conseqüentemente, viu-se afastado do que era considerado como “objetivos superiores”.

No entanto, quando o artesanato é pensado no âmbito do design gráfico nos deparamos com a possibilidade de pensá-lo como um processo capaz de constituir uma “voz do designer”. Nesse contexto somos levados a nos debruçar sobre uma parte do ofício que não está necessariamente ligada aos seus fins ulteriores e que portanto, compromete-se mais com a habilidade do designer em manejar seus recursos e que, em cada experiência, é capaz de construir um “corpo de obra” no qual se incluiu, tanto o fazer manual quanto a própria reflexão acerca deste mesmo fazer. Assim, no lugar de uma metodologia unificadora cujo intuito seria “instituir” o passo-a-passo para que uma peça gráfica seja de fato considerada uma “peça de design”, enfatiza-se as estratégias empíricas e experimentais capazes de trabalhar a partir das brechas daquilo que já se conhece.

Peter Dömer (1994:12) aponta a busca que caracteriza o artesanal como uma característica crucial do ser humano, passível de ser comparada aos processos criativos como o do pensamento de matemáticos e físicos. Essa prerrogativa entra em consonância com o que Richard Sennett chama de salto imaginativo, que se desenvolve no fazer do artesão à medida em que descobre novas abordagens para os seus instrumentos de trabalho:

Utilizadas de determinadas maneras, las herramientas organizan estas experiencias imaginativas con resultados positivos. Tanto los instrumentos especializados como los multiuso pueden permitirnos dar los saltos imaginativos necesarios para reparar la realidad material o guiarnos hacia lo que presentimos como una realidad desconocida preñada de posibilidades. (SENNETT, 2008:262)

Esta citação elimina qualquer incerteza recorrente acerca de uma ausência de discriminação ou organização de etapas existentes nos procedimentos experimentais. Pelo contrário, a prática parece reforçar a capacidade de análise da força expressiva dos aparatos que constituem o ofício do designer, além disso, essas definições mais abrangentes do que vem a ser o artesanal auxiliam a compreensão dos processos inerentes aos criadores.

Levando-se em conta essa definição mais ampla do artesanal, que equipara a investigação ao sentido, torna-se possível explicar melhor as concepções individuais de muitos designers gráficos que produziam corpos de obras que não pareciam muito presas às restrições do mercado. Extremamente pessoal, talvez, ou excêntrico, o trabalho deles produz de qualquer modo uma ressonância, parece cada vez melhor com a passagem do tempo, faz cada vez mais sentido (WILD, 2015:106)

As evidências desses procedimentos em Sagmeister mostram-se sobre tudo na concepção de seu livro, resultado da exposição de mesmo nome, *Thing I have learned in my life so far*, cuja tradução seria “coisas que aprendi em minha vida até então”. Organizado em quinze livretos diferentes sem uma ordem definida de leitura, a obra apresenta seu processo criativo, os experimentos com diversos tipos de materiais e suportes diferenciados, cada trabalho é acompanhado igualmente por aforismos que revelam a maneira de pensar do designer.



Figura 22 : Variações da capa do livro *Things I have learned so far*



Figura 23 : Componentes do livro *Things I have learned so far*

O livro per se é um experimento formal, contexta o modelo de leitura habitual e sutis aspectos que organizam o procedimento de leitura, não existe sequenciamento, as páginas não são numeradas e os projetos não são explicados de forma descritiva, aforismas sugerem do que cada um se trata, Heller (2008: s/p) chega mesmo a afirma que este livro sintetiza o pensamento de Sagmeister, sendo tomado como um notório exemplo dos elos entre arte e design em sua total força expressiva.

Um dos exemplos mais interessantes presentes no livro trata-se de uma instalação realizada na galeria Deitch Projects, em Nova Iorque no ano de 2008. Uma das salas do estabelecimento em questão fora ocupada com dez mil bananas verdes que compunham a seguinte mensagem: *self confidence produces fine results* - autoconfiança produz ótimos resultados - o texto não é a questão crucial da análise, apesar da ironia justificada pelo próprio designer, mas com o material escolhido que, de origem orgânica, deteriora-se com a ação do tempo, tornando-o incompreensível, pois à medida em que as bananas amadureciam, consequentemente, a galeria adquiria o odor das frutas. Desta maneira, Sagmeister (2008) testa quais seriam os limites do design gráfico, seria ele capaz de causar sensações que agregam outros sentidos para além da visão, como estas ações interferem na leitura de uma obra?

Sagmeister (2008: s/p) justifica a escolha da fruta com referência em dois de seus ídolos, o aqui já exposto Lou Reed, da banda *Velvet Underground*, e Andy Warhol,

responsável pelo projeto gráfico do primeiro álbum do grupo que, coincidentemente, também possui uma banana como elemento principal, o que, segundo o mesmo, indicaria sua robusta bagagem visual dentro da cultura pop estadunidense.



Figura 23 : Variações da instalação na galeria Deitch, em Nova Iorque

No mesmo espírito da instalação da Deitch, Sagmeister realizou uma intervenção urbana na Escócia no ano de 2007. Espalhados em seis cidades do país, seis macacos com cerca de nove metros carregavam consigo uma extrato da frase *Everybody (always) thinks they are right*. A ação foi concebida para o festival de Design da Escócia e envolvia as cidades de Glasgow, Aberdeen, Edimburgo, Inverness, Dundee e Stirling, os organizadores do eventos informaram ao designer que não desejavam realizar uma intervenção apenas voltada ao público do festival, ou seja, designers.

Ao dividir a sentença em cada elemento da intervenção, Sagmeister cria uma estratégia que impede o leitor de compreendê-la com um todo. Desconcertante, a instalação não se apóia na crença da solução “perfeita” capaz de comunicar seus objetivos de maneira clara. Ao contrário, para compreender a mensagem, o espectador deve percorrer as cidades de Glasgow, Aberdeen, Edimburgo, Inverness, Stirling e Dundee, mesmo assim, caso não tenha em mente a ordem exata de cada elemento frasal, a mensagem, se tomassemos como base o senso comum, seria tida como incoerente e cercada de ruídos. No entanto, o importante aqui é notar a saída do plano bidimensional em direção ao ambiente urbano. Ademais, torna-se difícil conceituar a intervenção como um habitual projeto de design gráfico, pois é evidente o planejamento e a estratégia utilizada para confundir o espectador, ou seja, mesmo que aparentemente se trate de um projeto que carregue em si um certo desleixo, o mesmo foi fruto de um pensamento projetual.

Nesse sentido, observamos aqui mais a concepção de um “objeto gráfico” do que necessariamente um projeto com viés propagandístico. Por mais que esteja atrelado e faça publicidade de um evento, o mesmo nos convida a pensar na relação entre os objetos e os espaços nos quais estão inseridos e o efeito desconcertante que causam, segundo Yobé:

Ce n'est pas une phrase linéaire à laquelle le public à accès, mais à un objet graphique, objet architecturé posé dans un lieu sans lien visible avec le message qui produit un effet de surprise. L' incongruité du dispositif crée un espace de sensations entre le matériau, sa forme, le message laconique et l'espace environnant. Une sorte de rébus en trois dimensions anime la ville et le parcours des passants. (YOBÉ, 2012: 172)







Figuras 24 a 30 : Objetos gráficos da intervenção espalhados por seis cidades escocesas

Quatro anos antes, Sagmeister foi responsável por conceber as peças gráficas para o prêmio de design da Adobe e mais uma vez empreende um experimento audacioso. Em vez de fazer uso dos célebres programas de ilustração ou de manipulação de imagem da empresa, o designer opta por um procedimento no mínimo inusual para o século XXI, projeta uma peça gráfica de cinco metros composta por rolos de papelão: a fragilidade do material, assim como o processo de construção da peça impõem limites ao processo de reprodução habitual do design gráfico, tornando-se então uma peça única, apenas passível de ser reproduzida a partir da impressão de seus registros fotográficos. Talvez seja arriscado afirmar que Sagmeister, mesmo não sendo sua intenção, parece desafiar os modelos de reprodutibilidade que imperam em seu ofício.



Figura 31: Cartaz concebido para a premiação da Abobe, em 2003

Se a era da reprodutibilidade técnica iniciada no século XIX, retirou as artes plásticas de seu patamar e possibilitou o desenvolvimento da sua prática, Sagmeister parece, a partir da escolha de materiais, ir na contramão destes princípios, ao conceber um cartaz cujos elementos compositivos impõem limitações à produção em série. Nesse processo de concepção do que aqui foi intitulado de “objetos gráficos”, Sagmeister parece descobrir uma nova maneira de fazer design que o aproxima do fazer artesanal e dos procedimentos adotados por artistas visuais.

Da mesma maneira que Marcel Duchamp e Francis Picabia opuseram-se ao conceito de arte, assim como às técnicas vigente durante o século XIX e do início do século XX ao preconizarem o dadaísmo, reivindicando que “a verdadeira arte seria a antiarte” (ARGAN, 2008:356) , Sagmeister, apesar de não adotar o radicalismo do discurso dadaísta, opõe-se às tradicionais metodologias de projeto e transita livremente na fronteira existente entre a imprevisibilidade da arte, o *savoir-faire* artesanal em suas escolhas de materiais que levam a saltos cognitivos revelando novas brechas dentro da linguagem do design gráfico, assim como o próprio caráter iminentemente comunicacional-utilitário sob o qual o ofício fora desenvolvido. Sem negar nenhuma dessas esferas, desenvolve um estilo peculiar muito bem representado pela elaboração do que aqui se chamou de “objetos gráficos” e nos materiais e suportes utilizados em seus experimentos tipográficos.

Figura 32: *Comes*, do livro *Things I have learned in my life so Far*



A comparação com os *ready-mades* de Duchamp pode ser feita à medida em que percebemos serem ambos derivados de questionamentos referentes às suas áreas de atuação, Duchamp pela busca de objetos destituídos de valor que acabavam por serem considerados como obra de arte ao mudarem de contexto e Sagmeister pela busca, em seus experimentos, de uma possibilidade de ultrapassar a demanda comercial do design gráfico, não se limita unicamente ao aspecto produtivo, mas sobretudo, de uma maneira de pensar e perceber o espaço, uma maneira de criar linguagem e produzir conhecimento de forma oposto àquela presumida pelo método dedutivo. Esse novo paradigma revela uma nova forma de se encarar a escrita, aproximando, em certos aspectos, o design de uma função poética ao deparar-se com sua iconidade, como veremos a seguir.



Figura 33: *Assuming stifling*, do livro *Things I have learned in my life so Far*

# **A Linguagem em Fluxo**

## Terceira parte

## 1. Os vestígios tipográficos

Para Flusser (2011c) tipografa-se antes mesmo do surgimento da prensa de Gutenberg, sua responsabilidade teria sido apenas a descoberta dos caracteres tipográficos com a escrita alfanumérica, possibilitada pela impressão. Ao analisar o termo ‘tipografia’ a partir de sua morfologia, prática habitual em suas investigações, descobre sua correspondência com a palavra escrever, tomando como base o sentido de *graphein* como sua correspondente e considerando-a então uma redudância.

Contudo, o autor também afirma que o prefixo *typos* envolve o universal por trás daquilo que é particular:

a palavra grega *typos* quer dizer em primeiro lugar “vestígio”. Nesse sentido, *typos* são como vestígios que os pés de um pássaro deixam na areia da praia. Então, a palavra significa que esses vestígios podem ser utilizados como modelos para classificação do pássaro mencionado. Por último, a palavra significa que eu próprio posso desenhar, na areia, esses vestígios de pés de pássaros para poder comparar e distinguir qualquer espécie de pássaros. Portanto *typos* significa aquilo que é comum a todo o conjunto de pisada de pássaros (“aquilo que é típico”). Significa o universal por “trás” de tudo que é particular e individual. (FLUSSER, 2011c:78)

Esta citação remonta, sendo algo constatado pelo próprio Flusser durante o ensaio, a disputa entre os universais da idade média. Ao procurarem tentar resolver a problemática que envolvia relação entre o singular e o universal, criaram-se duas vertentes diferentes: nominalistas e realistas. Os primeiros, cuja figura central é Guilherme de Ockham, creem ser o universal uma abstração do singular e por conta disso este só poderia ser entendido através da nomeação, configurando-a como um produto da inteligência. A análise dos termos invoca um princípio de economia, fenômeno conhecido como navalha de Ockham (NASCIMENTO, s.d).

Os preceitos nominalistas de Ockham opõem-se ao realismo defendido por Duns Scot, este, por sua vez, atribui à natureza, considerada formalmente em si mesma, uma unidade menor que a unidade numérica - individual - capaz de conviver com a pluralidade numérica, ou seja com a pluralidade de indivíduos:

Assim sendo, a natureza considerada de modo absoluto, que era interpretada por Tomás de Aquino como uma espécie de parâmetro que não é dotado de realidade (pois o que existe é ou ente individual ou o conceito abstrato) é dotada de uma certa entidade por Duns Scot. É mesmo esta natureza que é o objeto próprio da inteligência humana e de que trata a metafísica - quer dizer, ela é, para Duns Scot, o *ens commune*. Sustenta pois Duns Scot que há, na realidade extramental, um elemento comum - a natureza com a unidade real que lhe é própria e que não é a unidade do indivíduo. Para termos o indivíduo acresce

uma determinação ulterior, que é a *haeceitas* (distinta formalmente da natureza) e não a matéria determinada pela quantidade. (NASCIMENTO, s.d: 51-52)

Conforme a citação, nota-se que a natureza dotada em si mesma desta entidade, tem uma unidade compatível com aquela presente no indivíduo, singular e anterior à numérica. Desta maneira é possível inferir que existe nas coisas, anterior às considerações propostas pela mente humana, algo comum: a unidade real da natureza que lhe é própria e que também é uma unidade menor que aquela do indivíduo.

Para ser individualizada e, quem sabe, percebida e entendida, deve receber algo cuja qualidade é única em si, sendo-lhe exterior, ao qual se dá o nome de *haeceitias* ou hecceidade. Logo, pode-se assumir certa semelhança entre a hecceidade singular e o conceito de primeiridade da semiótica peirceana posto que a primeira abarca justamente essa característica particular à coisa que, aberta e difícil de ser definida, mesmo assim é distinta do universal.

A primeiridade constitui-se em caráter monádico, de pura qualidade e, por isso, singular. Consoante Peirce a ideia de um primeiro é predominante nos sentidos de novidade, liberdade:

The idea of First is predominant in the ideas of freshness, life, freedom. The free is that which has not another behind it, determining its actions; but so far as the idea of the negation of another enters, the idea of another enters; and such negative idea must be put in the background, or else we cannot say that the Firstness is predominant. Freedom can only manifest itself in unlimited and uncontrolled variety and multiplicity; and thus the first becomes predominant in the ideas of measureless variety and multiplicity. (CP 1. 302)

Desprovido de um caráter legislador, primeiridade assemelha-se ao conceito de Scot devido sua particularidade e indeterminação, podemos fazer a mesma consideração acerca dos vestígios que compõem a tipografia, que podem vir a classificá-la, mas diferenciar um estilo do outro. Entretanto, não se quer dizer aqui, de forma alguma, que a primeiridade possua a priori uma capacidade classificatória, talvez isso só acontecesse a partir do momento em que vários singulares entrassem em contato, o que leva a asfatar-nos da ideia de primeiro. Porém, se levarmos em conta a imprecisão do vestígio e naquilo que contém em si e, ao mesmo tempo, o que o torna comum a todos os outros vestígios, ou seja, o fato de possuir em si algum caráter de universal, faz com que possa propor um novo modelo de escrita - considerando a redundância constatada por Flusser entre o sentido de tipografar e escrever em relação ao tomado como oficial.

Tal afirmação é possível de ser feita se considerarmos o fato de que a escrita, em seu conjunto de regras, configurou-se como legisladora do raciocínio, portanto é da natureza da terceiraidade, tendo seu papel mediador agenciado por seus códigos. Peirce (CP 1.340) afirma serem a generalização, continuidade, inteligência, crescimento e difusão ideais geralmente relacionadas ao conceito de terceiro. Ele também atenta para o fato do terceiro encontrar-se no sentido de interpretante, na mediação entre signo e objeto, sendo aquilo capaz de provir-lhes sentido, significado (CP 1.339).

Assume-se então ser a terceiraidade encarregada de gerar leis, porém, estas surgem apenas de um inicial estado caótico das coisas, a terceiraidade real resulta, então, da evolução das categorias de existência e alteridade presentes na secundidade que, por sua vez, são produtos do acaso, das singularidades da primeiridade. No entanto, as mesmas leis não são eternas e carregam em si um caráter de falibilidade, como indica o próprio Peirce (CP, 6.101) ao tomá-las como um processo evolutivo e portanto não absolutas e permanentes ao longo do tempo, devendo-se supor que os fenômenos, em si mesmos, envolvem afastamentos de leis, análogos a erros de observação.

## **2. A superfície imprecisa**

No capítulo dois notamos que história da representação do ocidente foi então um processo de evolução do discurso e da representação, saímos da propriedade do diálogo e da fala com a possibilidade de fixá-la através da escrita, da provável correspondência entre um determinado fonema e um caractere e de sua grande promoção a partir de sua mecanização. Mas a mesma escrita que parece ter funcionalizado o ocidente e, funcionalizando-se, pode desviar-se de seu propósito oficial afastando-se de suas leis, talvez os vestígios dos quais fala Vilém Flusser possam indicar, em suas características de imprecisão e acaso, as particularidades que de uma maneira de se escrever, uma evolução na linguagem.

É por esse motivo que Flusser (2011c) elucida o fato da tipografia ter trazido à luz a consciência pouco clara do típico no pensamento fundamentado na escrita e com isso a problemática, a dúvida desse pensamento, contrariando a doutrina platônica por não se configurarem como formas invariáveis eternas e sim capazes de serem aprimoradas, contrariadas e rejeitas. Para o autor, a mudança mais drástica desta nova conjectura é a total modificação do conceito de teoria que até então se encontra petrificada no contemplar passivo do pensamento histórico tipificado, e, portanto, sofreria uma evolução criando tipos cada vez melhores, supostamente mais verdadeiros.

Torna-se óbvia a afirmação de Flusser em admitir, com o avanço da informática e da eletrônica, a total obsolescência do pensamento tipificante. Os novos sinais a manifestarem-se nas superfícies de telas de computadores, televisores, celulares, câmeras e afins, são sinais e não vestígios grafados em objetos, como afirmara anteriormente. Porém, não seria essa uma possibilidade de dar aos tipos a chance de se reconstruírem para além do código ao qual foram subordinados durante o desenvolvimento da cultura ocidental? Se os mesmos tipos podem apresentar-se como vestígios cuja abertura indica uma imprecisão inicial e certa abertura ao ponto de apresentarem traços que denunciem uma evolução da linguagem, não seria possível pensar na sua mudança face à própria mudança dos meios?

Esta afirmação é feita pois os tipos parecem dividir espaço com esses novos sinais e, como consequência, sua forma de apreensão modifica-se. Tipos talvez estejam no meio de um processo de diálogo com as superfícies criadas. Ao tentar coordenar as características do escrito com o visual, o design gráfico parece então vislumbrar uma possibilidade de dar ao tipo uma função outra àquela promovida pela escrita, o código aqui pode ser quebrado. Não estaria o tipo aproximando-se da polissemia da imagem à medida em que se encontra cada vez mais próximo desta?

Fato este preceituado por Marshall McLuhan ao atestar as metamorfoses sofridas pela cultura do alfabeto face à passagem rumo à galáxia eletrônica:

A invenção do alfabeto, à semelhança da invenção da roda, foi a primeira tradução ou redução de um complexo e orgânico intercâmbio de espaços num único espaço. O alfabeto fonético reduziu o uso simultâneo de todos os sentidos, que é a expressão oral, a um simples código visual. Hoje, pode-se efetuar essa espécie de translação numa ou noutra direção, através de uma variedade de formas espaciais, as quais chamamos de "mídia", ou "meios de comunicação". Mas cada uma dessas formas de espaço tem propriedades particulares e incide sobre nossos outros sentidos ou espaços de modo também particular [...] Esta fase, entretanto, encontrou hoje em dia os novos modos orgânicos e biológicos do mundo eletrônico. (McLUHAN, 1972:66-67)

As tentativas de incutir outros sentidos dentro da percepção alfabética são, entretanto, persistentes. Eis o motivo pelo qual McLuhan (1980:184) assinala serem estas presentes desde a era medieval, dando como exemplo as iluminuras; fotografias e gravuras que tiveram sua rápida aceitação no mundo letrado por propiciarem um conjunto de gestos inclusivos e de disposições dramáticas necessariamente omitidas da palavra escrita. O design gráfico faz uso desta mesma inclusão, pois é próprio de sua natureza e, além disso, possibilita a capacidade de gerar novas inferências criativas a partir do processo de experimentação destes elementos, investigando as possibilidades performáticas da linguagem.

Além disso, torna-se necessário lembrar que, ao ser influenciado pela arte moderna, o design gráfico obrigatoriamente incorpora suas proposições. A primeira, como analisa Ferrara (1981:43) introduz em seu campo os avanços tecnológicos como jornal, fotografia, cinema e seus derivados e, como resultado, cede o lugar do artista à linguagem, à inteligência humana que poderia revelar ou alterar a realidade. Neste sentido, o segundo apresenta a evolução da linguagem, uma nova maneira de pensar e representar os objetos e fatos do cotidiano. Este processo apresenta, de maneira clara o confronto entre linha e superfície.

Vilém Flusser, ao contrapor de forma bastante precisa as diferenças entre linhas e superfícies, assinala o que poderia ser esse confronto. Primeiramente aponta um fato aparentemente simples, relacionado à maneira pela qual lemos as duas estruturas:

Seguimos a linha de um texto da esquerda para a direita, mudamos de linha de cima para baixo, e viramos as páginas da direita para a esquerda. Olhamos uma pintura: passamos nossos olhos sobre sua superfície seguindo caminhos vagamente sugeridos pela composição da imagem. Ao lermos linhas, seguimos uma estrutura que nos é imposta; quando lemos as pinturas, movemo-nos de certo modo livremente dentro da estrutura que nos foi proposta (FLUSSER,2008:104)

No entanto, o que é revelado por trás de tal procedimento não satisfaz a complexidade com a qual nos deparamos, visto que supõem serem ambas estruturas, linha e superfície, passíveis de serem lidas de forma linear. Em vez disso, Flusser (2008) propõe que abarquemos a totalidade da pintura num lance de olhar, para depois analisá-la em consonância com os caminhos mencionados. Todavia, para que possamos ler as superfícies precisamos seguir essa estratégia metodológica dupla, síntese e análise, se as linhas obrigam o leitor a segui-las a fim de captar sua mensagem, as superfícies dão-nos a oportunidade de apreendê-la, para então depois tentar decompô-la. Em vez de almejar chegar em algum lugar, elas já nos apresentam esse lugar, e podem nos mostrar como lá chegaram, trata-se, portanto, de uma diferença de tempo e de espaço, que põe em cheque a linearidade passado-presente-futuro. Linhas concebem fatos ponto por ponto, a outra, por sua vez, os imaginam por meio do plano bidimensional.

Assim, a natureza do design gráfico envolve um procedimento de leitura que demanda dos emissores acuidade visual que os façam capazes de articular as diferenças existentes no conflito entre escrita e imagem. Como indica Rancière (2009:20), o entrelaçamento entre as culturas tipográfica e iconográfica, dos poderes da letra e da imagem, embaralha as regras de correspondência à distância entre o visível e o disível, próprias à lógica representativa.

Este fenômeno é passível de ser percebido no desenvolvimento da arte sequencial, as histórias em quadrinhos muito têm em comum com o design gráfico quando analisadas sob o prisma da evolução dos procedimentos de leitura, a exemplo do célebre quadrinista estadunidense Will Eisner que, em sua obra, considera, com bastante clareza, seu ofício como um natural processo de hibridação bem sucedida entre ilustração e prosa.

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas verbais e visuais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER, 1989:8)

Estes exemplos de sobreposição ficam mais nítidos à proporção em que os elementos considerados com regentes da arte, se tomarmos como base a concepção de Eisner, apresentam-se incorporados à escrita. Isto é, quando o próprio letramento toma emprestadas características como sombreamento, cor, perspectiva, para citar alguns. Nota-se este fenômeno nos casos em que o texto deve seguir o enredo da imagem, com isso a tipografia passa a ser adornada a fim de sugerir algum som ou uma emoção específica, desta maneira seu processo de produção de sentido não passa apenas pela codificação que visa transmitir uma mensagem com base numa leitura linearizada, mas a própria força expressiva do letramento deve ser levada em conta durante o procedimento. Portanto, assim como a arte sequencial não utiliza uma escrita habitual que visa ligar ponto a ponto, a escrita também é entendida como imagem e ambas, convivendo sobre o mesmo plano, geram um processo de narrativa diferenciado

Os exemplos que seguem, retirados de duas obras de Will Eisner, “contrato com deus” e “the spirit”, refletem claramente estes princípios. Na página da primeira obra citada observa-se, com bastante clareza, a similitude entre a imagem e o texto, visto que ele é tratado de forma a incitar outros sentidos além da visão e passar a sensação de humidade proveniente da chuva.

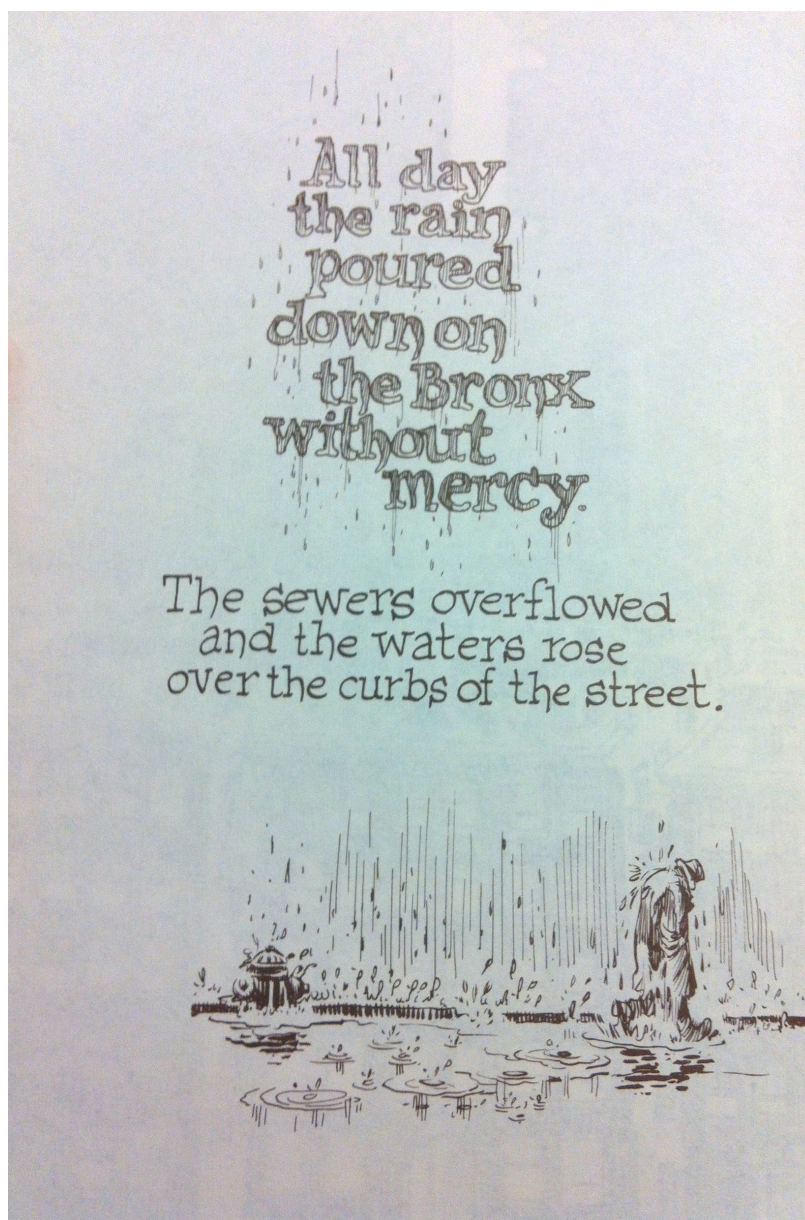


Figura 34: Página da HQ “Contrato com Deus”, de Will Eisner

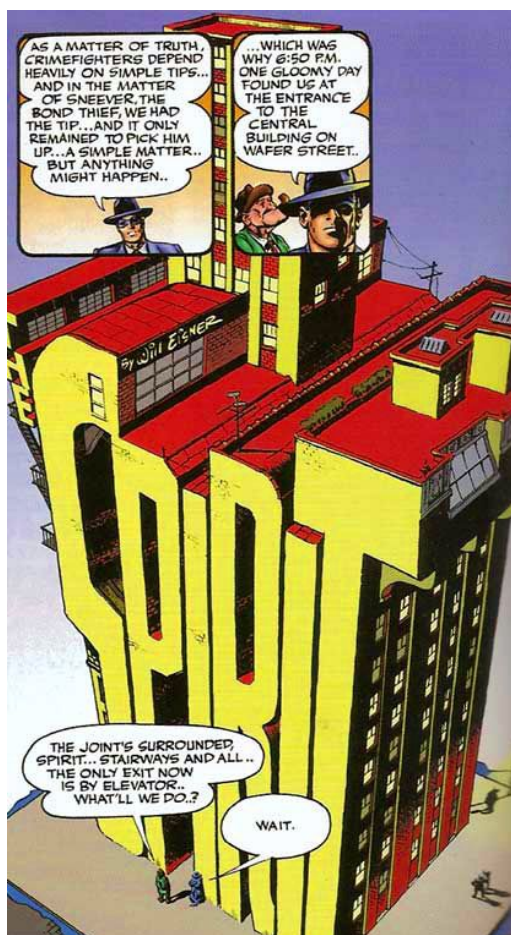
As capas das edições de “Spirit”, por sua vez, acrescentam a perspectiva e a volumetria às letras, com o intuito de reforçar aspectos da narrativa e da própria personagem principal da trama: um detetive dado como morto, mas que vive como um anônimo lutador no mundo do crime cuja a base localiza-se num cemitério. Os adornos da tipografia presentes nos inúmeros volumes que constituem a história reforçam seu caráter heróico, assim como visam transmitir aspectos marcantes do enredo. O mistério, o senso de humor, marcado de ironia, reforçam de forma mais significativa o dinamismo da narração. A perspectiva em questão não é aquela presente na renascença, na realidade, parece lembrar aspectos da estética futurista e construtivista, visto que a disposição dos caracteres tendem a enfatizar o dinamismo e a

velocidade que representavam as transformações modernistas, no caso de “Spirit”, essas servem para dar ritmo às sequências de quadros.



Figura 35: Página de uma das edições de “*Spirit*”, de Will Eisner

Outro fator interessante e sua relação com a arquitetura de Nova Iorque pois, em muitos casos, as letras também imitam as estruturas presentes na cidade reforçando os elos entre os cenários escolhidos, nos quais a trama desenrola-se e demonstra a maneira pela qual o ambiente em questão, pela percepção da sua complexidade, influencia as ações das personagens da narrativa. A metrópole estadunidense é uma grande personagem nas histórias de Eisner e, logicamente, produz ressonâncias em suas escolhas estéticas.



.Figuras 36 e 37: Páginas iniciais das edições de “*Spirit*”, de Will Eisner

Este processo de espacialização dos caracteres nas páginas dos quadrinhos, que também se apresentam nos projetos de Sagmeister são resultados de novo paradigma e resultam em uma perda das definições signícas que antes caracterizavam a escrita, impondo-nos a procura de outras operações epistemológicas a fim de lidar com a complexidade das manifestações visuais do contemporâneo:

sob o impacto das tecnologias e dos meios, as representações que estruturam os vínculos comunicativos se naturalizam, perdem sua dimensão e definição signícas e não se deixam ler [...] Em ambientes mediativos, espaços e imagens se expandem em gestos, movimentos, sons, ambientação ou verbalização e ultrapassam a simples dimensão sensível da visualidade para atingir uma dimensão tecnológica que vai do eletrônico ao digital e é capaz de produzir signos cada vez mais indefinidos. São, em geral, signos não lineares, hipermediáticos, que, como próteses, estendem o espaço, o tempo e o próprio homem, ampliando planetariamente a possibilidade da relação comunicativa. (FERRARA, 2008: 186-187)

Tais operações devem configurar-se em consonância com a extensão citada, e apresentam, sobretudo, a superfície que pode vir a redefinir as características dos códigos conforme os organiza sobre si, a exemplo da escrita que, no seu contato com as formas, tende a tornar-se icônica. Como resultado temos a superação de um padrão promovido pela lógica moderna e o aparecimento de traços que nos obrigam a rever as estratégias investigativas empregadas nos procedimentos de pesquisa a fim de que se possa de fato ambicionar uma nova forma de produzir conhecimento.

a tridimensionalização dos signos produz justamente uma inversão do ilusionismo pictural: o mundo das formas e o mundo dos objetos são absorvidos pela mesma superfície plana que é a superfície dos signos alfabéticos. Mas a superfície de equivalência das palavras e das formas propõe algo completamente distinto de um jogo formal: uma equivalência entre as formas da arte e as formas do material da vida. Essa equivalência ideal se encontra literalizada nessas letras que também são formas. Ela unifica a arte, o objeto e a imagem para além daquilo que opõe os ornamentos do poema ou do grafismo simbolista, governados pela idéia de “mistério”, ao rigor geométrico e funcional do design do engenheiro (RANCIÈRE, 2016: 109-110)

Conforme as citações, pode-se concluir que a expansão volumétrica dos signos dão, à escrita, a possibilidade de libertar-se de certo sequenciamento linear e é responsável por alterar suas características definitivas, desta maneira vislumbra-se uma possibilidade além daquela imposta pelo projeto iluminista que, no entanto, sempre esteve presente, porém escondido sob o significado dado aos signos. Este emprego caracteriza-se por uma configuração signíca eminentemente simbólica; tal afirmação é feita caso tomemos a relação entre signo/objeto na qual símbolo define uma convenção, lei ou uma associação geral de ideias (PIGNATARI, 2004), perfilando um conhecimento sedimentado em bases hermenêuticas pré-concebidas que visam fixar o significado das coisas.

A absorção da forma e da palavra sobre o mesmo plano, como indicado por Rancière, exige-nos pensar de forma a contrariar os preceitos da lógica imposta por aquela chamada linguagem natural discutida no capítulo anterior, se as superfícies aparentemente superam as fronteiras existente entre arte e design, pode-se dizer que os conceitos que protegem e limitam ambas as práticas são postas em risco e revelam a coordenação de uma área com a outra e isto implica em pensar no design gráfico, por exemplo, como capaz de gerar estranhamento nos processos comunicacionais que patrocina; trata-se então de pensar também numa nova comunicação que, em fluxo, atualiza-se a cada tentativa.

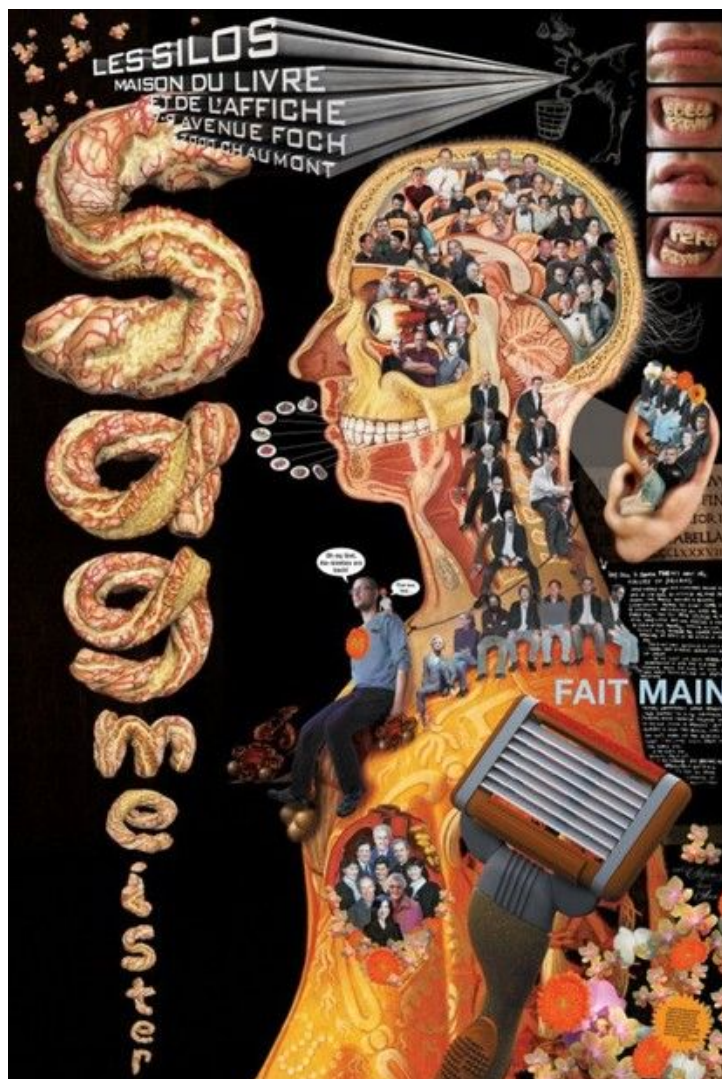


Figura 38: Cartaz para a Maison du Livre et de l’Affiche, 2008

O design gráfico, como vimos, funciona e reinventa-se a partir de analogias, conforme este processo de associações inusuais põem em confronto disparidades e gera uma pluralidade de sentidos; como consequência, encontramos o limiar entre índice e ícone, uma vez que a coordenação entre eles acaba por sugerir articulações persuasivas e à proporção em que novos processos de inferência apresentam-se à mente, parecem ser naturais à evolução da linguagem e acabam por desvincular-se de maneira sutil do ícone ao qual se liga e o objeto ou índice depara-se com sua própria autonomia expressiva enquanto linguagem. Todavia, este fenômeno não se apresenta separadamente, tornando a apreensão de sua mensagem um processo árduo; fato este que pode vir a revelar traços de uma resistência àqueles pautados no seu contínuo de investigação dos entremeios existentes entre forma e palavra.

Podemos ver esta coordenação de disparidades que, no fundo, portam semelhanças entre si, conforme novas possibilidades de expressão são levadas à tona durante o processo de experimentação gráfica, como pode ser observado em cartaz planejado por Sagmeister por ocasião de um ciclo de mesas redondas promovidas pela casa do livro e do cartaz de Chaumont, França.

Seguindo as premissas que constroem a arte sequencial, Sagmeister também incorpora à letra elementos imagéticos incitando-nos a encarar a leitura de outra maneira, desse modo, o designer aproxima-se, sutilmente, da prática medieval das iluminuras, na qual monges copistas acrescentavam adornos à tipografia. Obviamente, não se trata aqui de fazer um paralelo entre as duas épocas ou mesmo denunciar uma possível volta a uma era anterior, mas constatar que, guiados pela analogia, que se faz aqui, salienta-se uma operação incontornável a qualquer criador, o designer orchestra diferentes referências, desloca-se de uma referência temporal e se faz sempre contemporâneo e não histórico, pois encontra-se sempre descolado de uma temporalidade única.

### **3. Os saltos do pensamento**

Diante desta nova realidade, o designer gráfico é obrigado a assumir uma afirmação desconcertante: sua prática pode estar mais próxima do fazer poético do que imagina. Este novo paradigma apresenta-se devido ao reconhecimento do processo de tessitura de semelhanças que orienta o ofício que, além de realizar o registro dessas semelhanças, acaba por revelar uma síntese perceptiva, resultado da produção de inferências criativas capazes produzir imagens que recriam a maneira de enxergar o mundo.

Um olhar lançado à esfera do semelhante é de importância fundamental para a compreensão de grandes setores do saber oculto. Esse conhecimento, porém, deve ser obtido menos no registro de semelhanças encontradas que na reprodução dos processos que engendram tais semelhanças. A natureza engendra semelhanças: basta pensar no mimetismo. Mas é o homem que tem a capacidade suprema de produzir semelhanças. (BENJAMIN, 2014:108)

Ao nos fazer prestar atenção à produção dessa síntese interpretativa, Walter Benjamin acaba por apontar, de maneira sucinta, ao conceito de ícone. Esta afirmação é passível de ser feita com base nos estudos de Peirce e desenvolvidas, por Décio Pignatari, para a literatura (2004:24) ao afirmar ser um ícone todo signo que se organiza por similaridade ou analogia, processos que são sinônimos de produção de semelhanças. Desta maneira, atesta ser o ícone revelador dos aspectos que regem a linguagem em geral e também da criação artística; um

quase-objeto, pode possuir a capacidade de criar ou suscitar, em sua manifestação mais genuína, o objeto representado (PIGNATARI,2004:59). Aqui ampliamos a perspectiva e, em lugar de representar o objeto, esta operação acaba por revelar algo que nele era imperceptível, trata-se de um salto cognitivo, de uma possibilidade nova que gera conhecimento, trata-se de criar linguagem. Por conta dessa natureza Peirce considerou ícone signo da descoberta, da criação artística e da inferência científica quando procura a formulação de conceitos:

For a great distinguishing property of the icon is that by the direct observation of it other truths concerning its object can be discovered than those which suffice to determine its construction. Thus, by means of two photographs a map can be drawn, etc. Given a conventional or other general sign of an object, to deduce any other truth than that which it explicitly signifies, it is necessary, in all cases, to replace that sign by an icon. This capacity of revealing unexpected truth is precisely that wherein the utility of algebraical formulae consists, so that the iconic character is the prevailing one. (CP, 2.279)

É este o procedimento que se apresenta à mente todas as vezes em que fatores conflitantes encontram-se na mesma superfície, design gráfico revela algo de estranho e antes incomunicável a cada salto investigativo: sua gênese está nesse conflito entre aquilo já dado e o que pode se extrair de desconhecido deste contexto, portanto, é um processo de contínuo aprendizado, de aprender a partir do contexto no qual se encontra imerso. Não seria este fenômeno a deuteroprendizagem de Gregory Bateson?

Let us coin two words, "proto-learning" and "deuterolearning," to avoid the labor of defining operationally all the other terms in the field (transfer of learning, generalization, etc., etc.). Let us say that there are two sorts of gradient discernible in all continued learning. The gradient at any point on a simple learning curve (e.g., a curve of rote learning) we will say chiefly represents rate of proto-learning. If, however, we inflict a series of similar learning experiments on the same subject, we shall find that in each successive experiment the subject has a somewhat steeper proto-learning gradient, that he learns somewhat more rapidly. This progressive change in rate of proto-learning we will call "deutero-learning." (BATESON, 1999: 167)

Conforme a citação, a deuteroprendizagem consiste na apreensão de informações num determinado contexto conforme sua repetição que, como resultado, acabar por gerar diferença, e leva a extrair informações novas dentro do mesmo contexto; ou seja, superar a "curva de aprendizado simples". Aqui também falamos de produção de linguagem, o salto metacontextual também é metalinguístico e, conseqüentemente, ao detectar e apresentar certo ineditismo dentro de sua própria estrutura, acaba opondo-se à sua norma. Estas mesmas similitudes encontram-se no procedimento descrito por Bateson e o conceito de chiste. Virno

(2011) vê no chiste a capacidade de criar algo novo no cerne da linguagem, revelando assim uma possibilidade de subverter a norma ao relacionar conteúdos semânticos heterogêneos:

El chiste abre una vía oblicua que relaciona contenidos semánticos heterogéneos, hasta allí inconexos: esta vía, esto es, la inferencia inventiva, parece breve porque antes no existía (ni era prevista), y no porque habría una más larga a disposición. Toda acción lingüística que modifique la gramática de una forma de vida es ciertamente concisa: se trata sin embargo de una concisión absoluta, no comparativa [...] Dicho de otro modo: el chiste muestra con letras claras qué aspecto asumiría “lo que puede ser diferente de como es (VIRNO, 2011:42)

Trabalhando num ímpeto criativo, ao associar o inusual entre os elementos da língua, o processo acaba por revelar suas contradições e demonstrar diferentes maneiras pelas quais, expondo suas dificuldades de aplicação, pode-se aplicar uma regra. Desta forma, coloca-se em cheque o imperativo da norma e quebra-se determinada regularidade que assegurava a continuidade de um processo comunicativo oficializado, portanto, aquele processo criativo gera diferença e trabalha entre diferenças.

Deparamo-nos então com o aspecto crucial da linguagem, sua evolução. A funcionar de maneira analógica, chistosa, a linguagem impõe, antes de qualquer possibilidade de tolher os saltos cognitivos que se operam nos processos de experimentação que ocorrem dentro de si mesma, sua constante imprevisibilidade e imprecisão que nos obrigam a mudar a forma como se produz conhecimento ou como se lê o mundo, ela convida-nos, naturalmente, à aventurar que nos espera fora da linearidade, imposta pelos modelos da escrita e da ortogonalidade. Ou seja, essa passagem do verbal ao não-verbal é fronteira que revela mudanças de pensar.

Nota-se nos exemplos expostos nesta pesquisa, um contínuo processo de experimentação e, conseqüentemente, de indagação dos limites dos componentes da linguagem gráfica, revelando novas formas de escrita e mesmo de manipulação da imagem. Sagmeister não se importa unicamente com aquilo que ambiciona ser comunicado, mas de que maneira se pode comunicar. Tal indagação sugere uma evolução na função dada ao design gráfico, pois desta forma preocupa-se com suas possibilidades inventivas e não necessariamente com o objeto, produto, mercadoria ou evento ao qual fora anteriormente atrelado.



Figura 39: *Trying to look good limits my life*, 2008

Neste último exemplo, texto e imagem se contradizem. Parecem alterar, ou mesmo confundir o leitor, dando múltiplas possibilidades interpretativas à peça gráfica. A ironia é tal que, apesar das fotos bem enquadradas e do minucioso exercício tipográfico, a mensagem principal contrapõe-se a qualquer exercício da “boa forma” e da racionalidade moderna. “Tentar parecer bem limita minha vida”, seria sua tradução literal da legenda. A contradição entre o texto e os componentes evidenciam uma cisão no papel transmissivo da comunicação visual e incitam a pensar de quantas maneiras pode-se subverter qualquer possibilidade antes já testada, a desviar-se das obviedades e, em digressões, resistir à normatização promovida pela lógica racional ou então, por aquela linguagem natural já discutida em momento anterior:

Todo chiste enfoca a su modo la pluralidad de alternativas que se presentan al aplicar una norma: antes que “seguir por el camino”, es siempre posible “tomar el desvío o atravesar el campo”. No obstante, tomar un sendero lateral o adentrarse en el campo significa cumplir una acción innovadora: la “creatividad” humana consiste precisa y solamente en estas digresiones aplicativas (VIRNO, 2011: 45)

A usual retórica imperiosa é desvirtuada por uma atitude que, oposta a si, revela outra faceta de uma prática constantemente ligada ao mercado e à indústria. A partir de suas investigações, Sagmeister põe em cheque os dogmas que regem a maneira pela qual a

mensagem deve ser transmitida, revelando não só um outro design gráfico, mas outra forma de comunicação e, por conseguinte, de produzir conhecimento. Este novo paradigma orienta-se com base na coordenação de diferenças e impeto de dúvida gerado pelo duplo-vínculo<sup>3</sup>

À existência de uma situação de duplo-vínculo Bateson (1999:206-208) explica ser necessário o estabelecimento de uma relação entre emissor e receptor na qual a mensagem transmitida pelo primeiro desafia a lógica da recepção, pois, neste contexto, a mensagem conteria em si dois enunciados que se contradizem, se o primeiro apresenta caráter negativo, o segundo contradizendo-o de maneira mais abstrata, utiliza, como cita o autor, não a linguagem verbal apenas, mas também, a gestual, por exemplo, que possa sinalizar alguma espécie de ameaça ao receptor. Como resultado, este não consegue responder ao caráter discriminativo da mensagem e, nas palavras de Bateson, não consegue comunicar e exige que o receptor desenvolva um salto metacomunicativo. Esta situação, portanto, faz com que um indivíduo compreenda uma metáfora de maneira literal e não compreendendo seu contexto metafórico, acaba por agir de forma defensiva e a resposta ao contexto do duplo-vínculo, no caso, seria responder uma metáfora com outra metáfora.

O autor, contudo, estende a validade do duplo-vínculo àquilo que considera ser “comunicação fantástica”, seja no humor, na poesia, na arte:

Double bind theory asserts that there is an experiential component in the determination or etiology of schizophrenic symptoms and related behavioral patterns, such as humor, art, poetry, etc. Notably the theory does not distinguish between these subspecies. Within its terms there is nothing to determine whether a given individual shall become a clown, a poet, a schizophrenic, or some combination of these. We deal not with a single syndrome but with a genus of syndromes, most of which are not conventionally regarded as pathological. (BATESON,1999:272)

Ao estudar os conceitos batesonianos, Massimo Canevacci (2009:54-55) evidencia, assim como seu criador, sua proximidade ao campo da comunicação visual ao afirmar que, em sua extensão planetária, antes com o cinema, depois com a televisão e hoje com a internet e o advento do digital, suas mensagens são apreendidas numa contiguidade literal em vez de um discurso metafórico, este fato justificaria a sua aproximação do duplo-vínculo. O autor, no entanto, parece discriminar as modalidades presentes no discurso comunicativo, ressaltando a contiguidade como preponderante nos processos comunicativos contemporâneos, neste sentido, é preciso verificar que as afirmações de Bateson, sobretudo aquelas referente à

---

<sup>3</sup> Este conceito, cunhado por Gregory Bateson (1991,1999), surgiu enquanto realizava investigações no campo da psiquiatria, dedicando-se especialmente à esquizofrenia.

metáfora e nos saltos metacomunicacionais, não excluem em si a presença do contíguo, na realidade, apontam mais para um processo de evolução de uma em direção à outra.

A diferenciação entre metáfora e metonímia foi amplamente divulgada em célebre texto sobre a afasia, escrito por Roman Jakobson (2003), a primeira seria orientada por um modo de dizer relacionado à substituição e à similaridade, enquanto a segunda relaciona-se à associação e à contiguidade. Entretanto, a solução dada à superação de uma situação de duplo-vínculo exige a passagem de um modo de dizer ao outro, a resposta dada ao emissor que se utiliza de um sentido figurado no momento de fala, faz com que seu receptor seja capaz de apreender esse contexto a fim de superá-lo, portanto, exige que seu modo de dizer saliente o caráter metafórico da linguagem. Nesse contexto, Ernesto Laclau é claro ao assinalar a continuidade existente entre as duas:

las nociones de «analogía» y «contigüidad» que son, respectivamente, las bases definitorias de los dos tropos, lejos de ser completamente diferentes en naturaleza, tienden, al contrario, a solaparse una a otra [...] ambas son transgresiones del mismo principio; a saber, la lógica diferencial asociada al eje sintagmático del sistema de significación. La única distinción que es posible establecer entre ambas figuras es que, en el caso de la metonimia, la transgresión de las localizaciones estructurales que definen la relación de combinación es enteramente visible, mientras que en la metáfora, la analogía ignora completamente esas diferenciaciones estructurales [...] En cierto sentido, se puede decir que la metáfora es el telos de la metonimia, el momento en que la transgresión de las reglas de combinación ha alcanzado su punto de no retorno: una nueva entidad que ha nacido nos hace olvidar las prácticas transgresivas en que se basa [...] la contigüidad y la analogía no son esencialmente diferentes una de otra, sino que son dos polos de un continuum. (LACLAU, 2014: 79-80)

Conforme a citação, ambas figuras tendem a se sobrepor, o autor chega mesmo a citar a análise de Genette sobre Marcel Proust, da mesma maneira faz Pignatari (2004), porém basendo-se no pragmaticismo. Ferrara (1981:18), no entanto, traz importante contribuição à análise ao salientar ser essa sobreposição responsável por gerar o efeito de ambiguidade presente na linguagem poética, nesta, ao contrário da linguagem natural, teria como base a projeção do eixo de seleção para o de combinação, desta maneira, e seguindo Laclau, ocorre uma contaminação entre metáforas e metonímias.

Esse modo de dizer invade o design gráfico sem que ele o distinga explicitamente, antes de tudo o designer prefere pensar numa solução em nível mais comercial, porém não observa que, para que esta possa emergir, deve antes realizar o experimentos com a linguagem: o exercício de coordenação entre metáfora e metonímia acontece nas escolhas de letra que fazem alusão a determinado conceito ou imagem, na procura de correspondências entre texto

ou *slogan* publicitário e uma fotografia ou ilustração ou, de maneira radical, na combinação de elementos díspares que nos façam observar a realidade de maneira diferente.

Sagmeister realiza, nesse sentido, o experimento que muito tem em comum com a linguagem poética e, como no exemplo a seguir, a sequência é intitulada *Drugs are fun in the beggining but become a drag later on* - drogas são divertidas de início mas tornam-se um fardo depois de um tempo. A justaposição de uma série de montagens fotográficas evoca a sequência de efeitos causados pelo uso desse tipo de substância e revelam seu caráter ambíguo no qual a distinção entre os eixos citados torna-se árdua, pois cada imagem em si pode atuar com uma metáfora visual, no entanto, quando relacionadas entre si, apresentam um substrato metonímico, onde uma é capaz de fazer referência à outra e possuem entre si uma relação de contiguidade.









Figuras 40 a 45: *Drugs are fun in the beginning but become a drag later on*, 2008

A continuidade ontológica existente entre esses tropos e que se manifesta nos diferentes campos da criação revela uma forma de produzir conhecimento e nova maneira de comunicação que se orienta através das inferências, da produção através da deuteroprendizagem, desse ato de aprender a aprender (BATESON,1999:210) que leva à uma superação de um modelo comunicativo em direção a outro, que tampouco sabemos se é durável, mas apenas passageiro como toda hipótese levantada pela inferência.

Tal fenômeno é resultado de uma maneira de raciocinar diferente daquela defendida pelos métodos dedutivos que visam respostas envelopadas, aqui se trata de falar da abdução. Este procedimento é caracterizado por Peirce (CP 5. 171; CP 7.218) como o único processo lógico capaz de produzir ideias novas, posto que sua função é a produção de hipóteses explanatórias. Desta maneira, inicia-se a inferência sem buscar uma teoria à vista, embora seja necessário constituir uma a fim de se explicar os fatos surpreendentes.

Esse mesmo processo experimental guia o designer gráfico frente os materiais, as referências e as possibilidades oferecidas pela linguagem que constituem seu laboratório para além de metodologias dedutivas e respostas prontas. Ao procurar seu “modo de dizer” encontra-se nesse limiar que o põe ante a ambiguidade da linguagem e as definições do mercado, mas é adotando a primeira que pode, de alguma forma, revindicar qualquer

nomeação definitiva de seu ofício e adotar as abduções que, apesar de produzirem inferências que se mostram passageiras e despreocupadas em estabelecer princípios norteadores, mostram-se instigantes à produção de conhecimento e à experimentação que reforça as características criativas de seu trabalho.

Nesse sentido, lembramos de Valéry, que, na citação abaixo, sintetiza ofício do designer gráfico: “o que é fixo engana-nos, e o que é feito para ser olhado muda de aspecto, enobrece-se [...] Pensar consiste, durante a maior parte do tempo que dedicamos ao pensamento, em vaguear por entre motivos em relação aos quais sabemos, antes de mais, que os conhecemos mais ou menos bem” (VALÉRY, 1979:19-31).

## Referências

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **A indústria cultural: o iluminismo como misitificação de massa**. In: LIMA, Luis Costa. **Teoria da Cultura de Massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002. p 169-214.
- AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna: do iluminismo aos movimentos contemporâneos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.
- ARMSTRONG, Hellen. **A criação da disciplina**. In: ARMSTRONG, Hellen (org.). **Teoria do Design Gráfico**. São Paulo: Cosacnaify, 2015. p.19-20
- BARTHES, Roland. **L'aventure Sémiologique**. Paris: Éditions du Seuil, 1985.
- BATESON, Gregory. **Steps to an ecology of mind**. Chicago: C.U.P., 1999.
- \_\_\_\_\_. **Une Unité Sacrée: quelque pas de plus vers une écologie de l'esprit**. Paris: Éditions du Seuil, 1991.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 2ª ed.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica - segunda versão**. Porto Alegre: Zouk, 2014.
- \_\_\_\_\_. **Obras Escolhidas I: Magia, Técnica, Arte, Política**. São Paulo: Brasiliense, 2014.
- \_\_\_\_\_. **Œuvres I**. Paris: Gallimard, 2000
- BRÉHIER, Emile. **Histoire de la philosophie II - XVII - XVIII siècles**. Paris: Quadrige/ Presses Universitaires de France., 1981. 4ª ed.
- BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Edgar Blucher, 2012
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 3 ed. São Paulo: Edgar Blucher, 2008.
- CANEVACCI, Massimo. **Comunicação Visual**. São Paulo: Brasiliense, 2011.
- DÉBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Tradução de Estela de Abreu dos Santos. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.
- DELEUZE, Gilles. **Post-scriptum: sobre as sociedades de controle**. In: DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 2008. p. 219-226.
- DOMER, Peter. **The Art of the Maker: Skill and Its Meaning in Art, Craft and Design**. Londres: Thames & Hudson Ltd , 1994.
- DUCROT, Oswald; TODOROV, Tzvetan. **Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage**. Paris: Éditions du Seuil, 1972.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

- FERRARA, Lucrécia d'Alessio. **A estratégia dos signos**. São Paulo: Perspectiva, 1981.
- \_\_\_\_\_. **Comunicação Espaço Cultura**. São Paulo: Annablume, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Do desenho ao design: um percurso semiótico?** In: Galáxia (Revista nº 7). São Paulo: Educ/CNPq, 2003. p. 49-57
- \_\_\_\_\_. **Design em espaços**. São Paulo: Rosari, 2002.
- \_\_\_\_\_. **Espaço, design, cultura**. In: Diálogos (Revista nº 6). São Paulo: EDUC/CNPq, 2003. p.193
- FERRARA, Lucrécia d'Alessio (org.). **Os nomes da comunicação**. São Paulo: Annablume, 2012.
- FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso: aula inaugural no collège de france, pronunciada em 2 de dezembro de 1970**. São Paulo: Edições Loyola, 2016.
- \_\_\_\_\_. **Les mots et les choses**. Paris: Gallimard, 1966.
- \_\_\_\_\_. **Naissance de la Biopolitique**. Paris: Seuil, 1986.
- \_\_\_\_\_. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Tradução de Raquel Ramalhete. Petrópolis: Vozes, 1999. 20ª ed.
- FLUSSER, Vilém. **A dúvida**. São Paulo: Annablume, 2011a.
- \_\_\_\_\_. **A escrita: há um futuro para a escrita?** São Paulo: Annablume, 2011c.
- \_\_\_\_\_. **Comunicologia: reflexões sobre o futuro**. São Paulo: Mastins Fontes, 2012.
- \_\_\_\_\_. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosacnaify, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar**. São Paulo: Annablume, 2011b.
- \_\_\_\_\_. **The Shape of Things: A philosophy of design**. Londres: Reaktion Books, 2015.
- HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 2008.
- HELLER, Stephen. **Stefan Sagmeister's Gesamtkunstwerk**. In: SAGMEISTER, Stefan. **Things I have learned in my life so far**. Nova Iorque: Paperback, 2008. s/p
- JAKOBSON, Roman. **Linguística e Teoria da comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2003.
- KERCKOVE, Derrick de. **The Skin of the Culture: investigating the new electronic age**. Londres: Kogan Page, 1999.
- KOOLHAAS, Rem. **Três textos sobre a cidade**. Barcelona: GG, 2014.
- KUHN, Thomas S. **A estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectiva, 2017.

- KUMAR, Krishan. **Da sociedade pós-industrial a sociedade pós-moderna: novas teorias sobre o mundo contemporâneo**. 2 ed. São Paulo: Jorge Zahar, 1997.
- LACLAU, Ernesto. **Los fundamentos retóricos de la sociedad**. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2014.
- KITTLER, Friedrich. **Mídias Ópticas - curso em Berlim, 1999**. São Paulo: Contraponto, 2016.
- MARINETTI, Filippo. **Manifesto Futurista**. In: ARMSTRONG, Hellen (org.). **Teoria do Design Gráfico**. São Paulo: Cosacnaify, 2015.
- MCCOY, Katherine. **A tipografia como discurso**. In: ARMSTRONG, Hellen (org.). **Teoria do Design Gráfico**. São Paulo: Cosacnaify, 2015. p. 101-103
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação com extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.
- \_\_\_\_\_. **A Galáxia de Gutenberg**. São Paulo: CENUSP, 1972.
- \_\_\_\_\_. **McLuhan por McLuhan**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- MEGGS, Philip B. **History of Graphic Design**. Nova Iorque: Van Nostrand Reinhold, 2002.
- NASCIMENTO, Carlos Arthur Ribeiro do. **A querela dos universais revisitada**. Cadernos da PUC/Filosofia 13. São Paulo: Educ/Cortez, s.d.
- NEGRI, Antonio. **O poder constituinte: ensaio sobre as alternativas da modernidade**. Tradução de Adriano Pilatti. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- LASWELL, Harold D. **A estrutura e a função da comunicação na sociedade**. Tradução de Gabriel Cohn. In: COHN, Gabriel. **Comunicação e Indústria cultural**. São Paulo: Editora Nacional, 1975.
- LAZZARATO, Maurizio. **As revoluções do capitalismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Signos, Máquinas, Subjetividades**. São Paulo: Senac, 2014.
- \_\_\_\_\_. **Puissances de l'Invention: La psychologie économique de Gabriel Tarde contre l'économie politique**. Paris: Le Seuil, 2002.
- LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: base para configuração de produtos industriais**. São Paulo: Edgar Blucher, 2000
- MERTON, Robert K; LAZARSFELD, Paul. F. **A comunicação de massa, gosto popular e a organização da ação social**. In: LIMA, Luis Costa. **Teoria da Cultura de Massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

- MORIN, Edgar. **Culturas de massas no século XX. Volume 1: Neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011. 10ª ed.
- PANOFSKY, Erwin. **La perspective comme forme symbolique**. Paris: Les éditions de minuit, 1967.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Collected Papers**. Cambridge-Massachusetts: Harvard University Press, 1978. 8 vols.
- \_\_\_\_\_. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- PIGNATARI, Décio. **Semiótica e Literatura**. São Paulo: Atêlie Editorial, 2004.
- RAND, Paul. **Conversa Dois**. In: KROEGER, Michael. **Conversas com Paul Rand**. São Paulo: Cosac & Naify, 2010.
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Exo/Editora 34, 2009.
- \_\_\_\_\_. **O desentendimento: política e filosofia**. São Paulo: Editora 34, 1996.
- \_\_\_\_\_. **O destino das imagens**. São Paulo: Contraponto, 2016.
- SAGMEISTER, Stefan. **Things I have learned in my life so far**. Nova Iorque: Paperback, 2008.
- SENNETT, Richard. **El artesano**. Barcelona: Anagrama, 2008.
- SCHNEIDER, Beat. **Design - Uma Introdução. O design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo: Edgar Blucher, 2013.
- SANTOS, Boaventura Sousa. **Um discurso sobre as ciências**. São Paulo: Cortez, 2008. 5ª ed.
- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultrix, 2003.
- STOLARSKY, André. **Alexander Wollner e a formação do design moderno no Brasil**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.
- TODOROV, Tzvetan. **Literatura y Significación**. Barcelona: Editorial Planeta, 1971.
- VALÉRY, Paul. **Introdução ao método de Leonardo da Vinci**. Lisboa: Arcadia, 1979.
- VERNANT, Jean Pierre. **As origens do pensamento grego**. São Paulo: Difel, 2002.
- VIRNO, Paolo. **Ambivalencia de la multitud: entre la innovación y la negatividad**. Buenos Aires: Tinta Límón, 2011.
- VILLAS-BOAS, André. **O que é (e o que nunca foi) design gráfico**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2007.
- WILD, Lorraine. **O macramê da resistência**. In: ARMSTRONG, Hellen (org.). **Teoria do Design Gráfico**. São Paulo: Cosacnaify, 2015. p.104-108

YOBÉ, Valérie. **Du pixel au papier, objets graphiques et savoir-faire «une réflexion sémiotique sur le graphisme et le monde des visibilitées»**. Tese de Doutorado: Departement d'Études Littéraires - Doctorat en Sémiologie. Montréal: UQÀM, 2012.