Re/vis-à-vis/ta

A lida cotidiana do design gráfico

DIEGO BELO

Re/vis-à-vis/ta

DIEGO RODRIGUES BELO

Re/vis-à-vis/ta

A lida cotidiana do design gráfico

Orientação

Prof. Dr. Paulo Bernardo Ferreira Vaz





Re/vis-à-vis/ta, de Diego Belo, apoia a cultura livre. Está licenciado pela atribuição CC BY 4.0, à exceção de direitos que incidam sobre os trabalhos de terceiros. Essa licença permite a distribuição, remixagem, adaptação e criação a partir deste trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que seja atribuído o devido crédito pela criação original. creativecommons.org/licenses/by/4.0

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

B924r Belo, Diego Rodrigues, 1983-

Re/vis-à-vis/ta: a lida cotidiana do design gráfico / Diego Rodrigues Belo. – Belo Horizonte, 2016.

300 f. : il. ; 29,7 cm

Orientador: Paulo Bernardo Ferreira Vaz Dissertação (Mestrado em Estudos Culturais Contemporâneos), Universidade FUMEC, Faculdade de Ciências Humanas, Sociais e da Saúde, Belo Horizonte, 2016.

1. Cultura material – Brasil. 2. Desenho gráfico – Brasil. 3. Projeto gráfico (Tipografia) – Brasil. I. Título. II. Vaz, Paulo Bernardo. III. Universidade FUMEC, Faculdade de Ciências Humanas, Sociais e da Saúde.

CDU: 7.05

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca da FCH-FUMEC

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais Contemporâneos, área de concentração Estudos Culturais, da Universidade FUMEC, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre, sob a orientação do Prof. Dr. Paulo Bernardo Ferreira Vaz.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Paulo Bernardo Ferreira Vaz, PPG-FUMEC Prof.^a Dra. Juliana Pontes Ribeiro, PPG-FUMEC Prof.^a Dra. Carla Maria Camargos Mendonça, FUMEC Prof. Dr. Frederico de Melo Brandão Tavares, UFOP

Belo Horizonte, 2016

Verbalizing design is another act of design.

Kenya Hara

à vi.

RESUMO

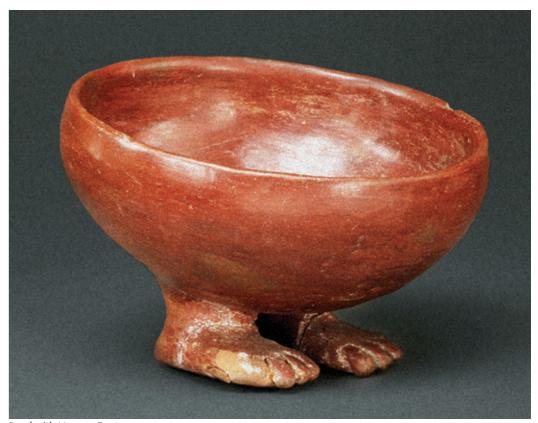
Re/vis-à-vis/ta. A lida cotidiana do design gráfico.

Este estudo propõe dar a conhecer as intrincadas relações entre cultura e design gráfico. Discutir o papel do designer gráfico na sociedade contemporânea a partir da investigação sistematizada dos artefatos como meio para promover e potencializar o capital cultural de um indivíduo. A dissertação reivindica uma suposta função sociocultural do design gráfico enquanto instrumento catalisador da cognição humana. Explora o poder de significação dos artefatos ao evidenciar a dimensão qualitativa dos projetos e procura estabelecer parâmetros para a avaliação do "bom design". Como objeto empírico, é analisada a revista *serrote*. A publicação periódica subsidia a construção das bases conceituais que compatibilizam a qualidade do projeto de design gráfico e o desenvolvimento das inteligências humanas.

Ao estabelecer a correlação existente, ainda que contingente, entre o design gráfico da revista *serrote* e o desenvolvimento do pensamento, a pesquisa esclarece que a experiência no uso dos artefatos promove, dentre outros, a apropriação, compatibilização, articulação e metamorfose dos sentidos configurados no projeto. Com isso, visa alcançar o entendimento de que o artefato de design gráfico – na forma de dispositivos gráfico-editoriais – promove uma ambígua reflexividade no usuário-leitor.

Palavras-chave: Cultura material. Artefato. Design gráfico. Ex-formação. Revista *serrote*.

Re/vis-à-vis/ta 008 / 009



Bowl with Human Feet **Egito 3900–3650 a.C.** [metmuseum.org]



Hiding in London No.4 – Magazine Rack, 2014 **Liu Bolin** [artnet.com]

ABSTRACT

Re/vis-à-vis/ta. Everyday graphic design work.

This study aims to uncover the intricate relationship between culture and graphic design. Discussing the graphic designer's role in contemporary society from the systematized investigation of artifacts as means to promote and enhance the cultural capital of an individual. The dissertation claims a supposed sociocultural function of graphic design as a catalyst tool of human cognition. It explores the artifacts' power of significance to highlight the qualitative dimension of the projects and it seeks to establish parameters for the assessment of "good design". As empirical object, the serrote magazine is analyzed. The periodical publication subsidizes the construction of conceptual bases that harmonize the quality of graphic design's project and the development of human intelligences.

By establishing the correlation, although contingent, among the graphic design of serrote magazine and the development of thought, the research clarifies that the experience in the use of artifacts promotes, among other things, appropriation, compatibility, linkage and metamorphosis of the senses designed in the project. Thus, it aims to achieve the understanding that the graphic design artifact – in the form of graphic-publishing devices – promotes an ambiguous reflexivity in the user-reader.

Keywords: *Material culture. Artifact. Graphic design. Ex-formation*. serrote magazine.

Re/vis-à-vis/ta 010 / 011

1 Design da Cultura, 019

MEMORABILIA: COCÇÃO, COGNIÇÃO, 020 FETICHISMO DOS OBJETOS, 022

Pro-blema, 023 Empiria, 025

CULTURA E DESIGN, 028

Partilha do sensível, 031 Mundividência, 045 Design e complexidade, 052 Sociodinâmica da cultura, 069

CULTURA MATERIAL: PROJÉTEIS, 087

Meu bem, 088 Pro-jeto, 091

2 Cultura do Design, 105

O DESIGN ENTRE O VISÍVEL E O PENSÁVEL, 106

A asa, a ponte e a porta, 109 Cauda de pavão, juba de leão, 118 No silêncio que habita o branco, 130 O papel do papel, 138

RE/VIS-À-VIS/TA, 143

Cultura em revista, 145 serrote, 153 Pé-de-mosca, 161 R de Revista, 167 A perfectibilidade do leitor , 172

CADERNO ICONOGRÁFICO, 184

3 Pensação, 203

LIBERDADE, LIBERDADE, 204

No meio do caminho, 207

ABAIXO AS ASPAS!, 217 PRO-DUTO, 223

Pensamento sistêmico, 226

Erudição, 230

Gestão, 232

Convergência, 233

Sinceridade, 235

Perfectibilidade, 236

Artesania, 239

Visualidade, 241

QUESTÃO DE MILÍMETROS, 247

Inteligências Múltiplas, 251 Criptomnésia, 260 Ideias e ideais, 266

VOLHO, 282

RESUMO, 008
ABSTRACT, 011
PRÓLOGO, 014
BIBLIOGRAFIA, 289
A CONTA, POR FAVOR., 299

Re/vis-à-vis/ta 012 / 013

PRÓLOGO

Façamos uma tomada panorâmica do que se segue. A exposição está divida em três partes. Na primeira, assumimos a perspectiva da cultura sobre o design gráfico. Na sequência, invertemos a narrativa e passamos a observar a cultura a partir da representação pelo design gráfico. Na terceira e última parte, legitimamos a figura do usuário-leitor, procurando situá-lo frente aos projetos de design gráfico e aos desafios que lhe compete no que tange ao desenvolvimento cultural. Conferimos a uma mesma narrativa três enredos paralelos e também entrecruzados, dissociáveis apenas no exercício analítico e teórico da investigação.

Reconhecemos, de antemão, que serão percebidas três óticas diferentes daquele que discorre sobre o tema: ora se comportará como pesquisador, ora como designer gráfico e ora como leitor, óticas distintas mas indissociáveis. Afinal, nada mais evidente: efetivamente, são esses os papéis desempenhados por quem pretende assim se expressar.

Re/vis-à-vis/ta 014 / 015

O autor é designer gráfico. Com o projeto de pesquisa procura compreender melhor a respectiva atividade profissional. E vai além: pretende expandir o entendimento da prática projetual aos demais agentes de interesse.

É preciso admitir, em respeito ao princípio da transparência científica, um potencial conflito de interesses. Por mais substantivo e objetivo que procuremos proceder na análise da revista *serrote*, objeto de nossa pesquisa que ganhou destaque no percurso do Mestrado, é mais ou menos inevitável que compactuemos com uma visão benevolente, por vezes excessivamente adjetivada e entusiasta, para com a publicação e a prática de design gráfico. Consciente disso, o leitor deve tomar a discussão de modo crítico e aplicar os descontos que entender adequados.

Não menos importante: parte da investigação ganhou clarividência durante 62 noites, no ano de 2016, referentes a um período sabático na cidade de Nova York. Experiência fundamental e conveniente para confrontar aquilo que pretendemos discutir. E ainda com um cenário bastante convidativo e convincente. Nova York transpira uma lógica projetual. Para um designer gráfico, oferece em larga escala aspectos distintivos das artes de fazer e dos modos de usar. Capazes de testemunhar a arquitetura metropolitana, o planejamento urbano, a gestão visual dos espaços públicos e privados e, claro, trabalhos exemplares de design gráfico aplicados aos contextos somos levados a pensar nas inter-relações entre projeto e cultura. Além de questionar como o entorno, de certa forma, provoca uma reflexividade no indivíduo que compartilha daquele espaço.

Esperamos, com sinceridade, que a aventura seja quase tão surpreendente, emocionante e enriquecedora quanto ter a *serrote* em mãos. O roteiro segue por aqui. Bom uso, boa leitura.

_				_	



Design da Cultura

Devia ou não devia contar-lhe, por motivos de talvez. Do que digo, descubro, deduzo. Será, se? Apalpo o evidente? Tresbusco. Será este nosso desengonço e mundo o plano – intersecção de planos – onde se completam de fazer as almas?

Se sim, a "vida" consiste em experiência extrema e séria; sua técnica – ou pelo menos parte – exigindo o consciente alijamento, o despojamento, de tudo o que obstrui o crescer da alma, o que a atulha e soterra? Depois, o salto mortale... – digo-o, do jeito, não porque os acrobatas italianos o aviventaram, mas por precisarem de toque e timbre novos as comuns expressões, amortecidas... E o julgamento-problema, podendo sobrevir com a simples pergunta: – "Você chegou a existir?"

Sim? Mas, então, está irremediavelmente destruída a concepção de vivermos em agradável acaso, sem razão nenhuma num vale de bobagens? Disse. Se me permite, espero, agora, sua opinião, mesma, do senhor, sobre tanto assunto. Solicito os reparos que se digne dar-me, a mim, servo do senhor, recente amigo, mas companheiro no amor da ciência, de seus transviados acertos e de seus esbarros titubeados. Sim?

Primeiras Estórias; O espelho. JOÃO GUIMARÃES ROSA

MEMORABILIA: COCÇÃO, COGNIÇÃO

O elefante africano possui um cérebro três vezes maior do que o nosso. Conta, em média, com 258 bilhões de neurônios. No entanto, 98% dos neurônios estão localizados no cerebelo. Isso faz com que a capacidade sensorial dos elefantes seja fantástica, mas a cognitiva muito mais limitada do que a dos seres humanos.

Há algum tempo a neurocientista Suzana Herculano-Houzel vem pesquisando os motivos que tornam o cérebro humano notável, o porquê de a inteligência cognitiva ser uma capacidade imprescindível para o desenvolvimento da espécie.

A partir de uma pesquisa conduzida por cientistas brasileiros, pioneira no mundo, foram contabilizados no cérebro humano, em média, 86 bilhões de neurônios (ESTEVES, 2013). Dentro desse universo, 16 bilhões se encontram no córtex cerebral. A concentração é muito superior em comparação a qualquer outro animal. A hipótese defendida por Herculano-Houzel — a partir do conhecimento consolidado pela ciência de que os neurônios do córtex formam a unidade de processamento e integração de informações, de memória e planejamento futuro — é de que o parâmetro para avaliar a capacidade cognitiva não está no tamanho do cérebro, tampouco na quantidade ou tamanho das células neuronais, mas sim na concentração de neurônios na região do córtex.

Restava investigar como o homem conseguira compensar o custo energético do cérebro, já que "embora esse órgão responda por apenas 2% do peso de um indivíduo, ele consome um quinto de toda a energia ingerida" (ESTEVES, 2013). O fato curioso é que, caso o ser humano mantivesse dieta semelhante a de outros primatas, precisaria passar nove horas, ou mais, se alimentando para sustentar todas as funções vitais. Seria, claro, inviável ou, no mínimo, extremamente arriscado. Não sobraria, inclusive, tempo para desenvolver a cultura ou nem sequer nos batizarmos como os "hominídeos sabidos".

A grande virada, argumenta Suzana Herculano-Houzel, ocorreu a partir da mudança da nossa dieta, da capacidade de fazer com que a comida renda mais calorias. Ou seja, ao dominar o fogo, preparar e cozinhar os alimentos, o ser humano simultaneamente viabiliza o custo calórico do corpo e conquista muito mais tempo livre de quaisquer necessidades fisiológicas. O alimento cozido proporciona um

aproveitamento energético muito superior durante a digestão, além de ser consumido de maneira muito mais rápida.

Chegamos, enfim, ao princípio da nossa pesquisa. A capacidade de cultivar o potencial cognitivo — produzir cultura — é um traço eminentemente humano. Nascemos dotados de grande capacidade, segundo Herculano-Houzel (2015), mas com poucas habilidades. O desenvolvimento do capital cultural decorre do uso, da prática, das relações, do esforço individual.

Nos interessa investigar a faculdade humana de projetar. A cultura material é, certamente, rico objeto de análise de uma determinada sociedade. O desafio consiste em procurar entender como a cultura material influencia o desenvolvimento das capacidades cognitivas. Para tanto, nos concentraremos em uma manifestação cultural onipresente e imprescindível no ambiente em que vivemos: o design. Meio e produto material e imaterial conveniente para o florescimento das habilidades cognitivas, o design opera em diversas ramificações e manifestações. O nosso entendimento perpassa o objeto da disciplina do design — o projeto — e se concentra na abordagem específica do design gráfico. Investigaremos em que medida e de quais maneiras o design gráfico pode contribuir para o desenvolvimento cultural humano. Ou seja, como projetos de design gráfico podem ser configurados como uma espécie de exercício cognitivo.

A abordagem parte de aproximações, metáforas, referências muitas vezes gestadas em outras áreas do conhecimento. As metáforas procuram criar uma narrativa que envolva o leitor. É uma maneira de dialogar com a frieza teórica, ilustrar e vitaminar o argumento. A riqueza do processo em que o design se insere está justamente na capacidade de forjar artefatos das mais diversas naturezas, complexidades, necessidades e requisitos e, ainda sim, ser reconhecido como um projeto de design.

Ao direcionar o olhar para os alimentos dos nossos antepassados em cozimento, esperamos expandir a legibilidade daquele ambiente para os artefatos, físicos e simbólicos. Miramos a fogueira, o espeto, os recipientes e ferramentas, as expressões visuais e linguagens, a convivência em comunidade, a divisão das tarefas, o aprendizado cotidiano, a manifestação e o desenvolvimento das marcas de uma sociabilidade ou a constituição daquilo que podemos denominar cultura.

FETICHISMO DOS OBJETOS

Encontrar a trilha reversa do processo criativo é uma das mais árduas e ingratas tarefas para um designer. O encadeamento das ideias não segue uma ordem lógica, é difícil explicar as escolhas e os descartes, justificar "matematicamente" a solução da problematização de um projeto. A investigação teórica padece de problema semelhante. De onde terá surgido o incômodo, a dúvida, a curiosidade sobre o objeto a ser pesquisado? Em nosso caso há ao menos um texto fundamental para a fagulha, o estalo mental, a motivação para o desenvolvimento deste projeto de pesquisa. Denominado *Design*, *cultura material e o fetichismo dos objetos*, do historiador da arte Rafael Cardoso (1998), o artigo trata basicamente da capacidade que o design possui de atribuir significados que não são necessariamente inerentes aos artefatos.

Ao invés de conduzir a respostas, o artigo suscitou novos questionamentos. Um designer é capaz de configurar um artefato, investindo-lhe significados extrínsecos à sua natureza formal. O ato projetual pode ser entendido como algo bem mais complexo do que revelar a identidade essencial de um produto. Residiria nisso, então, o papel e a responsabilidade sociocultural fundamental do design?

Ao realizar o ato de projetar, o indivíduo que o faz não somente projeta uma forma ou um objeto mas, necessariamente, também se projeta naquela forma ou naquele objeto. Quero dizer com isto, muito simplesmente, que a coisa projetada reflete a visão de mundo, a consciência do projetista e, portanto, da sociedade e da cultura às quais o projetista pertence. Aí está a questão chave da cultura material. Toda sociedade projeta (investe) na sua cultura material os seus anseios ideológicos e/ ou espirituais e se aceitamos esta premissa, logo é possível conhecer uma cultura — pelo menos em parte — através do legado de objetos e artefatos que ela produz ou produziu. A partir dessa constatação histórica, torna-se lícito perguntar: que tipo de cultura material pretendemos legar às gerações futuras como testamento da nossa época e da nossa sociedade? (CARDOSO, 1998, p.37)

Dentro de um complexo e interligado mundo físico em que tudo é energia, vibração e movimento não serão os designers a tergiversarem da tarefa de construir os novos desafios do cotidiano. Mergulhados nos sistemas de objetos e ações (SANTOS, 2014), o designer gráfico, querendo ou não, participa de modo determinante na dinâmica cultural da sociedade em que se insere. Cabe, portanto, tomar consciência do poder criador e transformador do design. Um projeto de design é, antes de tudo, um acondicionamento de ideias: pode se constituir como vetor de informação e conhecimento.

Pro-blema

Partamos do pressuposto de que exista uma correlação entre design gráfico e cultura. Ou seja: o design gráfico opera algum tipo de influência sobre a construção da cultura. Mais: o design gráfico é uma dentre tantas manifestações culturais.

O alicerce que utilizaremos para organizar o projeto de pesquisa – a nossa hipótese de trabalho – é que o "bom" design gráfico é meio para o desenvolvimento da cultura de um indivíduo.

A discussão sobre a natureza do design não deveria ser polarizada entre estilo e substância. A superfície das coisas importa, mas também precisamos ter a capacidade de entender o que está por baixo. O design já não se baseia em modelos mecânicos. A máquina de escrever tinha partes móveis que o desenhista industrial possivelmente poderia comprimir. Quantas partes móveis há para Jonathan Ive manipular? Até que ponto um conhecimento básico das leis da termodinâmica favorecerá o projeto de um produto eletrônico para o consumidor moderno? O que sobra para um designer lidar é a superfície, a aparência e as nuances semânticas do significado que nos permitem interpretar e entender o que um objeto está tentando nos dizer sobre si mesmo. Essas mensagens vão desde o que um objeto faz, e quanto vale, até o modo de ligá-lo. São questões que estão longe de ser triviais, mas transformam o designer em narrador. E, embora sem dúvida seja verdade que o design é uma linguagem, só quem tem uma história convincente para contar sabe como usar essa linguagem de maneira fluente e eficaz. (SUDJIC, 2010, p.34)

A questão que conduzirá a nossa investigação versa sobre o seguinte entendimento: em que medida e de quais maneiras o design gráfico promove e potencializa o desenvolvimento do capital cultural humano?

Tomaremos o design gráfico a partir do objeto de sua disciplina: o projeto. No âmbito da cultura, trabalharemos com a unidade básica: o indivíduo. Entendemos a cultura como um processo de desenvolvimento pessoal. Um processo de formação e mudança social. Sobre o design gráfico, para além dos aspectos persuasivos, estéticos e econômicos, pretendemos debater sobre a capacidade de conformar a materialidade e, ao mesmo tempo, promover a valoração de experiências.

O designer gráfico é uma espécie de engenheiro dos signos. Possui a capacidade de imputar significados de níveis complexos aos projetos que desenvolve. Pode acrescentar valor simbólico que transcenda aquilo que é inerente, intrínseco ao artefato. Se tudo isso é verdadeiro, a nossa investigação deverá discutir a forma como o processo se dá, a partir de quais parâmetros e com quais ferramentas ou *expertise*.

A pesquisa procura investigar também de que maneira nós, usuários, atribuímos valor de uso aos artefatos. Artefato, aqui, entendido como objeto de design gráfico produzido pela ação humana por meio de fabricação. Esperamos demonstrar que o design gráfico possui uma relação transitiva com o indivíduo. O projeto exerce um papel sobre a cultura. A cultura é determinante para a formação intelectual do indivíduo. Logo, o design gráfico possui um papel sociocultural fundamental.

Pretendemos observar a capacidade do design gráfico em instaurar uma discursividade. Alçar o usuário ao papel de formulador. A função sociocultural que reivindicamos estaria habilitada, dessa maneira, a partir da reflexividade – intencionalmente ambígua – do usuário. Manifestada em dois sentidos, um interno e outro externo: apreender, reconhecer, internalizar e conscientizar; e também propor ligações e conexões, propagar, partilhar saberes e sentidos.

Não obstante a barafunda da responsabilidade social inerente à profissão de designer, também lidaremos com a famigerada dimensão qualitativa do projeto de design gráfico. Julgamos que, assim como a interpretação e a relação que mantemos com os artefatos possui uma carga bastante subjetiva, a qualidade dos projetos parece habitar um cenário muito pouco objetivo. Por que é tão difícil definir "bom design"? É bem evidente em nosso cotidiano artefatos melhores projetados do que outros. Seja nos aspectos materiais ou simbólicos.

Como, dentro do projeto de pesquisa, definir parâmetros? O juízo de valor sempre carrega uma carga subjetiva que inviabiliza a análise e a discussão sobre a qualidade dos projetos de design? E, se conseguirmos determinar características que definam o "bom design", ele é mais eficaz no propósito cultural? Afinal, o que promove a mudança: o "conteúdo" ou a "forma"? Ou seria um conjunto interconectado? Por exemplo: pode haver "bom design" em produtos ruins? E ótimos produtos com design sofrível, de má qualidade?

O projeto procura discutir o papel do design gráfico na sociedade contemporânea. Espera contribuir para fortalecer uma cultura do design e entender a prática de projeto também pelo viés cultural. A relevância e onipresença dos artefatos de design gráfico é suficiente para questionar a sua existência. Acreditamos que quanto melhores os projetos, melhores serão os designers, os indivíduos, a sociedade, o ambiente, as relações. Há em jogo uma potencial reação em cadeia, uma espiral virtuosa.

Empiria

O design gráfico é uma área de conhecimento que apresenta algumas especialidades. Grosso modo, a disciplina abrange o design gráfico editorial, promocional, de sinalização e dos sistemas de identidade visual.

O design gráfico editorial se impõe, no contexto do projeto de pesquisa, como a especialização que com melhores atributos contribuirá, por meio da investigação sistematizada. Essa especialização pode ser descrita como um conjunto de técnicas e saberes que se utiliza das palavras e imagens para construir dispositivos impressos com o objetivo de comunicar. Dentro da gama de artefatos mais amplamente conhecidos e usufruídos destacamos os livros, os jornais e as revistas.

Interessante notar que o ato de leitura, de modo geral, carrega consigo um consenso social de meio para a construção do saber. Somos estimulados, desde muito jovens, a investir tempo e dedicação à leitura. Pouco se discute, no entanto, o papel e a importância do designer gráfico na configuração material e imaterial dos artefatos editoriais impressos. O conteúdo (palavras e imagens) é o protagonista, enquanto a função decisiva, fundamental, imprescindível desempenhada pelos designers gráficos é desconhecida ou relegada para segundo plano.

Os artifícios — as decisões tomadas pelo profissional que exerce o papel de designer — contribuem para a efetividade da transmissão das mensagens contidas nos textos. O designer gráfico editorial desempenha um papel de editor, jogando luz e sombra com o objetivo de oferecer um espectro de percepções e interpretações, maximizar a comunicação e o compartilhamento de complexidades.

Além disso, a análise de aspectos objetivos dos projetos de design gráfico permite colocar à prova formulações teóricas, problematizando, esclarecendo, dentro do diálogo entre o específico e o geral, e vice-versa. A investigação empírica confronta a realidade, procura em grande medida a sabedoria concreta, que se apóia no conhecimento especulativo, argumentativo, na reflexão teórica e deve almejar uma lógica palpável, realizável. A prática está contida na teoria. O contrário também é verdadeiro. A teoria, como nos lembra Bonsiepe (2010), torna explícito aquilo que está implicitamente contido na prática.

Em um contexto de saberes difusos e esfacelados, hiperespecializados, conseguiríamos ramificar o design gráfico editorial em muitas outras camadas. Nos interessa aqui, porém, uma distinção simples, mais ampla, que consiste entre o que configura o design gráfico editorial periódico e o não periódico.

Enquanto o não periódico projeta artefatos, digamos, independentes – destacamos principalmente os livros –, o design gráfico editorial periódico se concentra naqueles projetos que demandam uma continuidade. O seu produto mais comum e amplamente conhecido e utilizado são as revistas.

Finalmente, assim, alcançamos o nosso recorte empírico. As revistas possuem insumos suficientemente relevantes para levar adiante a nossa discussão e promover o confronto entre o rigor teórico, reflexivo, com o olhar sobre um artefato produto da prática profissional cotidiana.

Mesmo dentro do assombroso universo disponível das revistas impressas atualmente não foi muito complicado definir qual título seria trabalhado na investigação. Imediatamente recorremos a uma publicação nacional, que também apresenta alcance global. De forma até bastante óbvia chegamos à *serrote*, revista de ensaios publicada pelo Instituto Moreira Salles – relevante centro cultural brasileiro –, já referenciada e consolidada no mercado editorial. Superando, em

2015, a marca de mais de duas dezenas de edições já publicadas, a *serrote* é uma revista de periodicidade quadrimestral. A linha editorial demonstra convergência, sintonia e coerência com o nosso problema de pesquisa.

Para além da abordagem individualizada, as observações permitirão pensar sobre a dimensão qualitativa do design gráfico, o motivo pelo qual os artefatos precisam ser bem projetados. E em que medida projetos de qualidade são ferramentas cognitivas mais eficazes, que potencializam a capacidade de desenvolvimento cultural dos indivíduos.

Recapitulando resumidamente, entramos na pesquisa com o intuito de trabalhar a partir da perspectiva do design gráfico. Dentre as especialidades da disciplina, optamos pelo design gráfico editorial. Levando em conta a contemporaneidade, acessibilidade e penetração, recortamos um pouco mais e chegamos ao design gráfico editorial periódico. Uma instigante publicação, de origem nacional, foi selecionada. Delimitamos claramente, dessa maneira, o lugar em que a pesquisa empírica irá se apoiar e sobre a qual a reflexão teórica será aplicada.

Dado o volume de informação disponível em todos os números da *serrote* já publicados, optamos por selecionar um fragmento suficientemente relevante para a análise. O objetivo, acima de tudo, é promover antes uma investigação reflexiva, profunda, ao invés de outra mais rasa e abrangente, quantitativa. Na *serrote*, a pesquisa irá se concentrar principalmente em dois aspectos distintos: nas edições de números 1 (março 2009), 10 (março 2012) e 20 (julho 2015); ainda nos apoiaremos nos textos editoriais das respectivas edições.

O recorte, dentro do recorte, não é aleatório. Pretendemos investigar tanto uma amostragem significativa da publicação, assim como partir de elementos dialógicos com o tema da pesquisa. Três edições nos parecem suficientes, por diversos motivos. Selecionamos a primeira edição, a intermediária e uma mais recente. São, ao mesmo tempo, marcos celebratórios e coerentes com a identidade do conjunto.

Esperamos com o nosso objeto empírico encontrar pertinência e substrato para a discussão que se instaura. Entendemos o corpus teórico do design gráfico em relação estreita com a práxis, com o objeto da disciplina. Falar de revistas para falar de cultura é apenas o enunciado do problema. As ferramentas estão dadas, agora é partir para o ataque, para o confronto entre a teoria e a prática.

CULTURA E DESIGN

O design gráfico é um processo peculiar de projetar e fabricar artefatos. Os artefatos – objetos produzidos pela ação humana por meio de fabricação (CARDOSO, 2012) – gerados pela prática profissional cotidiana carregam uma dimensão material, formal, e outra imaterial, simbólica. O design gráfico constitui, por isso, uma importante e onipresente fonte de observação e análise da cultura material de uma determinada sociedade.

Pretendemos investigar de quais maneiras e em que medida o conjunto dos projetos produzidos por meio da prática de design gráfico comunica significados extrínsecos à natureza formal dos artefatos. E como pode contribuir para o desenvolvimento das operações cognitivas, de uma inteligência emancipatória, enfim, do capital cultural humano. Iluminaremos uma suposta relevância cultural reivindicada pelo design gráfico. Tal relevância estaria atrelada ao valor simbólico dialógico existente na relação entre os artefatos e os indivíduos, conforme nos entregamos à aventura intelectual proporcionada pelo exame daquilo que vemos, sentimos, tocamos, interagimos.

Como os utensílios, os provérbios ou outros discursos, são *marcados por usos*; apresentam à análise as *marcas de atos* ou processos de enunciação; significam as *operações* de que foram objeto, operações relativas a situações e encaráveis como *modalizações* conjunturais do enunciado ou da prática; de modo mais lato, indicam portanto uma *historicidade* social na qual os sistemas de representações ou os procedimentos de fabricação não aparecem mais só como quadros normativos mas como *instrumentos manipuláveis por usuários*. (CERTEAU, 1994, p.82)

De maneira simplificada, podemos desenhar o trajeto de pesquisa pretendido em forma circular ou mesmo espiralado. A investigação parte de uma ideia de cultura como processo emancipatório. O viés se estreita, e vamos discutir a expressão da cultura nas manifestações projetuais de design gráfico. Retornamos, então, ao ponto de

partida, que já não se encontrará no mesmo lugar, demonstrando como artefatos bem projetados podem ser meio para o desenvolvimento cultural do indivíduo. Metaforicamente, é como se tivéssemos dois eixos interconectados, funcionando como uma espécie de engrenagem: os projetos de design gráfico estão articulados com o indivíduo. O que possibilita o mecanismo funcionar e ativar outras engrenagens é a cultura.

Dotados de maior capacidade cerebral, nossos antepassados humanos aprenderam a segurar as coisas nas mãos, a pensar sobre o que seguravam e afinal a dar forma às coisas: os homens-macacos eram capazes de fabricar ferramentas, os seres humanos produzem cultura. (SENNETT, 2013, p.170)

O entendimento parte da exploração do objeto da disciplina do design gráfico – o projeto – e discute as maneiras pelas quais os artefatos podem se apresentar como instrumento para o desenvolvimento sociocultural. O design gráfico assumiria, dessa forma, um meio plausível para se criar valor, para pensar a cultura material como recurso social.

O que nos interessa entender "é o modo como, traçando linhas, dispondo palavras ou repartindo superfícies, desenham-se também partilhas do espaço comum" (RANCIÈRE, 2012a, p.101). O design gráfico habita o terreno do visível. Mas talvez o seu papel social esteja no pensável, no estabelecimento de configurações do mundo sensível.

É nesse poder de associar e dissociar que reside a emancipação do espectador, ou seja, a emancipação de cada um de nós como espectador. Ser espectador não é a condição passiva que deveríamos converter em atividade. É nossa situação normal. Aprendemos e ensinamos, agimos e conhecemos também como espectadores que relacionam a todo instante o que veem ao que viram e disseram, fizeram e sonharam. Não há forma privilegiada como não há ponto de partida privilegiado. Há sempre pontos de partida, cruzamentos e nós que nos permitem aprender algo novo caso recusemos, em primeiro lugar, a distância radical; em segundo, a distribuição dos papéis; em terceiro, as fronteiras entre os territórios. (RANCIÈRE, 2012b, p.21)

O caminho da emancipação dos indivíduos perpassa o terreno cultural. Encontra no design gráfico ambiente fértil, já que os artefatos forjam uma "nova textura da vida comum" (RANCIÈRE, 2012a, p.107), evocam outros sentidos e significados, além de promoverem "associação de suas formas com as formas de vida" (RANCIÈRE, 2012a, p.118). Aludimos Hara (2011), para quem o design pode ser um meio cultural lento e silencioso que gradualmente exerce uma influência sobre a qualidade da necessidade.

A grande arena da transformação possível – e, portanto, das poucas utopias que nos restam – encontra-se atualmente no limiar entre verbal e visual, entre material e imaterial, precisamente no campo do projeto de design e comunicação. (CARDOSO, Prefácio in FLUSSER, 2007, p.17)

Para nos desvencilharmos das enrascadas teóricas que estamos nos metendo, faremos uso sistemático da filosofia flusseriana. As atividades projetuais de design gráfico carregam consigo grandes, talvez insuperáveis, ambiguidades, paradoxos e contradições. Esperamos aprofundar a discussão deixando de lado a ingenuidade de aceitar soluções fáceis, porém frágeis. Só assim teremos a possibilidade de alcançar uma problematização coerente com a complexidade inerente à prática projetual. O primeiro desafio que expomos é o fato de que o artefato de design gráfico foi projetado em nossa direção na forma de um obstáculo. Por outro lado, é um obstáculo que precisamos para prosseguir. Quer dizer, um obstáculo que pode vir a remover outros obstáculos.

Um "objeto" é algo que está no meio, lançado no meio do caminho (em latim, *ob-iectum*; em grego, *problema*). O mundo, na medida em que estorva, é objetivo, objetal, problemático. Um "objeto de uso" é um objeto de que se necessita e que se utiliza para afastar outros objetos do caminho. Há nessa definição uma contradição: um obstáculo que serve para remover obstáculos? Essa contradição consiste na chamada "dialética interna da cultura" (se por "cultura" entendermos a totalidade dos objetos de uso). Essa dialética pode ser resumida assim: eu topo com obstáculos em meu caminho (topo com o mundo objetivo, objetal, problemático), venço alguns desses obstáculos (transformo-os em obje-

tos de uso, em cultura), com o objetivo de continuar seguindo, e esses objetos vencidos mostram-se eles mesmos como obstáculos. Quanto mais longe eu vou, mais sou impedido pelos objetos de uso (mais na forma de carros e de instrumentos administrativos do que na forma de granizo e tigres). E na verdade sou duplamente obstruído por eles: primeiro, porque necessito deles para prosseguir, e, segundo, porque estão sempre no meio do meu caminho. Em outras palavras: quanto mais prossigo, mais a cultura se torna objetiva, objetal e problemática (FLUSSER, 2007, p.194)

O problema que se segue, então, é como devemos projetar de modo a potencializar o progresso daqueles que serão afetados pelos artefatos e, simultaneamente, possa a configuração do projeto não apenas minimizar as obstruções pelo caminho, como indicar novos caminhos.

A questão relativa à configuração poderá, então, ser formulada do seguinte modo: posso configurar meus projetos de modo que os aspectos comunicativo, intersubjetivo e dialógico sejam mais enfatizados do que o aspecto objetivo, objetal e problemático? (FLUSSER, 2007, p.195)

Necessariamente, são questões a serem enfrentadas pelos designers gráficos. As possíveis respostas resultam em implicações culturais, políticas e estéticas e estão vinculadas a todo e qualquer artefato. Trabalharemos com o entendimento no sentido de que melhores projetos configuram obstáculos menos obstrutivos. Nos parece um sentido coerente com as ideias articuladas por Flusser (2007, p.198), para quem "os objetos de uso, afinal de contas, são obstáculos de que necessito para poder progredir e, quanto mais preciso deles, mais os consumo". Com rigor, comprometimento e inteligência é possível imaginar obstáculos que desobstruam, ou seja, obstáculos para a remoção de obstáculos.

Partilha do sensível

Antes de questionar a relevância do design gráfico enquanto meio de desenvolvimento do capital cultural humano, é nosso dever intelectual introduzir os conceitos de cultura e design, os respectivos processos de funcionamento e os mecanismos que possibilitam o seu desenvolvimento. Trataremos os conceitos e os autores sob diversas perspectivas.

Partiremos de uma das definições de cultura conforme indicado por Williams (2007, p.121): "substantivo independente e abstrato que descreve um processo geral de desenvolvimento intelectual, espiritual e estético". Iluminaremos a cultura segundo o seu caráter civilizatório: "nos referimos à posição da cultura em relação às questões de conhecimento e conceitualização, em como a 'cultura' é usada para transformar nossa compreensão, explicação e modelos teóricos do mundo" (HALL, 1997, p.1).

O projeto abordará a centralidade da cultura nos processos de formação e mudança social (HALL, 1997). Exploraremos aquilo que, para Renato Janine Ribeiro, seria a "educação fora de ordem".

Quanto mais fora de ordem e descompromissado, mais será cultura. Posso ir a todas as exposições de arte e com elas aprender muito sobre pintura. Ficarão brechas, essa é a diferença no confronto com a educação, que procura evitar vazios e completar a formação da pessoa. Mas no tempo de hoje, dá para "completar" uma formação? Em nossa sociedade, a mais complexa da história, necessariamente seremos incompletos. Dizer que, ao terminar um curso, completamos a formação é um erro. Um estabelecimento de ensino bom, seja do nível que for, infantil ou doutorado, não deve acenar com a promessa de completude. A educação tem muito uso a fazer da cultura. (RIBEIRO, 2014)

Além da cultura enquanto formação intelectual, há boas discussões sobre a dicotomia entre cultura e natureza. Embora seja recorrente considerar a natureza como um derivado da cultura, o conceito de cultura, conforme Eagleton (2011), etimologicamente falando, é um conceito derivado do de natureza. Cultura, nessa acepção, é o cultivo daquilo que cresce naturalmente. Inclusive, tal sentido permanece vivo em nossa língua. A suposta oposição implica a existência de uma natureza ou matéria-prima além de nós. Pressupõe ainda que a matéria-prima precisa ser elaborada em uma forma humanamente significativa. Por isso, há uma falsa oposição, já que o próprio sentido que o termo cultura nos revela já desconstrói tal oposição.

De princípio, segundo Eagleton (2011), a cultura denotava processos materiais e, progressivamente e metaforicamente, foi compartilhando o sentido para questões imateriais, espirituais. A cultura enquanto cultivo, um cuidar – atividade daquilo que cresce naturalmente – sugere uma dialética entre o artificial e o natural, entre o que fazemos ao mundo e o que o mundo nos faz.

As revistas, por exemplo, são produzidas com papel, tinta, cola, costura, plástico. Insumos indiscutivelmente artificiais, mas provenientes de elementos orgânicos, vegetais e animais, e também minerais. Madeira, lã, látex, petróleo, e por aí vai, retrocede para árvore, ovelha, seiva, óleo. Eagleton (2011) propõe que a ideia de cultura significa uma dupla recusa: por um viés, a do determinismo orgânico; por outro, a da autonomia do espírito. Tanto naturalismo, quanto idealismo são rejeitados. Contra o primeiro podemos argumentar que há algo na natureza que a excede e a anula. Contra o idealismo, que a ação humana possui suas raízes em nossa biologia e no ambiente natural. No sentido original da lavoura, acrescenta Eagleton (2011), o cultivo sugere simultaneamente regulação e crescimento espontâneo. Podemos modificar a cultura, mas o material a ser alterado possui sua existência autônoma, a qual lhe empresta algo da recalcitrância da natureza. Daí decorre o entendimento que não somos meros produtos do meio, tampouco seriam esses ambientes nossa argila de modelar. O termo "cultura' compreende uma tensão entre fazer e ser feito, racionalidade e espontaneidade, que censura o intelecto desencarnado do iluminismo tanto quanto desafia o reducionismo cultural de grande parte do pensamento contemporâneo" (EAGLETON, 2011, p.14). O autor sublinha a estranheza do conceito, que combina crescimento e cálculo, liberdade e necessidade, além de idealizar um projeto consciente, mas também um excedente não planejável.

Há oposição de sentidos também dentro de nós, pois a cultura indica a porção que se cultiva e refina, e aquilo que constitui a matéria-prima — seja lá o que isso possa significar — para esse refinamento. A natureza, como diz Eagleton (2011, p.15), passa não significar mais "apenas a matéria constitutiva do mundo, mas a perigosamente apetitiva matéria constitutiva do eu".

A natureza humana não é exatamente o mesmo que uma plantação de beterrabas, mas, como uma plantação, precisa ser cultivada — de modo que, assim como a palavra "cultura" nos transfere o natural para o espiritual, também sugere uma afinidade entre eles. Se somos seres culturais, também somos parte da natureza que trabalhamos. Com efeito, faz parte do que caracteriza a palavra "natureza" o lembrar-nos da continuidade entre nós mesmos e nosso ambiente, assim como a palavra "cultura" serve para realçar a diferença. (EAGLETON, 2011, p.15)

Entre nós e a natureza existem semelhanças e diferenças. Como ela, há um imperativo que nos molda. Mas diferimos uma vez que "podemos fazer isso a nós mesmos, introduzindo assim no mundo um grau de autorreflexividade a que o resto da natureza não pode aspirar" (EAGLETON, 2011, p.15). Flusser (2007), inclusive, provoca ao afirmar que o ser humano é um design contra a natureza. Acrescenta que somos trapaceiros trapaceados e que o processo de design e de comunicação que está por detrás de toda a cultura consiste em nos libertar de limitações ditas naturais.

A comunicação humana é um processo artificial. Baseia-se em artificios, descobertas, ferramentas e instrumentos, a saber, em símbolos organizados em códigos. Os homens comunicam-se uns com os outros de uma maneira não "natural": na fala não são produzidos sons naturais, como, por exemplo, no canto dos pássaros, e a escrita não é um gesto natural como a dança das abelhas. (FLUSSER, 2007, p.89)

Há um caráter fraudulento expresso no conceito de design, conforme Flusser (2007). De certa maneira, o design gráfico opera a cultura para realizar um truque e não passa de uma mentira, uma trapaça contra a natureza. A trapaça imposta pela cultura nos permite superar os desafios que o cotidiano impõe. E é também reconfortante, pois procura dar sentido e ordenação a um ambiente "naturalmente" caótico.

O caráter artificial da comunicação humana (o fato de que o homem se comunica com outros homens por meio de artifícios) nem sempre é totalmente consciente. Após aprendermos um código, tendemos a esquecer a sua artificialidade: depois que se aprende o código dos gestos, pode-se esquecer que o anuir com a cabeça significa apenas aquele "sim" que se serve desse código. Os códigos (e os símbolos que os constituem) tornam-se uma espécie de segunda natureza, e o mundo codificado e cheio de significados em que vivemos (o mundo dos fenômenos significativos, tais como o anuir com a cabeça, a sinalização de trânsito e os móveis) nos faz esquecer o mundo da "primeira natureza". E esse é, em última análise, o objetivo do mundo codificado que nos circunda: que esqueçamos que ele consiste num tecido artificial que esconde uma natureza sem significado, sem sentido, por ele representada. O objetivo da comunicação humana é nos fazer esquecer desse contexto insignificante em que nos encontramos — completamente sozinhos e "incomunicáveis" —, ou seja, é nos fazer esquecer desse mundo em que ocupamos uma cela solitária e em que somos condenados à morte — o mundo da "natureza". (FLUSSER, 2007, p.90)

Quer dizer, fomos aprendendo a construir o nosso próprio ambiente para dar sentido, uma suposta coerência para disfarçar o insuportável peso de viver.

A comunicação humana é um artifício cuja intenção é nos fazer esquecer a brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte. Sob a perspectiva da "natureza", o homem é um animal solitário que sabe que vai morrer e que na hora de sua morte está sozinho. Cada um tem de morrer sozinho por si mesmo. E, potencialmente, cada hora é a hora da morte. Sem dúvida não é possível viver com esse conhecimento da solidão fundamental e sem sentido. A comunicação humana tece o véu do mundo codificado, o véu da arte, da ciência, da filosofia e da religião, ao redor de nós, e o tece com pontos cada vez mais apertados, para que esqueçamos nossa própria solidão e nossa morte, e também a morte daqueles que amamos. Em suma, o homem comunica-se com os outros; é um "animal político", não pelo fato de ser um animal social, mas sim porque é um animal solitário, incapaz de viver na solidão. (FLUSSER, 2007, p.91)

Contudo, a consciência do auto-engano provocado pelo nosso envolvimento com a cultura ao invés de desiludir pode estimular uma vigorosa reviravolta, já que nos tornamos conscientemente responsáveis por nossas atitudes. O design gráfico, nesse sentido, não procura explicar o papel da comunicação entre os indivíduos por meio de técnicas, habilidades ou métodos. Antes de tudo, e mais importante, o tomamos como um fenômeno para interpretar, demonstrar o significado da condição humana no mundo.

O caráter não natural desse fenômeno, que se manifesta sob a perspectiva da interpretação, ainda não foi compreendido com a artificialidade de seus métodos (a produção intencional de códigos). A comunicação humana é inatural, contranatural, pois se propõe a armazenar informações adquiridas. Ela é "negativamente entrópica". Pode-se afirmar que a transmissão de informações adquiridas de geração em geração seja um aspecto essencial da comunicação humana, e é isso sobretudo que caracteriza o homem: ele é um animal que encontrou truques para acumular informações adquiridas. (FLUSSER, 2007, p.93)

Vista por esse ângulo, a ideia de cultura sugere que as capacidade humanas podem ser estimuladas e desenvolvidas. Mais importante ainda, é uma ideia que se posiciona firmemente contra o partidarismo. Por exemplo, Eagleton (2011, p.31) explica que "a cultura exige dos que clamam por justiça que olhem para além de seus próprios interesses parciais, que olhem para o todo [...]. Não importa, assim, que esses interesses possam ser mutuamente contraditórios".

Com essa recusa do partidarismo, a cultura aparenta ser uma noção politicamente neutra. Mas é precisamente nesse compromisso formal com a multiformidade que ela é mais clamorosamente partidária. A cultura é indiferente a respeito de quais faculdades humanas devem ser realizadas, e pareceria assim genuinamente imparcial no nível do conteúdo. Ela insiste apenas que essas faculdades devam ser realizadas harmoniosamente, cada uma contrabalançando judiciosamente a outra, e insinua, por conseguinte, uma política no nível da forma. Pede-se-nos que acreditemos que a unidade é inerentemente preferível ao conflito, ou a simetria à unilateralidade. Pede-se-nos também que acreditemos, de modo ainda mais implausível, que isso não é em si uma posição política. Analogamente, uma vez que essas capacidades devem ser realizadas em consideração a si mesmas, a cultura dificilmente pode ser acusada de

ser um instrumento político. Mas existe, de fato, uma política implícita precisamente nessa não utilidade — seja a política aristocrática daqueles que têm o lazer ou a liberdade para pôr desdenhosamente de lado a utilidade, ou a política utópica daqueles que aspiram uma sociedade para além de valores de troca. (EAGLETON, 2011, p.31)

O conceito de cultura sugere um ideal "alcançável" em busca de perfeição e o processo histórico imperfeito que trabalha para esse fim. Mantém um alcance global e relevância social, mas recua do presente melancólico para tornar-se uma imagem comoventemente em perigo de um futuro desejável.

Não é, na verdade, apenas a cultura que está aqui em questão, mas uma seleção particular de valores culturais. Ser civilizado ou culto é ser abençoado com sentimentos refinados, paixões temperadas, maneiras agradáveis e uma mentalidade aberta. É portar-se razoável e moderadamente, com uma sensibilidade inata para os interesses dos outros, exercitar a autodisciplina e estar preparado para sacrificar os próprios interesses egoístas pelo bem do todo. Por mais esplêndidas que algumas dessas prescrições possam ser, certamente não são politicamente inocentes. (EAGLETON, 2011, p.32)

O que salvaria a noção de desenvolvimento cultural como uma cilada em determinado e inequívoco sentido está na própria ideia de que a cultura não é parcial a nenhum interesse específico, não exclui nenhum comportamento particular. Antes pelo contrário, favorece cada faculdade humana, se colocando como gatilho para a ação. Afinal, a cultura favorece as faculdades cognitivas pelo simples fato de que ela cultiva a razão da possibilidade de toda e qualquer manifestação.

Incapaz, de certo modo, de dizer uma coisa sem dizer qualquer coisa, a cultura não diz o que quer que seja, eloqüente a ponto extremo de ser muda. Ao cultivar toda possibilidade até o seu limite, arrisca a deixar-nos com os músculos entorpecidos, imobilizados, tal é o efeito paralisante da ironia romântica. Quando finalmente passamos a agir, encerramos essa liberdade de ação com o sordidamente específico, mas ao menos fazemos isso com a consciência de outras possibilidades e permitimos

Re/vis-à-vis/ta — Design da Cultura

que esse sentido ilimitado de potencial criativo dê forma ao que quer que façamos. (EAGLETON, 2011, p.33)

Nos interessa explorar o que Eagleton (2011) entende como a "boa" utopia presente na ideia de cultura. A cultura pode ser uma "ponte entre o presente e o futuro naquelas forças do presente que são potencialmente capazes de transformá-lo. Um futuro desejável deve ser um futuro exequível" (EAGLETON, 2011, p.37). Se tomarmos o design gráfico sob a ótica cultural veremos como, simultaneamente, é uma realidade palpável e uma promessa difusa. Presta contas com o presente, mas em grande medida é também uma antecipação de um futuro almejado.

A palavra "cultura", que se supõe designar um tipo de sociedade, é de fato uma forma normativa de imaginar essa sociedade. Ela também pode ser uma forma de alguém imaginar suas próprias condições sociais usando como modelo as de outras pessoas, quer no passado, na selva, ou no futuro político. (EAGLETON, 2011, p.37)

No contexto do nosso argumento, a partir da ideia de cultura, desenvolveremos o raciocínio não como um ideia do que foi ou é e sim, claro, do devir, ou seja, do que poderia ou poderá ser. O design gráfico funcionaria como o amálgama objetivo de uma atividade intelectual com o ímpeto de formar um novo tipo de indivíduo. A cultura, por sua vez, se oferece para esse intuito como meta ou destino potencialmente realizável.

Esquematicamente pode-se dar a essa questão a seguinte resposta: para produzir informação, os homens trocam diferentes informações disponíveis na esperança de sintetizar uma nova informação. Essa é a forma de comunicação *dialógica*. Para preservar, manter a informação, os homens compartilham informações existentes na esperança de que elas, assim compartilhadas, possam resistir melhor ao efeito entrópico da natureza. Essa é a forma da comunicação *discursiva*. (FLUSSER, 2007, p.97)

Não obstante ludibriar com astúcia a natureza, o processo de comunicação e design, que codifica a experiência humana, transformando em símbolos todos os fenômenos existentes, substitui a vivência daquilo a que se referem. Sem dúvida, pode resultar em um labirinto de onde nunca conseguiremos sair. Preferimos, contudo, provocar o leitor com um desfecho mais ousado: estaria impresso nos artefatos o mapa a nos indicar a saída.

Cada diálogo pode ser considerado uma série de discursos orientados para a troca. E cada discurso pode ser considerado parte de um diálogo. Por exemplo, um livro científico pode, isoladamente, ser interpretado como um discurso. No contexto de outros livros, ele pode ser interpretado como parte de um diálogo científico. E, considerando de uma distância ainda maior, pode ser compreendido como parte de um discurso científico que flui desde a Renascença e que caracteriza a civilização ocidental. (FLUSSER, 2007, p.97)

O design gráfico de um livro, revista ou quaisquer artefatos, sabemos, atua na conformação da materialidade. Mas não só: como é uma área informacional, influi na valoração das experiências. O design gráfico, apesar de sua onipresença e importância é, paradoxalmente, pouco conhecido. Ele deve ser, entretanto, entendido e reconhecido como ferramenta fundamental para o desenvolvimento da cultura material e, por consequência, humana. Sudjic (2010, p.50) afirma que combinando uma "perspectiva tecnológica com uma apreciação do contexto cultural em que o design atua, temos uma forma particularmente vigorosa de olhar o mundo e entendê-lo". A própria definição do termo "design" é espinhosa. Trabalharemos com as diretrizes apontadas por André Stolarski, concordando que a explicação do termo mais parece um campo minado e que o caminho possível para se chegar a uma definição seria procurar trabalhar com o objeto da disciplina. De acordo com Stolarski (2012, p.227), "o objeto da disciplina do design é o projeto. É ele que a define, é ele o centro de suas atenções e é ele a razão de sua relevância".

Seria de fato impossível buscar, dentro do escopo deste trabalho, a elaboração de uma definição de projeto que pudesse ser, desde já, utilizada para orientar a disciplina. Sabe-se que o projeto lida com ideias

e com a matéria, que possui características direcionais e temporais e que de certa forma envolve a representação de intenções. Não se sabe ao certo qual é a sua essência, mas é muito provável que sua caracterização não tenha como ir muito além de um modo de ser ou agir necessariamente reflexivo, teleológico e prático sem passar a descrever casos particulares, deixando escapar seu caráter mais geral. (STOLARSKI, 2012, p.236)

Concordamos com Stolarski (2012) quando questiona o design como uma atividade inerentemente virtuosa. Ressaltamos que não tratamos do conceito do projeto de design gráfico como algo essencialmente bom ou mau, moral ou ético, ou como um fim em si mesmo.

Se a noção de projeto for tomada como um valor para justificar formas de atuar, estabelecer prioridades econômicas, políticas ou sociais ou legitimar profissões, então ela terá sido reduzida a um pretexto. Se, ao contrário, ela for tomada como um local privilegiado para pensá-las, aí então a disciplina terá sido honrada, desde que o projeto seja sempre considerado em sua inteireza, incompletude e complexidade. (STOLARSKI, 2012, p.237)

Ainda que a nossa proposta permita interpretar e entender o projeto de design gráfico em relação estreita e direta para o funcionamento do comportamento humano, ressaltamos que o processo não é tão simples assim.

Dissemos mais acima que o projeto lida com a *representação de inten*ções. Essa representação não se limita, contudo, a preceder a ação. Vimos que um projeto é um modo que não é, necessariamente, nem meio nem fim, embora muitas vezes assim se caracterize. (STOLARSKI, 2012, p.238)

Pensamos, inclusive, que o grande potencial implícito a um "bom" projeto de design gráfico implica em transformações dificilmente rastreáveis, consequências indiretas, pois parte de uma sensibilização sutil, lenta e com grande possibilidade de perder aquilo que poderíamos denominar objetivo, função, propósito do projeto em

si. Os bons designers criam problemas, conforme eternizado pelo irreverente Tibor Kalman em reflexão acerca do papel dos projetos na sociedade contemporânea.

O que importa aqui é que a categoria, ou o processo fundamental ao desenvolvimento de qualquer projeto, é a *problematização*. Esse processo não é inerente ao conceito de projeto, mas é vital para o seu desenvolvimento. O problema é uma medida essencial do projeto e é, por extensão, a principal qualidade ou capacidade do design. (STOLARSKI, 2012, p.242)

Essa noção contrapõe uma definição recorrente que trata do design como um método para a solução de problemas. Bruno Munari (1998), em seu *Das coisas nascem coisas*, traz a afirmação na qual entende que se um problema pode ser resolvido, não é um problema. Se não pode, também não é um problema. Soa quase anedótico, principalmente se analisada à luz das incontáveis metodologias de projeto existentes. Para nós, no entanto, reflete a possibilidade de um projeto suscitar respostas outras que não necessariamente a solução inequívoca de determinada questão. O "bom" projeto teria, nesse sentido, a capacidade de instigar o usuário, provocando interpretações que levem a novas relações, entendimentos e desentendimentos com o entorno.

Quando se fala de design, é preciso, antes de tudo, falar do irresoluto, do provisório, da indagação, da dúvida, do questionável. O valor do design não está, efetivamente, apenas na qualidade de suas respostas (que nos leva com frequência a uma busca destarte malograda pela perfeição), mas na fecundidade de suas perguntas. (STOLARSKI, 2012, p.242)

A revista *serrote*, por exemplo: a nossa investigação não se interessa, propriamente, pela seleção ou qualidade dos seus textos, e sim pelas relações que ela propõe enquanto forma, como um ampliado instrumento de leitura e interpretação.

Mas há boas razões para entender o desenho de objetos num nível mais profundo. Caso pensemos no que definia grande parte do raciocínio de Marcel Duchamp, e de Andy Warhol também, havia certamente uma preocupação íntima com muitas das mesmas questões que sustentam os aspectos mais reflexivos do design. Em particular, tanto Duchamp quanto Warhol exploram a importância da produção em massa. O mictório *ready-made* e as serigrafias de Mao sugerem algo importante sobre nossa relação com objetos industriais e o impacto da produção em massa sobre a cultura. Entre outras coisas, nos falam do poder que a arte tem de transformar materiais banais em objetos de valor incalculável. Mas é disso que o design também trata — em geral não como ferramenta crítica, mas oferecendo um guia passo a passo.

O design sempre envolveu moldar e embelezar coisas do dia a dia, para nos fornecer algo que nos lembrasse o mundo para além da utilidade. (SUDJIC, 2010, p.169)

Estabelecidos os parâmetros mediante os conceitos de cultura e design, prossigamos. Na sequência, se faz conveniente e relevante introduzir os modos pelos quais eles se relacionam. É notória a abrangência da cultura em todos os artefatos produzidos pelo homem e em nossas ações cotidianas. A questão que surge é se o designer – mediador por excelência – pode reivindicar o papel de agente propulsor no processo de formação intelectual e desenvolvimento das operações cognitivas dos usuários. Acreditamos que sim; o designer, dentro de suas atribuições, deve procurar desempenhar também esse papel. Portanto, os artefatos e suas relações na sociedade industrializada devem ser tratados como uma tarefa cultural. Para que isso possa ser interpretado, os projetos de design gráfico serão tomados a partir das intenções motivadas e acumuladas nos próprios projetos e não a partir das causas que os originaram.

E aí se pode perguntar o que acontece, em termos existenciais, quando pressiono uma tecla. O que ocorre quando pressiono uma tecla na máquina de escrever, no piano, no aparelho de televisão, no telefone. O que acontece quando o presidente dos Estados Unidos aciona o botão vermelho ou quando o fotógrafo pressiona o botão do obturador. Eu escolho uma tecla, decido-me por uma tecla. Decido-me por uma determinada letra na máquina de escrever, por um determinado tom no piano, por um determinado programa de televisão, por um número

específico de telefone. O presidente opta por uma guerra, o fotógrafo, por uma imagem. As pontas dos dedos são "órgãos" de uma escolha, de uma decisão. (FLUSSER, 2007, p.63)

O relacionamento com os artefatos de design, em mais um de seus paradoxos, gera uma sensação de liberdade ao nos proporcionar poder de escolha e decisão. O que o faz mais inquietante, na medida em que questionamos se toda essa liberdade não seria antes um embuste, pois já estariam, *a priori*, todas as possibilidades de escolha configuradas no programa do artefato.

Se coloco o revólver contra minhas têmporas e aperto o gatilho, é porque decidi pôr termo à minha própria vida. Essa é aparentemente a maior liberdade possível: ao pressionar o gatilho, posso me libertar de todas as situações de opressão. Mas, na realidade, ao pressioná-lo, o que faço é desencadear um processo que já estava programado em meu revólver. Minha decisão não foi assim tão livre, já que me decidi dentro dos limites do programa do revólver. E, igualmente, do programa da máquina de escrever, do programa do piano, do programa da televisão, do programa do telefone, do programa administrativo americano, do programa da máquina fotográfica. A liberdade de decisão de pressionar uma tecla com a ponta do dedo mostra-se uma liberdade programada, como uma escolha de possibilidades prescritas. O que escolho, o faço de acordo com prescrições. (FLUSSER, 2007, p.63)

O que alenta e nos dá uma possível saída para a ideia de que estaríamos condicionados a seguir configurações pré-determinadas consiste em dois aspectos fundamentais: a qualidade dos projetos de design e a perspicácia dos seres humanos. O "bom design" abre possibilidades de interpretação, permutação e combinação dos sentidos propostos pelo projeto. O indivíduo, ao renunciar à passividade de aceitar os programas previamente impostos, articula os sentidos com interesses próprios e os do meio e constrói novas perspectivas de existência.

[...] os programas são cada vez melhores. Ou seja, eles contêm uma quantidade astronômica de possibilidades de escolha que ultrapassa a

capacidade de decisão do homem. De modo que, quando estou diante de uma decisão, pressionando teclas, nunca me deparo com os limites do programa. São tão numerosas as teclas disponíveis que as pontas dos meus dedos jamais poderão tocá-las todas. Por isso tenho a impressão de ser totalmente livre nas decisões. (FLUSSER, 2007, p.65)

Se será apenas liberdade ilusória ou se possibilitará resultados positivos para a sociedade apenas uma confluência muito particular de fatores poderá comprovar no futuro. Por ora, trazemos a expectativa de que os projetos de design gráfico possam ser estimulados a cumprir um papel social, que ultrapasse as funções estética e comercial que já lhes são intrínsecas.

A roda do progresso não pode avançar de forma automática eternamente, já que é forçada a superar resistências cegas e imotivadas do mundo inanimado, como por exemplo a gravidade terrestre e as irregularidades da superfície. A roda do progresso necessita de um motor, e esse motor somos nós mesmos, nossa própria vontade. (FLUSSER, 2007, p.73)

O projeto de pesquisa visa, portanto, entender o design como ferramenta cognitiva. Compreendemos e acompanhamos com atenção algumas pesquisas que vêm sendo conduzidas na área do design gráfico e estimulamos seriamente suas aplicações. Há legítima predominância de discussões sobre as teorias de gestão de marcas e identidades institucionais, o poder das narrativas para a construção dos discursos de comunicação (*storytelling*), o pensamento de design aplicado a outras áreas do conhecimento (*design thinking*), as revisões históricas ou a recuperação da memória de grandes profissionais. Sem as contribuições de pensadores do porte de Philip Meggs, Steven Heller, Alina Wheeler, Nikolaus Pevsner, Wally Olins, Adrian Forty, Tim Brown – dentre tantos outros, não é exagero afirmar que o nível das práticas profissionais cotidianas estaria muito aquém do que vivenciamos hoje.

Além de seguir linha de pesquisa diferente das "tradicionais", observamos que tampouco pretendemos revisitar a metodologia, os objetivos ou os imperativos que guiaram a HfG – *Hochschule für Gestaltung Ulm*. É certo que nos servem e terão serventia em deter-

minados contextos, já que alguns dos parâmetros que fundaram a instituição alemã são fundamentais para captar uma noção um pouco perdida e desgastada a respeito da responsabilidade sociocultural do designer gráfico. Entretanto, ainda que reconheçamos que o legado da Escola de Ulm provoque interessantes pontos de interseção, acreditamos que os desafios cotidianos nos exigem problematizar ultrapassando a metodologia daquela instituição de ensino. Pretendemos nos colocar em estrita conformidade com a abrangência de um mundo complexo.

Partimos de um conceito fundamental para todo e qualquer indivíduo: a cultura. Desejamos, com isso, que o design gráfico — começando pelo projeto da revista *serrote* — seja percebido à altura de sua importância e estimule novos significados ao alcance de quaisquer interessados leitores. Parafraseando Pierre Lévy (1993), o design deve escapar às visões imediatistas e utilitárias. Por meio dele poderemos nos lançar à procura de outras razões que não as do lucro, outras belezas que não as do espetáculo.

Mundividência

Aludimos tanto a Eco quanto a Flusser para afirmar que a cultura é essencialmente comunicação. Comunicação, como sabemos, trata de "armazenar informações adquiridas, processá-las e transmiti-las" (FLUSSER, 2014a, p.33). Para Flusser (2014a), a cultura é um dispositivo para armazenar informações em forma de cidades, edifícios, bibliotecas, livros, cadeiras etc. e também um processo capaz de transmitir informações adquiridas.

[...] comunicologia é a teoria da comunicação humana, aquele processo graças ao qual informações adquiridas são armazenadas, processadas e transmitidas. A cultura é aquele dispositivo graças ao qual as informações adquiridas são armazenadas para que possam ser acessadas. (FLUSSER, 2014a, p.45)

Projetamos com intencionalidades, possibilidade de funcionalidade prática. Conforme Eco (1991) os artefatos permitem e promovem a execução de funções. Para além disso, são capazes de comunicar a função a ser executada e servir de baliza sociocultural para

aquele que dele faz usos, podendo ainda comunicar até mesmo sem ser utilizado. Entendemos por uso justamente o significado exata e convencionalmente denotado pela sua função. Existem outros usos – "destinações comunicacionais" –, os quais Eco (1991) denomina conotativos, pois assumem em um projeto a função simbólica.

Abrigado do vento e da chuva, à luz do dia ou à claridade do fogo (desde que já o tenha descoberto), o nosso homem observa a caverna que o abriga. Nota a amplitude da abóbada, e a vê como limite de um espaço externo amputado (com a água e o vento que contém), e como princípio de um espaço interno, que poderá evocar-lhe confusamente nostalgias uterinas, infundir-lhe sensações de proteção, afigurar-se-lhe ainda impreciso e ambíguo, delineado que é pelas sombras e luzes. Cessada a tempestade, ei-lo que sai da caverna e a reconsidera de fora: observa a cavidade de entrada como "buraco que permite a passagem para dentro", e a entrada lhe recorda a imagem do interior: buraco de entrada, arco de cobertura, paredes que encerram um espaço (ou parede contínua da rocha). Eis que se configura uma "idéia da caverna", útil pelo menos como apelo mnemônico, levando depois a pensar na caverna como meta possível em caso de chuva; mas também a reconhecer em outra caverna a mesma possibilidade de abrigo achada na primeira. Na segunda caverna experimentada, a idéia daquela caverna é agora totalmente substituída pela idéia de caverna, tout court: um modelo, uma estrutura, algo que não existe concretamente mas que lhe serve de base para reconhecer certo contexto de fenômenos como "caverna". (ECO, 1991, p.189)

No exemplo acima, a gruta denota abrigo. Pode conotar também, ao longo do tempo e do uso, noções de família, comunidade, proteção, conforto. Contudo, não são funções estanques. As funções primeiras, denotativas, podem variar e as segundas, conotativas, são abertas à imprevisibilidade.

Dentro dessa perspectiva, portanto, a qualificação de "função" passa a abarcar todas as destinações comunicacionais de um objeto, visto que na vida associada as conotações "simbólicas" do objeto útil não são menos "úteis" do que suas denotações "funcionais". E fique claro

que entendemos as conotações simbólicas como funcionais não só no sentido metafórico, mas enquanto comunicam uma utilizabilidade social do objeto que não se identifica imediatamente com a "função" no sentido estrito. (ECO, 1991, p.202)

Para Eco (1991, p.214), os artefatos são estímulos potenciais, comunicam operações possíveis e "postulam, com o mudar do aparato retórico, a reestruturação do aparato ideológico, e com o mudar das formas de uso, uma mutação do modo de pensar, de ver as formas no contexto mais vasto do obrar humano". E conseguem isso através de algumas características peculiares. São operações comunicológicas persuasivas: "parte de premissas adquiridas, coliga-as em argumentos conhecidos e aceitos, e induz a determinado tipo de consenso" (ECO 1991, p.224). Apresentam ainda uma "suave violência". Somos levados a seguir instruções, que não apenas significam funções, mas as promovem e são capazes de induzir. Outra característica relevante é que são fruídos de maneira desatenta, na maior parte das vezes não colocamos em evidência as supostas intenções do projetista. Carregam, paradoxalmente, um traço curioso: podemos lhes subverter todas as funções. Apoiados em Eco (1991), afirmamos que a significação dos artefatos transitam em um espectro que vai do máximo de coerção (faça isso, faça aquilo) a um máximo de irresponsabilidade (não faça, ou simplesmente faça o uso que desejar). Sempre haverá espaço para a sagacidade do ser humano.

O que vejo? Um homem entra na floresta e quebra um ramo. Agora devo usar palavras bem diferentes das anteriores. O homem entra na floresta. Isso não é mais o "andar na floresta", mas o "entrar na floresta". O homem não faz parte da floresta. É o que se percebe. Percebe-se isso porque, quando ele quebra o ramo com a mão, ele gira o ramo. Ele não só o des-prega, ele também em-prega. O ramo quebrado, que originalmente talvez tenha sido uma parte da floresta, torna-se uma contraparte da floresta. Ele agora é empregado contra a floresta. Ele próprio pode quebrar outros ramos. Ele se transformou em um bastão e foi empregado como tal. O homem entendeu a informação, a forma que estava no ramo, compreendeu-a e agora sabe que se pode empregar o ramo em sua forma, naquela informação adquirida, como bastão.

[...] Ele é um sujeito do objeto ramo e dominou o objeto. Solucionou o problema do ramo na forma de um bastão. Tecnicamente, passou a dominar um problema. A partir de sua subjetividade, ele se objetivou. [...] Agora posso levar o bastão para casa. Conquistei uma parte do mundo, armazenei no ramo a informação adquirida "bengala", levo-o para casa, para que meus filhos bringuem com ele, apreendam-no e compreendam-no diferentemente de mim, processem a informação e talvez, com o tempo, façam dele uma lança. (FLUSSER, 2014a, p.117)

Vale ressaltar que a complexidade do discurso projetual está calçada na capacidade de incorporar conhecimento outro que não propriamente o de design gráfico. A linguagem do design gráfico denota e conota aspectos diferentes de si mesmo. Traduz saberes antropológicos, sociológicos, políticos, éticos, morais, semiológicos, econômicos. Ou seja, o projeto exige competências sobre as quais o designer não tem poder, e o impele "a pensar na totalidade justamente na medida em que se torna técnico setorial, especializado, interessado em operações específicas e não em declarações metafísicas" (ECO, 1991, p.243).

Por isso, gestando dentro e fora de si as funções a serem promovidas pelo projeto, dita modelos de comportamento e nos coloca a pensar de modo alternativo. As relações – variáveis e abertas – que estabelecemos com o projeto redimensionam a nossa participação no meio. Parafraseando Eco (1991), o design gráfico nem sempre nos fornece aquilo que dele esperamos. Pode, sim, desenvolver o que não esperamos. Para isso, estuda o sistema de nossas expectativas possíveis, sua realizabilidade, sua compreensibilidade e aceitabilidade, o que quer dizer que flerta com a possibilidade de relacionar o seu próprio sistema com outros sistemas sociais possíveis.

Estou diante de uma parede, mas essa parede indica cavalos. Observo a imagem, depois caço cavalos. [...] Isso significa que devo primeiro observar a imagem, e em seguida ir até o cavalo e matá-lo, de bom grado, tal como mostra a imagem. Mas pode acontecer de eu ir até o cavalo e observar o cavalo, para entender o que está na imagem. De repente, posso reverter a situação, e o vetor de significado pode virar para o outro lado. Em vez de reconhecer o mundo na imagem, começo

a reconhecer a imagem no mundo. Em vez de me orientar no mundo objetivo com ajuda da imagem, começo a me orientar na imagem com a ajuda do mundo objetivo. O mundo imagético, o mundo imaginário, torna-se possível, interessado, e o mundo objetivo, que originalmente significava o mundo imagético, torna-se uma imagem-teste. (FLUSSER, 2014a, p.128)

Durante o processo de pensar no sentido das coisas – projetando os artefatos – e, simultaneamente, interpretar o mundo objetivo para que com ele se possa pensar novamente no sentido dos artefatos, o designer gráfico transita entre o papel de produtor e consumidor. Ele inclui a si mesmo no experimento. Tal processo é conhecido, segundo Siegel (2006), como prossumismo, isto é, um fenômeno cultural e econômico no qual a produção e o consumo são simultâneos.

A caça do touro é uma atividade de interesse vital. Não se pode fazê-la cegamente, como o faz, por exemplo, um chacal. É preciso afastar-se dela, considerá-la de fora (da subjetividade) e orientar-se conforme o que se vê. E assim se poderá caçar melhor. Mas o que se vê é fugidio: tem de ser fixado em uma parede rochosa. E isso deve ser feito assim; exatamente para que outros possam orientar-se a partir do que é representado. Essa representação fixada e intersubjetivada é a imagem do touro na parede da caverna. É um reconhecimento fixado, uma vivência fixada, uma valoração fixada, e é um modelo para o reconhecimento intersubjetivo futuro, para a vivência e para o comportamento em futuras caças de touro. Isso é "imagem", no sentido próprio da palavra. (FLUSSER, 2007, p.153)





O prossumismo propõe a noção de que produtor e consumidor são dimensões indistinguíveis de um mesmo corpo. O mesmo que vale para o projetista, se aplica perfeitamente ao usuário. O que os diferencia é que o produtor – um profissional de design gráfico, por exemplo – trabalha explicitamente com o intuito de disponibilizar mensagens no ambiente. Produção e consumo são atitudes dicotômicas e não excludentes entre si, uma vez que são contrárias e complementares. O designer não só produz como consome a própria informação, assim como muitas outras disponibilizadas no meio.

Para poder administrar uma sociedade tão complexa como a pós-industrial, é preciso antever o comportamento dessa sociedade. O método adequado é prescrever seus modelos de comportamento. Os quadros são (como se pode reconhecer nas cavernas) bons modelos de comportamento. Eles têm a vantagem ainda de funcionar também como modelo de vivência e de cognição. Ou seja, a administração emprega especialistas para produzir tais imagens. Esses especialistas precisam da ajuda de outros, por exemplo daqueles que transportam as imagens para a sociedade e dos que medem o grau de efeito dessas imagens. (FLUSSER, 2007, p.155)

Há uma produção consumidora, assim como podemos inverter o vetor da equação para perceber a ocorrência do consumo produtivo. A produção é imediatamente consumo, e vice-versa. Ativamos um suposto metabolismo cognitivo diante do compartilhamento das ideias. Um processo que encontra analogia na alimentação. Ingerimos calorias – substâncias químicas –, o organismo se encarrega de digerir, transformando e absorvendo os elementos que produzirão o nosso próprio corpo. E para tanto, "destruímos", ou melhor, transformamos o alimento em energia vital. Porém, há uma diferença fundamental: as ideias possuem energia entrópica negativa. Mesmo que ocorra o consumo total, desaparecimento, esquecimento do artefato, as ideias que o originou permanecerão pulsando e ressoando significados.

Retornemos a oposição original "matéria-forma", isto é, "conteúdo-continente". A idéia básica é esta: se vejo alguma coisa, uma mesa, por exemplo, o que vejo é a madeira em forma de mesa. É verdade que essa madeira é dura (eu tropeço nela), mas sei que perecerá (será queimada e decomposta em cinzas amorfas). Apesar disso, a forma "mesa" é eterna, pois posso imaginá-la quando e onde eu estiver (posso colocá-la ante minha visada teórica). Por isso a forma "mesa" é real e o conteúdo "mesa" (a madeira) é apenas aparente. Isso mostra, na verdade, o que os carpinteiros fazem: pegam uma forma de mesa (a "idéia" de uma mesa) e a impõem em uma peça amorfa de madeira. Há uma fatalidade nesse ato: os carpinteiros não apenas informam a madeira (quando impõem a forma de mesa), mas também deformam a idéia de

mesa (quando a distorcem na madeira). A fatalidade consiste também na impossibilidade de se fazer uma mesa ideal. (FLUSSER, 2007, p.26)

São as ideias — manifestações decompostas dos grandes conceitos humanos que constituem nossa caixa de ferramentas cognitivas — que vamos sintetizando, sincronizando ao nosso percurso e aos nossos ideais.

O caçador paleolítico se arrasta na caverna escura, misteriosa e de difícil acesso, para poder se resguardar da tundra aberta. Lá ele procura e encontra imagens que permitem que não se perca na tundra. E então ele pode orientar-se em sigilo (e juntamente com outros), conforme as imagens. O mundo ganha para ele um sentido, e as imagens o tornam um caçador. (FLUSSER, 2007, p.155)

Daí que trocar ou vender ideias não é o mesmo do que comprar bananas ou maçãs. Não pelo fato de que não podemos, literalmente, comer as ideias. E sim porque elas constituem uma manifestação muito especial das nossas operações cognitivas. As ideias são a substância, substrato do pensamento, e participam de um processo cumulativo que Moles (2012) define como cultura-mosaico, resultante de um conglomerado aleatório de elementos díspares. Ao compartilhar uma ideia, transferimos o seu conteúdo e, ao mesmo tempo, permanecemos com ele.

Quando um industrial vende aço a seus clientes, isto é, "aos outros", recebe em troca valores fiduciários, outros bens ou serviços, mas não tem mais o aço que parte de seus entrepostos. Quando um intelectual dá a uma revista científica o texto de um artigo contendo conhecimentos ou idéias novas, recebendo em troca, se não da revista científica, pelo menos do conjunto da cidade humana, meios materiais ou meios de consumo, ele decerto não possui mais o original de seu manuscrito, mas guarda consigo uma cópia datilografada e, além desta imagem, guarda em seu cérebro as próprias idéias que abriu mão. Ele as dá e as guarda ao mesmo tempo; não somente elas não são perdidas para ele, mas, ao contrário, elas são atualizadas, especificadas, reimpregnadas de fato em seu espírito pela simples comunicação. Ele não perdeu suas idéias

ao dá-las ou vendê-las a outrem, mas sim reforçou-as. É a diferença essencial face a uma mercadoria: o emissor da mensagem não perde aquilo que dá. O estoque de idéias é regenerado pelo próprio fornecimento: quanto mais dá, mais é rico; trata-se, portanto, aqui, do que Henri Lefèbvre chama de um *processo cumulativo*. Esta observação está na base da teoria geral do mundo dos signos e é válida em todos os domínios da produção intelectual. (MOLES, 2012, p.71)

A dinâmica cultural, numa relação tão fluida, faz com que corpos se confundam e significantes se tornem significados, e vice-versa. É possível perceber ligações e interações entre todos os imprecisos, porém essenciais, componentes da cultura material. A parte que nos toca — com sua materialização física — carrega informações, impõe formas à matéria, formas projetadas que objetivam criar um mundo alternativo (FLUSSER, 2007) que, de certa maneira, desforme ou reforme o meio existente.

Design e complexidade

No mundo da ignorância reside o medo, o fanatismo, a insegurança, a miséria, a exploração, a violência, a degradação. A esperança muitas vezes é eclipsada por períodos sombrios e vamos sendo engolidos por um contexto paradoxal de informação demais e conhecimento de menos. O que podem os designers? Designers gráficos não são autômatos que conformam estrutura e aparência de um artefato para que se torne mais atraente. Isso reflete o que Cardoso (2012, p.242) defende: "sem crítica e pensamento, o profissional de design tende a permanecer em posição subordinada dentro do mercado de trabalho, quase sempre um mandado, quase nunca um mandante; mais autômato que autônomo".

Afinal, design é um campo dedicado à objetivação, à construção, à materialização de ideias. Compartilha com arte, arquitetura e engenharia o propósito de moldar formas, construir espaços e definir relação por intermédio de marcadores visuais e táteis. (CARDOSO, 2012, p.246)

Se há uma reflexividade na prática projetual, que não seja a de Narciso. Coerentes com Cardoso (2012), constatamos que aqueles que se resignam com a mediocridade que nos assola não apenas se omitem. São também perversos, pois corresponsáveis. Um projeto de design gráfico poderá vir a ser muitas coisas. De uma delas, porém, nunca poderá abdicar: o design é também desígnio. A projética, como um dia sugeriu o filólogo Antônio Houaiss para dar ao termo "design" uma tradução em português, é a profissão daqueles capacitados a propor alternativas com métodos e procedimentos.

Quando se trata de certas categorias de formas consideradas mais nobres – como quadros ou edifícios, por exemplo –, poucas pessoas negariam a possibilidade da expressão de significados densos ou complexos. A existência de linguagens visuais na pintura e na arquitetura é uma premissa aceita por muitos, senão todos, em decorrência de uma tradição de emprestar credibilidade intelectual ao fazer artístico, que conta pelo menos quinhentos anos no Ocidente. Já quando se fala em cadeiras, ou garrafas, ou fontes tipográficas, a coisa muda de figura. O senso comum hesita em atribuir densidade poética, isto é: produção de sentido, ao universo material que o cerca. Nossa sociedade industrial, cuja existência se pauta fundamentalmente em sua capacidade de produzir artefatos, resiste paradoxalmente a se engajar na tarefa de compreender o sentido deles. (CARDOSO, 2012, p.132)

Ao conclamar os designers a reivindicarem e assumirem um compromisso com o mundo real, trazendo à baila questões sociais, econômicas, morais, políticas, ambientais, culturais, Papanek (2011) escancara os valores humanos intrínsecos ao pensamento e à prática de design gráfico. O que não implica em dizer que pelo fato de se preocuparem com as complexas questões que, ao tudo indica, sempre assolaram a humanidade, elas estarão resolvidas ou deixarão de existir. Ao menos, assumindo responsabilidades que são suas, o designer gráfico é menos um a delegá-las, ou "delargá-las", atitude tão assustadoramente contemporânea.

Em termos históricos, o grande trabalho do design tem sido ajustar conexões entre coisas que antes eram desconexas. Hoje, chamamos isso de projetar interfaces. Trata-se, contudo, de um processo bem maior e mais abrangente do que imagina o projetista sentado à sua

estação de trabalho. A parte de cada um é entender sua parte no todo. (CARDOSO, 2012, p.44)

O design propõe e insinua. Convida à pensação. Associa, dissocia, opõe, conecta, correlaciona, simplifica, complexifica, atomiza ou conglomera; analisa, sintetiza, expande, contrai, dispersa, compacta. Conforme defende Cardoso (2012), é complexo. E por complexidade temos um sistema multidimensional que apresenta alto grau de dificuldade para a previsão de suas inter-relações potenciais entre as respectivas partes singulares. O que Cardoso (2012) entende, e com ele concordamos, é que são conexões múltiplas e interdependentes, já que condicionam e redefinem continuamente o funcionamento global.

Umas das grandes vantagens de reconhecer a complexidade do mundo é compreender que todas as partes são interligadas. Sendo assim, as ações de cada um juntam-se às ações de outros para formar movimentos que estão além da capacidade individual de qualquer uma de suas partes componentes. (CARDOSO, 2012, p.42)

Se quisermos discutir o design gráfico por meio do projeto gráfico da revista *serrote* devemos desmembrar os fenômenos e abordá-lo por partes. Isto é, abdicar temporariamente do todo. Assumimos o risco, pois de outra maneira estaríamos comprometendo a capacidade de compreender ao menos um fragmento da dinâmica cultural. A tríade artefato-significado-usuário possui algo que a antecipa e outro que a procede. Vejamos, então, como um projeto desemboca na cultura.

Por ser uma área voltada, historicamente, para o planejamento de interfaces e para a otimização de interstícios, ela tende a se ampliar à medida que o sistema se torna mais complexo e à medida que aumenta, por conseguinte, o número de instâncias de inter-relação entre suas partes. O design tende ao infinito — ou seja, a dialogar em algum nível com quase todos os outros campos do conhecimento. (CARDOSO, 2012, p.234)

As relações entre aquilo que vemos e aquilo que sabemos são indeterminadas ou instáveis. Pelo lado dos designers, os modos

de ver se conectam aos modos de fazer. Para os leitores, os modos de usar direcionam os modos de ver. A forma como vemos as coisas, diz Berger (2008), é afetada pelo que sabemos e pelo que acreditamos. Contudo, só vemos aquilo que olhamos. Enxergar é uma escolha. Além do mais, nunca olhamos uma só coisa. Continuamente, estabelecemos relações entre as coisas e nós mesmos. O que o projeto de design gráfico promove é um enquadramento sobre uma determinada forma de ver. Saber ver é também um ato de saber.

O olhar é também sujeito a transformações no tempo, e aquilo que depreendemos do objeto visto é necessariamente condicionado pelas premissas de quem enxerga e de como se dá a situação do ato de vero Ou seja, o olhar é uma construção social e cultural, circunscrito pela especificidade histórica do seu contexto. (CARDOSO, 2012, p.37)

A experiência com o artefato, ou seja, o modo como é percebido e manipulado pelo usuário, afeta sobremaneira a forma como compreendemos o seu sentido. Agregamos às experiências nossas imagens mentais. O contexto em que se adquire as informações não deixa de ser uma experiência, mas é de outra natureza, bastante distinta da vivência imediata (CARDOSO, 2012). Uma revista retrata vivências indiretas, por assim dizer. Vivenciamos uma relação com a revista em si, é claro. Para além disso, temos a linguagem do design gráfico mediando outras vivências apenas sugeridas ou registradas. De modo que o design gráfico de alguma maneira "compensa" a experiência representada, pois sugerida, em suas páginas. O projeto pode preservar a vivência em algum grau, na medida em que se articula com a sua reminiscência. Ainda que consigamos experienciar intensamente o mundo "real", a maior parte do conhecimento é desenvolvida por representações, vias indiretas (foto, livro, revista, televisão, computador). Acrescente-se que a experiência é delimitada por costumes e convenções.

Resumindo, pode-se dizer que o design é um campo essencialmente híbrido que opera a junção entre corpo e informação, entre artefato, usuário e sistema. Com a crescente importância da imaterialidade e dos ambientes virtuais em nossas vidas, a fronteira entre esses dois aspectos do design – conformação e informação – tende a ficar cada vez mais borrada. (CARDOSO, 2012, p.236)

Passemos, ligeiramente, sobre cada um dos fatores elencados por Cardoso (2012) como condicionantes de significado e a possibilidade de aplicar seus ensinamentos ao projeto da revista *serrote*. Antecipamos que Rafael Cardoso faz uma interessante divisão entre fatores que condicionam e fatores que determinam o significado de um artefato. A divisão é relevante porque evidencia que o significado de um projeto não se encontra somente nos olhos e na cabeça de quem vê.

Antes disso, cabe ressaltar um ponto que deveria ser autoevidente: significado, em última instância, reside unicamente na percepção dos usuários (sendo quem faz, o autor ou criador, considerado usuário também). Sem um sujeito capaz de atribuir significado, o objeto não quer dizer nada; ele apenas é. A apreensão de todos os fatores citados deriva da relação entre usuários e artefatos, numa troca de informações e atribuições que se processa de modo contínuo. Em última instância, é a comunidade que determina o que o artefato quer dizer. (CARDOSO, 2012, p.61)

Insistimos nesse ponto para que pareça existir uma contradição em termos. Está muito claro que tratamos do significado do artefato quando existe um interlocutor. Contudo, e mais uma vez, há expressiva carga de significado decorrente do projeto, que se expressa, grosso modo, pela forma do artefato. Sentido, portanto, passível de ser configurado.

Tocamos, até agora, em seis fatores que condicionam o significado de um artefato, possuindo a capacidade de modificar a suposta imobilidade ou fixidez de sua natureza essencial (o que os filósofos chamariam de sua "ontologia"). Três desses fatores estão ligados à situação material do objeto, e três outros estão ligados à percepção que se faz dele. Os da primeira categoria são: "uso", "entorno" e "duração". Os da segunda categoria são: "ponto de vista", "discurso" e "experiência". (CARDOSO, 2012, p.61)

Percebemos a artificialidade da divisão dos fatores em categorias, visto que todos operam de modo interdependente. Sabemos que é uma divisão ilusória, pois os fatores são indissociáveis. Conforme Cardoso (2012, p.70), "a separação deles é apenas um exercício reflexivo, com a finalidade didática de enfatizar a importância de cada aspecto subjacente àquilo que entendemos como significado".

A rigor, é arbitrária a divisão desses fatores em duas categorias, pois eles incidem uns sobre os outros de modo complexo, gerando um *quantum* eminentemente fluido e instável que entendemos como significado. Contudo, para fins didáticos, há sentido em desmembrá-los e considerar um de cada vez. (CARDOSO, 2012, p.61)

Uma coleção de revistas organizada sobre uma estante não deixa de ter um uso significativo. As lombadas bem projetadas permitem, por exemplo, a decoração e composição do ambiente. "Uso", segundo Cardoso (2012, p.63) abrange as noções interligadas de "operacionalidade, funcionamento e aproveitamento". Por isso é mais adequada do que o termo "função", já que este último pode equivocadamente pressupor que o artefato possua uma finalidade ou vocação. É fascinante pensar que mesmo diante da possibilidade de não ler os ensaios da *serrote* (nesse viés, possivelmente a sua principal função) estaríamos fazendo uso da revista.

O impacto que o entorno exerce no significado do artefato, por sua vez, não é tão explícito e simples de analisar. Se tudo à nossa volta é mutável, uma revista também será lida com os olhos do presente. A *serrote* nos parece um produto do nosso tempo, ainda que consiga questionar a forma como gerimos o próprio tempo. Exige do leitor uma dedicação que ultrapassa o que normalmente esperaríamos de uma revista.

O fator duração implica em compreender o ciclo de vida do artefato. Voltando à *serrote*, vemos que cumpre bem o papel de ser uma revista, mas resiste à efemeridade tradicionalmente atribuída à categoria a qual pertence. A periodicidade dilatada e a sobrevivência ao uso pode se dever ao conteúdo, mas não tememos afirmar que reside de modo decisivo em sua forma. Isto é, sua materialidade,

perceptível pelo porte, qualidade dos insumos, presença de um projeto gráfico notável.

Dentro da segunda categoria de fatores condicionantes de significados, comecemos pelo "ponto de vista". Muito diferente seria se a *serrote* estivesse à venda na gôndola de um supermercado, lida para um projeto de pesquisa ou como distração de férias em uma praia deserta ou no campo. Não há dúvida que "elegemos perspectivas melhores ou piores, corretas ou erradas, e formamos uma hierarquia de modos de ver" (CARDOSO, 2012, p.67). As maneiras de ver, por sua vez, estão condicionadas também aos outros fatores. A visada altera sensivelmente a interpretação sobre o artefato.

Quando trata do discurso, Cardoso (2012, p.68) se refere "ao modo como o ponto de vista de cada um encontra sua tradução para outros". O discurso desemboca no repertório. A experiência passa a ser codificada por meio de linguagens, que agregam sentido e afetam a compreensão do artefato. Por exemplo: "trouxe uma revista de presente para você", alguém poderia nos dizer. Os circuitos mentais entram em funcionamento e ativam uma ideia preconcebida do que é uma revista e de como seria a nossa relação com ela.

O discurso circundante é quase sempre um patamar de acesso necessário para chegar a um objeto qualquer. Numa sociedade em que as informações são onipresentes, a própria independência do ponto de vista só pode ser conquistada pelo muito conhecimento dos discursos que cercam a situação, e nunca por sua ausência. Mesmo assim, trata-se de uma independência relativa. (CARDOSO, 2012, p.69)

Por fim, temos a "experiência". Fator altamente resistente às influências externas, pois diz muito daquilo que é íntimo e imediato na relação que estabelecemos com o artefato em mãos (CARDOSO, 2012). A experiência, ainda que íntima e imediata, "é necessariamente condicionada por todas as outras experiências antecedentes que fazem com que eu seja 'eu' – incluídas minhas experiências anteriores com o mesmo artefato" (CARDOSO, 2012, p.69). Afirmar "tenho interesse por design, ou por revistas, ou por leitura" afetará sensivelmente o modo como será o relacionamento e comportamento em relação ao artefato.

A maioria das experiências que temos ao nosso dispor não é acessada a qualquer momento pelos sentidos, mas por meio da *memória*. A capacidade de lembrar o que já se viveu ou aprendeu e relacionar isso com a situação presente é o mais importante mecanismo de constituição e preservação da *identidade* de cada um. (CARDOSO, 2012, p.73)

Podemos afirmar que a experiência direta é apenas um dos fatores que condicionam a interpretação e compreensão dos artefatos. Viver, em larga escala, é um processo de recordação. O que leva a pensar que não há uma primeira ou última relação com um determinado artefato. Sempre teremos algo já relativamente consolidado contribuindo com a experiência e para todos os outros fatores condicionantes de significado.

Alheio à nossa vontade, opera um fator que torna o processo ainda mais complexo, capaz de modificar sobremaneira a percepção: o tempo, sua decorrência e devir. Isso parece ser o bastante para enfatizar que nenhum artefato é estável e imutável em seu significado.

As coisas mudam. As formas permanecem, mas seu sentido pode ser completamente transformado. Se quisermos entender os significados de uma forma qualquer, deveremos iniciar essa busca a meio caminho entre morfologia e metamorfoses, na falha significativa entre estrutura e mudança. (CARDOSO, 2012, p.155)

Para Cardoso (2012, p.154), "saber compreender os artefatos é saber que eles mudam no tempo, impelidos pela ação dos usuários e condicionados pela força do ambiente, até os limites suportados por sua materialidade". O que esclarece o quanto os artefatos dinamizam os processos mentais, nos servem como recipientes de memória, que de certa forma organizam e comunicam as maneiras como o mundo vem sendo compreendido e construído.

A identidade está em fluxo constante e sujeita a transformação, equivalendo a um somatório de experiências, multiplicadas pelas inclinações e divididas pelas memórias. Quando se pensa que o sujeito existe, ao longo de sua vida, rodeado por enunciados e informações, produtos e marcas, design e projeto, começa-se a ter uma noção das múltiplas maneiras em que memória e identidade podem interagir para moldar nossa visão do mundo material e condicionar nossa relação com os artefatos que nos cercam. (CARDOSO, 2012, p.92)

Justo é dizer que os artefatos que escolhemos dizem algo sobre nós. Ao me colocar como leitor da *serrote* afirmo e transmito determinado tipo de informação sobre quem eu sou ou poderei vir a ser. Se vivemos em contexto de impessoalidade e tempo escasso, aquilo que uso torna-se relevante e cumpre um papel no jogo social por meio da comunicação visual de valores simbólicos. Segundo Cardoso (2012, p.108), extraímos uma lição primordial desse senso comum: "os objetos são capazes de significar alguma coisa por meio de sua aparência. Essa é a primeira premissa para começar a entender a noção de 'valor agregado', ou do 'fetichismo dos objetos', de modo consistente".

Retomemos o fato de que um artefato só pode significar alguma coisa quando houver um interlocutor. Já somos capazes de acrescentar que todos os artefatos carregam e transmitem informações. As informações que transmitem, por sua vez, são originárias das associações que fazemos entre contextos e aparência (CARDOSO, 2012). O resultado nos leva a concluir que, por meio da aparência, é possível configurar determinadas ideias. Em decorrência disso, afirmamos que o projeto de design gráfico pode vir a ser um meio para atribuir significados associados a conceitos. O processo de atribuir significados extrínsecos à natureza formal dos artefatos está na essência da definição de "valor agregado". Para Cardoso (2012), as noções de "valor agregado" trabalham no sentido daquela porção ambígua do termo "função" que não corresponde aos aspectos de funcionamento e operacionalidade.

O potencial de significação dos artefatos vai muito além do princípio, relativamente simples, de agregar valor. Quase todo objeto transmite visualmente informação sobre sua natureza e, antes mesmo de ser manipulado, induz a determinada postura da parte de quem o aborda. (CARDOSO, 2012, p.115)

Quer dizer, agregado às aparências, "há um acúmulo de juízos, crenças, valores, oriundos de experiências anteriores e memórias,

assim como de informações obtidas indiretamente" (CARDOSO, 2012, p.116). "As aparências enganam" é um ótimo dito popular. Só não revela onde se esconde a verdade. Podemos argumentar que a verdade não existe. Melhor do que isso, interpretamos a verdade como algo cambiante, tomando consciência de que existem camadas de significação abaixo da superfície visível que nos revela um contexto cultural, comunica valores e conceitos, uma dimensão imaterial, de informação. Enquanto as aparências realmente podem enganar, o design gráfico revela intenções que estão submetidas à dinâmica cultural.

O resultado disso é que as aparências dos objetos nunca são neutras, mas antes estão carregadas de significados. Toda vez que olhamos para um artefato, associamos a ele uma série de valores e juízos ligados à nossa história, individual e coletiva. (CARDOSO, 2012, p.111)

E se não nos revela, como é caso de produtos inovadores ou imprevistos, tendemos a rejeitá-los. Segundo Cardoso (2012, p.111), "o novo é quase sempre aterrorizante, precisamente porque ele carece das camadas de familiaridade com que a memória acolchoa nossa relação com o mundo externo".

Ao comunicar informações, os objetos falam de si mesmos — ou, melhor dizendo, remetem ao nível dos discursos que cercam sua inserção no mundo. É falaz a distinção entre o objeto e sua representação linguística, pois os artefatos estão sempre inseridos em esquemas de significação simbólica que são discursivos, por definição. Pensar em uma cadeira, por exemplo, necessariamente implica inseri-la no universo total das cadeiras, passando por juízos e comparações de natureza reflexiva. Os artefatos possuem sua própria especificidade discursiva, ou linguagem, que podemos tentar traduzir para o registro verbal por meio de abordagens como a "semântica do produto", campo que estuda a "fala" dos objetos, ou seja: como suas características visuais e morfológicas sugerem significados e relações. (CARDOSO, 2012, p.112)

Há uma diferença entre construir um significado por meio discursivo e outro pela sugestão proveniente e atribuída pelo projeto. Abrimos a serrote. O discurso convenientemente formulado a partir de seu propósito e intenção, como podemos ler em seu slogan, é o de abrir cabeças. A narrativa está embasada em uma suposta maneira de observar o mundo: o texto ensaístico. Não há dúvida que o projeto gráfico da serrote sugere legibilidade e leiturabilidade. Igualmente clara é a intenção de demonstrar que naquelas páginas há algo relevante sendo revelado aos leitores. Temos os materiais, a estrutura gráfica, a edição e composição das imagens. Princípios muito mais abrangentes do que a funcionalidade "suporte para ler um texto". Por isso, a revista é válida para discutir as relações entre forma e significado. E mais: para questionar a noção de "função". Primeiro, porque uma revista não é projetada apenas para ser lida. E segundo, porque, ainda que fosse, os significados não estariam condicionados apenas às palavras e imagens que a compõe. Parafraseando Rafael Cardoso, seria mais exato afirmar que as revistas são projetadas para serem lidas, mas elas podem servir para muitos outros propósitos. Em determinados contextos, inclusive, a leitura é a possibilidade menos importante ou interessante.

Na origem de todo artefato, há um projeto. Seu propósito maior é embutir significados aos objetos: codificá-los com valores e informações que poderão ser depreendidos tanto pelo uso quanto pela aparência. Por meio da visualidade, o design é capaz de sugerir atitudes, estimular comportamentos e equacionar problemas complexos. (CARDOSO, 2012, p.116)

Tal noção nos ajuda a esclarecer o papel de um designer gráfico no projeto de uma revista: saber se libertar do condicionamento preexistente que define o que é e como ela deve ser. É um princípio básico que norteia as possibilidades criativas do pensamento projetivo. O artefato é um signo visual e, enquanto tal, carrega as intenções e as razões de sua existência. Em suma, um "bom" projeto de design, para aplicar uma ideia de Cardoso (2012, p.125), "cumpre uma série de propósitos, e abre-se enigmaticamente para outros que nem imaginamos ainda". A sua qualidade ressalta a indeterminação e insiste na flexibilidade das possibilidades futuras.

Sabemos que os objetos carregam significados. Isso é claro. A pergunta é: *como* significam? De que maneiras as características formais dos objetos determinam, ou não, o sentido informacional que transmitem? Por que dois ou mais objetos que têm o mesmo propósito ou servem para a mesma finalidade são capazes de suscitar sentidos diferentes? Talvez o exemplo mais gritante disso sejam as fontes tipográficas. Se todas as letras Q se referem aos mesmos som e morfema, qual a necessidade de criar milhares e milhares de fontes e famílias tipográficas? Por que um Q em Garamond é diferente de um Q em Verdana? Se compreendermos bem os motivos por trás dessa e de outras escolhas formais, poderemos dimensionar melhor as implicações decorrentes delas. Em outras palavras, adquiriremos certa capacidade de antever os obstáculos que serão gerados por nossas soluções. (CARDOSO, 2012, p.126)

Deyan Sudjic também recorre à tipografia para justificar análise semelhante. Dada a importância e o uso consistente dos tipos e das doutrinas que regem a sua aplicação na *serrote*, é importante nos habituarmos a procurar nos desenhos desses pequenos símbolos gráficos a potência de sua força significativa.

A tipografia é, obviamente, um meio de comunicação. Talvez de modo menos óbvio a comunicação não esteja apenas nos significados formais das palavras escritas com tipos de letras. A maneira pela qual esses próprios tipos são organizados, moldados e desenhados passou a oferecer um outro nível de informação. As formas dos tipos transmitem níveis de significado que vão além do conteúdo literal das próprias palavras. Às vezes isso é discutido em termos de legibilidade, como se o único objetivo da tipografia fosse possibilitar a leitura de uma palavra em quaisquer condições de iluminação, sem ambiguidade de espécie alguma. O sistema de sinalização das rodovias dos Estados Unidos pode ser explicado nesses termos. A notação em caixa-baixa e caixa-alta de topônimos nas formas em negrito e inequívocas do Interstate, como o alfabeto vernáculo da sinalização nos Estados Unidos é conhecido, tem certas tarefas práticas a cumprir. Você precisa saber na chuva, e a 110 quilômetros por hora, que desvio pegar para encontrar seu destino. Mas o Interstate também está lhe dando uma série de outras informações. Quando o vê, você sabe, sem precisar de fato ler nenhuma palavra, que

está numa autoestrada. Sabe que está nos Estados Unidos, e não na Grã-Bretanha. (SUDJIC, 2010, p.40)

A serrote sofreu alterações pontuais em seu leiaute depois de vinte edições. A face mais visível da mudança está justamente no comportamento tipográfico das composições gráficas da revista. As transformações são sutis e conservam com coerência o sentido originário das páginas da publicação. O que pode ocorrer, e invariavelmente ocorrerá, são transformações no contexto e entorno que forcem a perda de algum aspecto relevante do significado expresso no projeto original. Muitas vezes é necessário mudar a aparência para que o significado permaneça relativamente estável. O caráter do conteúdo editorial, vamos dizer assim, permaneceu bastante regular e o design gráfico sofreu alterações para refletir uma tentativa de atualizar um modo de expressão – seria a sedução de suas páginas? - sem prejuízo da identidade ou da familiaridade do público cativo com o artefato. O designer gráfico imagina a revista e imagina como ela será ou como gostaria que fosse vista. A revista se moderniza sem perder a tradição, uma contradição em termos formais, mas perfeitamente exequível.

Na sociedade industrial, conforme Cardoso (2012, p.133), "existe a tendência a construir o sentido do artefato a partir da conjunção de três fatores: fabricação (autoria e origem), distribuição (mercado e comércio), consumo (compra e uso)". A significação, portanto, seria imposta por essas três instâncias. Mas percebemos que não só. Assim fosse, a materialidade dos artefatos seriam continentes neutros e transparentes.

Ao considerarmos que cada significado só existe dentro de um sistema maior, faz-se possível compreender que significado formal é mais processo do que coisa. Melhor falar, então, em "significação", ou seja: o processo mediante o qual significados vão sendo acrescentados, subtraídos e transformados em relação ao conjunto total das formas significativas. Quando o assunto são artefatos — e não palavras ou imagens, como na maior parte dos modelos semióticos —, a análise da significação ganha uma dimensão ainda mais esquiva. Na materialidade, é colapsada a distinção sutil entre o que constitui o objeto e o que emana dele, a qual

se coloca historicamente em diversas áreas do pensamento humano por contraposições variadas como coisa em si × fenômeno; forma × conteúdo; representante × representação; significante × significado. (CARDOSO, 2012, p.131)

Vejamos a *serrote*. Durante o processo de fabricação técnica utiliza insumos e fornecedores, teoricamente, acessíveis a qualquer revista. Na distribuição, faz uso das redes existentes de comércio, com a chancela do Instituto Moreira Salles. Disso, já podemos inferir sobre associações e discursos a respeito da qualidade ou posicionamento editorial da revista. No consumo, como já expusemos, a significação é muito mais escorregadia, variando de acordo com a subjetividade do leitor. Será realmente que a significação é somente o somatório dessas instâncias? Concordamos com Cardoso (2012) que, absolutamente, não.

Ao contrário do que parecem crer grande parte das vãs filosofias que regem nossa compreensão do mundo, nossas mentes estão inseridas em corpos que navegam pelo espaço físico e empreendem constantemente, com suma facilidade e graça, tarefas que levariam anos para serem programadas seguindo parâmetros lógicos. [...] Fazemos isso a partir de uma complexa inter-relação de visão, tato e movimento. O que importa, em termos de design, é que a capacidade das formas de comunicar informações à mente humana é muito mais profunda e abrangente do que "simplesmente" o conjunto de significados impostos pela sequência fabricação, distribuição e consumo. (CARDOSO, 2012, p.141)

Sejamos persistentes: a revista *serrote* não é apenas uma revista. É *a* revista *serrote*. Parece óbvio, mas "o fato é que as pessoas reagem a formas e cores com respostas emocionais que pouco ou nada têm a ver com a análise objetiva de materiais, técnicas e construção" (CARDOSO, 2012, p.137). Por exemplo: engana-se quem pensa a sugestão de durabilidade manifestada na *serrote* se dá pela qualidade ou gramatura do seu papel ou pela película plástica que reveste sua capa. É certo que contribuem. Basta observamos e comparar com outras diferentes publicações dentro da mesma classe. É bastante visível as características que as distinguem. Mas, dado que existem

muitos outros projetos que se utilizam dos mesmos insumos e não representam a mesma importância, nos restaria o conteúdo, cujo papel é prova e testemunha. Estamos de acordo, o conteúdo é fundamental para a "preservação" do material. Porém, não exclusivamente: acreditamos que a perenidade da publicação se dá porque apresenta uma estrutura aberta, que flerta com a atemporalidade e demonstra via projeto uma flexibilidade e dinamismo formal resistente à obsolescência. Isso se comprova justamente porque reagimos às intencionalidades do projeto de modo complexo, decodificando muitas das suas características particulares.

Que os objetos possuem significados é claro para todos. Como eles significam, exatamente, já é um pouco mais melindroso. Por que um único produto, que exerce um mesmo leque de funções operacionais — um telefone celular, para citar um exemplo corriqueiro — assume uma diversidade tão grande de formas? Não seria mais simples e correto, do ponto de vista funcional, padronizar a aparência dos celulares? É certo que, eliminando o apelo contínuo de novidade imposto pelos ciclos de moda, seria possível diminuir o ritmo de descarte e, portanto, o desperdício. Afinal, ninguém troca o extintor de incêndio porque o antigo está feio ou fora de moda. Mas será que a questão é tão simples assim? É justa a comparação entre celulares e extintores? (CARDOSO, 2012, p.105)

Para avançar na discussão, Cardoso (2012) defende que a chave para entender uma suposta linguagem das formas está na transitoriedade do significado dos artefatos ao longo do tempo. Para ilustrar, faz referência à machadinha de pedra. Ainda que seja diferente na aparência e estrutura dos martelos contemporâneos — como o do carpinteiro, do pedreiro, do ourives ou do médico —, preserva princípios semelhantes em termos de significação. Quer dizer: são extensões do corpo humano que viabilizam ou potencializam uma determinada atividade. E isso se dá porque a ação antecede o artefato.

Acrescentamos que a significação não ocorre somente pelas semelhanças morfológicas. O ato de ler, independente do suporte madeira, pedra, papel ou do artefato tábula, mural, cartaz, revista, resiste à existência humana e acompanha, desde muito, a sociedade. Assim sendo, as questões relacionadas às técnicas de design gráfico são inseparáveis das dimensões psicológicas, sociológicas e econômicas.

Espera-se ter ficado claro que significação é um processo dinâmico, ou seja: que os significados não são estáveis, mas sujeitos à transformação contínua. Por outro lado, foi sugerido que há um aspecto concreto dos artefatos – correspondente à sua aparência, configuração e morfologia – que se mantém mais ou menos constante. Parafraseando Flusser: as ideias geram objetos, e estes permanecem no mundo mesmo depois que as ideias mudam. As ideias têm de mudar, necessariamente, até porque reagem aos objetos gerados. Essa é a natureza das ideias. Uma vez formados em sua concretude, os objetos não podem mudar muito, a não ser para envelhecer e virar obsoletos. Essa é a natureza dos objetos materiais. Ao longo do tempo, abre-se o dilema da defasagem entre a permanência dos artefatos e a mutabilidade das ideias. (CARDOSO, 2012, p.151)

Tentemos cercar um pouco melhor a nossa empiria. Cardoso (2012) diz que seis fatores condicionam o significado do artefato, divididos em duas categorias: na materialidade temos uso, entorno e duração; na percepção temos ponto de vista, discurso e experiência. Porém, todos esses aspectos estão, por sua vez, condicionados ao fator tempo. O que implica pensar que o processo de significação de um artefato ao longo de sua existência é determinado por quatro fatores: materialidade, ambiente, usuários e tempo.

A "materialidade" diz da construção, estrutura e configuração do artefato. O "ambiente" é o entorno, o contexto, a situação, a inserção social. O fator "usuários" trata do repertório, gosto, comportamento, ideais e intenções. E o "tempo" trabalha a noção do impacto de sua passagem sobre o artefato. Como se vê, o nosso problema de pesquisa seria muito mais abrangente do que meramente delimitado pela configuração do projeto de design gráfico de uma revista. A cultura é transversal a todos os fatores. Por ora, assumiremos o risco de considerar tão somente, a partir dessa categorização, a materialidade. Reconhecemos que tal decisão aniquila dimensões importantes da significação. Pois justificaremos nos valendo da análise que considera o seguinte: se há algum controle dos designers gráficos sobre algum

dos fatores determinantes de significação, certamente se encontra na materialidade.

A pergunta incômoda, da qual não queremos fugir, é se os artefatos são capazes de exprimir, por meio de suas qualidades formais, significados mais profundos e estáveis. Ou seja, podem as formas falar de si? Ou por si? Caso sim, como isso se opera? Seremos capazes de entender essa linguagem muda e de traduzi-la em palavras? (CARDOSO, 2012, p.134)

Como exposto, os artefatos constituem fontes inequívocas de estudo e conhecimento para a compreensão de uma determinada sociedade. Percebemos que o design possui importância fundamental, em suas mais diversas especialidades, na configuração da cultura material. Insistamos, portanto, na dissecação do tema, o que permitirá aprofundar e explorar a parte subjacente dos artefatos, aquilo que não é um componente inerente de sua natureza formal.

Entender em que medida o design é capaz de atribuir significados de níveis mais complexos do que apenas ao que é intrínseco aos artefatos é a função primária do nosso estudo. Acreditamos que, a partir desse entendimento, conseguiremos avançar sobre o tema e dissertar acerca da capacidade do design gráfico ser um catalisador no enriquecimento de uma determinada cultura material dentro da sociedade em que está inserido.

No livro em que embasamos nosso estudo, *Design para um mundo complexo*, Rafael Cardoso (2011) persegue a ideia de que todo artefato material possui uma dimensão imaterial, de informação. Para Moles (1989), a aparência imediata dos artefatos seria apenas a ponta do *iceberg*.

Se os artefatos carregam informações, necessariamente, e estas têm sua origem nas associações que fazemos entre aparências e contextos, então é possível induzir o usuário, por meio da aparência a depreender do objeto determinadas idéias. Ou seja, para recorrer a uma analogia, é possível programar o artefato. Este é, em última análise, o propósito de todas as áreas que trabalham com a configuração de objetos materiais, ou "objetivação", no sentido estrito da palavra. Por meio do design, atribui-se significados aos artefatos, que ficam associados a conceitos abstratos como estilo, sta-

tus, identidade. Isso, em essência, é o que queremos dizer quando falamos em "valor agregado". (CARDOSO, 2012, p.112)

Os designers gráficos seriam segundo Moles (1989) uma espécie de engenheiros dos signos, aqueles que projetam os aspectos simbólicos do ambiente para nos preparar para a ação real. O "bom design" deve percorrer a trajetória de transformar a visibilidade em legibilidade e, consequentemente, em inteligibilidade. A função do designer gráfico, portanto, é tornar o mundo mais legível.

Bonsiepe, em *Design, Cultura e Sociedade*, avança na discussão sobre o papel do design em contribuir para o que Lévy (1993) denomina "ecologia cognitiva". Ao organizar as informações, o design possibilita transformar a informação em conhecimento (saber) relevante para conhecer o mundo: captar, reconhecer e compreender. Para Bonsiepe (2011) o simples uso da informação não leva ao saber, mas apenas a um tipo de conhecimento que se denomina "conhecimento contextual".

Os conhecimentos, considerados como experiências acumuladas, devem ser comunicados e compartilhados. Esse processo de mediação entre a fonte e o receptor está ligado à forma de apresentação dos conhecimentos, que deveria ser uma tarefa central do design. (BONSIEPE, 2011, p.85)

Compartilhamos do entendimento de Gui Bonsiepe quando sustenta que os designers organizam o conhecimento existente num dado contexto. Formatam os códigos de tal modo a apresentá-los apropriada e coerentemente. A configuração dos projetos carregam a capacidade de "reduzir a complexidade cognitiva, produzir clareza e, dessa maneira, contribuir para uma melhor compreensão" (BONSIEPE, 2011, p.88). Com isso, estabelecemos que os modos de fazer aplicados a uma revista impressa é capaz de apresentar e comunicar para os indivíduos interlocutores do projeto uma sociodinâmica não só design gráfico, mas expansível para a cultura e além.

Sociodinâmica da cultura

Diante da missão de conduzir a investigação à procura dos vestígios que demonstrem o potencial cognitivo inerente aos projetos

de design gráfico, facamos um esforco para entender o processo de funcionamento da cultura. Reconhecemos, com Williams (2007), a existência de três tipos de cultura: a individual, a social e a material. As três amplas categorias da cultura descrevem um processo de desenvolvimento intelectual, um modo particular de vida – quer seja de um povo, um período, um grupo ou da humanidade em geral -, e também o sentido que atribuímos às obras e práticas intelectuais e artísticas. Segundo Williams (2007), como substantivo independente, a cultura pode ser entendida como processo ou como produto de tal processo. Na realidade, um longo percurso histórico se encarregou de aplicar e transferir "a ideia de um processo geral de desenvolvimento intelectual, espiritual e estético às obras e às práticas que o representam e o sustentam" (WILLIAMS, 2007, p.121). O sentido que trata da cultura individual diz de um processo de desenvolvimento humano. A social pode ser definida como a cultura dos "subconjuntos da humanidade aos quais pertence o indivíduo" (MOLES, 2012, p.58). No presente trabalho, a partir do complexo conceito de cultura, que manifesta um leque e sobreposição de sentidos, procuramos investigar as relações que podem existir entre as obras e práticas de design gráfico e o desenvolvimento humano particular, que, por sua vez, desemboca na ideia de cultura enquanto sociedade e, possivelmente, numa noção de civilização.

Em linhas gerais, a percepção de um indivíduo nada mais é do que uma espécie de sensibilização sobre a "tela de referência" constituída pela cultura. A capacidade de realizar associações, segundo Moles (2012), é o que demonstra a força da cultura. A extensão e a densidade são duas grandezas quando analisamos a dimensão cultural. Ambas determinam o modo como as percepções serão construídas. Tudo dentro de um processo dinâmico e cumulativo, pois, "criamos as idéias novas a partir de elementos de idéias antigas, de palavras ou formas previamente existentes, de átomos de conhecimento, em geral de cultura, colocados a nossa disposição por nossa cultura" (MOLES, 2012, p.58).

Diremos, mais brevemente, que a cultura aparece como o material essencial do pensamento, como um recibo, um conteúdo, um existente, com relação à vida do espírito. Matéria do pensamento, a cultura representa *o que é*, e o pensamento, *o que se faz*: o pensamento é o vir-a-ser da cultura. (MOLES, 2012, p.20)

O ambiente artificial – isto é, moldado pelo homem – se configura por diversos fragmentos de um complexo mosaico material e imaterial e constitui uma das formas daquilo que entendemos como cultura. É oportuno convocar Moles (2012), para quem a cultura, entendida sob sua forma cotidiana imediata, possui mecanismos socioculturais – dentre eles, sustentamos estar o design gráfico –, além de diferentes aspectos que possibilitam manipular tais mecanismos. Munidos dessa informação, seguimos investigando como a prática de projeto, sintetizada na *serrote*, contribui para a reatividade do sistema de conhecimento objetivo do ser humano.

A cultura é o conjunto do que o homem já não pode esquecer (Margaret Mead), é o aspecto intelectual do meio artificial que o homem cria para si no decurso de sua vida social. O termo "cultura" recobre o conjunto dos elementos intelectuais presentes em um dado espírito (cultura individual) ou em um conjunto de espíritos que definem um grupo social (cultura de uma sociedade). A cultura individual é a tela de conhecimentos na qual o indivíduo projeta as mensagens que recebe do mundo exterior. A cultura é o material do pensamento, mas o pensamento é um processo ativo, que constrói um mosaico original a partir de elementos dados *a priori*. (MOLES, 2012, p.321)

O capital cultural de um indivíduo está submetido à soma de três aspectos fundamentais: o capital hereditário, as relações com os acontecimentos cotidianos e o meio. A percepção, portanto, é determinada mais ou menos ao acaso porque ocorre o que Moles (2012, p.6) explica ser uma "projeção de mensagens sensoriais sobre uma 'tela de referência' constituída pela cultura". Acrescentamos que o resultado é "ocasional: na maior parte do tempo, as reações do indivíduo são fragmentárias, amiúde pouco conscientes, em todo caso pouco visíveis" (MOLES, 2012, p.54).

[...] A cultura no sentido amplo de um meio resulta da atividade de indivíduos criadores que nela vivem, mas, ao mesmo tempo, as modali-

dades de criação destes que são condicionados pelos conceitos, palavras e formas que recebem de seu meio; há, portanto, interação permanente entre a cultura e o meio que a sustenta, por intermédio de criadores que provocam uma evolução: daí uma sociodinâmica da cultura, objeto desta obra. (MOLES, 2012, p.59)

A cultura, por sua vez, não é um simples inventário de tudo o que existe, ela é o próprio meio em que o ser humano se criou. Moles (2012) frisa que todos os vestígios do artificial no espírito de cada homem é o que denominamos cultura. Tendo em vista essa circunstância, "a cultura é o aspecto intelectual do meio artificial que o homem cria para si no decurso de sua vida social" (MOLES, 2012, p.58).

Atualmente, a estrutura de nosso pensamento mudou profundamente. Os psicólogos que analisam o conteúdo das mensagens sociais se dão conta de que a educação, recebida no liceu por exemplo – época da vida do ensino humanista por excelência – conta muito pouco na vida real, pelo menos para a maioria da humanidade. Os elementos do mobiliário cerebral do homem da rua são, de preferência, os cartazes do metrô, o que ouviu no rádio ou na televisão na véspera, o último filme a que assistiu, o jornal que lê ao encaminhar-se para o trabalho, as conversas dos colegas de escritório e os bate-papos; o que aprendeu na escola é um nevoeiro vago de noções passadas. Seus conceitos-encruzilhada, as idéias integradoras de sua percepção de fatos e coisas, impõem-se a ele por uma via *estatística* muito diferente da via da educação racional, cartesiana, com elevado grau de coerência e em cujas virtudes ele continua a acreditar. (MOLES, 2012, p.13)

O entorno nos envolve de forma muito intensa e sua ininteligibilidade nos impede de ordenar o conhecimento a partir de amplos conceitos básicos. A complexidade do mundo desestrutura toda tentativa de simplificação. É um bom sinal: nossas fontes de conhecimentos estão espalhadas e disponíveis por toda parte. A textura da trama que permite nossa associação de ideias está cada vez mais coesa, o que Moles (2012) denomina "cultura-mosaico", e apresenta alto grau de aleatoriedade, nenhum ponto de referência, reúne fragmentos de toda espécie, onde muitas ideias são importantes, mas

nenhuma especialmente geral. A possibilidade de desenvolvimento cultural está definitivamente vinculada ao grau de densidade do emaranhado da trama.

A tela de nossa cultura não é mais uma rede alinhada com traços principais e traços secundários, uma espécie de tecido ou teia de aranha. Estes fragmentos de pensamento agregam-se uns aos outros, à mercê da vida de todos os dias, que nos prodigaliza um fluxo constante de informações. Este fluxo nos submerge: na realidade, escolhemos, ao acaso, na massa das mensagens que se derrama sobre nós. Doravante, esta tela assemelhar-se-á mais ao que se chama um *feltro*, isto é, a reunião de pequenos elementos de conhecimento, fragmentos de significação. (MOLES, 2012, p.19)

Moles (2012, p.20) sustenta que a cultura é – antes mesmo de ser a estrutura do conhecimento dentro de um grupo – "o 'mobiliário' do cérebro de cada um a cada instante". Entendemos como cultura individual a "tela mental de conhecimentos sobre a qual o indivíduo projeta os estímulos-mensagem que recebe do mundo exterior para construir percepções, isto é, formas, apreendidas em seu conjunto e passíveis de serem simbolizadas por nomes ou signos" (MOLES, 2012, p.58).

A cultura não é o pensamento que representa um processo ativo. O pensamento nasce e nutre-se da cultura e principalmente de uma combinatória de elementos do conhecimento já incorporados à memória de cada um, depois de Saussure, de "semantemas", elementos de significação ou de forma, átomos de pensamento que o intelectual fabricante de idéias reúne de forma mais ou menos artificiosa, ou morfemas que o artista combina em uma obra. A aptidão maior ou menor para realizar esta reunião corresponde ao que o psicólogo denomina em geral de "imaginação". (MOLES, 2012, p.20)

Portanto, cultura é a matéria do pensamento e engloba os progressos humanos e da humanidade, já que os domínios que desenvolve contribui para o fortalecimento da vida espiritual do indivíduo e também atua diretamente como potencializadora do progresso social.

Recebendo as mensagens que nos oferecem nossos sentidos, e dispondo de um certo mobiliário de nosso cérebro, a imagem dos objetos circunvizinhos é obtida por nossos olhos, e em seguida reprojetada — e é a esta operação que se pode denominar uma percepção — sobre uma espécie de tela constituída do conjunto de conhecimentos a priori que atribui seu valor, significação e importância à mensagem recebida: esta integração \acute{e} a primeira operação de pensamento. Denominaremos cultura pessoal esta tela de conhecimentos prévios [...]. (MOLES, 2012, p.22)

Bom, se lermos a *serrote* em conformidade com os ensinamentos de Abraham Moles, perceberemos nela uma reserva de mensagens, memórias do mundo, as quais o indivíduo se submete e coloniza seu conteúdo, inscrevendo a informação (deformada pelo contexto e pela experiência particular) no cérebro. Resíduos sintetizados dessa experiência impregnam a memória, sedimentando pouco a pouco de modo contínuo a configuração daquilo que chamamos capital cultural.

Portanto, a força da *cultura* encontra-se essencialmente ligada a *pro-babilidade de associações*. Ela é ao mesmo tempo a densidade e a extensão desta tela de conhecimentos sobre a qual o indivíduo projeta suas sensações para nela construir percepções. (MOLES, 2012, p.22)

Em harmonia com Moles (2012), entendemos que as virtudes da *serrote* estão ligadas a dois pontos fundamentais: sua originalidade e seu grau de reconhecimento e apreensão. De fato, há uma imprevisibilidade nos sentidos que a suporta, na medida em que disponibilizam "ao conjunto dos produtos culturais um elemento de novidade, representam alguma coisa que não existia antes, não em seu volume material, [...] por sua própria existência; são um elemento original do vir-a-ser do mundo, opõem-se ao conceito de *cópia*" (MOLES, 2012, p.104). E também a percebemos como instrumento de cultura e saber, já que podemos interpretar sua vasta oferta de elementos e com eles proceder analogias e associações, potenciais ou reais. Basicamente, a medida da cultura, o que Moles (2012) entende por extensão e densidade.

Convém, portanto, familiarizar-se com o conceito de cultura-mosaico, de um *todo* feito com fragmentos reunidos, e admitir que esta é uma *cultura* no pleno sentido da palavra, portanto evidenciar suas características. Nesse novo universo de percepções memorizáveis, nessa nova tela de referências, a lógica formal é substituída por sistemas menos precisos, os fatos bem isoláveis por fenômenos "vagos" [...]. As associações de idéias obedecem a leis que, por serem vagas, nem por isso são menos importantes, e assistimos, como notava Lévi-Strauss, a um ressurgimento de um certo associacionismo como expressão dominante dos fenômenos do pensamento. (MOLES, 2012, p.311)

Se faz necessário discernir, desde já, uma diferença entre o conjunto total de conhecimentos de um indivíduo e aqueles supostamente disponibilizados por um projeto de design gráfico; o da revista serrote, por exemplo. É essencial compreender que nossas habilidades cognitivas são cumulativas, porém evolutivas. Mesmo que nos lembremos da forma, da diagramação ou do papel de um determinado ensaio, o conhecimento – por se tratar de um instrumento incorpóreo – é inscrito, absorvido, sem levar em conta a materialidade física do artefato. Em mais um dos grandes mistérios do cérebro, a matéria produz consciência e pensamento a partir do fluxo dos impulsos eletroquímicos entre bilhões de células neuronais. A cada aumento de competência e habilidade, temos uma sensível melhora cognitiva e não ganhamos sequer um grama ou um milímetro com isso. Ou seja, "substituímos" o antigo pelo novo, conhecimentos passados reagem com as percepções do presente. No caso do conhecimento configurado nos artefatos, algum grau de redundância pode ser percebida entre eles, há, de fato, muitas edições na estante, referências cruzadas se retroalimentam e as publicações se acumulam fisicamente. O interessante é que vamos destilando tudo aquilo que absorvemos e perpetuamente renovando o nosso repertório. Disso constatamos um relevante argumento para interpretar o "bom design": quanto melhores os projetos mais insumos e menor a redundância eles potencialmente nos fornecerão, mesmo que a partir de uma paleta extensa, porém finita, de possibilidades projetivas. Já que a cultura pode ser medida em termos de sua extensão – o número de elementos que contém – e também por sua densidade – o número de associações potenciais passíveis de evidenciar –, quanto

Re/vis-à-vis/ta — Design da Cultura

melhores os estímulos, maiores as probabilidades de uma sensibilização edificante em nossa estrutura cognitiva. Temos, precisamente, demarcada a diferença e as relações entre percepção e cultura, que irão, por sua vez, determinar diferentes estágios de interpretação e novas formas de compreensão e comportamento.

Todo *item* que chega ao indivíduo do mundo exterior sofre vários processos sucessivos de integração, a saber:

- a) os signos que compõem são identificados (letras palavras, fonemas signos) com aqueles que estão em reserva no interior de seu próprio repertório – é o processo da mensagem bruta;
- b) a percepção de formas globais é prevista no interior do agrupamento de signos, isto é, uma certa previsibilidade, marca do inteligível;
- c) o valor dessas formas é apreciado por referência a um certo quadro de valores interno, ligado à cultura e que representa uma estrutura do indivíduo;
- d) eventualmente uma reação consciente ou inconsciente é motivada pelo estímulo que a notícia constitui: alegria, indignação, cólera, medo, satisfação, ação. (MOLES, 2012, p.54)

A comunicação de signos por meio dos artefatos configura, portanto, o ponto-chave para se conhecer e perceber a dialética existente entre manifestação material e imaterial. Tal dialética corresponde à representação das ideias, formas e também a tudo aquilo que aproxima o palpável do simbólico, que dá substrato material aos signos e alimenta a cultura, a fazendo se expressar em certas propriedades dos artefatos. A serrote conecta-se intrinsecamente à Literatura, Artes Visuais, Ideias, no sentido lato, traduzindo cada uma dessas formas de representação e difusão do conhecimento humano em elementos singulares e diversos. A revista é uma depositária autorizada de repertório de ideias, cuja fonte teve acesso de forma antecipada em relação aos usuários-leitores. É cômodo ao leitor se apropriar desses elementos, já que seria razoavelmente mais complicado e custoso encontrar tais formas de pensamento em sua fonte originária. Na realidade, a revista seleciona e interpreta os grandes conceitos que organizam nossa experiência – Pinker (2008) enumera espaço, tempo, substância, causalidade, lógica, seres viventes, outras mentes e a

linguagem – a partir de um determinado número de pontos particulares para os transformar em exemplos verdadeiros e perceptíveis.

Os modos de comunicação de massa são extremamente variados, os canais físicos que lhes são oferecidos são ora ópticos, ora acústicos, por vezes olfativos: a invenção de um perfume por um químico é uma adição ao quadro sociocultural com o mesmo direito que um poema de Morgenstern, um quadro de Buffet ou uma receita de um grande cozinheiro. (MOLES, 2012, p.82)

Nos vemos perpetuamente submetidos ao fluxo contínuo da atividade cultural. Quanto mais intensa e relevante, possivelmente melhor será a sua contribuição sob vários aspectos. Assim como nós mesmos filtramos os estímulos que nos chegam, não paira dúvida de que o projeto de design gráfico também se comporta de maneira semelhante. Define a forma como veremos, rege e seleciona elementos para dar-lhes importância, pode até supervalorizar ou desvalorizar determinadas ideias. Cria-se uma polarização do campo cultural, que pode influenciar para o bem ou para o mal, a depender das consequências sobre os indivíduos. É claro que não é uma situação de submissão absoluta, pois encontra-se sempre condicionada à nossa interpretação ou reação que possamos manifestar.

O problema de uma cultura neo-humanista consiste, portanto, em definir o gênero de formação que prepararia os indivíduos para exercer uma ação de regulação ou controle sobre o quadro sociocultural no qual estão imersos. Esse *governor system* tem por papel proporcionar um conjunto de idéias ou de conceitos dinâmicos que, aplicados pelos dirigentes do grupo, conduz à etapa seguinte de uma sociedade em evolução, pela mera difusão dessas idéias nesse grupo. Quem será o "piloto", o engenheiro, o médico, o cientista, o artista, o psicólogo ou o filósofo? Todas essas categorias de homens cultos pretendem, no estado atual da sociedade, tal papel, que – deve-se sublinhar – *não coincide* com o dos "chefes", qualquer que seja a acepção política. (MOLES, 2012, p.329)

Pois é nesse sentido que o designer gráfico, na atribuição de suas funções, fica comprometido com a dinâmica sociocultural. As trans-

formações só se tornam possíveis na medida em que ele domina um pouco melhor a seleção semi-aleatória de determinados elementos das mensagens culturais. O entorno fornece um quadro instantâneo, porém instável, que o designer gráfico pode procurar se desvencilhar por ser o responsável pela criação, divulgação e transferência de novas ideias. Tal fato se dá através da retomada e difusão dos elementos das estruturas que compõem o mesmo quadro, que se convertem em revista, marca, sinalização viária ou quaisquer outros projetos.

O ciclo da cultura passa dos criadores ao micromeio, do micromeio aos *mass-media*, dos *mass-media* às massas. Os indivíduos criadores acham-se inseridos nessas últimas, queiram ou não, e estão, pois, sub-metidos ao irrigamento de fatos culturais como todos os outros. É por esse processo que exprimem o mundo no qual vivem ou, pelo menos, sublinham os fatores latentes nesse mundo. (MOLES, 2012, p.323)

Segundo Moles (2012), existem ligações e interações entre todos os aspectos do conjunto da cultura, o que constitui uma infralinguagem, uma estrutura subjacente imprecisa, porém essencial, que determina a maneira como o conhecimento será absorvido pelo cérebro.

Outros tipos de criadores, os cientistas particularmente, tendem a renegar esta osmose permanente entre o meio de todos os dias, o quadro sociocultural, e o campo fenomênico particular, criado artificialmente com tantos esforços, e assaz estranho, que é a matéria imediata sobre a qual trabalham, pretendendo que esta seja a única. O matemático tende a pensar que seu universo de símbolos é totalmente impermeável ao jornal diário, em ambos os sentidos; o físico ou o químico, que as entidades que manipula em suas publicações para explicar seu trabalho experimental são total e perfeitamente independentes de informações políticas, da última peça de sucesso e das questões sentimentais da rainha da Inglaterra. (MOLES, 2012, p.96)

Sendo a cultura esse conjunto de mensagens em contínuo trânsito, a eficácia da comunicação será determinante para a sua construção. O usuário-leitor da *serrote* precisa interpretar a mensagem configurada pelo designer gráfico. A comunicação será satisfatória quando, no uso

do repertório compartilhado pelos elementos sintetizados – na forma e qualidade do artefato e entorno –, o leitor souber entender, perceber, um conjunto de signos conciliáveis ao seu próprio repertório. Se não se submeter ou procurar articular os sentidos da revista, o leitor simplesmente deixa escapar possibilidades latentes de conhecimento.

Por exemplo, a leitura de todas as palavras do dicionário tomadas por ordem alfabética poderia decerto constituir uma mensagem fisicamente variada, mas psicologicamente invariável, uma vez que não traria nada ao receptor que este já não soubesse: assim, as palavras tiradas pelo emissor e comunicadas ao receptor devem de alguma forma variar de um modo imprevisível. É esta imprevisibilidade mesma que é a fonte de seu interesse. Mas é evidente que esta novidade, essa contribuição perpétua, não deve *submergir ao receptor*. Este deve poder reencontrar-se na série de símbolos que lhe é oferecida, deve conservar uma certa esperança matemática de aposta sobre o que virá a partir do que já veio. (MOLES, 2012, p.107)

Justamente a faculdade de agir taticamente sobre o conteúdo define a compreensão do mesmo, a possibilidade de perceber as relações sistêmicas e convergências inteligíveis e capacitadoras para a conexão entre passado, presente e futuro. Entendemos que o projeto de design gráfico da *serrote* compatibiliza e coliga sua estrutura aos usuários-leitores, já que a revista, simultaneamente, se torna inteligível e informativa a partir do nosso usufruto. Em outros termos, assinalamos que, dada a potencialidade de possibilidades interpretativas, o design gráfico da *serrote* é capaz de transmitir algo novo ao leitor ao mesmo tempo que segue regras já estabelecidas. Existe algo na *serrote* que a anula, no sentido de representar uma categoria específica de artefatos, de linguagem e de estrutura gráfica que já conhecemos. O que nossa pesquisa propõe é que há também outro algo que a excede: torna a nossa experiência muito mais significativa e, consequentemente, enriquecedora.

Tal noção contraria o entendimento de que, para alguns, a *ser-rote* seria quase ininteligível, por isso mesmo inócua. Concordamos: composta por textos densos, arquitetura complexa, conexões muitas vezes especializadas, o artefato torna a tarefa do leitor mais custosa

078 / 079

e pode levá-lo a renunciar. A saída, contudo, está na própria revista. Ela se converte em fonte crítica para o desenvolvimento do repertório do usuário-leitor a partir do estabelecimento de uma rotina. A aprendizagem, nenhuma novidade, se dá pelo costume e repetição, porque, progressivamente, reduzem a originalidade da mensagem. O que é providencial para o leitor, pois aprendendo a manipular os signos expressos nas mensagens, ele decodifica e organiza os símbolos distribuídos pela página impressa. É isto: antes de ler a *serrote*, aprendemos a apreender e interpretá-la.

Há, portanto, diferentes maneiras de apreender a mensagem, de atribuir-lhe um valor, e essas maneiras compensam-se umas às outras. Pode-se legitimamente pensar que aquilo a que se convencionou chamar de "obras-primas" corresponde a uma adaptação conveniente em todos os níveis sucessivos da hierarquia de excedentes de informação, proporcionando simultaneamente a riqueza de renovação e a plenitude que as caracterizam. (MOLES, 2012, p.134)

A serrote nos persuade porque a sua forma é convincente. E a força da convicção, nos diz Moles (2012), exerce influência sobre a memória. A sedução de suas páginas consegue ser, ao mesmo tempo, racional e estética. Desejosos de saber o que se passa naquela estrutura bem diagramada, somos submetidos de maneira fragmentária aos conceitos do pensamento humano.

Imerso no sistema cultural, o designer gráfico carrega a responsabilidade de formatar as ideias para recolocá-las no meio social, de modo que possam alimentar o ciclo sociocultural e proporcionar a criação de novas ideias e possibilidades, tanto pelos próprios designers quanto pelos indivíduos em geral, em um fluxo contínuo de difusão. O profissional que configura os artefatos é um culturalista por excelência, ele faz uso sistemático da cultura universal em sentido amplo, desenvolvendo os vestígios materiais daquilo que Moles (2012) chama de "memória do mundo", para alimentar o quadro de conhecimentos individuais, o capital cultural humano.

Se admitimos que é possível, por uma análise estatística, remontar, ao menos parcialmente, do conjunto dos acontecimentos culturais e dos materiais-suporte do conhecimento, até à estrutura deste próprio conhecimento, poderíamos legitimamente propor-nos como meta dar ao indivíduo, membro da sociedade, um mobiliário cerebral, uma cultura individual, que seja de alguma maneira um reflexo não-destorcido, uma imagem reduzida, uma "boa" amostragem em sentido estatístico, desta cultura humana mais geral, que os filósofos costumam pensar constituir o próprio sentido da aventura do homem: a conquista do mundo pelo poder das idéias. (MOLES, 2012, p.274)

Seguindo essa linha de raciocínio, constatamos que, se soubermos por onde a cultura se manifesta, como circula, deveríamos também nos ater à sua construção. Os designers gráficos são um dos propositores das mensagens culturais e exercem influência direta sobre o conjunto das ações humanas e também sobre a concepção de novas ideias e ideais.

Em resumo, existem, portanto, no mundo em que vivemos embriões de organismos, ou organismos fundados para outros fins, que assumem a tarefa de representação do quadro da cultura e da análise quantitativa e qualitativa deste. Entre estes, é preciso citar os serviços de documentação com fins interessados ou não, os comitês de reedição dos dicionários, os institutos de análise do conteúdo, as enciclopédias e coleções de toda ordem e espécie. Bem ou mal, esta função da cultura está, portanto, assegurada, de uma maneira em grande parte inconsciente. Em todo caso, parece possível conceber uma utilização mais sistemática dela. (MOLES, 2012, p.290)

A serrote preserva um aspecto fundamental para o incremento do quadro de conhecimentos humanos. Baseados em Moles (2012), afirmamos que a revista postula temas, domínios ou assuntos denominados "fatos de cultura" em detrimento dos "acontecimentos sociais". Em outros termos, a revista valoriza as ideias em lugar dos eventos, e insiste na integração dos fenômenos humanos pela consciência. Ao se colocar ao nosso escrutínio cotidiano, a serrote integra as experiências subjetivas e o fluxo permanente da rede dos conhecimentos humanos na memória de cada um de seus leitores. Esse processo de sedimentação cultural é progressivamente

assimilável por cada um dos agentes interessados e se torna munição para as ações táticas dos usuários. Ao nos questionarmos sobre o que o projeto de uma revista pode influenciar o futuro de um indivíduo ou da sociedade em geral, lembraremos de Moles (2012) para oferecer uma opção de resposta baseada na sua dimensão universal de valores: ainda que não possa, tampouco seria desejável, orientar o futuro qualitativamente — ou seja, prever seu resultado — ela pode agir orientada para retardar ou acelerar o devir, sem prejulgá-lo.

Existe, pois, um "acondicionamento" no sentido de embalagem dos produtos da cultura – idéias ou formas novas – e deve existir uma nova espécie de técnicos (mediadores) que sirvam de intermediários entre a fonte e a massa, entre o micromeio e o macromeio. Esses produtores são empregados dos *mass-media* e constituem, por sua vez, um subconjunto social em que a criatividade não incide sobre as idéias em si, mas sobre a maneira de exprimi-las. O conhecimento dessas diferentes técnicas, os diferentes aspectos numéricos da mensagem, as hierarquias exatas dos repertórios, o inventário de palavras-chave, de símbolos e fatores integrantes, o dos valores que facilitem ou inibam a aptidão do receptor para aceitar o que ela contém de novo constituem um novo aspecto, essencial, da cultura de amanhã. (MOLES, 2012, p.325)

Ao compasso da nossa empiria, percebemos como a revista *serrote* filtra alguns elementos da cultura procurando elevar o nível cultural dos indivíduos. Algo que se dá pelo projeto, considerando o grande esforço demonstrado por seu leiaute – sugerido pelo prazo estendido entre edições e pela estrutura que nos revela a mão do designer gráfico em cada uma de suas páginas. É preciso reconhecer também a seletividade dos assuntos tratados, uma verdadeira organização do conhecimento, administração e acondicionamento da cultura. Encaramos a *serrote* como uma das memórias do mundo, tal qual Abraham Moles se refere, e também como uma doutrina para a ação, uma vez que o indivíduo se percebe em permanente desnível em relação ao universo intelectual dos seres humanos ao qual a revista se refere. Debruçado sobre a *serrote*, o leitor é convidado a raciocinar e deduzir ações, passa a perceber como a cultura acondiciona o seu

pensamento. E ao tentar se equivaler e superar o meio cultural em que vive, o indivíduo torna-se capaz de tomar posição e realimentar o sistema, acelerando o progresso, de acordo com seus próprios valores e interesses.

Convém observar a diferença entre os produtos materiais da civilização e seus produtos propriamente culturais, que pertencem ao mundo dos signos. As realizações do engenheiro são objetos materiais que mudam às vezes a face da terra e nossas condições de vida, mas são *também* fatos culturais do universo dos signos, que, por intermédio das revistas técnicas, se inserem progressivamente na *memória do mundo* para vir a influenciar os criadores, quer sejam engenheiros, poetas ou cientistas, que irão lhe suceder e herdarão o mundo que ele formou. Ademais, os acontecimentos históricos só se inscrevem verdadeiramente na cultura pelo estreito canal da História e pelo canal mais largo da Estatística, que distingue os *fatos* dos *acontecimentos*, assegurando-lhes a perenidade de um humilde componente em um quadro de números. (MOLES, 2012, p.326)

A noção de sociodinâmica da cultura nos permite sintetizar o discurso, parafraseando Moles (2012), ao dizer que, mais do que contribuir para constituição da tela de referências utilizada pelo indivíduo no enquadramento de suas percepções, a *serrote* é produto essencial para o aprofundamento cumulativo dessa atividade. E esse é um traço permanente das potencialidades progressistas humanas e também a possibilidade de ação do indivíduo sobre o meio social.

O indivíduo constitui sua cultura pessoal a partir do conjunto do quadro sociocultural da memória global da sociedade. Imerso nessa, ele participa de cada um dos elementos que a constituem na medida em que esses chegam a sua consciência. Mas cada cultura individual não passa de uma amostragem reduzida submetida a deformações e a polarizações variadas que acentuam determinados fatores, eliminam outros, destacam certos elementos, aproximam fatos disparatados; a amostragem do quadro sociocultural que cada indivíduo apresenta é, no sentido estatístico, uma má amostragem, não é de modo algum representativa do conjunto do qual é obtida. (MOLES, 2012, p.82)

Esquematização do mecanismo de circulação dos produtos de cultura. O criador propõe novas possibilidades e as difunde num micromeio. O quadro sociocultural coleta as ideias, os fatos e os acontecimentos dentro de um reservatório global do qual se alimentam os meios de comunicação de massa. Os mass-media irrigam o macromeio no qual se encontra inserido, dentre outros, o criador. O sistema é cumulativo: ideias novas são feitas a partir de ideias antigas fertilizadas por acontecimentos do mundo. O ciclo é conectado em quatro elementos do mundo exterior: a imaginação do criador: as realizações do mundo dos objetos: os conectores das VALORES notícias aos acontecimentos históricos; e pelos dirigentes dos meios de comunicação de massa aos valores sociais. A velocidade de circulação desse ciclo define a dinâmica cultural de uma sociedade ← DIFUSÃO SEMI-ALEATORIA ORULINA PESSOAL **DECISÃO** MACROMEIO Produtos culturais VELOCIDADE DE CIRCULAÇÃO DAS IDEIAS **CRIADOR** MASS-MEDIA Obras ou Quadro produtos sociocultural **MICROMEIO** PRIMEIRA DIFUSÃO > AÇÃO SOBRE ACONTECIMENTOS O MUNDO (HISTORICIDADE)

Ciclo sociocultural, conforme Moles

Re/vis-à-vis/ta — Design da Cultura

Contudo, argumenta Moles (2012), mesmo que imperfeita, a cultura-mosaico de cada um dos seres humanos é a fábrica das ideias e formas. Remetidas ao campo social, por meio dos artefatos e comunicação, em estágio ulterior é o capital cultural do indivíduo que irá enriquecer o quadro sociocultural. Moles (2012) denomina esse circuito de "ciclo sociocultural". O processo de desenvolvimento cultural segue um percurso de retroação baseado em ideias, teorias, tecnologia, novo modo de vida, novas possibilidades, novas ideias. Justamente por isso, o quadro resultante é sempre transformado em substrato para novas criações, fechando um ciclo evolutivo, em função da sua constituição própria e dos acontecimentos cotidianos.

Em outros termos, é possível sugerir uma sociodinâmica que represente uma ação, não sobre a evolução cultural, mas uma ação sobre a própria cultura. Como esta varia a cada instante, mudando em cada época de conteúdo, não seria portanto sobre elementos de conteúdo - idéia de Deus, idéia de Pátria, idéia de Frigidaire – que se poderia fundar uma dinâmica semelhante, mas ela poderia referir-se à própria evolução, em conformidade com as duas atitudes fundamentais que o indivíduo pode assumir face a uma evolução: desejar que se acelere ou que ela se retarde. O circuito cultural – criador, difusor, consumidor e retorno – oferece precisamente aos homens, ou pelo menos aos gatekeepers, a possibilidade de atuar sobre a evolução, segundo duas atitudes que pode assumir a seu respeito, sem prejulgar de modo algum a orientação dessa evolução. Elas constituem as duas atitudes fundamentais de uma "política" no sentido etimológico do termo, a atitude progressista que visa a acelerar a evolução, a atitude conservadora que tende a retardar esta evolução. (MOLES, 2012, p.282)

A cultura pode vir a ser fonte de efetiva formação subjetiva, no sentido de nos alertar para o movimento das ideias e conhecimentos que há no mundo e quais as consequências de cada um desses átomos culturais no devir da nossa existência.

Isso equivaleria a identificar *cultura* e *valor*, a admitir que não há outro valor além da própria cultura, que esta secreta espontaneamente o

084 / 085

sentido da vida ou pelo menos da vida social: o ser na sociedade não tem outra significação além de seu papel no progresso coletivo da humanidade. Sua vida individual é uma "flutuação" em relação ao devir social, podendo esta flutuação atingir índices consideráveis e representando uma liberdade individual ilimitada, "ortogonal" ao futuro social. (MOLES, 2012, p.275)

A cultura, entendida a partir de toda essa abrangência e complexidade, está intrinsecamente relacionada ao pensamento, além do fato de que os vieses de extensão e densidade permitem a sua mensuração. Já sabemos que a extensão está ligada ao que conhecemos como erudição, número de elementos que contém. A densidade, por sua vez, reflete as frequências e originalidade de associações potenciais entre determinados elementos do "mobiliário" cerebral. Ambas, extensão e densidade, atributos típicos da capacidade e imaginação criadora. O problema consiste em entender não apenas o funcionamento das operações cognitivas de um indivíduo, mas os meios necessários para desenvolvê-las. Entendemos que a inteligência nos capacita a tomar decisões projetando e potencializando possibilidades futuras. Tal como Moles, aceitamos a existência de mecanismos socioculturais que possam contribuir para desenvolver o mobiliário cerebral.

Enfim, um último problema de caráter operacional seria determinar as relações entre cultura e percepção. Como um estímulo-mensagem recebe seus "harmônicos" e suas "formas" do arranjo do cérebro individual, na forma como é inscrito na memória? Como reagem nossos conhecimentos passados sobre nossas percepções presentes, como determinam as ações resultantes dessas percepções, isto é, o comportamento? Enfim, como se integram em um sistema cumulativo que traça a evolução do indivíduo? (MOLES, 2012, p.33)

Com a intenção de esboçar alguma resposta, aplicaremos uma estratégia para a observação da cultura: procurar compreender o papel e o uso dos artefatos como fenômeno social e cultural. Para tanto, sigamos em busca de uma das fontes mais profícuas de geração da cultura material de uma sociedade: o design gráfico.

CULTURA MATERIAL: PROJÉTEIS

Estamos atentos à análise da revista serrote tomada de forma independente e isolada, encerrada em cada volume. Contudo, é contumaz a importância da seriação para a consolidação do hábito de aprendizado pela leitura da revista. Ser integrante de uma coleção torna patente o aspecto discursivo, como proposto por Cardoso (2012), do artefato. A periodicidade divide não só o tempo, o colocando sob relativo controle dos leitores. A cada edição publicada, a serrote se torna, simultaneamente, descontínua e integradora. Cada número encerra um espaço--tempo, em sincronia com o preenchimento de lacunas, por meio da integração promovida pela posse que dela fazemos. Assim como cria uma narrativa entre as precedentes e uma latência para as subsequentes, interposta entre o devir do mundo e nós mesmos. Pactuamos com a ideia de que artefatos como a serrote nos apresentam uma possibilidade de organizar e apreender o tempo, e também nos municiam a conhecer melhor o mundo pela dominação do espaço, na medida em que o decompõe, procura entendimentos, classificações e promove as associações necessárias para enriquecer nosso poder cognitivo.

Pari passu às relações potencialmente consumadas entre artefato e usuário, o projetista se impõe. À medida que o designer gráfico aperfeiçoa o domínio da narrativa visual da revista, o projeto passa a sintetizar sem distinção forma e conteúdo, o simbólico torna-se inseparável da condição material do artefato. O conhecimento do projeto converge duas perícias: a artesanal e a mental.

A tese que sustentei neste livro é de que o ofício de produzir coisas materiais permite perceber melhor as técnicas de experiência que podem influenciar nosso trato com os outros. Tanto as dificuldades quanto as possibilidades de fazer bem as coisas se aplicam à gestão das relações humanas. Desafios materiais como enfrentar uma resistência ou gerir ambiguidades contribuem para o entendimento das resistências que as pessoas enfrentam na relação com as outras ou dos limites incertos entre as pessoas. Dei ênfase ao papel positivo e aberto que a rotina e a prática desempenham no processo de produção de coisas materiais; da mesma forma, as pessoas também precisam praticar suas relações com os outros, aprender as habilidades da antecipação e da revisão, para melhorar essas relações. (SENNETT, 2013, p.322)

Re/vis-à-vis/ta — Design da Cultura

O tempo de maturação para a consecução de um projeto é componente primordial, segundo Sennett (2013), para se desenvolver um senso de satisfação e também a consolidação de uma prática. O tempo trabalha na evolução das habilidades que o artífice vai se apossando aos poucos. Para Sennett (2013, p.328), "a lentidão do tempo artesanal também permite o trabalho de reflexão e imaginação – o que não é facultado pela busca de resultados rápidos. Maduro quer dizer longo; o sujeito se apropria de maneira duradoura da habilidade".

A capacidade de abrir um problema depende de saltos intuitivos, e especificamente de sua capacidade de aproximar domínios distintos e preservar o conhecimento tácito no salto entre eles. O simples deslocamento entre domínios de atividade estimula o surgimento de novas ideias sobre os problemas. "Abrir" está intimamente ligado a "abrir-se para", no sentido de estar aberto à possibilidade de fazer as coisas de maneira diferente, para o deslocamento de uma esfera de hábitos para outra. Essa capacidade é tão fundamental que sua importância frequentemente é menoscabada. (SENNETT, 2013, p.311)

Percebemos, mais uma vez, como designer e leitor se aproximam pelo processo de dominação imposto ao projeto. Melhor do que utilizar o termo "dominação" seria denominar a dinâmica como um processo de concentrar energia física e psíquica sobre um artefato. Ocupamos aquele território, que se torna efetivamente nosso, colonizando os seus sentidos para integrá-los aos nossos pensamentos. Com essa apropriação, colhemos os frutos — no caso dos leitores — e semeamos as sementes — se tomarmos os designers —, e o inverso também constitui verdade. Propomos que tal configuração contribui, efetivamente, para as virtudes da cultural material.

Meu bem

Nossa intenção ao propor este projeto de pesquisa é investigar a vida social das coisas. Em grande medida, a subjetivação dos objetos. Um aparente contrassenso é gerado dentro das Ciências Humanas, pois trabalharemos empiricamente uma matéria não humana. Confusão rapidamente desfeita, já que a cultura material de uma sociedade é manifestação clara da atividade humana.

Tramita no Brasil um projeto de lei que altera o Código Civil e determina um novo status legal para os animais. Basicamente, a proposta estabelece uma categoria jurídica intermediária. Vigoraria a determinação de que os animais não mais poderão ser considerados coisas. Sem adentrar na seara do Direito, apenas vale ressaltar que, até então, a legislação brasileira previa apenas dois regimes que regulam as relações jurídicas: o de bens e o de pessoas. Ao passo que os animais adquirem melhor proteção, por outra perspectiva, o discurso corrente – ao que nos parece – rebaixa as coisas a meras configurações materiais descartáveis. A discussão não pára por aí: defensores dos animais acusam os seres humanos de especismo (em analogia com o racismo), por desprezarem uma suposta relação de igualdade de direitos entre pessoas e animais. Para nós, o tema é bastante complexo e determinante sobre a forma como lidamos com o mundo. Afinal, vivemos sistematicamente em diálogo não só com os animais, mas também com a natureza vegetal e ainda mais intensamente com as coisas.

Ironia suprema presenciar intensa manifestação de carinho entre casais e ouvir expressões tais como "meu bem" ou "meu bem mais precioso". Na língua portuguesa, nesse viés, o termo "bem" traz interessante argumento para a nossa discussão. Tendemos tanto a objetivar os sujeitos quanto a personificar os objetos. Ora o indivíduo é objetivado, ora é o indivíduo quem subjetiva o objeto.

A noção de possuir um "bem" atende também aspirações simbólicas essenciais da natureza humana. Ou seja, o ente querido ou amado não é tomado somente como patrimônio pessoal. Traduz uma noção espiritual, qualifica aquele recebe e enseja condições ao equilíbrio, progresso, desenvolvimento, aprimoramento do indivíduo que oferece a alcunha. E assim também ocorre com as coisas, já que não possuem apenas utilidade material, prática e econômica. Há de se considerar – se quisermos avançar no debate sobre o importante papel exercido no cotidiano – a dimensão imaterial, simbólica, sensível vinculada ao mundo das coisas.

Os objetos são nossa maneira de medir a passagem de nossas vidas. São o que usamos para nos definir, para sinalizar quem somos, e o que não somos. Ora são as jóias que assumem esse papel, ora são os móveis que usamos em nossas casas, ou os objetos pessoais que carregamos conosco, ou as roupas que usamos. (SUDJIC, 2010, p.21)

Se nutrimos uma relação tão vital e intensa com as coisas, certamente não se justifica pelo desgastado argumento da nossa condição de refém do poder persuasivo publicitário ou de uma natureza tipicamente capitalista expressa pelo consumo desenfreado.

O design, em todas as suas manifestações, é o DNA de uma sociedade industrial — ou pós-industrial, se é isso o que temos hoje. É o código que precisamos explorar se quisermos ter uma chance de entender a natureza do mundo moderno. É um reflexo de nossos sistemas econômicos. E revela a marca da tecnologia com que temos de trabalhar. É um tipo de linguagem, e é reflexo de valores emocionais e culturais. (SUDJIC, 2010, p.49)

É plenamente justificável desconfiar de que há algo além do consumo pelo consumo. As coisas representam, dialogam, contrapõem, sugerem. Ao usufruir de um objeto, conectamos circuitos que antes não poderiam sequer existir.

O que torna essa visão do design realmente atraente é a noção de que há algo a entender sobre os objetos além das questões óbvias de função e finalidade. Isso sugere que há tanto a ganhar explorando-se o significado dos objetos quanto considerando o que fazem e o visual que têm. (SUDJIC, 2010, p.49)

O objeto, como nos demonstra Baudrillard (2012), é alvo de uma paixão. Guto Lacaz (2009) publicou um livro com a retrospectiva de 30 anos de trabalho intitulado *omemhobjeto*. Um neologismo interessante que dá margem para pensar nos entrelaçamentos que promovemos com os objetos.

Admitimos que nossos objetos cotidianos sejam com efeito os objetos de uma paixão, a da propriedade privada, cujo investimento afetivo não fica atrás em nada àquele das paixões humanas, paixão cotidiana que freqüentemente prevalece sobre todas as outras, que por vezes reina

sozinha na ausência de outras. Paixão temperada, difusa, reguladora, cuja importância no equilíbrio vital do indivíduo e do grupo, na própria decisão de viver pouco conhecemos. Os objetos nesse sentido são, fora da prática que deles temos, num dado momento, algo diverso, profundamente relacionado com o indivíduo, não unicamente um corpo material que resiste, mas uma cerca mental onde reino, algo de que sou o sentido, uma propriedade, uma paixão. (BAUDRILLARD, 2012, p.93)

A cultura material suporta uma rede de hábitos, cristaliza rotinas de comportamento e induz práticas. Caso aceitemos nossa existência inextricavelmente vinculada ao artificial, perceberemos nos projetos de design gráfico incríveis ferramentas de convivência e compartilhamento de conhecimento.

Pro-jeto

Daniel Miller possui um livro traduzido em português denominado *Trecos, troços e coisas* (2013). Outros autores utilizam termos tais como objetos, produtos, mercadorias, designs. Com o intuito de unificar a abordagem do nosso objeto de estudo, sempre que nos referirmos à prática de projeto – configuração decorrente do processo de design – priorizaremos o termo artefato.

Recorremos a Rafael Cardoso (1998) para fazer uso dos conceitos de artefato que auxiliam em nossa reflexão.

[...] acho que quase todos concordariam que o design se encaixa em um fenômeno humano bem mais abrangente: o processo de projetar e de fabricar objetos. Do ponto de vista antropológico, o design é uma entre diversas atividades projetuais, tais quais as artes, o artesanato, a arquitetura, a engenharia e outras que visam a objetivação no seu sentido estrito, ou seja, dar existência concreta e autônoma a idéias abstratas e subjetivas. Mais correta do que 'objeto', no contexto atual, seria a palavra 'artefato', a qual se refere especificamente aos objetos produzidos pelo trabalho humano, em contraposição aos objetos naturais ou acidentais. Generalizando a partir do artefato individual para o conjunto de artefatos produzidos e usados por um determinado grupo ou por uma determinada sociedade, chegamos ao conceito de 'cultura material', termo que tem a sua origem na etnologia e no estudo dos

artefatos de povos considerados 'primitivos' pelos seus colonizadores europeus. Hoje, porém, esse conceito ganhou uma dimensão mais ampla e podemos falar da cultura material da nossa própria sociedade como uma maneira de entender melhor os artefatos que produzimos e consumimos, bem como a maneira em que estes se encaixam em sistemas simbólicos e ideológicos mais amplos. (CARDOSO, 1998, p.19)

Esclarecido e estabelecido mais um parâmetro, cabe retroceder um pouco e expor a maneira pela qual a origem etimológica dos termos *objeto* e *problema* é fundamental para compreender a noção de cultura material. Flusser (2007) nos lembra que os objetos de uso foram *pro*jetados, ou seja, lançados do futuro em nossa direção.

Tanto o termo latino *ob-iectum* como seu equivalente grego *pro-blema* designam aquilo que se "lança contra", o que implica a existência de algo contra o qual o objeto é lançado: um *sub-iectus*, ou sujeito. Como sujeitos, estamos diante de um universo de objetos, de problemas que, de alguma forma, são lançados contra nós. Essa oposição é dinâmica. Provenientes do futuro, os objetos se aproximam do sujeito. E os sujeitos, por sua vez, se projetam no futuro, no universo dos objetos. (FLUSSER, 2014b, p.183)

Os objetos culturais nada mais são do que objetos modificados pelo trabalho (FLUSSER, 2014b). Em outros termos: artefatos produzidos pela incidência da ação humana, por meio da fabricação. A raiz etimológica do termo artefato, de acordo com Cardoso (2012, p.47), "está no latim *arte factus*, 'feito com arte'; e ela está na origem do termo 'artificial', ou seja: tudo aquilo que não é natural".

Sublinhamos, então, que o conjunto de "artefatos que produzimos e consumimos, bem como a maneira que estes se encaixam em sistemas simbólicos e ideológicos mais amplos" (CARDOSO, 1998, p.19) forma aquilo que entendemos como cultura material, que por sua vez é entendida como um subconjunto da cultura.

E retornamos, assim, à relevância do estudo da cultura: desenvolver competências para melhor compreensão dos indivíduos e suas relações na composição de um grupo social. Fato é que a cultura material torna visível e palpável o entendimento de um fragmento da cultura; fornece, por assim dizer, empiria à investigação científica. A teoria não apenas torna explícito aquilo que está contido na prática (BONSIEPE, 2010), como pode induzir práticas (STOLARSKI, 2012).

Dados apresentam-se ao sujeito sob várias formas (ou *Gestalten*). O sujeito tenta modificar essas formas para que se tornem o que deveriam ser, e o faz "informando" os dados. Para tanto, é necessário que ele os imobilize (ou seja, que os entenda) e os apreenda (isto é, os conceba). O ato de entender vincula-se aos olhos; a esse olhar que faz com que os dados se detenham, os gregos chamam *theoria*. A concepção, por outro lado, está ligada às mãos e aos dedos; os gregos deram a esse tipo de gesto o nome de *praxis*. Para eles, havia uma contradição entre o entendimento teórico e a ação prática. [...] O primeiro parece conduzir ao saber (*Sophia*); a segunda, à mera opinião (*doxa*). Assim, na tradição ocidental, a filosofia (o amor pelo saber) acabou por desprezar a ação. (FLUSSER, 2014b, p.184)

A desvinculação entre teoria e prática – com louváveis e raras exceções que apenas confirmam a regra – realmente insiste em perdurar, tanto no meio acadêmico quanto no ambiente mercadológico. Porém, já no século XV, a partir do estabelecimento de uma dialética entre teoria e práxis, conforme Flusser (2014b), o olhar passa a ter o propósito de apreender melhor, assim como a apreensão conduz a uma melhor visão. Floresce aquilo que conhecemos como ciência moderna: "a teoria tornou-se hipotética: a prática podia desmenti-la. E a práxis tornou-se experimental: ela aplicava o conhecimento teórico" (FLUSSER, 2014b, p.184).

O que considera que poderemos compreender melhor o papel da cultura material a partir do entendimento da respectiva teoria, do saber que a rege. E, de maneira análoga, seremos capazes de projetar, configurar melhor, no *continuum* da realização prática.

O processo de criação e configuração dos objetos envolve a questão da responsabilidade (e, em conseqüência, da liberdade). Nesse contexto, é totalmente compreensível que a questão da liberdade entre em cena. Aquele que projeta objetos de uso (aquele que faz cultura) lança obstáculos no caminho dos demais, e não há como mudar isso (assim como

também não é possível mudar o propósito de emancipação do projetista). (FLUSSER, 2007, p.195)

O ponto fulcral se encontra no fato de que, ao criar artefatos, os designers respondem necessariamente por outros indivíduos. O olhar e a concepção devem ultrapassar o projeto em si. Ou melhor: o outro – aquele a quem se dirige – é uma dimensão fundamental e imprescindível para a elaboração do projeto.

Deve-se, no entanto, refletir sobre o fato de que, no processo de criação dos objetos, faz-se presente a questão da responsabilidade, e exatamente por isso é que se torna possível falar da liberdade no âmbito da cultura. A responsabilidade é a decisão de responder por outros homens. É uma abertura perante os outros. Quando decido responder pelo projeto que crio, enfatizo o aspecto intersubjetivo, e não o objetivo, no utilitário que desenho. E se dedicar mais atenção ao objeto em si, ao configurá-lo em meu design (ou seja, quanto mais irresponsavelmente o crio), mais ele estorvará meus sucessores, e conseqüentemente, encolherá o espaço da liberdade na cultura. (FLUSSER, 2007, p.196)

Uma simples observação do cenário cultural hoje revela a displicência, desleixo, descuido e desprezo com que temos dedicado atenção à concepção dos artefatos. Projetos de design gráfico muitas vezes irresponsáveis, nos termos de Flusser (2007), que mantêm um foco autocentrado, preocupações puramente econômicas e estéticas, sem deixar brechas para um aspecto significativo da sustentabilidade da civilização: oferecer um espaço de promoção do diálogo entre os seres humanos. A cultura, conforme nos lembra Flusser (2014b, p.186), "se constitui de um armazenamento de situações improváveis que a humanidade opõe a essa tendência insensata e natural à perda de informação, à 'morte térmica', ao esquecimento".

Nos parece ainda mais evidente e claro o importante papel da cultura material, a necessidade de um desdobramento reflexivo e teórico dos artefatos de design *per se*, que ultrapasse as relações econômicas e estéticas. Miller (2013) coloca que a cultura é uma segunda natureza, opera de maneira inconsciente. Os artefatos possuem uma espécie de humildade, considerada a noção de que nos

oferecem sentido e não exigem contrapartida. A responsabilidade dos designers abrange tanto a competência, habilidade e aptidão para configurar projetos com qualidade — menos obstrutivos — quanto no aprimoramento das operações cognitivas dos indivíduos de modo que possam assimilar melhor a dinâmica sociocultural.

O poema crítico de Álvaro de Campos, *Ultimatum*, de 1917, é ilustrativo e de grande serventia pela força que manifesta. Há uma estrofe que diz: "monte de tijolos com pretensões à casa". A frase sintetiza e enfatiza uma noção muito cara ao design: os projetos são manifestações, dialeticamente, material e imaterial. Duas dimensões que nunca se separam, afinal uma se manifesta a partir da outra. Empilhar tijolos dificilmente forma uma casa, ainda que uma casa possa também ser interpretada como um conjunto de tijolos sobrepostos organizadamente. O campo de batalha pelo desenvolvimento da inteligência humana reside, para permanecermos na metáfora, no cimento que amálgama os incontáveis blocos de informação.

Solução e imediatamente obstáculo, a verdadeira qualidade do ato projetual não opera nas respostas que gera, mas antes na fecundidade das perguntas que oferece (STOLARSKI, 2012). Reiteramos que a questão da responsabilidade e liberdade que se espera via projetos de design está centrada no paradoxo de se configurar obstáculos que contribuam para o progresso. E isso se comprova "porque, independentemente de ser ou não executado, cada projeto na verdade representa o esboço de uma visão particular do futuro, que pode ser fascinante ou instrutiva" (GROYS, 2012). Artefatos não devem nos impedir de seguir, pois não passarão de "estorvos cognitivos". Dessa maneira, compactuamos com Flusser (2007), concordando que o comprometimento cultural aderido ao projeto de design resultaria – ou ao menos contribuiria – em melhor veículo de comunicação entre os indivíduos. Em suma, na construção do espaço com um pouco mais de liberdade.

É inegável a capacidade do designer gráfico em lidar com o futuro. Flusser (2007) discorre sobre isso muito bem. Afinal, os artefatos são projéteis atirados em nossa direção.

Se uma pessoa tem um projeto — ou mais precisamente, está vivendo em um projeto — ela sempre já está no futuro. A pessoa trabalha em algo que (ainda) não pode ser mostrado para os outros, que permanece escondido e incomunicável. O projeto permite que a pessoa emigre do presente para um futuro virtual, causando assim uma ruptura temporal entre si mesmo e todos os outros, já que eles ainda não chegaram nesse futuro e ainda aguardam que ele aconteça. Mas o autor do projeto já sabe como será o futuro, já que seu projeto não é mais do que a descrição desse futuro. (GROYS, 2012)

É isso o que torna persistente a necessidade de o designer gráfico entender que o projeto acarreta em consequências que, ao menos em parte, ele poderá antever.

Para o autor do projeto, precisamente, nada do aqui e agora é importante, pois ele já vive no futuro e vê o presente como algo que deve ser superado, abolido ou pelo menos modificado. É por isso que ele não vê motivo para que tenha que se justificar para, ou comunicar-se com o presente. Pelo contrário, é o presente que precisa se justificar ao futuro que foi proclamado no projeto. É precisamente essa lacuna temporal, a valiosa oportunidade de olhar o presente a partir do futuro, que faz com que a vida vivida no projeto seja tão sedutora para seu autor e, inversamente, é o que faz com que a execução do projeto seja, no final das contas, tão inquietante. (GROYS, 2012)

Para projetar é necessário pensar; o ato de raciocinar implica na coragem de impor o próprio entendimento às coisas. O labor do designer gráfico pode animar e libertar o exercício mental. Dos designers e dos usuários. Em suma, o projeto de design gráfico editorial é um trabalho manual, artesanal, contudo intermediado pelo computador. O que quer dizer que o contato com o produto do projeto só se dá ao final da cadeia e, mesmo assim, a partir da colaboração de diversos outros agentes. Os designers gráficos se distinguem dos artífices nesse sentido. Guardam semelhança no trato com os projetos, são também artífices no sentido de criar artefatos, mas se afastam ao estarem inseridos na lógica produtiva e tecnológica contemporânea.

As habilidades manuais necessárias à prática de projeto acabam, por isso, sendo menos relevantes para o designer do que para o artesão. O designer conta com a precisão do software. Contudo, padece;

só lhe é facultado a capacidade de imaginar o artefato produzido. O projeto é uma promessa, a possibilidade latente para a produção de algo. Uma revista como a *serrote* reage às resistências e circunstâncias impostas pela restrição produtiva. Mas, além de imaginar, o designer gráfico é convidado a esboçar, rafear as ideias e testá-las no papel. A grande questão, como coloca Sennett (2013, p.54), é que o computador simula de modo imperfeito e "pode ser um sucedâneo perfeitamente insatisfatório para a experiência tátil". O rafe, no design gráfico, está para o croqui na arquitetura. Por meio dos rabiscos, das partilhas do espaço sensível, o designer gráfico apura os conceitos e as ideias. Desenhar (rabiscos, mock-ups, bonecas) de próprio punho é importante antes de se sentar ao computador. Com lápis na mão os espaços vão se materializando, pode-se habitá-los ou desmanchá-los, o projetista é capaz de reconhecer as artimanhas do traçado, a lidar e reconhecer sua particular solidez, e vai concatenando ato e pensamento.

Quando o CAD foi introduzido no ensino de arquitetura, substituindo o desenho à mão, uma jovem arquiteta do MIT observou que, "quando projetamos um espaço, desenhando linhas e árvores, ele fica impregnado em nossa mente. Passamos a conhecê-lo de uma maneira que não é possível com o computador. (...) Ficamos conhecendo um terreno traçando-o e voltando a traçá-lo várias vezes, e não deixando que o computador o 'corrija' para nós". Não é uma questão de nostalgia: a observação leva em conta o que é perdido mentalmente quando o trabalho na tela substitui o traçado à mão. Tal como acontece em outras práticas visuais, os esboços arquitetônicos frequentemente constituem imagens de possibilidade; no processo de cristalização e depuração pela mão, o projetista procede exatamente como o jogador de tênis ou o músico, envolve-se profundamente, amadurece suas ideias a respeito. O espaço, como observa a arquiteta, "fica impregnado de mente". (SENNETT, 2013, p.51)

O designer gráfico conserva da prática do artífice a capacidade de prever os efeitos de sua criação. Assim, com as mãos, vai desenvolvendo as narrativas que irão de encontro ao usuário. Com os insumos e materiais que compõem a ampla biblioteca da linguagem visual,

Re/vis-à-vis/ta — Design da Cultura

o designer gráfico manipula as formas – avalia escalas, proporções, hierarquias, equilíbrios, contrastes, dimensões – e costura diálogos entre o ser humano e a cultura material.

É de se lamentar que, por vezes, não preocupamos com o quê e o porquê de estarmos fazendo alguma coisa. Digamos, o designer gráfico não problematiza o projeto de uma revista à luz de um ambiente mais abrangente e o usuário, por seu turno, toma a leitura como puro entretenimento. O que nos resguarda do pessimismo é que nem sempre isso ocorre. Acreditamos que a exploração e o usufruto de determinadas linguagens, dentre elas a do "bom design", pode nos auxiliar a remar contra a maré, a construir alternativas de existência.

A ativação do sistema sensorial humano por um projeto de design como o da *serrote* inquieta, problematiza, provoca estalos mentais a partir de um deslocamento progressivo da nossa zona de conforto. Daí que o projeto de design gráfico não deve ser tomado como um fim em si mesmo. Há muito, a humanidade aprendeu a fazer uma revista funcionar, no sentido estrito que a interpretação do termo nos dá. O mais relevante, o que perdura no tempo e no espaço, são as lições que o artefato pode desencadear para a convivência entre indivíduos, ao poder de conectar o intelecto ao cenário exterior. Pretendemos investigar o tema no sentido de que a colonização dos artefatos pelos indivíduos dinamizam reflexões que levam à discussão e ao julgamento comunitário de forma mais equilibrada. O designer até poderia, mas não conseguiria, se esquivar: conforme Sennett (2013, p.17), "o pensamento e o sentimento estão contidos no processo de fazer".

Precisamos, portanto, virar a página. E podemos fazê-lo simplesmente perguntando — embora as respostas nada tenham de simples — o que o processo de feitura de coisas concretas revela a nosso respeito. Para aprender com as coisas, precisamos saber apreciar as qualidades de uma vestimenta ou a maneira certa de escaldar um peixe; uma boa roupa e um alimento bem preparado nos permitem imaginar categorias mais amplas de "bom". Amigo dos sentidos, o materialista cultural quer saber onde o prazer pode ser encontrado e como se organiza. Curioso das coisas em si mesmas, ele ou ela quer entender como são capazes de gerar valores religiosos, sociais ou políticos. (SENNETT, 2013, p.18)

Nesse aspecto, os projetos aprofundam o conhecimento sobre nós mesmos e também sobre as coisas do mundo e sobre os outros. A técnica de design gráfico pode ser entendida, a partir da abordagem de Sennett (2013), como uma questão cultural e não meramente um procedimento maquinal. Ainda que possa gerar estranhamento, sublinhamos que as implicações culturais de um projeto não pressupõem que a virtude do artefato deve habitar fora do projeto. A cultura não deve ser um empecilho ou transtorno, tampouco pretexto, para o modo como projetamos. É facultado ao designer almejar estar consciente de seu papel sociocultural e ainda assim nutrir o desejo do compromisso com um trabalho, por si mesmo, excepcional. As qualidades projetuais, como veremos, desenvolvem inteligências que estão dentro e fora dos projetos, dentro e fora dos ambientes, dentro e fora de nós mesmos.

Percebemos que o projeto qualificado como "bom design" – e daí a importância de distingui-lo – suscita novos entendimentos e provoca outras partilhas do sensível por aquilo que ele é e também pelo que evoca e não propriamente, como seria de se supor, a partir do que foi planejado ou programado previamente. Isto é, as relações entre práticas e ideias são de longa maturação, pouco rastreáveis, desencadeiam consequências indiretas e não seguem uma receita sobre métodos e procedimentos.

E embora a perícia artesanal possa recompensar o indivíduo com o orgulho pelo resultado de seu trabalho, não é uma recompensa simples. O artífice frequentemente enfrenta padrões objetivos de excelência que são conflitantes; o desejo de fazer alguma coisa bem pelo simples prazer da coisa benfeita pode ser comprometido por pressões competitivas, frustrações ou obsessões. (SENNETT, 2013, p.19)

Em consonância com o pensamento de Sennett (2013) sobre os artífices, o designer gráfico faz uso de seu talento para si e também como motivação *pro bono*. Sem isso, a profissão se transformaria em mero espetáculo destituído de virtudes. O que torna mister desenvolver um compromisso mais elevado com o projeto de design gráfico. No projeto reside a relevância da prática profissional e a possibilidade de pensar o ser humano em sua integridade e incompletude.

Os produtos possuem um caráter real e palpável, no sentido de criar revistas impressas para serem lidas. Por vezes, contudo, carecem de um engajamento mais profundo com o leitor. De ultrapassar a função instrumental, até mesmo mecânica, de envolvimento com o artefato. A habilidade do designer gráfico, aplicada ao projeto, extrapola a funcionalidade do artefato, propõe novos usos, e suscita novos entendimentos do contexto sociocultural. Sennett (2013, p.30) sustenta que "em seus patamares mais elevados, a técnica deixa de ser uma atividade mecânica; as pessoas são capazes de sentir plenamente e pensar profundamente o que estão fazendo quando o fazem bem". E se o fazem bem, a probabilidade de se realizar um bem coletivo potencializa. Implícito em qualquer ato que se executa com perícia, como ensina Sennett (2013), está o padrão de excelência, a aspiração de qualidade que leva os indivíduos a se aperfeiçoarem. No que tange à lógica projetual, a satisfação de projetar bem já é por si mesma recompensa. O designer gráfico se traduz nos projetos. E com a mesma intensidade que o artefato carrega a identidade de seus criadores, também revela valores subjetivos, que podem suscitar aspirações políticas, culturais, sociais.

Iremos retomar reiteradas vezes o entendimento de que a comprovação empírica da intrínseca relação entre a qualidade dos projetos de design gráfico e desenvolvimento cultural é fugidia. Tal tarefa nos escapa pois os mecanismos que distinguem os elementos da equação não podem ser isolados, sob o risco de perderem o sentido. O que solicitamos é a indulgência na análise dos argumentos, e com eles proceder o julgamento em relação à coerência e coesão da proposição. Cardoso (1998), em suposta premissa, considera a cultura material fundamental para entender determinado contexto porque investimos nela os nossos anseios ideológicos e/ou espirituais. Se o designer gráfico se projeta no projeto, a sua visão e concepção do mundo também está configurada no artefato. Talvez seja mais simples observar o contrário: como o desprezo pela cultura material traduz indiferença social. Seria como analisar a *Teoria das Janelas Quebradas* pelo viés cultural.

Kelling et Wilson (1982) narram o que viria a se tornar uma complexa política de segurança pública implantada num dos piores cenários de criminalidade já vivenciado pelos Estados Unidos, especialmente pela cidade de Nova York. Em linhas gerais, a *Teoria das Janelas Quebradas* estabelece relação de causalidade entre desordem e criminalidade. Aos poucos, a decadência de um ambiente provoca a degradação da própria comunidade, o que passa a comprometer a qualidade de vida de muitos. As pequenas faltas progridem para problemas maiores e piores.

Dentro de um cenário adverso, o poder público começou a combater as pequenas transgressões do cotidiano e realizar intervenções permanentes na urbe. Para reprimir a criminalidade, priorizou a limpeza dos espaços e meios de transporte metropolitano, a conservação dos parques e praças, a revitalização de áreas degradadas. Em suma, atuou enfatizando a materialidade perceptível da cidade e a presença de um agente de interesse comum para alcançar sentimentos de dignidade, pertença e perspectiva, além da qualidade e possibilidades de uso dos instrumentos de convivência urbana.

Ainda que de modo rasteiro, traçamos uma abordagem do que representaram as ações de combate à criminalidade na cidade de Nova York preocupados em revelar as implicações decorrentes do entrelaçamento entre materialidade e cultura. Procuramos enfatizar como a indiferença material se traduz na cenário sociocultural. E como o contrário se mostrou verdadeiro. Tudo isso para justificar os imperativos culturais que perseguem o "bom" projeto de design gráfico.

Enfatizar aspectos materiais dos artefatos – propondo novas formas, cuidando da qualidade, promovendo adequação aos usos – pode irradiar consequências positivas em um ambiente. Não é tarefa exclusiva dos designers. Dentro do que lhes cabe, percebemos que a perícia que envolve a prática de design gráfico exige compromisso constante e cotidiano. Com a própria técnica e com o outro. Incorporados à rotina dos diferentes projetos é que vão conseguindo afinar as habilidades técnicas e imaginativas sem se entediarem. As modulações e repetições não são estáticas; evoluem e promovem o aperfeiçoamento das práticas à medida que se desenvolvem as capacidades cognitivas do articulador e as possibilidades de integração entre os demais agentes de interesse.

Devemos encarar com desconfiança os supostos talentos inatos e sem treinamento. Comentários do tipo "se tivesse tempo, eu escreveria um grande romance" ou "se pelo menos conseguisse me recompor" costumam ser fantasia narcisista. Revisar repetidas vezes uma ação, em contrapartida, permite a autocrítica. A educação moderna evita o aprendizado repetitivo, considerando que pode ser embotador. Temeroso de entediar as crianças, ávido por apresentar estímulos sempre diferentes, o professor esclarecido pode evitar a rotina, mas desse modo impede que as crianças tenham a experiência de estudar a própria prática e modulá-la de dentro para fora. (SENNETT, 2013, p.49)

O projeto, por sua própria natureza, nunca é totalizante. São estruturas indeterminadas que colaboram com os usos, desdobramentos, desvios e até desusos do cotidiano. O ato de projetar, escreve Sennett (2013), promove experiências físicas incompletas e irregulares de ordem tátil e relacional. Estimulam, portanto, o preenchimento de algumas lacunas pela participação dos designers gráficos como agentes críticos da sociedade.

Para resumir e seguir perseguindo os objetivos da nossa pesquisa, ousaremos parafrasear Fernando Pessoa (2011). O intuito consiste em reafirmar o fundamental, porém pouco visível, papel da cultura material — no sítio privilegiado do design como uma de suas expressões — para o desenvolvimento do capital cultural humano. O design gráfico é uma orquestra oculta; não sabemos completamente como os instrumentos tangem e rangem, cordas e harpas, timbales e tambores, dentro de nós. Só o reconhecemos como sinfonia.¹



 ^{310.} Minha alma é uma orquestra oculta; não sei que instrumentos tangem e rangem, cordas harpas, timbales e tambores, dentro de mim. Só me conheço como sinfonia. (PESSOA, 2011, p.295)



Cultura do Design

Eu ofereço uma modesta solução: encontre as rachaduras no muro. Existem muito poucos empresários lunáticos que irão compreender que cultura e design não são sobre carteiras estufadas, mas sobre a criação de um futuro. Eles vão entender que a riqueza é um meio, não um fim. Em outras circunstâncias eles poderiam ter se tornado como você, lunáticos criativos. Acredite em mim, eles estão lá e quando você encontrá-los, os trate bem e utilize o dinheiro deles para mudar o mundo.²

Perverse Optimist; Fuck committees (I believe in lunatics). TIBOR KALMAN

^{2.} I offer a modest solution: find the cracks in the wall. There are a very few lunatic entrepreneurs who will understand that culture and design are not about fatter wallets, but about creating a future. They will understand that wealth is a means, not an end. Under other circumstances they may have turned out to be like you, creative lunatics. Believe me, they're there and when you find them, treat them well and use their money to change the world. [Tradução do autor]

O DESIGN ENTRE O VISÍVEL E O PENSÁVEL

Rafael Cardoso nos ajuda a compreender o motivo pelo qual Vilém Flusser é um pensador fundamental para discutir e compreender a importância sensível, simbólica, dos artefatos de design gráfico. Flusser privilegia a identificação de estruturas de pensamento em detrimento da recepção das mídias em determinado contexto. Segundo Cardoso (Prefácio in FLUSSER, 2007, p.11), ele "é um pensador de causas, e não de comportamentos".

A filosofia de Flusser empurra nossa visão de mundo para além do burburinho histórico de nomes, datas, relações e contextos. Ela torna possível desvendar a lógica mais ampla do sistema engendrado pela humanidade na tentativa milenar de superar suas limitações físicas por meio da tecnologia. (CARDOSO, Prefácio in FLUSSER, 2007, p.15)

Flusser também toma o design e a comunicação como fenômenos interdependentes, decorrentes de um processo de codificação da experiência. Os artefatos são produzidos por meio da ação de dar forma à matéria seguindo uma intencionalidade. *In*formar, no sentido de impor formas a algo. Assim sendo, os processos de projetar e fabricar são, implicitamente, alimentar a matéria de informação. Daí decorre o fato de que "todo objeto manufaturado [...] tem como meta transformar as relações do usuário com seu entorno de modo a tirar dele algum proveito. Ao concretizar uma possibilidade de uso, o artefato se faz modelo e informação" (CARDOSO, Prefácio in FLUSSER, 2007, p.12).

As implicações da concepção flusseriana são imensas. No que tange à comunicação no seu sentido lato, ela nos instiga a rejeitar uma separação dicotômica entre representação e referente, entre signo e coisa em si, entre teoria e prática das estruturas de linguagem. Fabricar e informar são aspectos de um mesmo programa, são manifestações da ação humana única de tentar impor sentido ao mundo por meio de códigos e técnicas. São, para lançar mão de uma palavra que anda um tanto acuada, arte – da qual deriva todo o complexo de conceitos correlatos como artefato, artifício e artificial. (CARDOSO, Prefácio in FLUSSER, 2007, p.14)

Cardoso reconhece, inclusive, uma curiosa confluência entre os sentidos etimológicos de "feitiço" e "artefato", o que empodera o argumento de que há uma carga imaterial, simbólica, manifestada a partir da existência formal, material e palpável dos artefatos.

'Feitiço' se relaciona ao particípio passado de 'feito', no sentido de 'coisa feita', tanto que a sua acepção como adjetivo é 'artificial', 'factício', 'postiço' ou 'falso', como em 'pérolas feitiças'. O sentido mais comum que atribuímos hoje à palavra, como substantivo, é o de bruxaria, cuja origem está na idéia de um 'trabalho feito' contra alguém. Pois é justamente nessa idéia do 'trabalho feito' que reside o ponto comum entre feitiço, arte e design. 'Feitiço', 'feito' e 'factício' têm a sua origem comum no adjetivo latim factitius, que significa 'artificial'. Subjacente a todos esses vocábulos, está a concepção de algo 'feito com arte', no sentido de ter o poder de enganar pelo artifício. Existe um paralelo conceitual importantíssimo entre esse mau sentido de 'feito com arte' e o bom sentido da mesma idéia, que se expressa em latim por arte factus, que dá origem ao nosso 'artefato'. A confirmação dessa coincidência está na acepção mais rara no nosso idioma da palavra 'artefato' que, usada como adjetivo, significa o mesmo que 'artificial'. (CARDOSO, 1998, p.29)

O artificial, nesse sentido, inequivocamente expõe a capacidade humana de criar alternativas de existência. Se contrapõe à ideia de natural, pois implica na ação de transformar a matéria e fabricar sentidos inerentemente humanos.

Apesar do humanismo profundo que a motiva, a filosofia flusseriana não aponta para uma apoteose da humanidade. Antes, ela situa o indivíduo do presente como nódulo numa rede de interações e possibilidades. Vivendo em simbiose com as máquinas que criou, o ser humano é obrigado a abrir mão da possibilidade de controle da realidade, até mesmo porque a noção de "realidade" é transformada por sua ação. O humano torna-se escravo das forças de uma outra "natureza" que ajudou a gerar artificialmente, com a diferença de que essa nova, ao contrário da antiga, existe a serviço do seu bem-estar (pelo menos em tese). (CARDOSO, Prefácio in FLUSSER, 2007, p.16)

Na visão de Flusser, experienciamos um mundo continuamente codificado. Somos submetidos e vivenciamos, através da lógica dos costumes e das convenções, projetos e linguagens, mecanismos capazes de transformar a percepção e o entendimento do meio.

Tão poderosos são nossos códigos, aliás, que construímos a partir deles versões alternativas da chamada realidade, mundos paralelos, múltiplas experiências do aqui e agora, as quais convencem, comovem e tornam-se "reais" à medida que acreditamos coletivamente em sua eficácia. (CARDOSO, Prefácio in FLUSSER, 2007, p.14)

É recorrente na filosofia flusseriana analogias e correlações entre o mundo dos artefatos, fabricado, e a nossa limitada natureza biológica. O artificial pode se manifestar, por exemplo, como um substituto que potencializa determinadas funções desempenhadas pelo corpo humano. Argumento ilustrado pela comparação que se estabelece entre o poder das alavancas em relação ao do braço humano. Temos também a capacidade de fabricar extensões, próteses, do próprio corpo, tais como as ferramentas que executam tarefas especializadas ou prolongam o alcance das mãos. Ou ainda as capacidades mais ligadas ao desenvolvimento do conhecimento humano: envolve aspectos relacionados à perenidade, resistência e transferência. Vemos nos livros e nas revistas um modelo claro: são memórias artificiais, que libertas do corpo humano, estão livres para disseminar, reproduzir e transformar o conhecimento construído. Constatamos, assim, que os artefatos "ampliam as informações herdadas geneticamente graças às informações culturais, adquiridas" (FLUSSER, 2007, p.36).

Mas uma coisa é certa: no momento em que a ferramenta – como um machado, por exemplo – entra em jogo, é possível falar de uma nova forma de existência humana. Um homem rodeado de ferramentas, isto é, de machados, pontas de flecha, agulhas, facas, resumindo, de cultura, já não se encontra no mundo como em sua própria casa, como ocorria por exemplo com o homem pré-histórico que utilizava as mãos. Ele está alienado do mundo, protegido e aprisionado pela cultura. (FLUSSER, 2007, p.37)

Um ponto de atrito se impõe. À medida que nos liberta em determinado sentido e possibilita alternativas de existência, o artefato é limitado às suas próprias configurações e requer a presença e atuação do indivíduo para que possa se manifestar. Enquanto simulação, a alavanca é excelente artificio para erguer coisas que o braço humano seria incapaz. Ao mesmo tempo, porém, a alavanca descarta todas as outras possibilidades e funções de um braço. Para lembrar uma ideia do próprio Flusser, o artefato só faz aquilo que o indivíduo desejar, mas o indivíduo só pode querer aquilo que o artefato é capaz de realizar. Dentro do nosso interesse de pesquisa, o mesmo se observa: as revistas podem ser ótimas memórias, excelentes reservatórios de cognição e cultura. Desde que o indivíduo esteja disposto e habilitado a estabelecer uma relação de usufruto, interpretação e transformação daquilo que está ali configurado. Conforme nos aliena do mundo, o artificial simultaneamente promove uma vinculação entre tudo aquilo que nos rodeia.

Quando se refere aos grandes matemáticos da antiguidade, como Copérnico, Galileu ou Newton, Sennett (2013, p.224) constata que se consideradas "as imagens cheias de interferências de que dispunham, eles só podiam chegar a algum lugar levando o pensamento além do que podiam ver". No caso, eles possuíam as ferramentas de observação do mundo como instrumentos para a composição do exercício mental. O pensamento articulava o possível visível e o imaginável e dedutível. Os efeitos limitantes do telescópio não coibia as possibilidades de aprendizado.

A asa, a ponte e a porta

Tudo está em tudo. Tudo está em relação com tudo. Recordemos ainda que design é relação, como nos lembra Paul Rand (KROEGER, 2010). A relação que se estabelece entre dois sistemas: o dos artefatos e o de ações. O design é um meio de união desses sistemas, uma vez que ele carrega em si uma ambivalência, talvez uma ambiguidade: simultaneamente se apresenta como continente e conteúdo.

Para começar a afiar o machado, tratemos do design gráfico por aproximações e metáforas. O fio condutor nos conduzirá em direção à investigação sistemática da função sociocultural do design. Quer dizer, artifícios com os quais projetos de design gráfico podem se servir para

desenvolver o capital cultural humano. A título de experimentação, deixemos que a nossa empiria recaia sobre artefatos de outra natureza, mais ligados ao design de produto, à arquitetura ou mesmo à engenharia: a asa de uma xícara, a ponte e a porta. Elementos com uma forte presença cotidiana e exemplares do vínculo técnico, formal e simbólico tão peculiar aos projetos de design. A asa de uma xícara, ou de um recipiente qualquer, representa o nosso ponto de contato, de acesso ao artefato. A ponte conecta espaços antes desvinculados. A porta demarca claramente a separação entre ambientes, o dentro e o fora, o privado e o público, o íntimo e o comum.

Dois pequenos ensaios de Georg Simmel, nome canônico da sociologia, nos servirão de suporte. Um deles é *Ponte e porta*, publicado na revista *serrote #17*. O outro é denominado *A asa do recipiente*, presente no livro eletrônico *Coletânea de textos de estética*.

Meio, mediação

Hara (2011) explora uma das possíveis origens da consciência humana em relação à potencialidade do design, o que nos parece relevante. Para o autor, nossos ancestrais, em determinado momento histórico, ao se aproximarem de uma fonte de água, executaram um movimento com as mãos, revelando aquilo que nos diferencia de outros animais. O ato de juntar as mãos, formando uma cuia, uma concha, um recipiente para consumir a água, fez com que os homens transformassem a respectiva relação com o entorno por meio do intelecto. O design, argumenta Hara (2011), é a transformação do mundo baseada no entendimento das formas do ambiente. E vai além: o homem, com um simples movimento das mãos, descobriu o nada, tomou consciência de que poderia sustentar o vazio. E, claro, os recipientes se transformariam em outros tipos de continentes. As roupas, os abrigos, os livros e tantas outras ferramentas de cognição que compõem o nosso cenário contemporâneo.

Ao entender o corpo como utensílio e, posteriormente, ao fabricar um artefato que preservasse algumas daquelas funcionalidades – uma forma-conteúdo (SANTOS, 2014), espécie de extensão do próprio corpo – e libertasse as mãos da sustentação do líquido, o indivíduo executa um conjunto de práticas que configura o espaço comum e compartilhado. Tornou o mundo, nos termos de Moles

(1989), mais inteligível. Cumpriu, por assim dizer, com o propósito cultural do design.

[...] o modo como traçando linhas, dispondo palavras ou repartindo superfícies, desenham-se também partilhas do espaço comum. A maneira como, reunindo palavras ou formas, definem-se não só formas de arte mas ainda certas configurações do visível e do pensável, certas formas de habitação do mundo sensível. (RANCIÈRE, 2012a, p.101)

Os artefatos são uma fração da realidade, estão em contínua interação com tudo ao redor, são obstáculos que necessitamos para prosseguir, conforme sugerido por Flusser. Os objetos de uso são "mediações (media) entre mim e outros homens, e não meros objetos. São não apenas objetivos como também intersubjetivos, não apenas problemáticos, mas dialógicos" (FLUSSER, 2007, p.195). A asa de um recipiente é uma ilustração evidente desse obstáculo. É o elemento do projeto que se abre ao contato, como se o recipiente "estendesse a mão" ao indivíduo, "é a parte na qual ele é apanhado, elevado, virado, com ela [asa] ele se ergue concretamente ao mundo da realidade, ou seja, para dentro das relações de toda exterioridade" (SIMMEL, 2014b). A asa é a parte visível de dois mundos, tanto para fora do corpo do instrumento, como parte constitutiva do seu próprio corpo. Para Simmel (2014b), as marcas de solda de uma asa sobre o recipiente ou até a diversidade material que a constitui em determinada xícara demarcariam essa transição. A asa possui, se pudermos simplificar, uma finalidade funcional: manejar o recipiente. Há diversas situações que demonstram essa função de modo claro: quando seguramos uma xícara com o café muito quente ou no ato em si de consumir o líquido. Para além dos aspectos funcionais, também nos relacionamos com os aspectos simbólicos do recipiente. A configuração do design da asa leva em conta tanto os aspectos formais quanto as relações de diferentes naturezas que se estabelecerão entre o artefato e o corpo humano.

A tigela rasa não é nada além do prolongamento ou acréscimo da mão que tira, que carrega. Mas enquanto ela agora não é simplesmente apanhada na mão, mas é segurada na asa, surge uma ponte que serve

de intermediação, uma ligação flexível para ela, que como com continuidade plástica leva o impulso anímico a ela, ao manejo com ela e a inclui agora na correnteza de volta desta força novamente à extensão da vida da alma. Através de nenhum símbolo mais completo isto pode ser trazido, do que quando a tigela se desenvolve da sua asa, como a folha de sua haste – como se o ser humano aqui utilizasse os canais do fluxo natural das seivas entre a haste e a folha para afluir o seu próprio impulso à coisa exterior e a incorporar com isso à sua própria sequência vital. (SIMMEL, 2014b)

O homem, portanto, como demonstra Simmel (2014a, p.69), "é dado a unir e separar, e isso de um modo próprio, em que um é sempre a condição do outro". Separamos o vinculado e vinculamos o separado. E o fenômeno se apresenta "no sentido imediato como simbólico, no sentido material como no espiritual" (SIMMEL, 2014a, p.70).

Esse feito chega a seu ápice na construção da ponte. Aqui, parece que não apenas a resistência passiva da dissociação no espaço, mas também a resistência ativa de uma configuração especial se contrapõem ao desejo humano de vincular. Ao vencer esse impedimento, a ponte simboliza a expansão da esfera de nossa vontade no âmbito do espaço.

Assim, a ponte ganha valor estético não apenas por estabelecer o vínculo real e prático entre o que está separado, mas também por fazer desse vínculo algo imediatamente visível. A ponte serve de apoio ao olho para vincular os aspectos da paisagem, e serve também de apoio aos corpos na realidade prática. (SIMMEL, 2014a, p.70)

Simmel (2014a) discute, em *Ponte e Porta*, a capacidade humana de vencer distâncias. Mais do que isso: a habilidade para produzir o "prodígio do caminho". A ponte "liga coisas antes desvinculadas". Traduz o nosso desejo para a conquista do espaço. A porta, por sua vez, é uma passagem de outra natureza, uma manifestação que proporciona múltiplos percursos "num sem-fim de caminhos e direções, além dos limites do ser-para-si isolado". Isto é, ao menos na aparência e significação, ponte e porta representam elementos opostos. A ponte unifica. A porta dissocia.

Se, no nexo entre separação e unificação, a ponte ressalta esta última e vence a distância de seus pontos de apoio, tornando-a visível e mensurável, a porta, por sua vez, mostra de maneira mais enfática como separar e vincular são dois aspectos do mesmo ato. Como o homem que primeiro lavrou um caminho, aquele que primeiro ergueu uma cabana também revelou a capacidade especificamente humana diante da natureza, subtraindo uma parcela da continuidade e da infinitude do espaço e moldando-a numa unidade determinada de acordo com um sentido. Com isso, uma fração do espaço passava a estar vinculada a si mesma e separada de todo o restante do mundo. Ao promover uma articulação entre o espaço do homem e tudo o que está fora dele, a porta suprime a separação entre o interior e o exterior. E justamente porque também pode ser aberta, a porta fechada proporciona, em comparação a uma simples parede contínua, uma sensação mais forte de reclusão em relação ao que está além desse espaço. A parede é muda, a porta fala. Para o homem, é profundamente essencial estabelecer um limite para si mesmo – porém, com liberdade, ou seja, de tal modo que possa suprimi-lo, colocando-se fora dele. Essa finitude que nos impomos sempre confina com o infinito do ser físico ou metafísico. Com isso, a porta se torna a imagem do ponto limítrofe no qual o homem propriamente está ou sempre pode estar. A unidade finita em que encerramos, para nossos fins, uma certa fração do espaço infinito vincula essa fração e o infinito de uma nova maneira; na porta, confinam o limitado com o ilimitado, mas não na forma geométrica morta de uma mera parede divisória, e sim como a possibilidade de uma troca constante - à diferença da ponte, que vincula o finito ao finito; em compensação quando a percorremos, a ponte nos livra desses pontos fixos e propicia, antes que o hábito cotidiano venha embotá-la, a sensação maravilhosa de pairar entre a terra e o céu. Enquanto a ponte, como linha estendida entre dois pontos, prescreve a certeza incondicional da direção, a porta deixa a vida jorrar para fora, num sem-fim de caminhos e direcões, além dos limites do ser-para-si isolado. (SIMMEL, 2014a, p.72)

Expandindo o entendimento para o nosso interesse, percebemos uma possível interpretação metafórica com o contexto sociocultural em que o design gráfico se insere. Ora ponte, ora porta, ou até mesmo a partir de uma paradoxal "ponte-porta", o design gráfico

é instrumento de conexão, além de possibilitar abrir perspectivas que ultrapassam as funções intrínsecas atribuídas aos artefatos. Os artefatos forjam relações, evocam outros sentidos, despertam o indivíduo da passividade. Kenya Hara (2011), inclusive, cunhou um termo que sintetiza muito bem a ideia daquilo que promove o processamento dos nossos sentidos: "senseware". Termo de complexa tradução, utiliza o "ware" na mesma acepção que empregamos em "software" ou "hardware". Os artefatos de design são exemplares na ativação desse sistema. O poder de comunicação dos artefatos reside, justamente, naquilo que é extrínseco à sua natureza formal. E extrínseco, aqui, não deve ser tomado como exterior. A potencialidade de transformação sociocultural que nos propomos investigar reside mais fortemente no design dentro daquilo que Rafael Cardoso (1998) denominou "fetichismo dos objetos". Naquilo que ele é capaz de significar além das suas características inerentes.

O gesto de pegar um isqueiro ou uma colher nos é aproximadamente familiar, mas nada sabemos sobre o que se passa verdadeiramente entre a mão e o metal, e muito menos sobre as alterações provocadas nesse gesto pelos nossos vários estados de espírito. (BENJAMIN, 2012a, p.204)

Constatamos que o design, em suas diversas especialidades, promove a "reconfiguração de um mundo sensível comum a partir de um trabalho exercido sobre seus elementos de base, isto é, a forma dos objetos da vida cotidiana" (RANCIÈRE, 2012a, p.111). O caráter fundamental do design é conferir unidade à coisa, à forma e à ideia.

Talvez tenhamos aí a solução de um problema frequentemente apresentado. Os comentadores que estudam o nascimento do design e sua relação com a indústria e publicidade se interrogam sobre a ambivalência de suas formas e a duplicação da personalidade de seus inventores. Assim, um homem como Behrens [importante arquiteto, engenheiro e designer alemão] aparece primeiro no papel funcional de conselheiro artístico da companhia de eletricidade, cuja arte consiste em desenhar objetos que se vendem bem e fazer catálogos e cartazes que estimulam a venda. Além disso, se torna o pioneiro da uniformização e da racionalização do trabalho. Mas, ao mesmo tempo, ele situa toda a sua atividade

sob o signo de uma missão espiritual: conferir à sociedade, por meio da forma racional do processo de trabalho, dos produtos fabricados e do design, sua unidade espiritual. A simplicidade do produto, seu estilo adequado à função, é bem mais que uma "imagem de marca", é a marca de uma unidade espiritual que deve unificar a comunidade. (RANCIÈRE, 2012a, p.110)

Toda a argumentação, como podemos observar, leva a considerar muito relevante a função do designer gráfico na sociedade contemporânea. Ao projetar, cumpre o papel de engenheiro dos signos (MOLES, 1989), configura os aspectos simbólicos e concretos do ambiente e nos prepara para a ação efetivamente real. Não seria exagero, então, considerar o design gráfico, como promove Moles (1989), um projeto de legibilidade do mundo que, pouco a pouco, irradia para todos os aspectos do entorno social.

Desejando um mundo legível, o design procura transformar *visibilidade* em *legibilidade*, isto é, naquela operação mental que configura as coisas na forma de signos em um todo inteligível na expectativa de preparar uma estratégia de ação. (MOLES, 1989, p.124)

[...]

A função do designer é aumentar a legibilidade do mundo. O mundo é um labirinto a ser desvendado, um texto a ser decifrado. Cada indivíduo o examina na medida em que a vida se desenrola.³ (*Ibidem*, p.129)

Caberá ao designer, portanto, reivindicar e exercitar com responsabilidade o seu papel. Perceber que é parte fundamental de uma engrenagem complexa. Saber projetar, aprender a aprender e configurar "máquinas de pensamento". Se revelar um modesto demiurgo, usufruir da relevância e onipresença dos artefatos e o potencial processo contínuo de desenvolvimento intelectual dos indivíduos. Trabalhar, como sugere Flusser (2007), no sentido de minimizar as obstruções, configurar veículos de conhecimento e cultura.

^{3.} Wanting a legible world, design seeks to transform visibility into legibility, that is, into that operation of the mind that arranges things in the form of signs into an intelligible whole in order to prepare a strategy for action. [...] The function of the designer is to increase the legibility of the world. The world is a labyrinth that must be unravelled, a text that must be deciphered. Each individual scrutinizes it as his life unfolds. [Tradução do autor]

Sem-fim

Insistiremos, portanto, na ideia de que os artefatos podem instaurar uma discursividade com os indivíduos. Nós, em um movimento especular, nos convertemos em formuladores. Aqui, o termo reflexividade se encaixa bem. A apropriação do discurso potencializado pelo design gráfico possui natureza de mão dupla: tanto de apreender, reconhecer, internalizar e conscientizar quanto de propor ligações e conexões, propagar, partilhar saberes e sentidos. O desafio consiste em promover o confronto com nós mesmos e com o mundo. A tarefa não é simples, e pode estar ao alcance das nossas mãos e corpo se, por sua vez, o designer gráfico colocar suas mãos e cérebro à obra.

Simmel (2014b) sugere que as múltiplas maneiras com que nos apropriamos dos artefatos, assim como eles se apropriam de nós, formulem a coesão de nossa existência. Algo se incorpora, se liga e se funde a nós sem deixar de demarcar uma simultaneidade que estabelece o dentro e o fora. Pois é dessa maneira, de acordo com Simmel (2014b), que o mundo se configura no ser humano, os elementos externos contemporizam o comedimento de uma relação orgânica, como se absorvido pelo corpo e, ao mesmo tempo, pode ser a ponte, o meio de conexão para uma vida completamente diferente da existente. As totalidades de artefato e indivíduo se confundem sem nunca se romperem. Para Simmel (2014b), a asa da xícara encontra sentido simbólico nessa expressão, ainda que de modo superficial, mas justamente por isso que melhor se desvenda. A asa presenteia a nossa vida com o convívio possível de dois mundos. Afinal, ela completa o artefato por meio da forma, como um membro necessário, e impõe à xícara o pertencer ao outro. Permite também alcançar os entrelaçamentos e o sentido do outro. A asa de uma xícara é o braço de um mundo que se estende "para apanhar um outro e para incluir a si e para se deixar apanhar por ele e incluir a si" (SIMMEL, 2014b).

Santos (2014, p.99) expõe o fato que "para alcançar o conhecimento, a forma nos dá um ponto de partida, mas está longe de nos dar um ponto de chegada, sendo insuficiente para oferecer, sozinha, uma explicação". Incompleta, inerte, sempre precisará da ação, relação humana, para revelar o seu verdadeiro potencial. Podemos aludir a Moles (1989, p.123), para quem a porta oferece a si mesma

à nossa compreensão como um retângulo vertical padronizado antes de propor a ideia de passar por ela ou fechá-la.

Ser que vincula e que, para tanto, deve sempre separar, ser que, se não separar, não tem como vincular, o homem primeiro precisa apreender em espírito a mera existência indiferente de duas margens como uma separação, para então vinculá-las por meio de uma ponte. Do mesmo modo, o homem é um ser de fronteira que não conhece fronteiras nem limites. O encerramento de sua existência doméstica por meio da porta supõe que o homem subtraia uma fração à unidade ininterrupta do ser natural. Mas, assim como a infinitude amorfa do ser adquire forma pela capacidade humana de criar limites, também a limitação humana só encontra seu sentido e sua dignidade no contato com aquilo que a mobilidade da porta torna sensível: no contato com a possibilidade de, a cada momento, sair da limitação e entrar na liberdade. (SIMMEL, 2014a, p.75)

Devemos nos conscientizar sobre a evidência de que o design se desenvolve a partir de uma extensa lista de operações: intelectuais, técnicas, socioeconômicas, políticas, materiais, simbólicas, culturais. Se os designers estão capacitados para propor ou mudar as coisas – sejam essas coisas asas, pontes, portas ou qualquer outra partilha do sensível –, devem também desenvolver competências e habilidades para vislumbrar, no sistema de artefatos e ações, a potencialidade de mudança ainda mais profunda e transformadora.

Mas, no fim das contas, para que serve tudo isso? O que ganhamos, enquanto seres humanos, com mais conhecimento, melhor articulação intelectual e maior capital cultural? Possíveis respostas tendem a se aproximar da utopia. Soar utópico não ofende nem um pouco, como diria Aloisio Magalhães (1985, p.74), pois "ele estimula a perseguição. É próprio do utópico você não atingi-lo, mas, se não for em busca dele, se você não quiser sair do convencional, aí então o marasmo será inevitável". Um primeiro ponto se relaciona à qualidade dos projetos de design. Quanto maior a preocupação com aspectos técnicos e simbólicos, melhor e mais complexo tenderá a ser o resultado do projeto. Há em jogo uma espiral virtuosa, naquilo que se refere à dimensão qualitativa dos artefatos. Um segundo ponto,

também fundamental, diz respeito à perfectibilidade dos indivíduos. É bastante razoável supor que, dentro de uma comunidade com elevado capital cultural de suas partes singulares, teremos relações mais igualitárias. A discussão, o debate, o diálogo, seriam fomentados, em detrimento de conflitos de natureza muito pouco racional. A autonomia dos indivíduos seria melhor preservada e exercitada. A igualdade entre os iguais não seria um fim, mas antes um princípio.

É um projeto ambicioso. Porém, não há nada a perder. O tudo, que está em tudo, se transformará em outro tudo cada vez menos difuso. Uma das grandes espertezas do processo projetual do designer consiste em decompor um problema complexo em quantas partes forem necessárias para analisá-lo e resolvê-lo. Só assim se alcança múltiplas pequenas soluções dentro dos componentes internos do problema. A remontagem das soluções procura conciliar todos os componentes, encontrando uma grande solução sistêmica. Ainda que em potencial estado transitório.

A cultura material, afinal, está dentro da cultura. Asa de recipiente, ponte ou porta atravessam cotidianamente nossa existência. São micro-organismos de uma ecologia cognitiva que não conseguiremos nos desvencilhar. Ainda que tomemos os artefatos entre as pontas dos nossos dedos, na palma da mão ou sob nossos pés, nunca os entenderemos desvinculados dos nossos olhos e pensamento. O indivíduo vai descobrindo, comparando com aquilo que já sabe e inclusive com o que não sabe e ao sabor dos acasos. A aventura intelectual que o projeto de design comunica proporciona, nos dizeres de Rancière (2012b, p.23), "a emancipação: o embaralhamento da fronteira entre os que agem e os que olham, entre os indivíduos e membros de um corpo coletivo". A curiosidade deve resistir bravamente aos imperativos da vida cotidiana. Um dos caminhos – e, por isso, convocamos a refletir sobre o tema – passa pelo design gráfico. Sigamos por ele, tratando das astúcias projetuais aplicadas pelo designer gráfico para alcançar tal intento.

Cauda de pavão, juba de leão

Já que, muitas vezes, não pensamos ou nos questionamos sobre a aparência das coisas ao nosso redor, quando as analisamos, devemos discutir e procurar entender o que podem estar procurando dialogar. Questionar, para Sennett (2013, p.311), "significa, fisiologicamente, viver num estado incipiente; o cérebro em reflexão está examinando as alternativas do seu circuito".

Esse estado confere sentido, em termos neuronais, à experiência da curiosidade, uma experiência que mantém em suspenso a resolução e a decisão, para investigar. Cabe supor, assim, que o processo de trabalho segue um certo ritmo temporal, no qual a ação leva à suspensão enquanto os resultados são questionados, para que a ação em seguida, seja retomada de uma nova forma. Vimos que esse ritmo de ação-repouso/questionamento-ação marca o desenvolvimento das habilidades manuais complexas; a atividade meramente mecânica, que não contribui para o desenvolvimento da técnica, é simplesmente movimento. (SENNETT, 2013, p.311)

Ingenuidade seria presumir que o design gráfico editorial opera apenas sinalizando o percurso da leitura. Assim fosse, no mundo ocidental, teríamos os livros, as revistas e os jornais pré-configurados apenas com as instruções: "manuseie a obra folheando da direita para esquerda, leia da esquerda para direita, de cima para baixo. Ao final da leitura de cada página, vire a folha e repita o procedimento". Bem sabemos que não é propriamente dessa maneira. Porém, ainda nos resta saber em quais outros sentidos é possível programar e quais significados podemos depreender dos artefatos. O desafio nos impele a perseverar, incorporando tudo aquilo que já foi construído.

Quando discutimos as instruções de uso de um artefato, nos debatemos com uma dificuldade inerente ao processo de tradução da técnica em si em descrição linguística da técnica. A linguagem escrita descritiva padece para traduzir a maneira como o sistema óculo-motor entra em sintonia. O design gráfico, com todas as ações e pensamentos que premedita, torna mais clara a descrição das ações físicas. Em termos técnicos, embute no projeto a designação instrutiva de uso do artefato. Maneira essa que também confere ao usuário-leitor atitudes direcionais não impositivas, pois explicita meras possibilidades de comportamento. Ao invés de designar uma denotação inerte que consiste em abra, leia, vire, pense, o projeto mostra como isso pode ser feito para trazer à consciência outras ca-

pacidades de uso. Sennett (2013) ilustra como a linguagem literária também é capaz de evocar esse poder simbólico de utilização da técnica para significar novos sentidos conceituais.

A demonstração traduz-se numa orientação artesanal que costuma ser dada aos jovens escritores: "Mostre em vez de dizer!" Na criação de um romance, isto significa evitar declarações como "Ela está deprimida", optando por escrever algo como "Ela se arrastou até o pote de café, o copo pesando na mão". Assim, podemos ver o que é a depressão. A demonstração física expressa mais que a etiqueta classificatória. (SENNETT, 2013, p.203)

Vale ressalvar, de antemão, um aspecto fundamental para evitar cair em contradição ou criar confusão com nossos verdadeiros objetivos. Ressaltamos que, normalmente, o designer não é, propriamente, o autor do conteúdo. De fato, em quase a totalidade dos projetos gráfico-editoriais, o designer gráfico exerce um papel de editor, ou pós-produtor, nos termos de Bourriaud (2009). O que, paradoxalmente, não implica nem exclui a íntima relação entre o conteúdo do texto propriamente dito e o sentido impingido aos artefatos. Deixaremos de lado a análise do discurso, a crítica literária, a linguística. Não porque são irrelevantes. Antes pelo contrário, porque demandariam uma exploração que ultrapassa o propósito deste projeto de pesquisa. O nosso recorte é preciso: a função, ou melhor, funções que o designer gráfico pode empreender para potencializar a capacidade de significação dos projetos. É claro que é impossível isolar o sentido do texto propriamente dito e o de outras leituras decorrentes da relação que estabelecemos com o artefato. São interdependentes e se alimentam mutuamente. Na verdade, é uma cilada. Pois nunca saberemos se estamos lendo o texto ou o artefato.

Como proposta, nos fiaremos em um princípio que rege o design gráfico editorial periódico: um projeto gráfico é desenvolvido sem o controle absoluto do conteúdo. Não pode ser previsto, já que é da natureza dessa tipologia de artefato trazer conteúdo inédito, dinâmico e mutável. Cabe ao designer planejar, pensar prospectivamente, as múltiplas possibilidades potenciais que o projeto possa vir a requerer.

O design para cada livro é uma série de compromissos. Somente se toda página de todo texto e todo título de capítulo usassem as mesmas palavras, o design de livros seria perfeitamente solucionável. O design de um livro tem de levar em conta os piores extremos do texto – o título de capítulo com duas palavras e aquele com dezessete, a página de texto corrido e aquela com numerosas citações e subtítulos. (HENDEL, 2006, p.24)

Como podemos perceber, projetos editoriais não periódicos não são tão diferentes, mas suscitam também outros desafios dignos de nota. Basta analisar os grandes clássicos da literatura mundial. Dezenas de edições, traduções, especificidades e especificações. Ao contrário dos periódicos, a publicação é vinculada a uma única fonte relativamente estável. Exagerando um pouco, constituído pelo mesmíssimo texto, em completo acordo com o original do autor.

Por sua produção em massa, a indústria do livro oferece ao pesquisador um material rico, onde estão inscritas, a um só tempo, a história econômica, social e das ideias. A "bibliografia material" participa deste fenômeno. Ela estuda as variantes que podem existir de uma edição a outra do mesmo texto no seio de uma mesma edição e tira dela algumas lições surpreendentes: se o livro foi comprado, por quem ou por qual preço, se ele foi lido, como e por quê. Estamos certos de termos todos lido os Contos de Perrault, mas poucos dentre nós leram os mesmos textos, tais são as dissensões entre as versões existentes. Se perguntarmos quem, de fato, leu os Contos de Perrault, somente os especialistas em literatura clássica responderão com certeza. Os textos são conhecidos tanto pelas citações (hoje, pelas adaptações cinematográficas), quanto pela leitura, mas não se trata da mesma coisa. D. F. Mackenzie demonstra as mutações de um mesmo livro através da história de suas diferentes edicões, e Roger Chartier nos explica em que medida uma mesma comédia de Molière adquiria sentidos diversos quando encenada para corte de Luís XIV ou lida por um burguês. (MELOT, 2012, p.124)

Composto por aquilo que alguns interpretariam como conteúdo equivalente, diferentes edições de um mesmo livro – um mesmo autor, com o mesmo título, os mesmos caracteres impressos – diferem

entre si. Obviamente, o designer possui imensa responsabilidade sobre isso, uma vez que trabalha cada projeto à luz de múltiplas interferências no espaço e no tempo.

Iremos nos servir do conceito de pós-produção, explorado por Nicolas Bourriaud, para tratar do design gráfico. É honesto trazer o detalhe que Bourriaud toma emprestado o termo técnico utilizado na televisão, no cinema e no vídeo e trabalha o conceito em relação com a arte contemporânea. Nos parece já bem consolidado que o design não é arte. Ainda assim, nos valemos de Cardoso (2012, p.236), para quem o design "está associado, em suas origens, a outras áreas que projetam a configuração de artefatos, como artes plásticas, arquitetura e engenharia, tangenciando cada uma delas em várias frentes". O design gráfico se aproxima da arte por ter implicações expressivas. Nesse amplo sentido, na realidade, todas as técnicas manifestam algo do fazer artístico. Flusser (2007) corrobora com concepção parecida, para quem o design conecta um viés técnico e outro artístico.

A cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantificável, "duro", e por outro o ramo estético, qualificador, "brando". Essa separação desastrosa começou a se tornar insustentável no final do século XIX. A palavra design entrou nessa brecha e como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntos, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura. (FLUSSER, 2007, p.184)

Segundo Bourriaud (2009, p.7), a pós-produção "designa o conjunto de tratamentos dados a um material registrado: a montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes *off*, os efeitos especiais".

Aqui, o prefixo "pós" não indica nenhuma negação, nenhuma superação, mas designa uma zona de atividades, uma atitude. Os procedimentos

aqui tratados não consistem em produzir imagens de imagens – o que seria uma postura maneirista – nem em lamentar que tudo "já foi feito", e sim em inventar protocolos de uso para os modos de representação e as estruturas formais existentes. Trata-se de tomar todos os códigos da cultura, todas as formas concretas da vida cotidiana, todas as obras do patrimônio mundial, e colocá-los em funcionamento. (BOURRIAUD, 2009, p.14)

Os projetos de design gráfico, a partir das características formais e simbólicas, sugerem percursos, habitam a cultura e se tornam o nosso habitat. Parafraseando Bourriaud (2009), o projeto de design gráfico é uma manifestação cultural ativa, de uso, e funciona como o término provisório de um complexo trajeto — uma cadeia infinita de contribuições, como uma narrativa que prolonga e interpreta os enredos anteriores. Cabe a nós, usuários, revelar essas relações.

Usar um objeto é, necessariamente, interpretá-lo. Utilizar um produto é, às vezes, trair seu conceito; o ato de ler, de olhar uma obra de arte ou de assistir a um filme significa também saber contorná-los: o uso é um ato de micropirataria, o grau zero da pós-produção. Ao utilizar sua televisão, seus livros, seus discos, o usuário da cultura emprega toda uma retórica de práticas e "artimanhas" semelhante a uma enunciação, a uma linguagem muda possível de classificar em seus códigos e figuras. (BOURRIAUD, 2009, p.21)

Os dispositivos gráfico-editoriais, então, são também "o material intermediário a partir do qual se articulam novos enunciados" (BOURRIAUD, 2009, p.21). Por sermos, todos, os locatários da cultura, o que fazemos é nos apropriar dos sentidos e, com isso, modificar o ambiente. Aos designers cabe a proposição. Propor formas e relações que possam desencadear novos tipos de ordenação. Conforme Bourriaud (2009), a qualidade do projeto – discussão que nos é cara – incide sobremaneira na trajetória que desempenhará sobre a paisagem cultural.

Pois a sociedade humana é estruturada por narrativas, por enredos ima-

teriais mais ou menos reivindicados enquanto tal, que se traduzem em maneiras de viver, em relações no trabalho ou no lazer, em instituições ou em ideologias. Os responsáveis pelas decisões econômicas projetam cenários sobre o mercado mundial. O poder político elabora previsões e planejamentos. Vivemos dentro dessas narrativas. (BOURRIAUD, 2009, p.49)

Os designers, enquanto operadores da cultura, leitores do mundo, exercem relevante papel para contribuir com o desenvolvimento do capital cultural dos indivíduos. Os projetos, em diálogo com o cotidiano, podem trazer novas interpretações da realidade. Assim como a arte contemporânea, argumentamos, seguindo Bourriaud (2009, p.83), que também o design gráfico "apresenta-se como uma mesa de montagem alternativa que perturba, reorganiza ou insere as formas sociais em enredos originais". Queremos sugerir com isso, sustentados em Bourdieu (2010), que os capitais possuem uma taxa de reconversão. Recursos são uma contrapartida para resultados. Cada um de nós deve "inventar funções e cavoucar seu próprio repertório de comportamentos" (BOURRIAUD, 2009, p.81) para construir alternativas de existência.

Enquanto designers gráficos, damos forma às palavras escritas por outras pessoas. Dependendo do uso que, nós leitores, fizermos das imagens, elas poderão conferir novo tipo de poder e produção. Berger (2008) ressalta que ver antecede as palavras. Saber codificar e decodificar as imagens e os artefatos pode começar a definir melhor a nossa experiência mais precisamente em áreas onde as palavras seriam inadequadas.

Um projeto gráfico não é imposto pelo conteúdo: resulta das decisões do designer. Tratemos da anatomia dos produtos editoriais, concentrando a análise nos livros e direcionando o olhar principalmente para a revista *serrote*, nosso objeto empírico, que, grosso modo, pertencem a uma mesma categoria gráfica, já que congregam similitudes formais. Dissecando cada um destes mecanismos de saber, conforme nos convém denominá-los, encontraremos as artimanhas projetuais do corpo e da alma que lhes confere vitalidade e fonte para a ação. Dialogamos com Michel Melot, a partir de sua obra devotada à sabedoria do *Livro*,.

Elemento que se confunde com o próprio corpo humano, rouba-lhe a identidade. Percepção que vale bem um exercício de anatomia do livro, o que nos convida a lhe reparar o pé, a barriga, a cabeça, o dorso (ou lombo), os cortes, o peso, o cheiro... O livro mimetiza o corpo e a alma humana, desde a epiderme até atingir, em cheio, suas partes mais íntimas, como o revela a vasta literatura devotada ao tema. (DEAECTO, Prefácio à edição brasileira in MELOT, 2012, p.13)

Percebemos profícua fonte de informação observar a *serrote* a partir da forma dos livros e também em relação à ampla categoria das revistas. Millôr Fernandes (2008) pensa o artefato livro com astúcia, ironia e bom humor. Para ele, o L.I.V.R.O. – Local de Informações Variadas, Reutilizáveis e Ordenadas – é um insuperável conceito de tecnologia da informação, sem baterias, *wireless*, com *modus operandi* primitivo. O sistema de organização pela lombada mantém a ordem e automaticamente organiza a sequência correta das páginas. Não precisa ser reiniciado. E mesmo se pararmos a leitura, ao retomá-la a informação permanecerá exatamente no local em que a deixamos. Indiferente seria, à exceção do acrônimo, substituir na concepção de Millôr, livro por revista.

Um corpo que sobrevive à própria natureza humana, que a supera e a transcende. Mas — dentre tantos mistérios insondáveis, some-se este, ainda, o da contradição intrínseca ao objeto — cujo corpo só existe e tem sentido como obra humana. Sagrado ou profano, é neste corpo aberto a tantas formas e usos, que se encerra uma longa história. (DEAECTO, Prefácio à edição brasileira in MELOT, 2012, p.13)

A analogia nos parece válida e torna melhor compreensível a peculiar posição que a revista *serrote* ocupa, pois exacerba características formais singulares que fazem dela uma publicação de respeitável destaque. O projeto gráfico da *serrote* é autêntico, não se oprime ou se esconde por detrás do notável conteúdo que a revista reproduz. Quais outras, quantas outras são capazes de disponibilizar – para restringir apenas a alguns clássicos – Mann, Montaigne, Simmel, Steinberg, Picasso de modo tão acessível? Chegamos ao ponto de nos questionar se a *serrote* poderia prescindir do "bom

design", já que conta com tamanha competência em viabilizar a publicação de colaboradores da mais elevada estirpe, além de trabalhar costurando temas tão relevantes e variados nas artes visuais, literatura, ensaio. Nutrimos a hipótese de que o "bom design" da revista, na verdade, reflete a coerência e corrobora com o discurso do ambiente organizacional. O Instituto Moreira Salles, financiador que sustenta a *serrote*, transmite por valor a construção de legados culturais. O que seria insuficiente por si só: é preciso se cercar de competência e atitude humanas; cenário propício para o design gráfico colaborar, já que alia a intenção deliberada de se produzir um produto gráfico-editorial distintivo a partir de conteúdo que intima e estima alto grau de sofisticação visual. O que, por óbvio, não se alcança facilmente.

Consideremos a morfologia, a questão material, a configuração, a aparência externa dos artefatos gráfico-editoriais. Há uma história de sucesso e propriedades singulares que os tornam perenes e persistentes em nossa história. Residentes entre duas capas, representam, conforme Melot (2012, p.32), por seu formato e usos, "uma forma de pensamento e um modelo de sociedade". Os livros e as revistas são a memória de um tempo, são incorruptíveis pois imutáveis enquanto forma, delimitados, ordenados e encerrados dentro de um espaço.

Servir como suporte de um texto não é próprio do livro, menos ainda se nele se inclui a escrita e a imagem. Bem ao contrário, tanto para a escrita, quanto para a imagem o livro é uma prisão. A verdadeira razão de ser do livro reside no seu corpo. Somente o livro foi adaptado para parar a escrita, colocar-lhe um termo e reunir os pedaços esparsos em uma totalidade, bloqueada e aparelhada como um muro. Pouco importa, então, a coerência interna dos fragmentos: o fato de se apresentar unificado em um mesmo volume é suficiente para lhe conferir coerência. (MELOT, 2012, p.34)

A aparência formal dos produtos editoriais impressos é normativa. Parte de uma forma geométrica rigorosa, simétrica. Michel Melot explora a construção sábia e o aspecto elementar do livro, inscrito em sua dobra. A dobra é o princípio da lombada, que por sua vez

indica a terceira dimensão, já que a superfície de uma folha se torna, articulada e sobreposta, volume.

A articulação que institui a dobra sobre a folha orienta seu espaço, o qual passa a ter um sentido. A injunção prescritiva do livro se exprime, então, pela dobra. Uma vez dobrada, a folha se fecha sobre ela mesma e esconde as duas faces internas sob as outras duas que perfazem a capa. A dobra, ela mesma, determina o conteúdo e aquele que o contém, os quais são distintos e solidários um com o outro, aquilo que o rolo realizava de forma confusa e que a tela não sabe, de nenhuma maneira, fazer. A folha dobrada se torna seu próprio envelope, donde a palavra "dobra" para designar, de modo global, a mensagem assim embalada. (MELOT, 2012, p.50)

A configuração física peculiar dos dispositivos gráfico-editoriais, contudo, não se encerra na sobreposição das dobras ou dos cadernos. Acumula ainda uma quarta dimensão, que para Melot (2012) se expressa a partir do tempo, do movimento que acompanha o nosso gesto de folhear. Um tempo fragmentado, mensurado pela folha e também pelo ritmo que impomos à leitura.

Como podemos inferir, impressos editoriais são promessas. Precisamos nos dedicar a desvendar seus mistérios. São guardiões daquilo que já não ousamos esquecer. E como todo bom guardião, possuem suas couraças. A capa encerra o conteúdo. É um traço característico dos livros e das revistas e o único que nos alcança em um primeiro contato. Conforme Melot (2012, p.56), "fixa o provisório no permanente, transforma o diverso no único". E, principalmente, a capa delimita, fazendo com que o artefato seja em si mesmo perpetuamente finito.

A capa circunscreve o livro em um espaço definitivo, regular, compacto e fechado. Mais do que uma "armadura", é uma "couraça" cuja função utilitária mais evidente é a de proteger o livro dos golpes e das intempéries, o que nos faz esquecer sua função simbólica. [...] Esta é a parte visível do livro, a qual tem por função subsidiária a de assegurar sua publicidade. O que mais espanta, para um elemento que deveria ser trivial, é o luxo e a ostentação que investem a maior parte dos bibliófilos,

ao fazer de um elemento suntuoso algo significativo do valor simbólico acordado ao livro. (MELOT, 2012, p.56)

Do formal, material, seguimos ao simbólico, imaterial. A forma guarda também seus encantos. Como simbólico, seguimos Melot (2012), quando se refere àquilo que se expressa por meio da forma, *per se*, de maneira implícita, em um jogo de valores e representações do mundo.

A semântica se deslocou de uma camada superior, peculiar, para uma camada inferior, a qual tornaria o texto a espuma do livro. O pensamento simbólico, cara aos etnólogos, não desapareceu sob os golpes do pensamento científico, textual, ou discursivo, ele simplesmente se dissimulou sob as formas materiais de sua produção. Foi nesta forma do livro e mais geralmente naquelas das diferentes mídias, nas dobras e nos algoritmos e não no texto, que passaram a residir os postulados de nosso conhecimento, estes pressupostos indiscutíveis, seus substratos inexpugnáveis, uma vez que eles foram confortavelmente instalados na inocência de uma forma muda. Para Leroi-Gourhan, as paredes da caverna falam antes de ser pintadas. A forma do livro pensa antes de ser escrita. (MELOT, 2012, p.60)

Reflitamos, por exemplo, no estímulo que a tradução gráfica proporciona ao pensamento, ou à forma do pensamento, por meio da composição de um texto. São blocos de informação, hierarquizados e organizados segundo uma estrutura de entendimento progressivo. O jogo entre brancos e pretos, letras que se tornam títulos, subtítulos, palavras, frases, parágrafos, páginas, capítulos, volume. Tal qual um edifício, precisa ser penetrado e habitado, ser conhecido cada um dos cômodos que o constitui, as estruturas que o sustenta, a luz que o ilumina e as correntes que nos faz nele circular e extrapolar seu conjunto.

Observe-se no ato de leitura. Você constatará que seu olhar perfaz as linhas e interrompe o movimento para virar a página, a qual funciona como um obstáculo para a leitura e escande seu desenvolvimento de modo a um só tempo regular e abstrato. O livro se nos apresenta como uma narrativa e um espetáculo. Paul Valéry descreveu magnificamente

este fenômeno que se mantém invisível por sua própria obviedade: "Se eu abro um livro, o livro oferece aos meus olhos duas maneiras bem diferentes de despertar meu interesse [...] ele pode sugerir que eu me fixe em um movimento regular que se comunica e prossegue palavra por palavra ao longo da linha, e que renasce na linha seguinte, após um salto que não se leva em conta, mas que provoca em seu progresso uma quantidade de reações mentais sucessivas cujo efeito comum é de destruir cada instante a percepção visual dos signos, que os substituem por lembranças e combinações de lembranças. Cada um destes efeitos constitui o primeiro termo de algum desenvolvimento infinito que se torna possível. [...] Porém, ao lado e ao largo desta leitura, existe e subsiste o efeito de conjunto de toda coisa escrita. Uma página já é uma imagem. Ela provoca uma impressão de totalidade, apresenta um bloco ou um sistema de blocos e de estratos pretos e brancos, uma mancha de figuras e de intensidade mais ou menos felizes. Esta segunda maneira de ver, não mais sucessiva, linear e progressiva como a leitura, mas imediata e simultânea, permite aproximar a tipografia da arquitetura, como se a leitura pudesse, a todo momento, evocar à música melódica e a todas as artes que esposam o tempo". (MELOT, 2012, p.132)

O leitor se reinventa no texto, mistura-se ao texto, descobre e captura outros espaços onde pode articular os seus interesses mais recônditos. A leitura suscita muitas metáforas, tal é a sua complexidade de entendimento. Com Manguel (1997, p.198) vemos que o ato da leitura "serve como veículo metafórico, mas para ser compreendido precisa ele mesmo ser reconhecido por meio de metáforas".

Dizer que lemos — o mundo, um livro, o corpo — não basta. A metáfora da leitura solicita por sua vez outra metáfora, exige ser explicada em imagens que estão fora da biblioteca do leitor e, contudo, dentro do corpo dele, de tal forma que a função de ler é associada a outras funções corporais essenciais. (MANGUEL, 1997, p.198)

Uma metáfora instigante e recorrente do ato de leitura – para citar alguns, Bacon, Barthes e Manguel a utiliza – é sobre como sabor e saber são conceitos intrincados, intrínsecos e íntimos. O prazer do texto é o alimento que dinamiza o saber.

Tal como escritores falam em cozinhar uma história, misturar os ingredientes do enredo, ter idéias cruas para uma trama, apimentar uma cena, acrescentar pitadas de ironia, pôr molho, retratar uma fatia de vida, nós, os leitores, falamos em saborear um livro, encontrar alimento nele, devorá-lo de uma sentada, ruminar um texto, banquetearmo-nos com poesia, mastigar as palavras do poeta, viver numa dieta de romances policiais. (MANGUEL, 1997, p.198)

Por texto, entendemos o conjunto expandido proporcionado pela relação de apropriação de um artefato. Conforme Manguel (1997, p.53), "ao seguir o texto, o leitor pronuncia seu sentido por meio de um método profundamente emaranhado de significações apreendidas, convenções sociais, leituras anteriores, experiências individuais e gosto pessoal". A *serrote* é um texto, possui outros textos (imagens e palavras), participa de um contexto e é transformada em novos fragmentos textuais ao ser devorada pelo leitor – pequeno texto, uma letra nos termos de Manguel (1997), na coletânea que chamamos universo. A leitura, dessa maneira, não deixa de ser um ato de pretexto. Dada a circularidade, sem princípio nem fim. Se tanto, inicia e se viabiliza a partir da folha em branco.

No silêncio que habita o branco

Ler é um ato introspectivo. A proximidade do artefato de leitura com o leitor faz também da prática algo íntimo, de natureza privada. O texto escrito não costuma ser pensado para leitura em viva voz. Possui uma respiração que lhe é própria. Melot (2012) diz, escreve, que a língua falada e a língua escrita nunca cessaram de se distanciar. Contraditoriamente, lemos com uma voz interna que inscreve o sentido em nós. De alguma maneira, então, as dobras do nosso cérebro se costuram e se articulam às dobras das páginas.

"Um punhado de língua nesta terra obtusa", escreve Pascal Quignard que, após ter declarado, logo de partida, que "o termo livro não pode ser definido", desenvolve, em uma centena de páginas, as mais belas definições. Assim, escreve: "O livro é um pedaço de silêncio nas mãos do leitor. Aquele que escreve se cala. Aquele que lê não rompe jamais o silêncio. O livro se faz a partir do verbo e contra ele. Ele adquiriu exis-

tência autônoma apenas ao fim de um longo processo de esgotamento da fala. Foi por esse motivo que a passagem da leitura em voz alta para a leitura silenciosa constituiu o fato mais expressivo desta evolução. (MELOT, 2012, p.67)

É interessante notar que não precisamos mais escutar para compreender o sentido de uma leitura. O suporte que temos em mãos alimenta a visão, que se ocupa da percepção e compreensão, em detrimento do que antes dependia da audição.

O texto destinado a ser lido em voz alta, o que se fez na Antiguidade e na Alta Idade Média, consiste em uma modalidade de fala; ele é escrito para produzir o fôlego da voz. Em sua forma primitiva, esta leitura é uma salmodia, uma declaração ritmada, a "cantilena" hebraica, a "ruminação" cristã, a qual, no limite, passa da compreensão do sentido do texto recitado, como se fosse o caso para a missa em latim. Ela exige a presença simultânea do locutor e daquele que o escuta, e a subordinação do segundo em relação ao primeiro. Ela repousa sobre a performance da memória. É ainda o caso de todo ensinamento oral. Neste regime, o pensamento do auditor não deriva daquele do locutor, mas, em contrapartida, ele se ancora em sua presença e obedece à sua voz magistral. A leitura silenciosa perde pouco a pouco suas raízes verbais e faz da escrita um outro modo de comunicação, abstrato, fundado na visão, na ausência do locutor, no isolamento do leitor e no fim de sua interdependência. (MELOT, 2012, p.67)

A visão passa, nesse sentido, a ser um atalho para o nosso desenvolvimento cultural. Longe dos olhares dos outros, somos agentes da nossa própria transformação e tomamos os livros e as revistas como testemunhas diretas de nossas práticas.

Alberto Manguel disserta sobre os "perigos da leitura silenciosa", agente decisivo do exercício da liberdade de pensamento. [...] O leitor silencioso não age mais sob o olhar dos outros, e foi por esta razão que o papel da leitura silenciosa na biblioteca, lugar público onde cada um dissimula em conjunto, desempenha um papel essencial na emancipação do indivíduo. O livro foi o agente e a testemunha desta emancipação. (MELOT, 2012, p.68)

O design gráfico vem trazer contribuições determinantes, é claro. O projeto dita o ritmo, hierarquiza as formas, impõe entonações e organiza as pausas. São novos instrumentos de articulação dos sentidos. Se analisado por sua estrutura, baseado em Melot (2012), temos que a arquitetura, o modo como o projeto foi pensado, transforma, expande, o conteúdo puramente fonético do texto. O produto editorial se torna, simultaneamente, objeto e obra intelectual. E daí que todo o sentido se fecha, dado que o artefato editorial impresso inscreve sua adequação "entre 'estruturas físicas' e 'estruturas lógicas', permitindo uma passagem rápida de uns aos outros" (MELOT, 2012, p.81).

Tudo o que entra no livro deve obedecer à sua geometria. O que entra no livro deve ser posto no plano e dobrado. O que entra no livro deve ser empacotado, etiquetado, está pronto para ser vendido e para a leitura, sem intermediário, nem máquina. O livro é um objeto que, no seu aspecto físico, é infinitamente reprodutível e intercambiável. É um objeto vetorizado e, consequentemente, normativo. (MELOT, 2012, p.85)

Temos a página como estrutura pensante e de pensamento, que favorece a circulação das ideias e são potenciais instrumentos não só de conhecimento, como também de poder. Cumulativo, irreversível, sucessivo e cronológico, o saber configurado nos impressos se deve também a uma certa reverência e autoridade que conferimos a eles.

Sem renunciar aos progressos que a escrita mecânica possibilitou para as relações humanas, os quais não se coloca de nenhuma forma em questão, torna-se hoje indispensável reparar a fatura que esta invenção provocou em nosso pensamento, a qual não se realizou apenas com a linguagem, mas também por imagens, tanto sensível, quanto inteligível; tanto visível, quanto audível e tátil. Nosso pensamento ocidental é dividido pela dicotomia do corpo e do espírito, do material e do imaterial, e não se saberá jamais dizer se se trata uma explicação para o fato do códice ter sido adotado na cristandade, ou se foi o sucesso do códice que alimentou essa oposição. A escrita livresca repete a mesma cisão, conferindo-lhe força de lei, mas, apesar da enorme aparelhagem que ela atualmente mobiliza através do mundo da imprensa, ela não

será jamais esgotada por um alfabeto, nem reduzida a uma mecânica. (MELOT, 2012, p.101)

Ao passo que nos livros a materialidade, a dobra e a encadernação suscitam uma ideia de unidade intelectual (MELOT, 2012), nas revistas esta coerência incide sobre a instituição que a financia, naquilo que chamamos de linha editorial. Afinal, enquanto espaço conquistado, os produtos editoriais impressos são um território e como tal estabelecem um pacto entre seus habitantes. Conforme Melot (2012, p.137), "a linha nos condena à cronologia, a página, à topografia. Desta dupla restrição nasce a extraordinária capacidade do livro simular o mundo e a vida humana". Ao mesmo tempo que livros e revistas impõem um itinerário, nos permitem traçar novas rotas e destinos.

Com efeito, ler é peregrinar por um sistema imposto (o do texto, análogo a ordem construída de uma cidade ou de um supermercado). Análises recentes mostram que "toda leitura modifica seu objeto", que (já dizia Borges) "uma literatura difere de outra menos pelo texto que pela maneira como é lida", e que enfim um sistema de signos verbais ou icônicos é uma reserva de formas que esperam do leitor seu sentido. Se portanto "o livro é um efeito (uma construção) do leitor, deve-se considerar a operação deste último como uma espécie de *lectio*, produção própria do "leitor". Este não toma nem o lugar do autor nem um lugar de autor. Inventa nos textos outra coisa que não aquilo que era a "intenção" deles. Destaca-os de sua origem (perdida ou acessória). Combina os seus fragmentos e cria algo não-sabido no espaço organizado por sua capacidade de permitir uma pluralidade indefinida de significações. (CERTEAU, 1994, p.264)

Vamos, assim, estabelecendo as bases conceituais para contrariar uma noção depreciativa e incorreta do design gráfico como acessório, instrumento secundário. A invisibilidade do design aliada à sua onipresença cotidiana escondem sua importância e significado. Temos discutido sobre a inextricável relação entre texto e suporte e como que o projeto, exprimindo sentidos outros além do conteúdo, poderia enriquecer com virtudes e competências tanto os artefatos

quanto os leitores. Se ainda não há suficiente poder de convencimento em nossos argumentos, lembremos do uso que fazem do livro as crianças iletradas: "antes de se ler, se manipula e que esta utilização tem significados" (MELOT, 2012, p.177). Afinal, retomando uma ideia precedente, a simetria imposta pela dobra remete à simetria própria do ser humano e ao fato de que também nos dobramos aos projetos editoriais impressos. A proximidade íntima e a profundidade de suas páginas duplas — capazes de fazer escurecer o entorno exterior ao próprio artefato — nos concentram na leitura e tornam os livros e revistas uma oportunidade para refletirmos sobre suas páginas espelhadas.

O livro funciona como um marcador da condição humana. Como nós, ele está completo quando está só e incompleto diante dos outros. Fechado no espaço, ele se abre e se fecha no tempo. Ele é finito, mas outros livros, outras vidas se abrem, todos os dias, quando o seu livro se fecha. (MELOT, 2012, p.202)

Aquilo que o design gráfico evoca pode estar fora da capacidade perceptiva consciente dos leitores. O que não implica dizer que não produza efeitos. Aliás, nem tudo pode ser planejado também de forma consciente pelos designers. É perfeitamente plausível acreditar que somos sensíveis a percepções e sensações das quais não tomamos consciência. De forma muito complexa, os projetos podem se edificar sobre sutilezas culturais que refletem nosso lugar, tempo e atitude. Considerar que a legibilidade ou o percurso de leitura sejam as principais funções desempenhadas por um projeto gráfico-editorial é superficial e estreito. Seria como afirmar que a arquitetura serve apenas ao abrigo, roupas protegem contra o frio, carros são puramente meio de locomoção e assim sucessivamente. Tratemos, por exemplo, de um aspecto fundamental no leiaute da página impressa, extremamente simbólico: os modos de uso do branco.

O branco é o somatório de todas as cores ou a ausência de tinta. Segundo Hara (2012), o branco não existe. Existe a sensibilidade que percebe o branco como branco. O branco se liga ao silêncio e ao vazio. Guarda significados latentes e "ao dirigirmos a atenção ao branco, o mundo intensifica a sua luminosidade, tornando a som-

bra mais acentuada" (HARA, 2012 p.213). O contraste expresso pelo branco proporciona um relevo sugestivo intenso. É a presença de uma ausência. O branco é todas as cores e nenhuma cor ou uma possibilidade para o aparecimento das cores.

A palavra *shiro* ("branco"), no quadro das cores tradicionais do Japão, provém das quatro cores nascidas na antiguidade e tem sua raiz na palavra *shiroshi*, que, por sua vez, está relacionada às palavras *itoshiroshi* e *ichijirushi*, que exprimem a evidência das coisas. O aspecto de algo que *ichijirushi* se destaca clara e nitidamente num mundo em constante mudança. É como uma luz de altíssima pureza, a limpidez extrema de uma gota d'água ou então alguma coisa dotada de luminosidade vívida, como uma grande cachoeira. *Shiroshi* é a imagem mental que faz vibrar as cordas de nossa sensibilidade quando se focaliza a atenção sobre tais coisas. Essa imagem veio sendo apreendida com palavras ao longo da história, até a consolidação de uma noção do *shiro* como um senso estético. (HARA, 2012, p.218)

O branco guarda também princípios espaciais e temporais. Nos ensina Hara (2012) que o branco seria antes um conceito expressivo, por ser um atributo para representar intervalo, margem, o inexistente, a origem e o próprio nada, zero absoluto. E a partir de um exercício dialético precioso, também entendemos o branco como tudo. Além da soma de todas as cores, o infinito possível e latente de uma folha de papel.

O branco trabalha contra o princípio da mistura, em favor de uma pureza idealizada. No mundo real, o branco é contaminado e impuro. Delicado e frágil, o que temos nada mais é do que um vestígio, um signo que aponta para a sua origem. O signo, sabemos, não cria significado, apenas interpretação. Hara (2012) nos instiga ao observar que o branco existe na periferia da vida. Ossos dos animais ou conchas na costa marinha nos conectariam mais à ideia de morte. Já o branco do leite ou das cascas dos ovos nos impelem para a vida. O leite, animal ou humano, é sempre branco. A imagem é de uma entidade orgânica, de alguma maneira expressando o abundante, a nutrição vital que contém. A maioria dos ovos, por sua vez, também são brancos, independentemente da cor do animal que o gerou. A

casca é, então, a membrana que separa dois mundos, e quando se quebra o que se revela não é mais branco.

Dada a raridade da cor branca na vida natural cotidiana, o impacto imaginativo do papel – branco – pode ser considerado mais importante do que a aplicação prática causada pela invenção de um material para a escrita. Aliás, o papel é muito mais do que um lugar para se escrever. Sua brancura simboliza vida e informação, o que faz dele um catalisador que estimula o processo mental dos sentimentos humanos.

Em alguns casos, o branco pode significar vazio. Vazio, no caso, não quer dizer desprovido de algo ou de sentimento. Pode indicar, na realidade, uma condição com a qual será preenchido de conteúdo no futuro. Na base dessa manifestação, a aplicação do branco habilita a criação de uma energia poderosa para a comunicação. Hara (2012) acrescenta que a nossa mente não vê um vaso vazio desprovido de valor. Ao contrário, o percebe como um estado transitório potencial, esperando pelo conteúdo que eventualmente o preencherá. Em outros termos, ressaltamos que um espaço sem tinta não deve ser visto como uma área livre de informação. Um estado vazio possui a chance potencial do devir, virtude de sua natureza receptiva. O mecanismo de comunicação é ativado quando olhamos para uma página em branco, não como um estado negativo, mas como premissa de sua capacidade de vir a ser preenchida.

Fica bem evidenciado que o branco comunica. Entendemos por comunicação um mecanismo de transmissão de mensagens que eficientemente guia o conteúdo – quer dizer, um pedaço compreensível de informação – através de um meio. Há sensação de vazio no branco, assim como há brancura no vazio. Para Hara (2012), o sentimento de vazio é parte de um processo de comunicação que contribui para o entendimento das intenções do meio, desde que nossos cérebros se movam para preencher aquilo que falta. Em síntese, a comunicação e as ideias emergem do vazio. O branco do papel está intrinsecamente relacionado à ideia de sabedoria dos textos. O impresso é irreversível. Não é possível apagar. Por causa dessa condição, estabelecemos um sistema decisivo e preciso de expressão sobre o papel branco.

Vemos, assim, como o branco é um importante aspecto a ser trabalhado em um projeto de design gráfico. E não só ele. Todos os elementos do leiaute devem se comportar relacionados uns com os outros e entre si. O papel, as margens, tipos e os respectivos corpos, a largura das colunas. São detalhes arquitetônicos que revelam a composição de um espaço. Conforme Hendel (2006), os designers estão para os dispositivos editoriais impressos assim como os arquitetos estão para os edifícios. Acreditamos que Walter Benjamin não duvidaria dessa analogia.

Os edifícios comportam uma dupla forma de recepção: pelo uso e pela percepção. Em outras palavras: por meios táteis e óticos. Não podemos compreender a especificidade dessa recepção se a imaginarmos segundo o modelo do recolhimento, atitude habitual, por exemplo, do viajante diante de edifícios célebres. Pois não existe nada na recepção tátil que corresponda ao que a contemplação representa na recepção ótica. A recepção tátil se efetua menos pela atenção que pelo hábito. No que diz respeito à arquitetura, o hábito determina em grande medida a própria recepção ótica. Também ela, de início, se realiza mais sob a forma de uma observação casual que de uma atenção concentrada. Essa recepção, concebida segundo o modelo da arquitetura, tem em certas circunstâncias um valor canônico. Pois as tarefas impostas ao aparelho perceptivo do homem, em momentos históricos decisivos, são insolúveis na perspectiva puramente ótica: pela contemplação. Elas se tornam realizáveis gradualmente, pela recepção tátil, através do hábito. (BENJAMIN, 2012a, p.208)

Assim como um edifício, uma revista também necessita de uso para ser percebida. Nos aventuramos por ela, abrindo sua dobra, vincando suas páginas, habitando seu espaço, percorrendo suas trilhas, nos debruçando sobre as iconografias. Enquanto projeto, uma revista é mais um dos mecanismos acessórios para a representação humana. Do nosso movimento emana significados latentes decorrentes da apropriação de um espaço estático. Nos debruçamos sobre a *serrote* para ler o seu conteúdo, e quando erguemos a cabeça para o mundo refletimos e expressamos o sentimento das formas criadas por aquele espaço gráfico.

O branco é a porta de entrada da composição. É um instrumento organizador, além de convidar à apropriação, pois deixa espaços

disponíveis na página para que o leitor dela se ocupe. O espaço físico de uma revista é o conjunto compreendido por cada uma de suas páginas. O branco precisa de um substrato para se expressar. Na revista, é o papel que apreende o branco. O papel do branco tem como princípio o branco do papel. Muitos dizem que jornal velho serve apenas para embrulhar peixe. Ao menos, em detrimento da perecibilidade das notícias, o papel guarda lá algumas de suas qualidades. E sobre ele – simultaneamente efêmero e duradouro – que devemos prestar alguns esclarecimentos.

O papel do papel

Livros, revistas, jornais. Certificados, contratos, certidões, envelopes, cupons, embalagens, cardápios, notas fiscais, prontuários, cigarros, confetes, formulários, cartas, cartões, mapas, sacolas, catálogos, fotografias, selos, cartazes. Dinheiro.

Com apenas uma imagem e uma escolha de fonte para demonstrar a probidade de um Banco Central, uma cédula de dinheiro precisa nos convencer de que vale mais do que o papel onde foi impressa. Projetar o design de uma cédula de dinheiro envolve trabalhar uma complexa peça de magia. Em parte, tenta uma evocação da identidade nacional. Também depende de outros signos de valor, tais como precisão e a qualidade da produção. Estes se integram às complexidades funcionais para prevenir a falsificação. Mas há outras mensagens também. A modernidade, por exemplo, é em geral expressa pela alteração das convenções do design de cédulas de dinheiro. Os suíços mudaram a orientação do desenho de suas cédulas, e agora as desenham no formato de retrato, não no de paisagem. Na época anterior ao euro, a Holanda fez um esforço extra para criar cédulas que rompessem com todos os cacoetes comuns do desenho do dinheiro, culminando com um girassol amarelo vivo que enchia um lado inteiro da nota de cinquenta florins. (SUDJIC, 2010, p.71)

É completamente inimaginável conceber o cotidiano livre do papel. Ou, talvez, como coloca Sansom (2012), quase inimaginável. Porque, afinal, a partir do papel – na forma de literatura, arte, design, música – aprendemos a imaginar quaisquer coisas. São tantos seus

usos e aplicações, sua representatividade e significância, que devemos reverenciá-lo com admiração e respeito. Há de se considerar que, bem ou mal, todos os impressos enfrentaram algum processo de projeto. E que, diante ou por detrás de seus designs, há algo a comunicar. A cédula de dinheiro, por exemplo, demarca territórios, procura traduzir a identidade de um tempo, de um espaço e de um povo, expressa valores muito além dos de troca. Mesmo diante progressiva substituição de seu uso por outros meios de pagamento, constatamos que resguarda a sua importância e o seu valor simbólico.

O dólar americano tem a vantagem de algumas iconografias extraordinariamente fortes — o olho que tudo vê e aquela pirâmide —, de modo que, apesar dos lamentáveis retoques que nos últimos tempos enfraqueceram a noção antes fácil de superioridade da moeda, ainda conserva certa aura. Parece valiosa porque parece complicada. Parece valiosa por todas aquelas ondulantes volutas tipográficas são muito precisas e difíceis de desenhar. Parece valiosa porque dá a impressão de ser o produto de uma espécie de revelação semidivina. E, acima de tudo, há a cor. Verde agora é, naturalmente, a cor do dinheiro. (SUDJIC, 2010, p.71)

O Departamento do Tesouro dos Estados Unidos trabalha para lançar, a partir de 2020, a nota de vinte dólares estampada com a imagem de uma importante mulher negra abolicionista da história norte-americana. Estampar a efígie de Harriet Tubman – ela mesma uma ex-escrava que contribuiu para libertar centenas de escravos no século XIX – em substituição a Andrew Jackson – escravocrata – é, para dizer o mínimo, curioso. O projeto gráfico das novas cédulas vem sendo criado pelo Bureau of Engraving and Printing – a divisão do Tesouro encarregada de desenvolver cédulas, títulos e diplomas – e tem causado boas análises e discussões sobre o quão significativo e simbólico é a representação impressa sobre um pedaço de papel. O jornal The New York Times fomentou o debate, exaltando o fato de que a efígie de uma mulher, negra, abolicionista, trará uma representante do sexo feminino em mais de cem anos e será a primeira a estampar uma afro-americana em uma nota de dólar na história da nação norte-americana.

O exemplo das cédulas norte-americanas é apenas mais uma con-

firmação de que há forte implicação política e cultural evidenciada pela parte visível e palpável do projeto de design que as originam. O papel, no caso, exerce o protagonismo de veicular tanto as mensagens socialmente normatizadas (valor monetário, origem, lastro, confiabilidade) quanto reflete a respeito dos valores éticos e morais, além dos propósitos ideológicos de determinada sociedade.

No Brasil, nos conta o livro *A Herança do Olhar:* o design de Aloisio Magalhães, temos um caso emblemático. Por ocasião do sesquicentenário da Independência, em 1972, o governo brasileiro encomendou a Aloisio Magalhães o projeto da nota de quinhentos cruzeiros. Aloisio já havia trabalhado no padrão monetário nacional e propôs uma ruptura com o conceito original de retratar alguma figura histórica brasileira. Através de uma sucessão de rostos masculinos e anônimos, procurava representar a formação étnica da sociedade brasileira. O projeto, por sua vez, sofreu críticas do brasilianista americano Thomas Skidmore, para quem a cédula era o retrato fiel dos preconceitos praticados no país. O designer, contudo, discordou da crítica e ainda a rebateu.

Recentemente, um eminente "brasilianista" apontou, como exemplo da presença atávica do preconceito racial, a posição do negro no painel de representação das etnias brasileiras, na cédula de quinhentos cruzeiros. Por que o professor americano não foi capaz de ler o que todos nós lemos? O painel observa um critério de precedência histórica, no sentido natural da leitura, ou seja, da esquerda para a direita. A partir do índio brasileiro as etnias se superpõem no tempo, numa seqüência em aberto. Não estaria o eminente professor transpondo, para análise do nosso contexto cultural, modelos e estruturas preconceituais de onde o problema se apresenta de maneira diversa? Que outra nação usou com



Cédula de quinhentos cruzeiros [aloisiomagalhaes.org]

Re/vis-à-vis/ta — Cultura do Design

naturalidade sua formação étnica em objeto de comunicação tão amplo como o seu próprio papel-moeda? (LEITE et TABORDA, 2003, p.210)

E não só na cédula de dinheiro percebemos a relevância do substrato fibroso de origem vegetal na sociedade. O papel é tão fundamental e importante, mesmo em um contexto progressivamente eletrônico e digitalizado, porque tudo aquilo o que importa para nós tem sua validação expressa e impressa em um pedaço de papel. Sansom (2012) discorre sobre o tema ao afirmar que, do nascimento à morte, temos nossa própria trajetória narrada sobre a folha impressa. A certidão de nascimento testemunha a origem da nossa vida. Qualquer certidão indica aquilo em que há fé pública, a qualidade do que é certo e verdadeiro, autêntico. À medida que crescemos, vamos conquistando e coletando outros documentos, certificados e certidões. Na escola, no casamento (e outra em caso de divórcio), na casa, no carro, na morte. Afinal, nada mais verdadeiro do que uma certidão de óbito para comprovar a presença da nossa ausência eterna. Nascemos humanos, nos tornamos papel, o papel se torna nós mesmos, nossa pele artificial (SANSOM, 2012).

E a maior ironia de todas? A magia mais poderosa do papel? Simples assim. O papel permite que nos tornemos presentes — ou aparentarmos estar presentes — quando de fato estamos ausentes. Ele também destrói e conecta tempo e distância. Eu estou falando com você agora, por exemplo, pelo papel. Você não pode me ver, você não pode me ouvir. Eu poderia, inclusive, já estar morto. Mas pela misteriosa aplicação da caneta sobre o papel, e pela sua paciente leitura, temos entre nós conjurada a ilusão da comunicação: uma voz na página, e o meu desaparecimento dentro desta voz. O papel fornece a minha auto-invenção, minha autodivulgação e meu auto-apagamento. Visibilidade total. Camuflagem perfeita. (SANSOM, 2012, p.XXI)

^{4.} And the greatest irony of all? Paper's most powerful magic? Simply this. That paper allow us to be present – or to appear to be present – when we are in fact absent. It both breaks and bridges time and distance. I am talking to you now, for example, on paper. You cannot see me, and you cannot hear me. I may, for all you know, already be dead. But by the mysterious application of pen on paper, and by your patient reading, we have between us conjured the illusion of communication: a voice in the page, and my disappearance into that voice on the page. Paper provides for my self-invention, my self-disclosure, and my self-erasure. Total visibility. Perfect camouflage. [Tradução do autor]

O que Manguel (1997, p.201) nos ajuda a perceber é que "lemos intelectualmente num nível superficial, apreendendo certos significados e conscientes de certos fatos". Contudo, de modo simultâneo, no que o design gráfico exerce sua capacidade mais poderosa, "invisivelmente, inconscientemente, texto e leitor se entrelaçam, criando novos níveis de significado, e, assim, toda vez que, ingerindo-o, fazemos o texto entregar algo, simultaneamente nasce sob ele outra coisa que ainda não apreendemos". A relação entre o visível e o pensável impressa sobre o papel nos coloca a divagar. O grande deleite de imaginar através dos papéis – seja os da *serrote*, seja os dos livros que admiramos – e tomá-los como fonte de capital cultural é que, fisicamente, a espessura de cada folha não ultrapassa a de um fio de cabelo. Como é possível, então, oferecerem uma profundidade abissal e contemplativa para o desenvolvimento do pensamento? Mesmo sem produzir resposta inconteste, há muito a explorar a partir dos insumos da serrote.

A seleção de papéis, por exemplo, salta aos olhos inclusive para o leigo em design gráfico. A capacidade, quiçá coragem, de imprimir chapados sobre papel poroso já sinaliza que o projeto de design gráfico não está por ali à revelia. É amplamente sabida e divulgada a dificuldade em conseguir, por meio da técnica gráfica, um padrão uniforme e intenso de cor sobre um papel poroso sem comprometer algum aspecto do projeto. Os desafios principais estão em impedir que a tinta invada a área de texto ou que a folha fique manchada, sem regularidade cromática. Dada a característica do papel, a tinta se espalha com maior facilidade, não respeitando o limite imposto pelo texto, o que pode levar à dificuldade de leitura ou ao comprometimento estético da página. Em suma, o problema está em produzir ou uma página "lavada" ou "carregada" de tinta. Se "lavada", não exibe todo o potencial visual reivindicado pela cor, como se destituída de vida. Se "carregada", torna o projeto grosseiro, retirando a graciosa suavidade e leveza que costumamos atribuir ao papel para leitura. O impressor se equilibra no fio da navalha, procurando atender os anseios do projeto do designer gráfico.

Na *serrote*, outro detalhe nos atrai. Passa quase despercebido ao olhar desatento. Tudo bem, talvez só diga respeito a uma percepção desvairada. Basicamente, costumamos atentar para três visadas

de uma revista fechada: a capa, a lombada e a quarta capa. De fato, tanto leitor quanto designer gráfico costumam se ocupar apenas da capa e lombada; e da quarta capa, como é o caso da serrote, já que não é reservada para anúncio publicitário, como é significativo em grande parte das revistas impressas. Quase nunca nos preocupamos com as bordas das folhas que compõem a publicação. A não ser que elas também nos tragam informações ou nos sensibilizem de alguma maneira. Em relação ao perímetro, dizemos que um projeto editorial possui dorso (lombo), cabeça, barriga e pé. As lombadas expressam informações úteis e necessárias à identificação, catalogação e uso das publicações. Já cabeça, barriga e pé não passam de acaso: resultado residual e fortuito de vários conteúdos que não se mostram visíveis com a revista fechada. Pois na serrote é revelada, no horizonte gráfico proporcionado pela borda das folhas em conjunto, uma paisagem interessante e convidativa. Resultado da diversidade de papéis, mas também do projeto gráfico em si. Como faz muito uso de cor e imagens sangradas na página, a serrote acaba por nos presentear com uma espécie de sedimento de acumulações. Evocamos a estratigrafia: o olhar do geólogo sobre camadas e estratos que aparecem a partir do corte de um material.

Para o desavisado, a estratigrafia da *serrote* não passa de um processo técnico, resultado da ação da tinta sobre o papel. Para uma consciência um pouco mais aberta e antenada, informação e promessa: resultante do acúmulo de amplos processos de conhecimento, nos oferece uma dinâmica cognitiva muito particular e convidativa para aprofundar e explorar cada uma daquelas camadas.

RE/VIS-À-VIS/TA

Cunhamos o termo que batiza o presente projeto de pesquisa – re/vis-à-vis/ta – propositalmente com duas intenções: alimentar a polifonia de significados e limitar sua aplicabilidade ao meio impresso, quer dizer, pretendemos um vocábulo para ser lido. Almejamos alcançar, num golpe de vista, a empiria de que trata o nosso tema: revista. Pretendemos um híbrido neológico, metafórico e metonímico.

É notória a dificuldade em expressar oralmente o neologismo e se torna um tanto desastrosa a utilização do mesmo em meios eletrônicos. Vejamos: como que de posse de um serrote, decompomos

em sílabas a palavra-chave: re-vis-ta. No seu âmago, seu centro de equilíbrio, caracterizado pela sílaba "vis", penetramos e desdobramos na expressão francesa "vis-à-vis": remete ao sentido de cara a cara, frente a frente, face contra face. O que resulta em uma reflexão, oposição especular, por assim dizer. Porém, confrontados com a sonoridade do termo vis-à-vis – pronuncia-se "vizaví" – nos perdemos e não encontramos coerência entre aquilo que lemos e o que desejamos pronunciar. Seria talvez "revisavita", quem sabe "revisa-vista", por que não ou somente "revista"? Cremos que poderá ser tudo isso e muito mais. A barra (/), símbolo gráfico especialmente escolhido para distinguir e rivalizar com o hífen (-) na divisão analítica da expressão, demarca a separação e, simultaneamente, propõe a convergência de uma suposta unidade almejada pelo termo. As barras são para a informática a indicação de um diretório e exprime relação entre partes de um mesmo conjunto. No uso gramatical corrente, indica também alternância. Para a matemática, operação. Com isso, exploramos a conexão singular que se estabelece entre revista e leitor, no jogo em que o design gráfico consistentemente desafia o cotidiano.

Uma solução para os limites da linguagem consiste em substituir a palavra pela imagem. As muitas pranchas, criadas por muitas mãos, que enriquecem a *Enciclopédia* compensavam a incapacidade dos trabalhadores de se explicar em palavras, e de determinada forma específica. Nas ilustrações de insuflação de vidro, por exemplo, cada etapa da formação de uma garrafa aparece numa imagem diferente; os detritos habituais numa oficina foram eliminados, e o leitor vê apenas o que as mãos e a boca precisam fazer nesse momento para transformar o líquido fundido numa garrafa. Em outras palavras, as imagens esclarecem ao mostrar e simplificar o movimento numa série de imagens claras, do tipo que o fotógrafo Henri Cartier-Bresson chamava de "momentos decisivos". (SENNETT, 2013, p.111)

Pretendemos com o re/vis-à-vis/ta sintetizar o espírito do projeto de dissertação e sugerir uma imagem mental por meio dos possíveis sentidos depreendidos do termo. Aliamos a tentativa de abarcar algumas aspirações teóricas da nossa pesquisa científica à complexa tradução das operações técnicas para o sistema linguístico.

Necessariamente, encontraremos dificuldades em expressar os processos de design gráfico a partir do discurso verbal. Razão disso se dá porque, de acordo com Sennett (2013, p.111), "a linguagem não é uma 'ferramenta-espelho' adequada para os movimentos físicos do corpo humano". A título de esclarecimento, para Sennett (2013, p.101), ferramenta-espelho "é um utensílio que nos convida a pensar sobre nós mesmos". Em sintonia com o autor, compreendemos existir um limite para se entender intelectualmente um trabalho se não formos capazes de executá-lo bem na prática. Mas não faz mal: se soubermos perceber e valorizar a sua importância nutriremos os especialistas habilitados para desenvolvê-lo.

Cultura em revista

Passemos, por meio da análise da revista *serrote*, a discutir o valor sociocultural do design gráfico e a sua relevância no setor gráfico-editorial do Brasil e do mundo. A investigação subsidiará o entendimento do design gráfico como uma experiência edificante, que pode operar de modo a promover o desenvolvimento crítico dos leitores de produtos editoriais e usuários de dispositivos que fazem uso de palavras e imagens com o objetivo de comunicar.

O termo "revista" é peculiar. Compreendemos e o utilizamos no sentido de nossa empiria: em linhas gerais, uma publicação periódica destinada a um público específico. Em contexto diverso, o que não é de todo perdido dentro das publicações editoriais periódicas, expõe o efeito de examinar alguém ou algo. O mais interessante é que a ideia de "revistar" geralmente acompanha noções como minúcia, atenção e até revisão. Por meio do prefixo "re-", a palavra "revista" subtende o reforço, a intensificação na abordagem e interpretação, ou seja, rever ou revisar determinado tema. O sentido do prefixo, inclusive, contradiz o entendimento de que aquilo que nos é dado seja completamente inédito. O que não pressupõe que não venha a ser original. A *serrote* demonstra na prática como é possível reordenar as coisas, ideias, interpretações de modo renovador sem deixar a falsa impressão de que foram extraídas do vazio.

As revistas acompanham a sociedade ao longo dos séculos. Atualmente, provável reflexo da atenção dispensada à pulverização dos temas de interesse de cada comunidade, percebemos incremento

na diversidade e número dos projetos editoriais periódicos publicados. O mundo se torna, cada vez mais, um magazine. Em outros termos: habitamos um ambiente que expõe grande variedade de temas organizados de acordo com múltiplos interesses. O *mag-Culture*, para citar um caso exemplar, é um escritório de design editorial, uma loja física e online de comercialização de revistas e também um fórum para se pensar na cultura de revista. A partir dele, percebemos as intricadas relações entre design e conteúdo, produção e distribuição, formatos e temáticas. Cabe ao projeto de design gráfico auxiliar no esquadrinhamento – outro sinônimo de revista, bastante simbólico graficamente – dos assuntos e configurações das publicações.

Sabemos que o design gráfico opera equilibrando elementos de ordem técnica e outros de natureza semântica. Na presente investigação, nos desafiamos a conhecer como nós, leitores, fazemos uso dos artefatos, seja atribuindo valor no sentido objetivo (material), seja no simbólico (imaterial). Destacamos uma área pouco explorada e de grande relevância: os valores de uso dos artefatos e as respectivas potencialidades de significação. A intenção é discorrer acerca dos efeitos que artefatos gráfico-editoriais deflagram na memória, no espaço e o no tempo.

O design gráfico das revistas proporciona um meio decisivo de comunicação. Uma revista apresenta durabilidade, porém a inteligência nela depositada precisa ser decodificada. Sem ser lida, por si só, ela funciona como um urso hibernado, incapaz de demonstrar toda a vitalidade de sua atividade, restrita à forma, mas resistente ao isolamento, esmorecimento e esquecimento. E sempre pronta e disponível caso um estímulo externo a venha despertar. Surpreendentemente, esse estímulo está vinculado, num primeiro momento, àquilo que, para Flusser (2007), distingue a existência humana no mundo: o polegar oposto aos demais dedos.

Essa mão peculiar do organismo humano apreende as coisas. O mundo é por ela apreendido como um conjunto de coisas, como algo concreto. E não é apenas apreendido: as coisas são apanhadas para serem transformadas. A mão imprime formas (*informiert*) nas coisas que pega. (FLUSSER, 2007, p.60)

Não apenas de apanhar vive a mão. Além do peculiar posicionamento dos polegares, as mãos possuem extenso repertório de usos e executam um arsenal de movimentos com habilidade e destreza. E conduzem, junto ao cérebro, a nossa capacidade de aprender.

Dois séculos atrás, Immanuel Kant fez um comentário sem maiores pretensões: "A mão é a janela que dá para a mente". De todos os membros do corpo humano, é ela dotada da maior variedade de movimentos, que podem ser controlados como bem queremos. A ciência tenta demonstrar como esses movimentos, aliados ao tato e às diferentes maneiras de segurar com as mãos, afetam nossa maneira de pensar. (SENNETT, 2013, p.169)

Com Sennett (2013) vemos como a mão descreve cinco movimentos: ela se antecipa, ao determinar a forma que tomará para pegar um objeto; o cérebro é contatado pela mão recebendo os dados sensoriais; a preensão estabelece uma correlação linguística, na medida em que nomeamos aquilo que seguramos. A mão também é reflexiva, já que analisa o que foi feito (a mão sabe aquilo que faz). E, por fim, a mão desenvolve conhecimento. Assim como nossas funções cognitivas são estimuladas pelos sentidos, as mãos desenvolvem capacidades motoras e sensitivas pelas atividades que realizam. Quer dizer, a mão grava conhecimentos tácitos e prontamente acessíveis.

Dizer que "agarramos algo" significa que fazemos fisicamente o movimento de alcançar. No banal gesto físico de pegar um copo, a mão assume uma forma arredondada, adequada para cingi-lo, antes de efetivamente tocar sua superfície. O corpo prepara-se para segurar antes mesmo de saber se aquilo que vai segurar está gelado ou fervendo. Os movimentos em que o corpo antecipa e age na frente dos dados sensoriais são os da *preensão*. [...] A preensão confere determinada configuração ao entendimento mental, assim como à ação física: não esperamos para pensar até que todas as informações estejam à mão, antecipamos o significado. (SENNETT, 2013, p.174)

Interessante notar que quando dizemos para alguém "peguei!", no sentido de compreender, captar, utilizamos mais um truque linguís-

tico do nosso repertório e nos apropriamos do conceito de preensão para ilustrar a intrínseca relação entre a mão e o entendimento.

No campo mais concentrado, segura de si mesma e de seus movimentos, essa mão que sujeita às dimensões do microcosmo as enormidades do homem e do mundo é um prodígio por direito próprio. Não é uma máquina de reduzir. O que lhe importa é menos o rigor de uma medida estreita e mais a sua própria capacidade de ação e de verdade. (FOCILLON, 2010, p.28)

A mão, então, deforma aquilo que toca. Ela nos dá uma sensação de posse e também de integração ao meio que tocamos. A mão promove conexões de ordem intelectual, como também social. Quando gritamos, enciumados, "esta revista é minha!", quase de pronto a tomamos em nossas mãos, a segurando firme. Ato que revela dois sentidos do verbo apreender: a posse pela mão é também uma assimilação mental.

O espírito faz a mão, a mão faz o espírito. O gesto que não cria, o gesto sem devir provoca e define um estado de consciência. O gesto que cria exerce uma ação contínua sobre a vida interior. A mão arranca o tato à passividade receptiva, organiza-o para a experiência e para a ação. Ela ensina o homem a possuir o espaço, o peso a densidade, o número. Criando um universo inédito, deixa sua marca em toda parte. Mede-se com a matéria que ela metamorfoseia, com a forma que ela transfigura. Educadora do homem, a mão o multiplica no espaço e no tempo. (FOCILLON, 2010, p.29)

Manipular as coisas provoca alteração de nossa percepção, é uma forma de colocar o pensamento à prova. Para Focillon (2010, p.7), "mesmo quem enxerga precisa de mãos para ver, para completar, tateando e apalpando, a percepção das aparências". O manejo aciona mecanismos em estado de adormecimento e influencia o entendimento para um devido fim.

A face humana é, sobretudo, um composto de órgãos receptores. A mão é ação, ela cria e, por vezes, seria o caso de dizer que pensa. Em repouso,

não é uma ferramenta sem alma, largada sobre a mesa ou rente ao corpo: o hábito, o instinto e a vontade de ação meditam nela, e não é preciso um longo exercício para que se adivinhe o gesto que está a ponto de fazer. (FOCILLON, 2010, p.7)

Na série de trabalhos intitulada *Pequenas grandes ações* – presente na capa e edição da *serrote* #18 – Guto Lacaz se apropria e reinterpreta gestos do cotidiano, a partir de sua coleção de figuras de orientação de uso. Os códigos visuais dos manuais de instrução são destinados a guiar procedimentos específicos e indicam, por assim dizer, o "correto" manuseio dos artefatos do cotidiano. Tais diretrizes, que rotineiramente vemos impressas nas embalagens ou encartes dos produtos, costumam trazer a presença da mão como instrumento de ativação do artefato. O projeto de Lacaz (2014) produz um efeito estético ao adaptar de modo criativo e irônico alguns desses elementos, os ampliando dezenas de vezes, retocando digitalmente as ilustrações e imprimindo as figuras em serigrafia com cores variadas.

Há anos coleciono figuras de orientação de uso. A primeira foi a do uso do *hashi*, impressa na própria embalagem de papel. Nestas figuras estão sempre presentes as mãos, o objeto, ou parte dele, e uma seta indicando a direção da ação necessária para fazer funcionar. O contraste entre o desenho orgânico e natural das mãos com o desenho técnico e geométrico dos aparelhos, acrescido do dado filosófico de que o aparelho precisa do toque para ganhar vida, como o dedo de Deus de Michelangelo na Capela Sistina, chamaram minha atenção. Outro aspecto interessante é que todas parecem ter sido feitas por uma única pessoa ou parecem não ter sido feitas por ninguém. São anônimas. Foram produzidas por um inconsciente industrial coletivo. (LACAZ, 2009, p.227)

A mão é um dos instrumentos mais adaptáveis que dispomos. Ao mesmo tempo que segura uma revista, ela também nos serve para coçar o nariz, para escrever, para marcar e relacionar passagens desarticuladas, para decifrar as escalas da página e ditar, concatenada aos olhos e ao pensamento, o ritmo de leitura e a sucessão das páginas.

Articulado por meio de gonzos delicados, o punho arma-se sobre um sem-número de ossículos. Cinco ramos ósseos, com um sistema de nervos e ligamentos, projetam-se por baixo da pele, para depois se separar de chofre e dar origem a cinco dedos separados, cada um dos quais, articulado sobre três juntas, com atitude e espírito peculiares. Uma planície abaulada, percorrida por veias e artérias, arredondada nas bordas, une o punho aos dedos, ao mesmo tempo que lhes encobre a estrutura oculta. O verso é um receptáculo. Na vida ativa da mão, ela é suscetível de se distender e de se endurecer, assim como é capaz de se moldar ao objeto. Esse trabalho deixou marcas no oco da mão, e podem-se ler aí, se não os símbolos lineares das coisas passadas e futuras, ao menos o traço e como as memórias de nossa vida de resto já apagada – e quem sabe, até, alguma herança mais antiga. De perto, trata-se de uma paisagem singular, com seus montes, sua grande depressão central, seus estreitos vales fluviais, ora fissurados por acidentes, cadeias e tramas, ora puros e finos como uma escritura. Toda figura permite o devaneio. Não sei se o homem que interroga esta chegará a decifrar algum enigma, mas me parece bom que contemple com respeito essa sua serva orgulhosa. (FOCILLON, 2010, p.8)

Em relação ao comportamento do leitor, podemos fazer uso do que Sennett (2013) chama de tríade da mão inteligente: a coordenação entre mão, olho e cérebro. Ao segurar a *serrote*, não lemos as palavras com a palma da mão, lemos o sentido de forma subsidiária pela sensibilidade nas pontas dos dedos. E mantemos a consciência e os olhos focalizados no artefato. Nesse momento, parecem indistinguíveis, pois se confundem, os sentidos do eu daquele impresso na revista.

[...] uma rede neural envolvendo os olhos, o cérebro e as mãos permite que a visão, o tato e o ato de pegar funcionem em harmonia. As informações armazenadas sobre o ato de segurar uma bola, por exemplo, ajudam o cérebro a conferir o sentido a uma fotografia bidimensional de uma bola: a curva da mão e a percepção, nela, do peso da bola ajudam o cérebro a pensar em três dimensões ao ver em relevo, no papel, um objeto chato. (SENNETT, 2013, p.174)

Perceba a liturgia que há no ato de virar a página. É uma renovação

rotineira, e o fazemos prevendo que algo está por vir. Nós treinamos a mão para essa prática de repetição. Enquanto uma segura, a outra pratica o movimento se antecipando às necessidades oculares.

Toco nesse ponto em parte porque a prática que se verifica na repetição de uma frase musical, no ato de picar a carne ou de soprar o vidro de uma taça tem algo do caráter de um ritual. Treinamos nossa mão com a repetição; sentimo-nos antes alerta que entediados porque desenvolvemos a capacidade de antecipação. Da mesma forma, contudo, a pessoa capaz de cumprir uma obrigação repetidas vezes adquiriu uma habilidade técnica, a habilidade rítmica de um artífice, quaisquer que sejam o deus ou os deuses que venera. (SENNETT, 2013, p.199)

Constatamos que, como as páginas unidas pela dobra, a mão também possui o seu par. E enganam ao parecerem idênticas e indistinguíveis, já que a vivência forçosamente equipou cada uma das mãos com competências diferentes e complementares. Segundo Focillon (2010), a mão é produto da evolução da espécie humana, mas a mão também fez o homem, já que ela permitiu contato com coisas que outros órgãos e estruturas do corpo não facultavam. A mão, nesse sentido, é uma arapuca para artefatos.

[...] tudo isso é presa para a mão, é objeto de uma experiência que a visão ou o espírito não podem conduzir por si sós. A possessão do mundo exige uma espécie de faro tátil. A visão desliza pelo universo. A mão sabe que o objeto é habitado pelo peso, que é liso ou rugoso, que não está soldado ao fundo do céu ou de terra com o qual ele parece formar um só corpo. A ação da mão define o oco do espaço e o pleno das coisas que ocupam. Superfície, volume, densidade e peso não são fenômenos óticos. Foi entre os dedos, no oco da palma das mãos, que o homem primeiro os conheceu. O espaço, ele mede não com o olhar, mas com a mão e com o passo. O tato preenche a natureza de forças misteriosas. Sem ele, a natureza seria semelhante às deliciosas paisagens da câmara escura, diáfanas, planas e quiméricas. (FOCILLON, 2010, p.11)

A mão multiplica as possibilidades de intervenção porque possui a qualidade de aprender pelo hábito. O poder do hábito se ma-

nifesta como uma forma de incorporar a prática pelo costume. No sentido de comportamento, é um modo interessante de se adquirir conhecimento. Assim como o saber, é fruto de um processo frequente, regular e, espera-se, progressivo. O problema é que não controlamos a tênue separação entre o sucessivo entendimento de um procedimento e a replicação de um processo. Isto é, o hábito pode se tornar mera repetição. Podemos recorrer a Sennett (2013, p.63): "tendo confortavelmente incorporado os procedimentos, as pessoas podem negligenciar a busca dos padrões mais altos". O desenvolvimento cultural tem origem no estímulo à autoconsciência. A grande dificuldade em mensurar o poder de influência exercido por um artefato consiste, principalmente, no problema de que sempre tentamos julgá-lo em decorrência de sua recepção e não de sua produção. E dessa maneira, a análise se torna altamente subjetiva, o que a inviabiliza. Demanda inúmeros fatores, dentre eles o interesse e atratividade gerados, a qualidade do projeto e o grau de originalidade percebido. Ou seja, relações em grande medida de foro íntimo e subjetivo.

O cidadão deixa sua casa e vai ao mercado (ou a um espaço público como a igreja) para participar da história. Ele procura publicações, entre elas imagens. Cada publicação exige que seja por ele criticada, isto é, que possa ser integrada às informações nele acumuladas (informações históricas). Quanto mais difícil de se integrar uma publicação nas informações acumuladas, mais original ela é, ou seja, mais interessante. E quanto menos "original" ela for, mais confortavelmente poderá ser incorporada. Esse é o critério para toda crítica da informação, e também para a crítica das imagens. Se o cidadão quiser enriquecer, poderá comprar uma imagem original e levá-la para casa a fim de processá-la. As informações que ele acumula (ou seja, ele próprio) serão assim modificadas. (FLUSSER, 2007, p.155)

Com toda essa argumentação, podemos assegurar que investimos e concentramos energia quando nos relacionamos com um artefato. Uma revista, inerte, se torna algo vivo. A colonizamos e a possuímos, com gestos suaves e combinados, para nos apropriar e colher os frutos dessa integração. O que corresponde a entender que, quando lemos a

serrote, ocupamos aquele espaço sem nenhum pudor em dele extrair riquezas. O que faz com que o design gráfico sirva como hábito, no sentido de vestimenta, em que, efetivamente, habito.

serrote

A serrote é uma revista quadrimestral, editada no Brasil e publicada pelo Instituto Moreira Salles nos meses de março, julho e novembro. O primeiro número data de 2009. Segundo o próprio slogan, é uma revista de ensaios "para abrir cabeças". Na primeira edição, em sua Carta dos Editores, a serrote mostra a que veio. Lemos que "o Instituto Moreira Salles lança esta serrote por acreditar que, em sua multiplicidade de tons e vozes, o ensaio se fixou como gênero indispensável à reflexão e ao debate de ideias" (serrote #1, p.5). A epígrafe de Murilo Mendes que abre a Carta dá conta da proposta editorial da publicação, manifesta o peculiar tom de desenvoltura que acompanha a revista, e soa como um alerta e uma promessa aos leitores: "tremo quando examino o serrote". Praticamente uma profecia para tudo aquilo que a serrote passaria a representar no mercado gráfico-editorial, com qualidade e abrangência global. A serrote é inspiradora e instigante. Arriscaríamos dizer que traz algo iluminista, possui uma natureza enciclopédica. Não apenas em função da seção Alfabeto serrote, dedicada a desenvolver verbetes os mais variados com vivacidade e criatividade. Tratamos de um contexto expandido, o que reflete a própria natureza do texto ensaístico.

Algumas particularidades contribuem para a relevância da *serrote* no meio editorial. Com formato de 180×240mm fechada, cada número dispõe de, aproximadamente, 240 páginas, o que resulta em uma lombada de 20mm. Tal porte colabora para a corda bamba em que a revista se equilibra. A *serrote*, nas mãos de um leitor desavisado, passa por publicação não periódica. Por instantes, ela se confunde com seu congênere. É uma revista "travestida" de livro. Aos poucos é que ela se apresenta, se insinua ao leitor, e demarca o território que reivindica e ocupa no cenário editorial periódico.

A capa possui uma estrutura parcialmente padronizada, em que vemos o nome da publicação, a descrição "uma revista de ensaios, artes visuais, ideias e literatura" e o logotipo do Instituto Moreira Salles (IMS). Ocorre variação de edição para edição por meio da

paleta cromática e de uma determinada imagem que, junto com os textos, fazem a composição da capa.

Na lombada, está disposto o número da edição, e novamente os logotipos da revista e do Instituto que a publica. Um ponto curioso a respeito da lombada é que as informações são dispostas de duas maneiras distintas: o número da publicação e o logotipo do IMS são diagramados no sentido transversal, perpendiculares à lombada, segundo a tradição clássica. Já o logotipo da revista é disposto no sentido vertical, de baixo para cima, no que é conhecido como lombada à francesa. Esse tipo de diagramação se difere da lombada conhecida como à inglesa, também paralela à lombada, porém com as informações dispostas de cima para baixo. A grande diferença entre as lombadas à francesa e à inglesa é perceptível quando apoiamos uma publicação sobre uma mesa com a primeira capa virada para cima. Enquanto a lombada à inglesa permite uma leitura no sentido tradicional da nossa percepção, a lombada à francesa dispõe a informação de "cabeça para baixo".

O verso da capa (segunda e terceira capas) é chapado em uma única tonalidade cromática. A cor escolhida pode variar de número para número, porém tende a ser explorada de forma consistente dentro de uma mesma edição, com idêntica tonalidade vibrante. A quarta capa é sempre ilustrativa do conjunto e possui regras mais flexíveis: pode ser uma continuação da imagem da capa, outra imagem dentro do mesmo contexto ou algo completamente diferente. Um código de barras, com o número do ISSN e, novamente, o logotipo do IMS completam o leiaute.

O miolo é composto com variações de papéis, selecionados conforme a necessidade do tema abordado em cada seção. Percebemos, muitas vezes, uma seleção de papéis de alta alvura ou com revestimento para a disposição de imagens fotográficas ou ilustrativas e papéis sem revestimento, mais opacos, para a disposição dos textos e ensaios.

O acabamento é realizado em *hot melt*, em que as folhas do miolo são coladas à capa, esta sempre com uma gramatura mais elevada e impressa em papel cartão, com laminação fosca no lado externo.

O projeto gráfico da *serrote* é um dos aspectos que mais atrai a atenção dos leitores. Possui uma estrutura inteligente, bem pensada,

determinante para a qualidade formal da revista e que promove a identidade de/entre as publicações, sem engessar ou deixar o ritmo de leitura monótono. Com uma malha de seis colunas flexível, possibilita trabalhar de maneira dinâmica, de acordo com a interpretação do conteúdo. A mancha de texto é variável, porém, dentro dos números analisados, tende para a assimetria entre as páginas da esquerda e da direita. É uma revista que preza pelo leitor em muitos sentidos diferentes. A diagramação é determinada pela legibilidade e leiturabilidade. A publicação trabalha com soluções clássicas, que proporcionam conforto e atratividade visual. Malabarismos puramente estéticos em detrimento da eficácia da leitura – tão comumente presentes nas publicações periódicas de design gráfico – não encontram abrigo na *serrote*.

O uso tipográfico é consistente. Enquanto os ensaios trabalham em uma mesma sintonia em relação ao tamanho e comportamento dos tipos serifados, algumas seções ou aberturas apresentam maior liberdade de composição, o que remete a um estilo mais ousado e contemporâneo.

É curioso notar que a *serrote* não é uma publicação que encontramos facilmente em uma banca de revistas. Seja pelo porte ou pela densidade do conteúdo, a revista é distribuída diretamente a assinantes, livrarias, além de pontos de venda localizados em centros culturais. Aparentemente é ali — mesmo naquelas livrarias em que, normalmente, não encontramos nenhuma revista à venda — nas estantes, próxima a outras publicações editoriais não periódicas, que ela encontra o seu lugar. O mesmo vale para a compra *online*. A partir de uma breve pesquisa, percebemos ser possível adquirir a publicação de número 20 na loja do IMS⁵ e nos mais variados portais de venda eletrônica, tais como Livraria Cultura, Submarino, Americanas, Siciliano e Amazon. Por outro lado, nesses mesmos portais encontramos poucas ofertas de publicações periódicas, o que revela uma interessante penetração de mercado e esforço de distribuição diferente daquele em que estamos acostumados.

^{5.} Em setembro de 2015, uma edição avulsa da serrote poderia ser adquirida no site do IMS por R\$ 44,50, frete excluso. Com opção para assinatura anual (três edições por R\$ 120,00 para entrega dentro do território brasileiro, R\$ 222,00 para destino internacional) ou bienal (seis edições por R\$ 227,25 para entrega no Brasil ou R\$ 431,00 para destino internacional).

Sobre a periodicidade da *serrote*, facamos algumas considerações. Em face ao contexto de descartabilidade existente, a revista vai na contramão e ainda acelera com todo vigor. Dependendo dos dados de comparação, é possível considerar o consumo contemporâneo excessivo, o que resulta como efeito consumidores ansiosos por novidades. Revistas seguem lógica produtiva e mercadológica baseada em periodicidade semanal, outras com oferta quinzenal e, poucas, mensal. No exterior, temos exemplos de publicações vinculadas às quatro estações do ano. Na serrote, o posicionamento não segue nenhum desses modelos. É interessante lembrar que Ruskin já alertava que a quantidade diminui as qualidades táteis dos produtos materiais (SENNETT, 2013). Considerados os produtos editoriais periódicos, a análise permanece válida. Salientamos dois pontos: o primeiro é que persistem consideráveis exceções. E quanto ao segundo, qualificamos a quantidade em relação à variedade e não à reprodutibilidade. Independente de 1.000, 2.000, 5.000 ou 1.000.000 de unidades, o processo produtivo praticamente não se altera. Podemos inferir que o tempo de projeto seja mais importante para a qualidade do artefato do que propriamente o de sua produção. Estreitamos muito a análise, cabe afirmar, pois fatores como audiência, penetração, propósito, preço, distribuição, plano de negócios deveriam ser levados em consideração. Da avaliação especifica da serrote, deduzimos que tempo também é um fator para a consecução de suas virtudes gráficas.

Outra explicação do moderno desperdício é que os consumidores se empolgam mais com a expectativa do que com a operação; obter a coisa mais recente é mais importante que fazer dela uso durável. Seja como for, essa facilidade de descartar as coisas nos dessensibiliza dos objetos que efetivamente temos em mãos. (SENNETT, 2013, p.127)

Em termos psicológicos, publicar apenas três edições ao ano produz efeitos. O "apenas" não é uma lamentação sobre a quantidade, pretendendo sugerir que quanto mais, melhor. Ao passo que quatro meses é um período considerável no intervalo de um ano, a *serrote* também joga com a ansiedade do assinante-leitor. A baixa frequência exacerba a relevância, na medida em que podemos depreender significados como raridade, seleção, atemporalidade, esforço, profun-

didade, pregnância, magnificência. O fato de a revista se renovar, por assim dizer, é de suma importância. O renascimento quadrimestral é de uma vitalidade exuberante e confirma a necessidade de desprendimento de tempo e energia para o "mecanismo" se desenvolver. O tempo distendido entre edições também é a medida ou a sugestão da necessidade de investimento na leitura. E convenhamos: o caráter colecionístico presente na *serrote* decorre da qualidade da revista, é claro, mas não é descartável a possibilidade de que possamos administrar uma acumulação razoável, não excessiva.

O que nos remete ao nicho de atuação em que a serrote se concentra. Notamos que ela sustenta sua publicidade mais no boca a boca dos leitores do que propriamente em investimento próprio. Anúncios nas edições impressas da revista são escassos, praticamente restritos à autopromoção e à prospecção de novos assinantes. Percebemos que a publicidade, quando presente, segue dinâmica semelhante em relação à revista, sem sobressaltos, em sintonia fina com o argumento da publicação. O que nos suscita entendimento de que os anúncios trabalhem auxiliando a composição das partes interdependentes da revista, preenchendo lacunas que, por ventura, apareçam. Abre parênteses: suspeitamos que motivo análogo influenciou a mudança do local da ficha técnica da revista. Vemos com regularidade, até a serrote #19, o expediente impresso na folha de número 2, subsequente à de rosto. Da edição vinte em diante, passa a ocupar a última página da publicação, espelho da terceira capa, reservando a segunda página para o editorial. Fecha parênteses. Na serrote, quase invariavelmente, cada assunto tem seu início na página par e tende a encerrar na ímpar. Porém, dada a variedade de temáticas e o próprio caráter da publicação, nem sempre isso ocorre. Quando não é possível – ou não é preciso – contornar tal dificuldade, o designer gráfico pode procurar trabalhar com aquele espaço de alguma maneira. Dentre algumas alternativas, vemos o uso da cor ou a inserção de um anúncio.

Supomos, por observação, que a Flip — Festa Literária Internacional de Paraty — seja o principal ambiente de interesse para ações de relacionamento da *serrote* com o público. Na esteira do evento é lançada, concomitantemente à edição regular da revista, uma publicação extra. Semelhante na forma, difere em volume. Tanto do número de

páginas, como no número da edição. Por exemplo: em julho de 2015 – durante a 13ª edição da Festa – junto à edição de número 20, foi lançada a *serrote* #20 ½ especialmente para a Flip. Conhecida pelo carinhoso apelido *serrotinha*, é distribuída gratuitamente durante o evento. A edição paralela é exatamente o que o diminutivo do nome sugere: um aperitivo do que é a revista regularmente.

O dicionário Houaiss (2001) nos apresenta cinco definições de "serrote". Duas estão ligadas a danças regionais brasileiras. Uma, em que há o encontro de duas pessoas separadas, que progressivamente se aproximam e entrelaçam as mãos; outra mais relacionada ao ruído: são os pés dos dançarinos arrastando na areia que riscam o chão e imitam o som de um serrote. As três definições restantes nos municiam de bons argumentos. A primeira é a do instrumento, operado com a mão e composto de lâmina de aço serrilhado, presa a um cabo em uma das extremidades. E é a definição com a qual a revista *serrote* trabalha. Deduzimos ao ler a marca, inclinada e sugerindo movimento horizontal. E também pela recorrente representação do serrote, e suas variadas expressões, na página de rosto, a primeira de cada publicação.

Outro possível significado da palavra "serrote" é o diminutivo de serra, um pequeno monte. Não deixa de ser irônico e divertido. Então, já sugerido no próprio nome, teríamos uma interessante tradução do obstáculo para remoção de obstáculos de Vilém Flusser? Nos colocamos a pensar: a *serrote* – montinho de papéis sobre nossa mesa – se apresenta como um dos necessários obstáculos a superar para progredir.

Por fim, o serrote é também um instrumento musical. Produz som a partir da vibração da lâmina quando friccionada por um arco ou percutida por uma baqueta. Leia-se: um mecanismo que produz sons a partir do movimento de nossas mãos.

É fantástico, para dizer o mínimo, todas as definições sugerirem movimento, encontro, resistência, transformação. Os sentidos se coadunam com a proposta da revista. Podemos ler claramente como os diferentes significados da palavra se traduzem no texto editorial ou na paisagem gráfica da *serrote*.

Seria a *serrote* o nosso autêntico *Quid pro quo*? Na medida em que não se apresentam soluções sistêmicas e direcionadas para os

males que assolam o mundo complexo, talvez seremos os próprios boticários a tomá-la como uma mezinha para a manipulação de nossas mentes doentes em noites insones.⁶ Em livre correspondência, percebemos nas palavras de Francisco Alvim – na edição inaugural da publicação, dentro da seção *Alfabeto serrote* –, mais uma definição do verbete.

Um arabesco delicado e paradoxal de dentes pontiagudos dispostos em única fileira sobre material rijo ou flexível. De aplicação extremamente variada, serve, antes de outras, para a manipulação de mentes doentes em noites acordadas, quando se debatem com os *deficits* morais de suas patéticas existências. Nada nele agrada. Seu riso de jacaré espatifa as alegrias. Registrem-se também referências bizarras ao culto do serrote nas comarcas perdidas de Minas (temei, penhas!). Manipulado por mãos tenras e juvenis, pode introduzir, na vida dos delfins, um arremedo de felicidade. A ilusão do beijo nasceria nesse instante. Há, porém, um porém muito bem assinalado: com a carne não se brinca! Razão por que outros, da corriola dos descrentes, elegem-no como patrono dos emasculados filhos de Adão e classificam-no no grupo das tesouras abissais. (ALVIM, 2009, p.87)

A convergência dos sentidos relativiza a denotação do significado verbal da palavra "serrote", se expressa num tom bem humorado, por vezes irônico, o que nos revela interessante marca na identidade da *serrote*, mas não só, pois persistente em diversas peças de comunicação do Instituto Moreira Salles.

Indagamos o quanto seria necessário aprofundar a investigação nos bastidores da *serrote* para analisar os fundamentos do respectivo projeto de design gráfico. Procurar entender a revista *serrote* a partir de seus realizadores é uma tarefa enriquecedora. É possível enumerar ao menos três perspectivas diferentes, não excludentes entre si. O IMS alicerceia a empreitada, é a instituição que viabiliza, organiza e financia toda estrutura necessária para a existência e divulgação da publicação. O designer gráfico Daniel Trench, que assina a ficha

Segundo o Houaiss (2001), a expressão em latim quid pro quo significa 'uma coisa pela outra'. E acrescenta: "A respeito desta palavra, diz Bluteau em seu dicionário (1720): 'Os Boticarios tem hum livro, a que chamão com termos Latinos, Quid pro quo. Quando não tem hũa droga, achão nelle outra, para porem em seu lugar. [...]"

técnica como Diretor de Arte é nome imprescindível para dimensionar a potencialidade gráfica da revista. Seria irresponsável desprezar a participação da Ipsis Gráfica e Editora na função de fornecedora, imprimindo e produzindo o artefato.

Vejamos as credenciais de cada um. O IMS atua em várias frentes na paisagem cultural brasileira, possui intensa e relevante programação em todos os espaços que administra. Daniel Trench é um dos nove representantes brasileiros na AGI – *Alliance Graphique Internationale*, seleto grupo do qual fazem parte alguns dos nomes canônicos do design gráfico global. É um clube profissional que atualmente possui pouco mais de 600 membros, espalhados por 38 países. A Ipsis é considerada a melhor gráfica editorial do país, pioneira em alguns processos tecnológicos e focada na qualidade do acabamento de tudo aquilo que produz.

Poderíamos ainda citar a Comissão Editorial que integra a publicação, talvez retroceder para discutir quem foi e qual é a importância de Walther Moreira Salles no que tange a uma espécie de mecenato da cultura brasileira e como os herdeiros, principalmente representados pela figura de João Moreira Salles, dão prosseguimento ao legado do empresário e fundador do Instituto batizado com o próprio sobrenome. Há também potencial análise a partir dos autores contemplados nas edições, possibilidades múltiplas para traçar paralelos, confluências e contradições na revista, entre as revistas ou expandindo o horizonte para outras revistas com propostas semelhantes.

Sem dúvida, todos os cenários enumerados formam ambientes férteis e trariam excelentes contribuições ao tema aqui abordado. Contudo, optamos por concentrar os esforços numa espécie de existência autônoma da *serrote* enquanto artefato de design gráfico, em procurar ler e entender o que a revista tem para dizer por si e não a partir daqueles que a legitimam. Temos consciência do risco, mesmo porque a autonomia é relativa, a revista, de fato, é produto de um contexto muito particular e, provavelmente, se expressaria de maneira diversa em cenário alternativo. Basta para tanto observar a revista *ZUM* ou mesmo a *piauí*. São publicações diferentes da *serrote*, a *ZUM* especializada em fotografia, diretamente vinculada ao IMS. A *piauí* é uma revista mensal, trabalha com o que se convencionou chamar jornalismo literário e, mesmo não assinada pelo IMS, possui em seus

quadros João Moreira Salles, inclusive o seu idealizador. A existência de outros produtos editoriais vinculados, direta ou indiretamente, ao Instituto Moreira Salles ressalta um argumento que nos interessa: há algo particular, distintivo, *sui generis*, que se expressa a partir e exclusivamente pela *serrote*, o que nos permite argumentar como uma suposta existência autônoma. Caso contrário, outras publicações editoriais do IMS serviriam de modo semelhante ao nosso intento, o que carece de investigação, mas que acreditamos modificaria sobremaneira muitos dos aspectos aqui analisados.

Nos apoiamos na compreensão de que a relação que investigamos ocorre entre leitor e artefato de design gráfico, desvinculada, grosso modo, de tudo aquilo que o origina. A *serrote* já traz exaustiva possibilidade de análise em seu projeto de design gráfico para que desviássemos o foco do tema de interesse fundamental. Para sermos sinceros, percebemos intensa atividade de pesquisa focada nas condições sociais, políticas, ideológicas, culturais, financeiras. Configura viés de análise sem dúvida relevante e imprescindível, contudo diferente da maneira como gostaríamos de reivindicar e atacar a nossa empiria. Em síntese, lamentamos e procuramos combater a escassez de trabalhos com abordagem técnica e especializada do projeto de design gráfico enquanto instrumento para a construção de artefatos com consequências socioculturais.

Pé-de-mosca

A seguir, transcrevemos *ipsis litteris* os textos editoriais da *serrote* – números 1, 10 e 20 – que nos servem como suporte de análise.

CARTA DOS EDITORES

Número I

Tremo quando examino o serrote. MURILO MENDES

O ensaio é um gênero sinuoso. Ele parece fácil, mas é um perigo. Um descuido – você rola abaixo em uma escada sem corrimão. ¶ O ensaísta sabe onde começar, mas nunca sabe onde acabar: o desvio, a vereda e a curva à beira do abismo são sempre um convite. Não se perder e não escorregar já seriam duas grandes coisas. ¶ O ensaio não tem *pedigree*. É um gênero que resiste às definições, cioso da sua condição de *maverick*. O espírito livre é quase tudo em um ensaio (alguém chamou isto de he-

resia). ¶ No Brasil, ele tomou forma acadêmica, o que é uma pena, pois fica sem o que tem de bom, a espontaneidade. Por causa dela, Vinicuis de Moraes achava que o essay estava na origem da brasileiríssima crônica. O ensaio ideal poupa citações e supõe que as notas de rodapé são um terreno minado. ¶ Na década de 1990, o ensaio renasceu nos EUA, no vácuo do crescimento do interesse pela narrativa de não-ficção. Hoje em dia, no mundo literário americano, ele até se confunde com certo tipo de reportagem mais pessoal. ¶ O Instituto Moreira Salles lança esta **serrote** por acreditar que, em sua multiplicidade de tons e vozes, o ensaio se fixou como gênero indispensável à reflexão e ao debate de ideias. ¶ serrote complementa as atividades do Instituto. Com espírito público e dotação privada, o IMS contribui ativamente para a vida cultural brasileira há quase duas décadas. Ao virar estas páginas, aliás, o leitor encontrará, aqui e ali, vestígios de seu inesgotável acervo. ¶ Os editores querem fazer desta quadrimestral um espaco para se publicar ensaios – originais, independentes, bem pensados e bem escritos – no Brasil. Quem edita a **serrote** tem como horizonte o espírito daqueles que viram, no ensaio, o jogo e a felicidade, e, no ensaísta, o homem liberto. (serrote #1, p.5)

A edição de número 10 traz, à parte, um libreto especial do *Alfabeto serrote* com alguns verbetes que se iniciam com a letra D ("D de Dez"). O acabamento na encadernação difere do da revista e é realizado por costura aparente, com uma linha na cor laranja. Além disso, possui o mesmo formato e, ambos, libreto e revista, estão envoltos por uma cinta que cumpre também o papel de listar os participantes da respectiva edição. O deslocamento desses textos, presentes até então em todas as capas da *serrote*, deixa seu leiaute ainda mais conciso. O motivo, tal qual prenunciação, antecipa a estrutura que se tornaria recorrente a partir da edição 20.

CARTA DOS EDITORES

serrote, 10

A **serrote** comemora seu décimo número com um *Alfabeto* especialmente preparado para esta edição, que também traz um ensaio visual exclusivo de Waltercio Caldas. Um e outro dão testemunho de que, para pensar, basta pensar – sem pompa, com humor e, no caso de *Ficção nas*

coisas, criado pelo artista carioca, até mesmo usando imagens e raras palavras. ¶ Vencedor do Prêmio de Ensaísmo **serrote**, Luciano Gatti analisa em seu texto a complexidade de W.G. Sebald, também autor na revista de uma enigmática série de textos associados a gravuras de Jan Peter Tripp. ¶ Se Sebald teve a glória duvidosa da consagração póstuma, John Updike foi enterrado em vida por críticos posudos e escritores modernosos, aponta Lee Siegel, um analista ácido do universo onde desponta um talento como Miranda July, escritora, artista e cineasta aqui presente nas entrevistas que fez para seu novo e indefinível livro. ¶ Alguém falaria em um mundo *afterpop*? É esse o termo que o catalão Eloy Fernández Porta, premiado crítico cultural, usa para definir as complexas relações entre arte e literatura e cultura de massa. ¶ Que os próximos dez números mantenham a diversidade e a liberdade de um gênero que, como define Jean Starobinski, traz a abundância de uma energia alegre que jamais se esgota em seu jogo". (*serrote #1*0, p.3)

No texto editorial do libreto – na ficha técnica da serrote #10, denominado serrote #10 $\frac{1}{2}$ –, lemos o que se segue.

DEZ PRINCÍPIOS PARA UM DICIONÁRIO INVENTADO 1 0

Alfabeto **serrote** é uma profissão de fé na idiossincrasia: colecionamos definições improváveis para termos disparatados ou, ainda, brevíssimos ensaios perfeitamente racionais sobre assuntos decisivos da humanidade, do sentimento de nostalgia à concretude da galinha. 2 Sempre que podemos, acendemos uma vela para Ambrose Bierce, mão direita agarrada ao seu Dicionário do diabo. Mas também brindamos, com saraivadas de frases feitas, os bravos messieurs Bouvard & Pécuchet, eméritos dicionaristas do lugar-comum. 3 Mantendo o princípio da livre arbitrariedade que nos levou a buscar definições para "passe" ou "arroba", elaboramos esta breve antologia da letra D pelo fato, importantíssimo, de que com ela se escreve "dez" – número cabalístico que nasceu para efemérides e celebra a já longa vida desta publicação quadrimestral. 4 A eleição de um tema como verbete ocorre pela observação rigorosa do acaso de leituras da comissão editorial da revista. E, também, por sua infinita capacidade de digressão e associação libérrima de ideias nas reuniões de pauta. 5 Graças a esses princípios, rigorosos, os 17 verbetes publicados até agora privilegiam o I (de inconsciente, inverno e ironia) e depois o C, o N e o

P, estes com duas ocorrências cada. Vale ainda registrar a ausência completa do B e do O - tudo isso significa algo que ainda não está perfeitamente claro para nós. 6 Cientes de que todo dicionário guarda a pretensão de decodificar e organizar o mundo, acreditamos tangenciar o essencial associando neste opúsculo "Deus", "Diabo" e "Dry martini". 7 Acreditamos ainda que o poeta, mais do que a antena da raça que Pound queria, é um perfeito dicionarista do improvável. Dois deles, dos melhores dentre eles, cuidam aqui de noções essenciais: Armando Freitas Filho explica a dor, e Francisco Alvim, o derradeiro. 8 Francisco Alvim, aliás, é o autor do verbete de todos os verbetes, o "Serrote", que em abril de 2009 definiu o simpático instrumento que batiza esta publicação como útil para "a manipulação de mentes doentes em noites acordadas, quando se debatem com os deficits morais de suas patéticas existências". 9 Dois italianos – e filósofos – nos socorrem com ensaios iluminadores: Giorgio Agamben pensa na democracia possível hoje e Canfora analisa a demagogia através da história. 10 Esses princípios – vagos, sabemos – ficam por aqui. E até aqui só chegaram, é claro, para resultar em um redondíssimo dez. OS EDITORES (serrote #10 ½, p.1)

Tal texto editorial é peculiar não só pelo tamanho ou por figurar em um volume especial. Nele, vemos refletidos muitos dos aspectos que caracterizam a autenticidade da *serrote*. O léxico e o tom utilizados pelos editores produzem significados particulares sobre como a revista pretende ser lida. Ironia, humor e alguma dose de intimidade criam um senso de cumplicidade que nos parece favorecer o compromisso franco e sincero no relacionamento com o leitor. Além disso, a abordagem de referências exteriores, intertextos, costuradas ao discurso, nos situam sobre as perspectivas que guiam a publicação e o grau de exigência solicitado ao interlocutor. Também é relevante a retomada de conteúdos



Editorial, serrote #10½ (p.1) [Arquivo do autor]

precedentes, o que confere ao usuário-leitor um modo narrativo que articula os diferentes números publicados pela *serrote*.

A vigésima edição marca uma mudança na hierarquia do editorial, expandindo tanto o corpo da fonte tipográfica quanto a abrangência do texto sobre a página impressa. Outra mudança sutil e relevante acontece: o índice passa a espelhar o editorial, criando uma narrativa entre eles. A interlocução se dá também pelo jogo de estilos dos caracteres tipográficos utilizados, cores e espaçamento entre os elementos. O editorial da *serrote* #20 celebra a marca alcançada. As duas dezenas de edições publicadas confirmam a representatividade da revista e reafirmam o desafio lançado na sua concepção, que se estende imediatamente ao leitor: dar a conhecer as intrincadas redes do conhecimento.

A **serrote** chega ao número 20 de cara nova. As mudancas, como o leitor pode perceber, são sutis – o que não quer dizer que optamos, gattopardianamente, por mudar para que nada mudasse. Uma revista como esta, a meio caminho entre a imprensa e o livro, aqui e ali precisa de reajustes para que não penda para um lado ou para outro: nesta corda bamba está sua graça, assim como nela está a graça do ensaio, sempre no fio da navalha entre o geral e o particular, entre o voo panorâmico e o mergulho. ¶ Títulos mais fortes e páginas mais flexíveis aproximam o projeto de um dos princípios fundamentais do ensaísmo, gênero em que a forma deve, sempre que possível, refletir o que o conteúdo tem de singular. O formato permanece o mesmo, assim como a ideia de que, na revista, imagem é menos ilustração do que interlocução com texto. ¶ É com esta certeza que editamos como ensaio 40 nego bom é 1 real, obra de Jonathas de Andrade concebida para as paredes de galerias e museus e que, assim repaginada, desdobra de outra forma a dura crítica do artista alagoano aos clichês ideológicos e estéticos que historicamente se sobrepõem ao Nordeste do país. ¶ Para marcar o número redondo de uma revista criada há seis anos, contamos a história de uma outra que nunca existiu. Ou melhor, existiu nos planos de jovens críticos de cinema carioca e, concretamente, no projeto que Amilcar de Castro criou para eles em 1963. Com a palavra, um daqueles entusiasmados intelectuais, Sérgio Augusto, que há pouco encontrou em seus arquivos o leiaute de Cinema Hoje, documento pouco vincado pelo tempo que aqui publica-

mos como homenagem e epígrafe à primeira **serrote** do resto de sua vida editorial. O EDITOR (serrote #20, p.2)

A marca de parágrafo (¶), conhecida em português como pé-de--mosca, é um notável e simpático arcaísmo tipográfico utilizado nos textos editoriais da serrote para iniciar parágrafos ou dividir seções. Muitas famílias tipográficas interpretam o sinal gráfico com maior liberdade, o que proporciona algum lirismo na composição gráfica da página impressa. No caso da *serrote*, é um instrumento de design gráfico premeditado e relevante, pois torna o bloco de texto mais compacto e fluido e evita uma profusão de pequenos parágrafos dentados. Reconhecer os parágrafos – recuando a primeira linha, por exemplo – ou mesmos os brancos dos espaços vazios que separam as palavras é importantíssimo, não há dúvida. É uma das maneiras que encontramos para organizar e viabilizar a concatenação das ideias na escrita e na leitura. O problema é que nem sempre aquele que escreve imagina que a forma como se escreve irá afetar a composição da página, o ritmo de leitura e o entendimento do conteúdo. No caso específico da *serrote*, o editorial procura apresentar sinteticamente o conteúdo da respectiva edição. Daí ser importante alguma inteligência gráfica que não apenas faça com que o texto caiba na página ou respeite o grid, mas que, principalmente, exalte a aparência da composição e contribua para a comunicação do texto impresso.

Análise detida da *serrote* é capaz de nos brindar com muitos pequenos detalhes de design gráfico e ajudam a ponderar como a publicação foi solidificando sua respeitável reputação. Sem alarde, alguns números trazem capas alternativas, cintas, cadernos extras, cores especiais. Três capas diferentes perfazem a *serrote* #6, compostas pelas fotografias de colagens realizadas com diferentes tipos de papel, da autoria de Felipe Cohen. As imagens da série – *Diurna*, *Fim da tarde* e *Noturna* – proporcionam cenários gráficos – de certa forma, sob medida – para cada leitor, à sua maneira, se deleitar. Já a *serrote* #13 foi publicada com uma capa alternativa, em que o corte de uma ilustração – detalhe da capa de *O grande Gatsby* –, do prolífico designer Eugênio Hirsch, nos revela duas expressões completamente diferentes e instigantes. Elementos dessa natureza são extensíveis ao discurso verbal. Temos uma boa explanação sobre o



papel da *serrote* no cenário gráfico-editorial registrada na Carta dos Editores presente na quinta edição da publicação.

Cada edição desta quadrimensal traz conjuntos exclusivos de obras de arte, ilustrações ou fotografias produzidos por autores de reconhecida qualidade e que ainda são pouco familiares ao leitor brasileiro. Para editá-los, ouvimos sugestões e observações críticas de notáveis conhecedores e solicitamos uma curadoria para a seleção das obras a serem publicadas. Paralelamente, negociamos os direitos de publicação no Brasil e cuidamos da boa qualidade da reprodução gráfica dessas obras, um grande desafio. [...] O Instituto Moreira Salles e os editores desta quadrimensal consideram sua tarefa manter o olho do leitor brasileiro atualizado com o que há de melhor no mundo das artes visuais – juntamente com a causa de sempre da **serrote**, a de divulgar o ensaio bem escrito. (*serrote* #5, p.3)

O discurso não dissimula, não tergiversa: é coerente com o que a *serrote* consegue entregar ao usuário. Compromisso com a qualidade em toda a cadeia aliada à relevância do conteúdo fazem da publicação uma fonte periódica de conhecimento e brinda o leitor com uma edificante experiência de uso.

R de Revista

Kenya Hara costuma utilizar uma metáfora para reflexão: qual seria a fronteira que separa um prato raso, de uma tigela um pouco profunda, ou de uma tigela mais profunda e um copo? Ao processo de aprofundar o conhecimento nessas fronteiras, Hara (2011) denomina Ex-formação [*Ex-formation*]. É justamente o processo de tornar o conhecido desconhecido. O contrário da informação.

Poucos artefatos possuem a capacidade de agrupar temáticas tão completamente díspares e, ainda sim, preservar uma identidade e um sentido que lhes são próprios. As revistas, de modo geral, conservam essa característica. É ali, no ambiente de fronteira, que ela se torna fundamental e "visível".

Em uma revista não é descabido toparmos com o cotidiano e o futuro dos livros, por Robert Darnton, e na sequência entendermos a (im)possibilidade de pensar Brasília a partir de mosaicos criados

por Athos Bulcão. Algumas páginas adiante, viajamos para bem mais longe para descobrirmos o quanto há de Montaigne nos textos de Shakespeare. Mais do que discutir os ensaios da *serrote*, nos interessa aqui perceber todos esses vestígios como aquilo que somos enquanto coletividade. E problematizar de que maneiras as tessituras que perpassam por esses temas nos constituem – e nos constroem – enquanto seres humanos conscientes e críticos. Para Margolin (2014), a consciência de como os artefatos contribuem para a experiência pessoal nos municiará para projetar de modo mais atento e decisivo e, concomitantemente, melhorar a qualidade de nossas vidas.

Admito que o leitor talvez resista à ideia de pensar na experiência em termos de técnica. Mas aquilo que somos deriva diretamente do que nossos corpos são capazes de fazer. Existem consequências sociais integradas à estrutura e funcionamento do corpo humano, como acontece na ação da mão humana. Sustento, nada mais nada menos, que as capacidades do nosso corpo para moldar as coisas materiais são as mesmas a que recorremos nas relações sociais. Por contestável que seja, este ponto de vista não é apenas meu. Um dos marcos do movimento pragmatista é a suposição de que existe um contínuo entre o orgânico e o social. Enquanto certos sociobiólogos sustentam que a genética determina o comportamento, pragmatistas como Han Joas afirmam que a riqueza do próprio corpo fornece os materiais para uma ampla variedade de atos criativos. A habilidade artesanal mostra em ação o traço contínuo entre o orgânico e o social. (SENNETT, 2013, p.323)

Se dermos uma finalidade específica a uma revista, descartamos um elemento essencial para a capacidade de pensamento: a manifestação livre e curiosa, sem amarras, que nos permite experimentar. Criamos sentidos, ainda que respeitando as regras que ela estabelece, porque ampliamos as possibilidades de interagir com o artefato e atuar no espaço. Ao questionarmos as razões da *serrote*, deveríamos obedecer principalmente às faculdades de raciocínio que ela promove, ao invés de justificativas formais que noticia.

Nas revistas, a *serrote* em especial, a leitura tende a ser descontinuada, não linear. Encontra unidade em meio à diferença. Assim como dicionários, bíblias, enciclopédias, as revistas permitem imersão

de uma hora, fôlego suficiente para um ensaio ou um artigo, mas que pode permanecer em certo sentido para toda a vida. Contudo, não sejamos ingênuos. As revistas impressas possuem pontos fracos. Veja a distância que há entre o autor que publica um texto e um leitor que o lê. Uma cadeia enorme a ser percorrida, com toda a complexidade que lhe é inerente, elevando sobremaneira os custos de produção e distribuição. Ainda que o projeto seja perfectível, a mesma facilidade não é encontrada no produto impresso. Toda atualização ou correção é dispendiosa e praticamente inviável. Como se pode constatar, flancos que as publicações eletrônicas tentam explorar e conquistar.

A cultura é, segundo o filósofo Renato Janine Ribeiro (2014), "indutora de liberdade". Mais ainda, é uma espécie de "educação fora de ordem, livre e bagunçada". Os artefatos podem nos abrir para experiências com as quais nunca pudemos sonhar.

A experiência existe na consciência do indivíduo em consequência da sua interação com um produto. Dessa forma, dois indivíduos não terão uma experiência idêntica. Cada pessoa trará diferentes condições internas para uma situação de utilização e com isso atribuirá a sua interação com o produto um significado que pertence apenas a si mesma. (MARGOLIN, 2014, p.62)

Reside aqui mais uma argumentação sobre a função sociocultural do design gráfico. Para além da relevância econômica e estética dentro da sociedade de consumo, o design gráfico carrega em si um propósito sociocultural. Cada artefato bem projetado dispõe de um arsenal de significações que não lhe é, necessariamente, inerente. Assim, *serrote*, a seu modo, apresenta-se diferenciadamente das revistas culturais disponíveis no mercado editorial, propondo-se a abrir cabeças de leitores através de suas criatividades inesperadas. Na vanguarda da oferta de enriquecimento e mudanças culturais aos seus leitores.

Ressaltamos, retomando a primeira parte do presente estudo, como, ainda hoje, é muito ignorada e pouco discutida a maneira pela qual a cultura material e imaterial contribuem para o modo como experienciamos o mundo. O artefato traz consigo, por assim dizer, tudo aquilo que vivemos e influencia, de alguma maneira, o devir.

Como afirma Margolin (2014, p.70), "desde que admitamos a relação inextricável entre a qualidade dos produtos e o modo como vivenciamos o mundo, percebemos o quanto há a aprender sobre o modo como os produtos influenciam nossa vida".

Para avançar na questão de como os produtos contribuem para a experiência humana, é necessário considerar a esfera social mais ampla na qual eles existem. Cunhei o termo entorno do produto para caracterizar o agregado de produtos materiais e imateriais, incluindo objetos, imagens, sistemas e serviços, que preenchem o mundo vivido. Esse entorno é vasto e difuso, mais fluido do que fixo. Está sempre presente física e psiquicamente e consiste em todos os recursos que os indivíduos utilizam a fim de viver suas vidas. Cada um dos produtos no mundo vivido tem a própria história. Suas vidas cobrem diferentes durações, já que as transformações no entorno ocorrem em ritmos variáveis em diferentes campos de produtos. (MARGOLIN, 2014, p.3)

Em relação à experiência causada pela leitura da *serrote*, ela pode ser expressada a partir de dois vieses. Um trata do envolvimento que nos coloca em contato com a publicação, a ação de relacionamento que requer mais habilidade do que propriamente sensibilidade. O outro sentido do conceito de experiência designa uma sensação emocional subjetiva. São domínios distinguíveis, mas inseparáveis e de mútua interferência.

Cardoso (2011), na introdução de *Design para um mundo com- plexo*, aborda a transitoriedade da significação de um artefato. Mais do que entender que a nossa percepção é construída de acordo com contextos complexos – social, cultural, econômico, histórico etc. –, a importância da discussão reside na práxis em que se funda o propósito, digamos, político do design gráfico. Afinal, o potencial latente do design gráfico se dá a partir dos estímulos de percepção, interpretação e reação aos quais submete os indivíduos cotidianamente.

O desenvolvimento dos artefatos "é antes uma combinação entre experiência e técnica do que a técnica por si só" (MARGOLIN, 2014, p.72). Explorar a dimensão experiencial, reflexiva, que uma publicação periódica pode suscitar é o que nos motiva neste estudo. Retomamos a ideia de que o projeto de design de um produto editorial também

pode instaurar uma discursividade. O leitor, em um movimento especular, se converte em formulador. Novamente, recorremos ao termo polissêmico reflexividade. Há, ativamente, uma apropriação, interpretação e compartilhamento do discurso potencializado pelo projeto.

O design gráfico é instrumento de conexão, além de possibilitar abrir perspectivas que ultrapassam as funções intrínsecas atribuídas aos artefatos. Os produtos gráfico-editoriais forjam relações em um mundo complexo, com saberes difusos e esfacelados. As revistas têm muito uso a fazer do design gráfico. E o designer gráfico deve manejar as ferramentas, promovendo experiências, com o perdão do duplo sentido, periódicas para o contínuo desenvolvimento do capital cultural humano. O desafio é confrontar o leitor *vis-à-vis* com si próprio e com o mundo. Uma tarefa hercúlea, mas ao alcance das nossas mãos se, por sua vez, o designer gráfico colocar suas mãos à obra.

O mesmo se dá com o leitor: seu lugar não é *aqui* ou *lá*, um ou outro, mas nem um nem outro, simultaneamente dentro e fora, perdendo tanto um como o outro misturando-os, associando textos adormecidos mas que ele desperta e habita, não sendo nunca o seu proprietário. Assim, escapa também à lei de cada texto em particular, como à do meio social. (CERTEAU, 1994, p.270)

Daí que a ideia de Ex-formação é um dos paradoxos mais complexos e belos que podemos oferecer. Afinal, como seria possível desaprender? Aprender está vinculado a adquirir, instruir, compreender, se sensibilizar com algo novo. Mas, depois que se aprende, é possível desaprender? Não cremos. Desaprender está mais para esquecer. Que, por sua vez, não é uma perda definitiva, pois sugere estar sempre guardado na memória, bastando para isso que nos coloquemos a recordar. Os psicanalistas estão por aí para legitimar essa questão. E é exatamente o contrário que o conceito de Ex-formação nos propõe. Quanto mais intensamente procurarmos desaprender as coisas, melhor nos tornaremos em capturar as nuances e os significados que carregam. A lembrança funde passado e presente numa só operação.

Como os pássaros que só põem seus ovos no ninho de outras espécies, a memória produz num lugar que não lhe é próprio. De uma circunstân-

cia estranha recebe a sua forma e implantação, mesmo que o conteúdo (o pormenor que falta) venha dela. Sua mobilização é indissociável de *uma alteração*. Mais ainda, a sua força de intervenção, a memória a obtém de sua própria capacidade de ser alterada – deslocável, móvel, sem lugar fixo. Traço permanente: ela se forma (e seu "capital") *nascendo do outro* (uma circunstância) e *perdendo-o* (agora é apenas uma lembrança). Dupla alteração, e de si mesma que se exerce, ao ser atingida, e de seu objeto, que ela só conserva depois que desapareceu. A memória se esvai quando não é mais capaz dessa operação. Ela se constrói ao contrário de acontecimentos que não dependem dela, ligada à expectativa de que vai se produzir ou de que deve se produzir algo de estranho ao presente. Longe de ser o relicário ou a lata de lixo do passado, a memória vive de *crer* nos possíveis, e de esperá-los, vigilante, à espreita. (CERTEAU, 1994, p.162)

É oportuno afirmar, compatibilizando com as ideias de Certeau (1994), que o projeto de design gráfico da *serrote* é um espelho que nos apresenta centenas de faces em cada uma de suas edições, nas quais nos refletimos e percebemos a presença de um outro. Mas como todo espelho, a página é um espelho imperfeito, pois fragmentada e anamórfica. O que se revela oportunidade, já que devemos nos valer de múltiplos reflexos para encontrar a nossa melhor tradução.

A perfectibilidade do leitor

Bringhurst (2011) nos propõe uma comparação para explicar o motivo pelo qual os artefatos precisam ser bem projetados. Para ele, um ótimo trabalho de literatura merece uma acuidade tipográfica e produtiva, assim como um grande roteiro teatral ou uma grande peça musical demanda uma ótima performance.

Na medida em que não temos – enquanto designers –, nos termos de Margolin (2014, p.74), "nenhuma maneira sistemática de desenvolver um inventário de necessidades sociais", devemos organizar as ideias e buscar formas eficientes de expressão e diálogo com o indivíduo.

Michel de Certeau (1994) contesta a suposta passividade e disciplina imposta à nós, consumidores, usuários do cotidiano. A visão elaborada pelo pensador francês estabelece que somos caçadores não autorizados dos produtos que nos fariam presas.

A investigação de *A Invenção do Cotidiano* procura inverter o postulado das práticas culturais contemporâneas e entender a fabricação, produção de sentidos, durante o uso das representações, sejam elas quais forem (comunicacionais, urbanísticas, comerciais). A leitura, nessa concepção, é uma astúcia consumidora ordinária que permite, se não obriga, metamorfosear os sentidos, provocando novos efeitos ou possibilidades a partir do nosso próprio interesse. Pensar invoca uma maneira de agir; utilizar é indissociável do combinar.

A presença e a circulação de uma representação (ensinada como o código da promoção sócio-econômica por pregadores, por educadores ou por vulgarizadores) não indicam de modo algum o que ela é para seus usuários. É ainda necessário analisar a sua manipulação pelos praticantes que não a fabricam. Só então é que se pode apreciar a diferença ou a semelhança entre a produção da imagem e a produção secundária que se esconde nos processos de sua utilização. (CERTEAU, 1994, p.40)

Certeau (1994, p.40) exemplifica, a partir da linguagem verbal ou "maneiras de falar", como os usos balizam construções próprias a partir de vocabulário e sintaxe recebidos e ressalta que "performance" é diferente de "competência": "o ato de falar (e todas as táticas enunciativas que implica) não pode ser reduzido ao conhecimento da língua". Seguindo Certeau, o projeto de design gráfico atua em uma prática análoga: opera dentro de um campo, um sistema, coloca em jogo a reapropriação das representações pelos usuários, instaura um presente espaçotemporal relativo e costura um contrato social de acordo com os ambientes e as relações.

[...] a cultura articula conflitos e volta e meia legitima, desloca ou controla a razão do mais forte. Ela se desenvolve no elemento de tensões, e muitas vezes de violências, a quem fornece equilíbrios simbólicos, contratos de compatibilidade e compromissos mais ou menos temporários. As táticas do consumo, engenhosidade do fraco para tirar partido do forte, vão desembocar então em uma politização das práticas cotidianas. (CERTEAU, 1994, p.45)

Com o intuito de compreender os mecanismos que utilizamos para interpretar, ou seja, as operações de fabricação que realizamos com os dispositivos provenientes da produção humana, Michel de Certeau recorre a três conceitos: trajetória, estratégia e tática. A trajetória é logo descartada, pois sugere uma projeção sobre um plano, uma redução homogeneizante. Por não ser capaz de captar os mecanismos da produção de sentido, a trajetória só identifica aquilo que reconhece, pois "reproduz o sistema ao qual pertence e deixa de fora do seu campo a proliferação das histórias e operações heterogêneas que compõem os patchworks do cotidiano" (CERTEAU, 1994, p.46). Por estratégia, Certeau (1994, p.46) entende um modelo planejável, articulado, "capaz de servir de base a uma gestão de suas relações com uma exterioridade distinta". Por isso, a estratégia não seria tão eficiente no entendimento das performances operacionais dos leitores. Ela também deixa de lado o acaso, as proliferações heterogêneas de sentido obtidas a partir da interpretação subjetiva dos usuários. E é justamente nisso que o conceito de tática define melhor as operações dos consumidores. Muitas das práticas cotidianas, como a leitura, são definidas como do tipo tática. Segundo Certeau (1994, p.46), a tática é "um cálculo que não pode contar com um próprio, nem portanto com uma fronteira que distingue o outro como totalidade visível. A tática só tem por lugar o do outro". É uma operação que ocupa um não-lugar, que se insinua, fragmentariamente, sem apreender ou reter completamente o sentido. Incapaz de converter automaticamente os ganhos, manipula os interesses e prazeres com flexibilidade e mobilidade, de modo atomizado e dependente das circunstâncias. É prática que conjuga o instante com a ação, se movimentando por trilhas quase ilegíveis. Se infiltra pelas brechas, parece mimetizar o texto e transforma toda a natureza que o cerca em um outro texto. Proliferação heterogênea de modos de fazer, a leitura converte a ocasião numa potencial passagem ao ato.

[...] a tática depende do tempo, vigiando para "captar no vôo" possibilidades de ganho. O que ela ganha, não o guarda. Tem constantemente que jogar com os acontecimentos para os transformar em "ocasiões". Sem cessar, o fraco deve tirar partido de forças que lhes são estranhas. Ele o consegue em momentos oportunos onde combina elementos he-

terogêneos (assim, no supermercado, a dona-de-casa, em face de dados heterogêneos e móveis, como as provisões no freezer, os gostos, apetites e disposições de ânimo de seus familiares, os produtos mais baratos e suas possíveis combinações com o que ela já tem em casa etc.), mas a sua síntese intelectual tem por forma não um discurso, mas a própria decisão, ato e maneira de aproveitar a "ocasião". (CERTEAU, 1994, p.46)

Certeau (1994), à sua maneira, trata também do prossumismo. Inclusive, equivale o binômio produção-consumo ao escritura-leitura. A revista *serrote*, inequivocamente, se torna um lugar habitável, pois a colonizamos tomando de assalto propriedades alheias. Conjugamos nossos interesses de forma indeterminada, muitas das vezes inclusive contrariando os sentidos difundidos pelo sistema que os origina. Como afirma Certeau (1994), metaforizamos os usos, os fazendo funcionar em registros distintos. Praticamos procedimentos de leitura-consumo que provocam uma modificação no sistema sem abandoná-lo.

De fato, a atividade leitora apresenta, ao contrário, todos os traços de uma produção silenciosa: flutuação através da página, metamorfose do texto pelo olho que viaja, improvisação e expectação de significados induzidos de certas palavras, intersecções de espaços escritos, dança efêmera. Mas incapaz de fazer um estoque (salvo se escreve ou "registra"), o leitor não se garante contra seu gasto de tempo (ele esquece lendo e esquece o que já leu) a não ser pela compra do objeto (livro, imagem) que é apenas o ersatz (o resíduo ou a promessa) de instantes "perdidos" na leitura. Ele insinua as astúcias do prazer e de uma reapropriação no texto do outro: aí vai caçar, ali é transportado, ali se faz plural como os ruídos do corpo. Astúcia, metáfora, combinatória, esta produção é igualmente uma "invenção" de memória. Faz das palavras as soluções de histórias mudas. O legível se transforma em memorável: Barthes lê Proust no texto de Stendhal; o espectador lê a paisagem de sua infância na reportagem de atualidades. A fina película do escrito se torna um remover de camadas, um jogo de espaços. Um mundo diferente (o do leitor) se introduz no lugar do autor. (CERTEAU, 1994, p.49)

Por isso, somos os locatários da cultura. A dificuldade, persistente, sempre reside em entender o que produzimos enquanto lei-

tores da *serrote*. Para Certeau (1994), a nossa produção configura o verdadeiro enigma do consumidor-esfinge. Na luta por decifrá-lo, o pensador traz ao *front* referências polemológicas, isto é, o estudo dos combates ou jogos de poder, empreendendo as relações praticadas entre produtor e consumidor, que para nós interessa enquanto análise daquilo que produzimos nos usos da revista *serrote*, no seio da dialética escritura-leitura.

Essas operações de emprego – ou melhor, de reemprego – se multiplicam com a extensão dos fenômenos de aculturação, ou seja, com os deslocamentos que substituem maneiras ou "métodos" de transitar pela identificação com o lugar. Isso não impede que correspondam a uma arte muito antiga de "fazer com". Gosto de dar-lhes o nome de *usos*, embora a palavra designe geralmente procedimentos estereotipados recebidos e reproduzidos por um grupo, seus "usos e costumes". O problema está na ambigüidade da palavra pois, nesses "usos", trata-se precisamente de reconhecer "ações" (no sentido militar da palavra) que são a sua formalidade e sua inventividade próprias e que organizam em surdina o trabalho de formigas do consumo. (CERTEAU, 1994, p.93)

Os usos táticos se valem de critérios particulares para selecionar fragmentos tomados no vasto conjunto do artefato e, com as microfrações dos eventos, formar histórias originais. Daí a importância que Certeau (1994) emprega na distinção entre estratégias e táticas. A estratégia se distingue das práticas táticas "a partir do momento em que um sujeito de querer e poder (uma empresa, um exército, uma cidade, uma instituição científica) pode ser isolado" (CERTEAU, 1994, p.99). A estratégia, portanto, postula algo melhor definido e delimitado, que pode ser gerido com maior confiabilidade. Nos termos de Certeau (1994, p.99), a estratégia distingue "de um 'ambiente' um 'próprio', isto é, o lugar do poder e do querer próprios". O cálculo estratégico produz efeitos consideráveis, dentre os quais Certeau (1994, p.99) destaca o triunfo do lugar sobre o tempo, pois o domina pela fundação de um lugar autônomo. A estratégia "permite capitalizar vantagens conquistadas, preparar expansões futuras e obter assim para si uma independência em relação à variabilidade das circunstâncias".

[...] É também um domínio dos lugares pela vista. A divisão do espaço permite uma *prática panóptica* a partir de um lugar de onde a vista transforma as forças estranhas em objetos que se podem observar e medir, controlar portanto e "incluir" na sua visão. Ver (longe) será igualmente prever, antecipar-se ao tempo pela leitura de um espaço. (CERTEAU, 1994, p.100)

Michel de Certeau (1994, p.100) ainda coloca que "seria legítimo definir *o poder do saber* por essa capacidade de transformar as incertezas da história em espaços legíveis". Contudo, defende que nessas estratégias se reconhece "um tipo específico de saber, aquele que sustenta e determina o poder de conquistar para si um lugar próprio". E arremata: "noutras palavras, *um poder é a preliminar deste saber*, e não apenas o seu efeito ou seu atributo. Permite e comanda as suas características. Ele se produz aí".

Diferentemente das estratégias, a ação tática não pressupõe um próprio. O que para Certeau (1994, p.100) determina que "nenhuma delimitação de fora lhe fornece a condição de autonomia". O lugar da tática é sempre o do outro. Por isso, a ação tática joga com um terreno que é imposto e organizado por uma força que lhe é alheia. A tática é movimento no espaço controlado pelo outro.

Ela [a tática] não tem portanto a possibilidade de dar a si mesma um projeto global nem de totalizar o adversário num espaço distinto, visível e objetivável. Ela opera golpe por golpe, lance por lance. Aproveita as "ocasiões" e delas depende, sem base para estocar benefícios, aumentar a propriedade e prever saídas. O que ela ganha não se conserva. Este não-lugar lhe permite sem dúvida mobilidade, mas numa docilidade aos azares do tempo, para captar no vôo as possibilidades oferecidas por um instante. Tem que utilizar, vigilante, as falhas que as conjunturas particulares vão abrindo na vigilância do poder proprietário. Aí vai caçar. Cria ali surpresas. Consegue estar onde ninguém espera. É astúcia. (CERTEAU, 1994, p.100)

O que nos leva a complementar que é a astúcia do indivíduoleitor, o lado fraco do embate, o recurso tático de conquista do conhecimento. A audácia de se apropriar das ideias e concepções alheias para subverter uma dada ordem.

As estratégias são portanto ações que, graças ao postulado de um lugar de poder (a propriedade de um próprio), elaboram lugares teóricos (sistemas e discursos totalizantes), capazes de articular um conjunto de lugares físicos onde as forças se distribuem. Elas combinam esses três tipos de lugar e visam dominá-los uns pelos outros. Privilegiam portanto as relações espaciais. [...]. As táticas são procedimentos que valem pela pertinência que dão ao tempo – às circunstâncias que o instante preciso de uma intervenção transforma em situação favorável, à rapidez de movimentos que mudam a organização do espaço, às relações entre momentos sucessivos de um "golpe", aos cruzamentos possíveis de durações e ritmos heterogêneos etc. (CERTEAU, 1994, p.102)

As ações estratégicas e táticas revelam e sintetizam também um embate entre o espaço e o tempo. Enquanto "as estratégias apontam para a resistência que o estabelecimento de um lugar oferece ao gasto de tempo", as táticas "apontam para uma hábil utilização do tempo, das ocasiões que apresenta e também dos jogos que introduz nas fundações de um poder" (CERTEAU, 1994, p.102). Com toda essa argumentação, defendemos com Certeau que as práticas cotidianas dos usuários são do tipo tática. Praticamos, enquanto leitores, emboscadas com as revistas que lemos, com o intuito de conquistar as suas riquezas. Exercemos a "arte de dar golpes no campo do outro, astúcia de caçadores, mobilidades nas manobras, operações polimórficas, achados alegres, poéticos, bélicos" (CERTEAU, 1994, p.104).

Aparentemente, alcançamos o vínculo fundamental que se estabelece entre o designer gráfico e o leitor. Por vezes, eles se confundem. No mais, são indissociáveis. Não resta dúvida que o "bom" designer gráfico tende a se tornar um perito do universal. Contradição em termos, reconhecemos. Porém, são poucas as atividades profissionais em que um especialista interpreta e traduz a sua competência para outro campo do conhecimento. O grande desafio – algo que Certeau (1994) nos ajuda a compreender – é como conciliar o discurso técnico e o lugar social. Pois o designer gráfico deve também se valer das mesmas práticas táticas utilizadas pelos leitores para subverter poderes econômicos, autoridades simbólicas, o *status quo*. Como diria o provocativo Kalman (HALL et BIERUT, 2000), o designer deve aprender a ser mau. Uma maldade vinculada à desobediên-

cia, à insubordinação, a tomar o *briefing* das mãos dos clientes e reescrevê-lo. Pois esse é o caminho para compreender que o projeto de design afeta usuários e entorno. Enquanto o design for tomado como um acessório de vendas, faltará a perspectiva de tornar as coisas verdadeiramente diferentes, uma alternativa real de mudança. O designer gráfico deve ser perigoso e imprevisível: só assim se abrem as possibilidades de desamarrar as vendas que insistem em nos vestir.

[...] é possível indicar suas possíveis saídas, através de duas personagens que aí se defrontam, curiosamente próximas e antinômicas: o perito e o filósofo. Cabe a ambos a tarefa de mediadores entre um saber e a sociedade, o primeiro enquanto introduz a sua especialidade na área mais vasta e complexa de decisões sócio-políticas, o segundo enquanto reinstaura, relativamente a uma técnica particular (matemática, lógica, psiquiatria, história etc.) a pertinência de interrogações gerais. No perito uma competência se transmuta em autoridade social; no filósofo, as questões banais se tornam um princípio de suspeita num terreno técnico. (CERTEAU, 1994, p.65)

Se tomarmos os projetos de design gráfico por seus usos, nos termos de Certeau (1994), temos que o design gráfico é um sistema que se compara a um capital e os projetos funcionariam como ato, operações que alimentam usos. Pois o leitor se apropria do capital cultural dos bons projetos, tal qual locatário, e efetua operações táticas diversificadas mesmo sem ser o proprietário daquele espaço. Com o mínimo de forças, obtém o máximo efeito. Afinal, nessas ocasiões de aprendizado há sempre um aproveitamento das informações proporcionado pela "conjuntura, isto é, por circunstâncias *exteriores* onde um bom golpe de vista consegue reconhecer o conjunto novo e favorável que irão constituir mediante um *pormenor a mais*" (CERTEAU, 1994, p.162). A memória, conforme Certeau (1994, p.162), "se mobiliza relativamente ao que acontece – uma surpresa, que ela está habilitada a transformar em ocasião. Ela só se instala num encontro fortuito, no outro".

Esses elementos (realizar, apropriar-se, inserir-se numa rede relacional, situar-se no tempo) fazem do enunciado, e secundariamente do uso, um

nó de circunstâncias, uma nodosidade inseparável do "contexto", do qual abstratamente se distingue. Indissociável do *instante* presente, de circunstâncias *particulares* e de um *fazer* (produzir língua e modificar a dinâmica de uma relação), o ato de falar é um uso da língua e uma operação *sobre* ela. Pode-se tentar aplicar o seu modelo a muitas operações não lingüísticas, tomando como hipótese que todos esses usos dependem do consumo. (CERTEAU, 1994, p.96)

Por trás de cada leitura se esconde "a atividade silenciosa, transgressora, irônica ou poética" (CERTEAU, 1994, p.268) dos leitores. O texto se insinua para e no leitor e sugere tanto comportamento quanto interpretação do mundo. As táticas sutis, sorrateiras e silenciosas da leitura determinam preferências e desconfianças, pois abastece o leitor de meta-referências, maneiras de pensar investidas em formas de agir.

Com o desenvolvimento das aptidões da memória e capacidade cognitiva, o indivíduo se desloca para o lugar do outro sem se apossar e aproveita dessa posição sem se perder. Tudo isso se dá, segundo Certeau (1994, p.163), porque respondemos às circunstâncias, de modo singular, conectando e autorizando (tornando possível) "uma inversão, uma mudança de ordem ou de lugar, uma passagem a algo diferente, uma 'metáfora' da prática ou do discurso". A memória se constitui marcada por encontros externos e sucessivos com o outro e também pela combinação das memórias antigas com novas circunstâncias. Como as situações não se repetem no espaço e no tempo, as respostas aos estímulos são singulares. A memória se constitui em múltiplas lembranças e "é feita de clarões e fragmentos particulares. [...] Cada uma delas, quando se destaca tecida de sombra, é relativa a um conjunto que lhe falta. Brilha como uma metonímia em relação a esse todo". A conjuntura visível e concreta de uma revista se torna sugestão, capacidade evocativa e transfigurativa que pode se compatibilizar de acordo com alguma conveniência ou conexão. Por fim, há a incorporeidade, se assim a pudermos definir, da memória. Para Certeau (1994), a matéria de que é feito o pensamento é intrigante. Não é objeto, pois escapa como tal; tampouco fragmentos, já que oferece uma noção do conjunto que esquece. Nem totalidade: afinal, não se basta. Menos ainda estável. Pois, como podemos avaliar, todas as lembranças ou novos acontecimentos a altera. O pensamento seria, então, o "espaço de um não-lugar", o modelo da produção consumidora que reside em nós e que, "aproveitando as ocasiões, não cessa de restaurar nos lugares onde os poderes se distribuem a insólita pertinência do tempo" (CERTEAU, 1994, p.165).

Das análises que acompanham a atividade leitora em seus rodeios, percursos através da página, metamorfoses e anamorfoses do texto pelo olho que viaja, vôos imaginários ou meditativos a partir de algumas palavras, transposições de espaços sobre as superfícies militarmente dispostas do escrito, danças efêmeras, depreende-se ao menos em um primeiro enfoque que não se poderia conservar a rígida separação da leitura e do texto legível (livro, imagem etc.). Quer se trate de jornal ou de Proust, o texto só tem sentido graças a seus leitores; muda com eles; ordena-se conforme códigos de percepção que lhe escapam. Torna-se texto somente na relação à exterioridade do leitor, por um jogo de implicação e de astúcias entre duas espécies de "expectativa" combinadas: a que organiza um espaço *legível* (uma literalidade) e a que organiza um *démarche* necessária para a *efetuação* da obra (uma leitura). (CERTEAU, 1994, p.265)

A célebre passagem "é sempre bom recordar que não se devem tomar os outros por idiotas" (CERTEAU, 1994, p.273) é chave para concordar com a capacidade articuladora dos leitores. Certeau é assertivo na declaração, e a faz com distinção e argumentação incisiva e sólida.

De onde nasce então a muralha da China que circunscreve um "próprio" no texto, que isola do resto a sua autonomia semântica, e que faz dela a ordem secreta de uma "obra"? Quem eleva essa barreira que constitui o texto em ilha sempre fora do alcance para o leitor? Essa ficção condena à sujeição os consumidores que agora se tornam sempre culpados de infidelidade ou de ignorância diante da "riqueza" muda do tesouro assim posto à parte. Essa ficção do "tesouro" escondido na obra, cofre-forte do sentido, não tem evidentemente como base a produtividade do leitor, mas a instituição social que sobredetermina a sua relação com o texto. A leitura fica de certo modo obliterada por uma relação de forças (entre

mestres e alunos, ou entre produtores e consumidores), das quais ela se torna o instrumento. A utilização do livro por pessoas privilegiadas o estabelece como um segredo do qual somente eles são os "verdadeiros" intérpretes. Levanta entre o texto e seus leitores uma fronteira que para ultrapassar somente eles entregam os passaportes, transformando a leitura (legítima, ela *também*) em uma "literalidade" ortodoxa que reduz as outras leituras (também legítimas) a ser apenas heréticas (não "conformes" ao sentido do texto) ou destituídas de sentido (entregues ao ouvido). Deste ponto de vista, o sentido "literal" é o sinal e o efeito de um poder social, o de uma elite. Oferecendo-se a uma leitura plural, o texto se torna uma arma cultural, uma reserva de caça, o pretexto de uma lei que legitima, como "literal", a interpretação de profissionais e de clérigos *socialmente* autorizados. (CERTEAU, 1994, p.266)

O leitor ocupa esse não-lugar ao qual nos referimos, desterritorializado que está pelos textos, e procura refúgio oscilando entre aquilo que transforma por meio de sua capacidade inventiva e transmutável.

"Leio e me ponho a pensar... Minha leitura seria então a minha impertinente ausência. Seria a leitura um exercício de ubiquidade?" Experiência inicial, até iniciática: ler é estar alhures, onde não se está, em outro mundo; é constituir uma cena secreta, lugar onde se entra e de onde se sai à vontade; é criar cantos de sombra e de noite numa existência submetida à transparência tecnocrática e àquela luz implacável que, em Genet, materializa o inferno da alienação social. Já o observava Marguerite Duras: "Talvez se leia sempre no escuro... A leitura depende da escuridão da noite. Mesmo que se leia em pleno dia, faz-se noite em redor do livro". (CERTEAU, 1994, p.269)

Ora, se o tempo da leitura se confunde com o tempo do texto e o tempo do nosso tempo e todos se mostram tão fugidios, o que resta ao leitor é procurar habitar, entender e (re)organizar o espaço de sua existência.

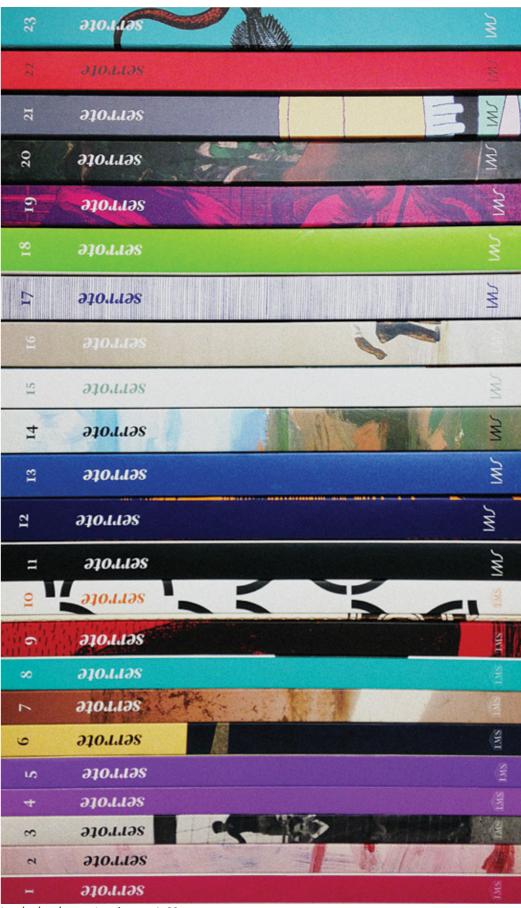
Longe de serem escritores, fundadores de um lugar próprio, herdeiros dos servos de antigamente mas agora trabalhando no solo da linguagem, cavadores de poços e construtores de casas, os leitores são viajantes;

circulam nas terras alheias, nômades caçando por conta própria através dos campos que não escreveram, arrebatando os bens do Egito para usufruí-los. A escritura acumula, estoca, resiste ao tempo pelo estabelecimento de um lugar e multiplica sua produção pelo expansionismo da reprodução. A leitura não tem garantias contra o desgaste do tempo (a gente se esquece e esquece), ela não conserva ou conserva mal a sua posse, e cada um dos lugares por onde ela passa é repetição do paraíso perdido. (CERTEAU, 1994, p.269)

Voltemos à revista *serrote*: a leitura deixa patente as táticas usufrutuárias, pois dispersa conhecimentos, acontecimentos, resíduos de construções e destruições anteriores em nossa memória. Passeamos livres pelos textos, iconografias, pois a leitura se faz ato autônomo. O "bom design" multiplica os movimentos e as possibilidades do leitor circular, organiza as travessias e transições entre os espaços. E não preserva o leitor, pois é sobre o seu imaginário que o design gráfico estende o seu poder, e o convida a se colocar nas complexas e demasiadamente tramadas redes intertextuais. De onde será impelido a participar, resgatando, talvez, as performances operacionais do artefato.

O papel é o berço da tinta. Ali há aconchego, abrigo, afagos, carícias. A aparente e enganadora fragilidade pode se perpetuar por milênios em uso respeitoso. Nós, leitores do mundo, devemos aprender a saborear, tal qual sinfonias, o sublime texto (palavras e imagens) sobre suporte material. O impresso desperta prazer tátil, prenhe de sensualidade. Prazer espiritual da leitura aliado ao prazer físico de tocar, sentir, acariciar. A leitura é uma experiência íntima e silenciosa. O design gráfico também nos lê. As revistas, assim como os livros, são muito maiores (literalmente ou não) por dentro do que por fora. Quando folheamos ou lemos *serrote*, nós a tensionamos. Mas muito mais poderoso é o intencionar que ela nos causa como resposta.

serrote



Lombadas da *serrote*, números 1–23 Página oposta: marca da *serrote* [Arquivo do autor]



serrote #1 [Arquivo do autor]



serrote #1





serrote #3



serrote #4



serrote #5





serrote #7

Capas da serrote [lojadoims.com.br]



serrote #10 [Arquivo do autor]







serrote #9



serrote #10



serrote #11



errote #12



serrote #13



serrote #14



serrote #15



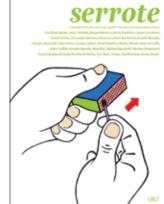
serrote #16

Capas da serrote [lojadoims.com.br]



serrote #20 [Arquivo do autor]





serrote #17

serrote #18







serrote #19

errote #20

serrote #21





serrote #22

serrote #23

Capas da serrote [lojadoims.com.br]



Quarta capa, serrote #1





Capa, Alfabeto serrote (serrote #10 1/2)









Capas, serrote #20 ½; #11 ½; #23 ½ (serrotinhas) Excertos da serrote [Arquivo do autor]



serrote #20½ (pp.12–13)



Segunda capa e página de rosto, serrote #1





Segunda capa e página de rosto, serrote #10









Ficha técnica e terceira capa, serrote #20



Excertos da serrote [Arquivo do autor]



serrote #1 (pp.88–89)



serrote #20 (pp.116–117)



serrote #1 (pp.36–37)



serrote #20 (pp.164–165)



serrote #18 (pp.146-147)



serrote #18 (pp.150–151)



serrote #20 (pp.52–53)

Excertos da serrote [Arquivo do autor]



serrote #23 (pp.164–165)



Acima: serrote #13 (pp.176–177) Abaixo: capas alternativas, serrote #13





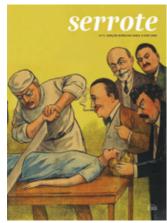
Excertos da serrote #13 [cldt.com.br]



Aplicação da marca serrote [facebook.com/revistaserrote]



Barrigas da serrote (detalhe), números 1–23 [Arquivo do autor]









serrote #8 1/2





serrote #11½



serrote #14 ½

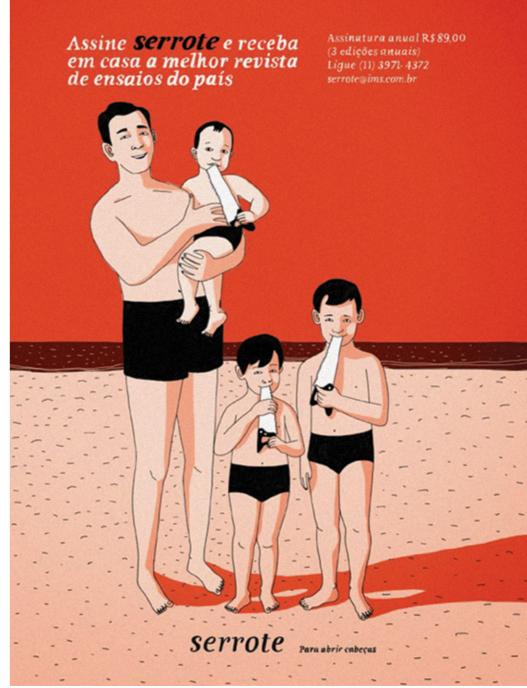


serrote #17 ½

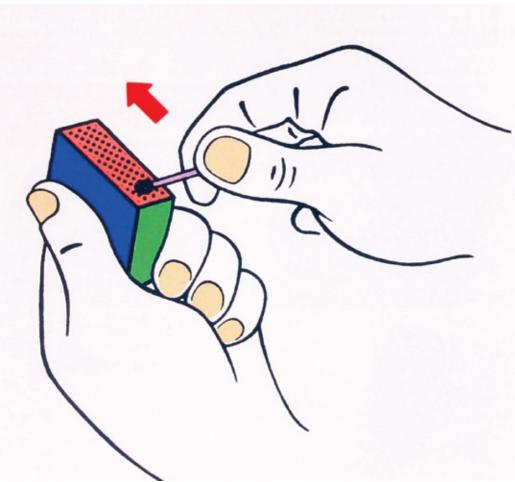




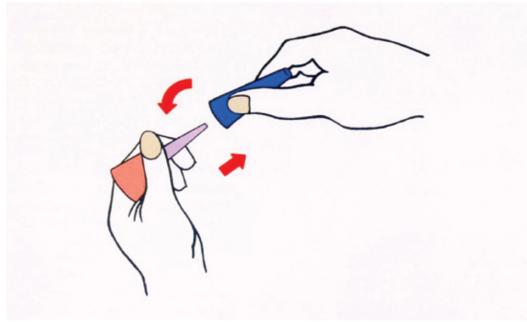




Anúncio – presente na serrote #16 (p.240) [veridianascarpelli.com]



Pequenas grandes ações, Guto Lacaz. Presente na serrote #18 (capa) [gutolacaz.com]



Pequenas grandes ações, Guto Lacaz. Presente na serrote #18 (p.70) [gutolacaz.com]



Pensação

A construção da vida, no momento, está muito mais no poder de fatos que de convicções. E aliás, de fatos tais, como quase nunca e em parte nenhuma se tornaram fundamento de convicções. Nessas circunstâncias, a verdadeira atividade literária não pode ter a pretensão de desenrolar-se dentro de molduras literárias – isso, pelo contrário, é a expressão usual de sua infertilidade. A eficácia literária significativa só pode instituir-se em rigorosa alternância de agir e escrever; tem de cultivar as formas modestas, que correspondem melhor a sua influência em comunidades ativas que o pretensioso gesto universal do livro, em panfletos, brochuras, artigos de jornal e cartazes. Só essa linguagem de prontidão mostra-se efetiva à altura do momento. As opiniões, para o aparelho gigante da vida social, são o que é o óleo para as máquinas; ninguém se posta diante de uma turbina e a irriga com óleo de máquina. Borrifa-se um pouco em rebites e juntas ocultos, que é preciso conhecer.

Rua de mão única; Posto de gasolina. WALTER BENJAMIN

LIBERDADE, LIBERDADE

Alcançamos a terceira parte do projeto de dissertação e seria coerente recapitular as aspirações teóricas da pesquisa. O objetivo principal se ancora na seguinte grande demanda: explorar o valor do design gráfico enquanto instrumento catalisador do desenvolvimento cultural humano. Ao ser decomposto em quatro pontos-chave, podemos dizer que, para alcançar tal entendimento, é de nosso intento discutir a potencialidade de significação dos artefatos; perscrutar o valor do design gráfico e a respectiva função sociocultural; investigar a dimensão qualitativa dos projetos, tentando estabelecer parâmetros para o "bom design"; e estabelecer uma correlação entre design gráfico de qualidade e desenvolvimento do capital cultural humano.

O inquérito iluminado até aqui nos permitiu apurar as questões, reconhecendo os intrincados percursos analíticos. Em certa medida, apontamos fundamentos para superar os dois primeiros objetivos secundários. Seguiremos na diligência teórico-experimental, promovendo o escrutínio do nosso objeto empírico, em busca de uma convergência que possa resultar em melhor compreensão da problematização central do projeto de pesquisa. Os fundamentos que discutiremos nesta terceira parte corroboram para dar consistência à dimensão qualitativa do design gráfico e também para evidenciar a possível reflexividade dos projetos nos usuários.

Alcançar o nosso intento requer relativizar as noções de responsabilidade e liberdade. Vimos com Vilém Flusser que são atributos importantes quando discutimos o papel do design gráfico na sociedade contemporânea. Se responsabilizar pelo projeto é perceber a presença de um destinatário. Sustentamos que a revista *serrote*, abrindo as páginas sobre nós, promove um exercício para o incremento da liberdade, da autonomia individual, direciona o combate dos males causados por diferentes modos de privação, destituição e opressão humanas. A relevância da discussão está em constatar que o design gráfico pode formar, deformar ou transformar o olhar. O projeto de design gráfico é uma arte do possível, do fabricável, o que constitui premissa que permitiria reivindicar a transformação de um *modus operandi* em *modus vivendi*.

A expansão da liberdade é vista, por essa abordagem, como o principal fim e o principal meio do desenvolvimento. O desenvolvimento consiste na eliminação de privações de liberdade que limitam as escolhas e as oportunidades das pessoas de exercer ponderadamente sua condição de agente. A eliminação de privações de liberdades substanciais, argumenta-se aqui, é constitutiva do desenvolvimento. Porém, para uma compreensão mais plena da relação entre desenvolvimento e liberdade, precisamos ir além desse reconhecimento básico (ainda que crucial). A importância intrínseca da liberdade humana em geral, como o objetivo supremo do desenvolvimento, é acentuadamente suplementada pela eficácia instrumental de liberdades específicas na promoção de liberdades de outros tipos. Os encadeamentos entre diferentes formas de liberdade são empíricos e causais, e não constitutivos e compositivos. Por exemplo, há fortes indícios de que as liberdades econômicas e políticas se reforçam mutuamente, em vez de serem contrárias umas às outras (como às vezes se pensa). Analogamente, oportunidades sociais de educação e assistência médica, que podem requerer a ação pública, complementam oportunidades individuais de participação econômica e política e também favorecem nossas iniciativas para vencer privações. Se o ponto de partida da abordagem é identificar a liberdade como o principal objetivo do desenvolvimento, o alcance da análise de políticas depende de estabelecer os encadeamentos empíricos que tornam coerente e convincente o ponto de vista da liberdade como a perspectiva norteadora do processo de desenvolvimento. (SEN, 2010, p.10)

O que alimenta a nossa expectativa é compatibilizar a ideia de cultura como um dos componentes constitutivos do desenvolvimento humano. E o desenvolvimento cultural, pretendemos fazer acreditar, está em estreita relação com diferentes noções de liberdade.

As liberdades não são apenas os fins primordiais do desenvolvimento, mas também os meios principais. Além de reconhecer, fundamentalmente, a importância avaliatória da liberdade, precisamos entender a notável relação empírica que vincula, uma às outras, liberdades diferentes. Liberdades políticas (na forma de liberdade de expressão e eleições livres) ajudam a promover a segurança econômica. Oportunidades sociais (na forma de serviços de educação e saúde) facilitam a participação econômica. Facilidades econômicas (na forma de oportunidades de parti-

Re/vis-à-vis/ta — Pensação **204** / **205**

cipação no comércio e na produção) podem ajudar a gerar abundância individual, além de recursos públicos para os serviços sociais. Liberdades de diferentes tipos podem fortalecer umas às outras. (SEN, 2010, p.26)

Interpretamos o capital cultural humano em relação ao juízo de que um indivíduo possui potencial para fazer ou ser determinadas coisas. No limite, tudo aquilo que desejar. Parte das características pessoais, origens socioeconômicas, condições epaçotemporais. E desemboca na expectativa de que o desenvolvimento desse capital permitirá ganhos diretos e indiretos. Desde se conhecer melhor e encontrar sentidos que lhe permitam viver com mais conforto, passando pelo aumento da produtividade (o que implica melhor rentabilidade sobre o capital investido) e até a qualificação das relações com o outro e com o ambiente. No desenvolver do capital, ou da capacidade humana, como prefere Amartya Sen, entendemos estar o fundamento para o exercício de uma vida em direção a um pouco mais de liberdade.

Correndo o risco de simplificação excessiva, pode-se dizer que a literatura sobre o capital humano tende a concentrar-se na atuação dos seres humanos para aumentar as possibilidades de produção. A perspectiva da capacidade humana, por sua vez, concentra-se no potencial — a liberdade substantiva — das pessoas para levar a vida que elas têm razão para valorizar e para melhorar as escolhas reais que elas possuem. Essas duas perspectivas não podem deixar de estar relacionadas, uma vez que ambas se ocupam do papel dos seres humanos e, em particular, dos potenciais efetivos que eles realizam e adquirem. Mas o aferidor usado na avaliação concentra-se em realizações diferentes. (SEN, 2010, p.372)

É uma noção interessante e não esconde a dificuldade perante um ambiente resistente a grandes transformações e, muitas vezes, mais repressor do que estimulador em termos culturais. A contribuição dos projetos de design gráfico, reiteramos, é contingente, pois habita um terreno de expectativa e mera possibilidade. Tarefa de longo prazo, requer grande esforço quanto ao exercício da alteridade e do altruísmo e não se ilude e nem deve se pautar pela expectativa de resultado fácil, imediato ou fantasioso.

A cultura funciona como um sistema aberto em relação ao cérebro e de forma específica; os diferentes tipos de ambiente estimulam ou deixam de estimular o processamento paralelo do cérebro em regiões como o córtex pré-frontal. Assim é que Martha Nussbaum e Amartya Sen preferem a palavra capacidade e habilidade, sendo cada capacidade ativada ou reprimida pela cultura. Como vimos nos estudos sobre o ato de agarrar e a preensão, uma capacidade é desenvolvida na própria estrutura dos ossos da mão humana; embora algumas mãos sejam maiores e outras, dotadas de nascença de um alcance lateral maior, a verdadeira diferença entre as mãos capazes e as desajeitadas está na maneira como cada uma delas é estimulada e treinada. (SENNETT, 2013, p.308)

As abrangentes questões envolvendo as múltiplas noções de liberdade não serão resolvidas por este modesto estudo, certamente. E é justamente o que nos incita a propor mais um vestígio que contribua, de alguma forma, para novas investigações sistemáticas. Como sabemos, toda abordagem teórica ilumina alguns elementos e mantém outros à sombra. No nosso caso, acreditamos na autonomia do raciocínio como instigador de um autoconhecimento que pode levar a uma existência mais satisfatória. A cultura é indutora de liberdade. Liberdade, para nós, reflete possibilidades de arbítrio. Ao se colocar como agente ativo, o ser humano se dispõe a colher efeitos benéficos. Larguemos mão do termo artefato por um trocadilho: objetos afiam objetivos. E para tanto, exigem a aplicação de um princípio que acompanha a história da civilização: o pensamento.

No meio do caminho

Há uma pedra no meio do caminho. E logo remetemos ao verso drummondiano: "no meio do caminho tinha uma pedra". Poderia haver também a fotografia de uma pedra. E, por que não, uma descrição mineralógica impressa da pedra obstruindo o mesmo caminho. Esse é um de vários exemplos trabalhados por Flusser (2007) para demonstrar, relacionar e expor a dicotomia existente entre os pensamentos em linha e os em superfície.

A linha representa o mundo a partir de um processo, em uma série de sucessões. É normativa, direcionada, imposta. A linguagem escrita é a concepção mais evidente da expressão do pensamento em

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 206 / 207

linha. Para ler uma linha, seguimos o texto e captamos a mensagem. A superfície é mais sugestiva, vaga, complexa e parte de um sentido proposto. Procedemos com uma análise seguida de síntese, mas o inverso também é verdadeiro. Alcançamos e apreendemos a mensagem e depois passamos a decompô-la. A linha almeja alcançar um destino, a superfície já está lá, com a diferença que pode demonstrar como chegou. Para Flusser (2007), a estrutura do pensamento e comportamento é diretamente influenciada por essa dicotomia de leitura.

A pedra lá fora habita o reino da experiência imediata. É um fato. A fotografia é nativa do reino das imagens e ainda podemos conceber a explicação teórica, residente no reino conceitual. Linha e superfície, cada qual à sua maneira, intermedeiam a relação que estabelecemos com a pedra.

A compreensão do mundo que os seres humanos constroem é bem diferente do fluxo de sensações que o mundo lhes apresenta. Eles empacotam sua experiência na forma de objetos e acontecimentos. Organizam esses objetos e acontecimentos na forma de afirmações, que tomam como caracterizações de mundos reais e possíveis. As caracterizações são fortemente esquemáticas: elas selecionam certos aspectos de uma situação e ignoram os outros, permitindo que a mesma situação seja interpretada de múltiplas maneiras. (PINKER, 2008, p.482)

Flusser (2007) argumenta que a síntese entre a mídia linear com a de superfície pode resultar em uma nova civilização. Compartilhamos desse entendimento e pretendemos testar a viabilidade de entender as revistas como um híbrido de linha e superfície, onde os textos operam códigos conceituais objetivos, conscientes – o pensamento em linha – e o design gráfico configura não apenas linhas, como também os códigos imagéticos subjetivos, inconscientes, ou seja, o pensamento em superfície. Conforme o texto carrega a nitidez do sentido, o projeto expressa toda uma outra riqueza de significados.

Uma fotografia não é a imagem de uma circunstância (assim como a imagem tradicional o é), mas é a imagem de uma série de conceitos que o fotógrafo tem com relação a uma cena. A câmera não pode existir sem textos (por exemplo, as teorias químicas), e o fotógrafo também precisa

primeiro imaginar, depois conceber, para, por fim, poder "imaginar tecnicamente". (FLUSSER, 2007, p.136)

Há um contraste com a ideia de propósito e moralidade dos artefatos – *leitmotiv* da prática de projeto de design gráfico como campo de conhecimento – já que atribuímos qualidades que podem sequer deles derivar. Constatamos, na realidade, que a interpretação decorre de nosso repertório cultural e de uma conjunção muito particular da interação que com eles estabelecemos.

O propósito das pinturas rupestres era permitir a caçada de cavalos; o propósito dos vitrais das catedrais era permitir a oração a Deus; o dos mapas rodoviários era orientar o transporte de veículos; e o das projeções estatísticas era tomar decisões. É necessário aprender a decifrar essas imagens, é preciso aprender as convenções que lhes imprimem significados, e mesmo assim é possível que se cometam enganos. Por exemplo: seria um erro decifrar mapas rodoviários como se fossem pinturas rupestres (mágicas para turistas caçadores), ou como se fossem projeções (propostas para construir estradas). A "imaginação" que produz mapas rodoviários não é a mesma que produz pinturas rupestres e projeções. Explicar as imagens com a ajuda de textos pode então ser muito útil. (FLUSSER, 2007, p.143)

A nossa consciência histórica resulta em uma tentativa de submeter a imaginação à crítica da razão. E, por isso, devem ser narradas, contadas, projetadas. Flusser (2007, p.147) acrescenta que "textos são feitos para criticar as imagens, e a escrita, como um código, é uma análise de superfícies em linhas".

Amparados em Flusser (2007), entendemos que os artefatos são projetados para reduzir o abismo existente entre nós e o mundo. Para dar sentido à nossa existência e entorno precisamos mediar, criar símbolos e ordená-los em códigos. Entender e interpretar um artefato é lançar uma rede conceitual, uma série de pontos sobre a superfície, para assim captarmos todo aquele significado que não nos escapa por entre os intervalos da trama. O pensamento em linha, dada sua sequencialidade, não impõe propriamente uma hierarquia dos elementos dentro de um diagrama ou impressos sobre

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 208 / 209

uma página. O pensamento em superfície depende, sobretudo, da materialidade: o substrato, as margens, o volume. Procura articular o comportamento a partir dos nossos contratos com o mundo artificial. Segundo Moles (1989), é dentro da habilidade de ministrar a linguagem dos signos que o designer gráfico pode impor um valor educacional e cultural. E pretendemos fazer acreditar que as relações estabelecidas são reversíveis, no sentido de que aquele que capta alguns dos sentidos propostos pelo artefato está apto a ressignificar e disseminar o conhecimento.

Embora espaço, tempo e causalidade (junto com lógica e substância) organizem nosso mundo, os paradoxos que contaminam esses conceitos – o espaço e o tempo que não são nem finitos nem infinitos, opções que não são nem causadas nem não-causadas - provam que eles não fazem parte do mundo autocoerente, e sim de nossa cabeca não-necessariamente-coerente. Existe um mundo, é certo; ele afeta nossos órgãos dos sentidos, enchendo nossa mente de conteúdo sensorial e assim impedindo nossos pensamentos de ser meras alucinações. Mas, como só entendemos o mundo por intermédio das estruturas de nossa mente, não temos como, escreveu Kant, conhecer o mundo em si. No fim das contas, não é um mau negócio. Apesar de jamais podermos conhecer diretamente o mundo, não dá pra alguém conhecer o mundo sem algum tipo de mente, e as mentes que nos couberam se harmonizam bem o suficiente com o mundo para tornar a ciência possível. Newton, por exemplo, escreveu que em sua teoria "o tempo absoluto, verdadeiro e matemático, em si, e por sua própria natureza, flui igualmente sem relação a nada", e que "o espaço absoluto, em sua própria natureza, sem relação a nada externo, permanece sempre similar e imóvel. Para Kant essas são as plataformas da mente para negociar a realidade, e é inútil tentar pensar sem elas, ou contorná-las. (PINKER, 2008, p.184)

Vale ressaltar que o processo de ressignificação que promovemos é bem mais complexo do que simplesmente desmontar e remontar os sentidos que o mundo nos impõe. Peças e componentes que aparentam ser incompatíveis se conectam, construindo novos sentidos de tal forma amalgamados que já não seríamos capazes de rastrear suas origens. Kant tentou forjar uma síntese do empirismo e do racionalismo, que, em linhas bem gerais, funciona bem no debate natureza-educação de hoje em dia. A mente não é uma mera associadora de impressões sensoriais (como no empirismo no tempo dele e no conexionismo no nosso), nem vem equipada com conhecimentos reais sobre o conteúdo do mundo (como em algumas versões do racionalismo no tempo dele e no Nativismo Extremo no nosso). O aparato inato da mente contribui é com um conjunto de estruturas abstratas e conceituais que organizam nossa experiência – espaço, tempo, substância, causação, número e lógica (hoje podemos acrescentar outros domínios, como seres viventes, outras mentes e a língua). Mas cada uma delas é uma forma vazia que precisa ser preenchida pelos exemplos verdadeiros, fornecidos pelos sentidos ou pela imaginação. Como explicou Kant, sua tese não "admite absolutamente nenhuma representação divinamente implantada ou inata [...]. É preciso, no entanto, existir um fundamento no sujeito que torne possível a essas representações se originarem dessa maneira, e não de outra [...]. Esse fundamento, pelo menos, é inato". A versão de Kant do nativismo, em que a mente é dotada de estruturas de organização abstrata mas não do conhecimento real, é a mais viável atualmente, e pode ser encontrada, por exemplo, na lingüística chomskiana, na psicologia evolutiva e na abordagem ao desenvolvimento cognitivo chamada especificidade de domínio. Pode-se até dizer que Kant anteviu o formato de uma solução para o debate natureza-educação: caracterizar a organização de experiências, qualquer que seja ela, que possibilita o aprendizado útil. (PINKER, 2008, p.186)

Acrescentamos e refletimos, a partir de Moles (1989), que a vida cotidiana não deve ser o resíduo, mas sim a dimensão principal para a expressão da autonomia pessoal, para o preenchimento da existência e construção de um projeto individual. Precisamente, devido à pequenez e negligência, os micro-eventos da vida corrente – os microvalores, os microcenários – vêm sendo desdenhados ou rejeitados como aspecto fundamental do nosso comportamento e modos. Se pensarmos em microdecisões cotidianas, ao invés da insípida rotina, seremos capazes de argumentar levando em consideração a relevância do design gráfico. A cultura material se expressa, no design gráfico, por dois vieses: um físico, palpável (ponte, porta, papel) e

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 210 / 211

outro simbólico, a partir da linguagem dos signos (setas, hierarquia, ordem). As revistas, por exemplo, representam a aparência, privilegiada e padronizada, de um conhecimento projetado pelos signos do mundo dos artefatos e ações. Nossa existência, conforme Moles (1989), se torna progressivamente mais simbólica porque reside mais e mais dentro de um mundo projetado por ideias, onde preparamos nossas ações e atitudes não com os artefatos em si, e sim com os signos por eles designados.

Expressamos, assim, mais um argumento que contribui para promover o papel do designer gráfico no cotidiano, já que, projetando os signos, traduz os aspectos simbólicos do meio e nos prepara para as atitudes efetivamente reais. A cultura material nos dá acesso para a correspondência entre o mundo dos signos e um modo de existência, conectando aspectos simbólicos de sucessivas "paisagens", com os quais construímos nossa trajetória para além daquela configurada e perseguida pelo projeto.

Moles (1989) destaca que os projetos inventariam as ações disponíveis no mundo. Desde o mais modesto significado, como encontrar uma saída na estação do metrô, e cumulativamente ramificando para todos os aspectos da vida cotidiana. Os artefatos entrelaçam ações e sentidos, e na base das formas está o conteúdo que guiará nossas ações futuras. Adquirimos conhecimento a partir, basicamente, de dois processos fundamentais: a exploração por escaneamento, que permite depurar os signos. E também por meio de amostragem, seja randômica ou hierárquica, base para perceber camadas cada vez mais profundas de sentido. Em certa medida, o aprendizado obtido pelo relacionamento com os artefatos é imprevisível, pois escapa ao controle estrito do projetista. Isso se dá porque a qualidade de relacionamento e usufruto é potencial e latente. Habita o terreno da eventualidade e depende de circunstâncias exteriores ao projeto em si.

O modo de acesso do design gráfico ao indivíduo é a *contingência*. Humanos vagueiam através do espaço-tempo, seja na cidade ou na página impressa – onde as mensagens do visualista aparecem. Eles as encontram, as aceitam, ou as rejeitam.⁷ (MOLES, 1989, p.122)

Exatamente nesse sentido, Moles (1989) incorpora um conceito fundamental à nossa proposição da capacidade do design gráfico se comportar como instrumento para o desenvolvimento do capital cultural: a autodidaxia. Ainda que não possua uma ideologia própria, o design gráfico provoca consequências. Servindo como um amplificador das ideias, modos de comportamento cultural, o projeto de design gráfico esquematiza valores e saberes, os fortalecem e os ativam. Concluímos, em acordo com Moles (1989), que o designer gráfico, por lidar com os signos, traz os artefatos de volta ao estado daquilo que efetivamente são: ferramentas ou modos de comportamento. Assume, portanto, por meio dos projetos, a responsabilidade de comunicar os aspectos simbólicos do mundo e, consequentemente, nos alimentar e preparar para atuar e experienciar o entorno.

Podemos recorrer a uma ideia de Pinker (2008) para afirmar que o design gráfico é um meio finito com uso infinito para a construção do conhecimento. Os projetos utilizam um aparato combinatório de elementos com o objetivo de comunicar. E é justamente a capacidade de combinar ideias que possibilita o desenvolvimento do capital cultural, ainda que limitado por um estoque restrito de conceitos e relações. Para ilustrar, Pinker estabelece uma analogia com a Starbucks.

Assim como um cliente da Starbucks pode pedir um café de quase 100 mil formas diferentes (multiplicando os diversos tamanhos, as torrefações, os teores de cafeína, os sabores, os tipos de preparação e os tipos de leite), o dono de uma cabeça humana pode dar origem a uma variedade impressionante de pensamentos, multiplicando os modos de combinar objetos, acontecimentos, causas e objetivos. (PINKER, 2008, p.491)

Enquanto mediação para a legibilidade e entendimento do meio, o projeto de design gráfico nos prepara para a ação efetivamente real. Esquematiza, fragmenta, constrói, simplifica, abstrai, representa, organiza e procura maneiras de transmitir o saber e convencer as pessoas a reconhecerem nele uma fonte de conhecimento de si, do

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 212 / 213

^{7.} Graphic design's mode of access to the individual is the *contingency*. Humans wander through space-time, whether of the city or the printed page – where the

graphic messages of the visualist appear. They encounter them, accept them, or reject them. [Tradução do autor]

outro e do entorno. Nesse sentido, inclusive, a função sociocultural do design gráfico se assenta e o designer se coloca como mediador, projetando a aparência do mundo fabricado, artificial, antes mesmo dos artefatos poderem ser agarrados entre as mãos ou tocados pela inteligência dos sentidos do sujeito. A aparência e a legibilidade do ambiente é o meio possível e potencial para se reduzir o embaraço, hesitações que o cotidiano nos impõe. Por conseguinte, para que essa redução se consuma, é necessário incrementar a percepção do entorno. O que justifica e sublinha o desenvolvimento cultural também como um projeto de design gráfico.

As pessoas não estão algemadas a uma única metáfora quando pensam nas coisas, mas são capazes de trocar de metáfora, procurando a maior compatibilidade possível entre as relações entre os conceitos na metáfora e as relações entre as coisas que estão tentando entender. E essa busca pode ser movida por uma intuição crucial. As pessoas sentem que suas palavras falam *sobre* as coisas do mundo, em vez de ser meras definições presas num círculo de termos de auto-referência [...]. Do mesmo modo, as pessoas pensam nas afirmações como coisas que são *objetivamente* verdade ou mentira, e não só como coisas que *acreditam* ser verdade ou mentira [...]. A intuição de que as idéias podem ou não indicar coisas reais no mundo, e de que as crenças sobre o mundo podem ser verdadeiras ou meras crenças, faz com que as pessoas ponham à prova a fidelidade de suas analogias à estrutura causal do mundo, rejeitando as características irrelevantes e se focando nas explanatórias. (PINKER, 2008, p.492)

Mais um paradoxo se apresenta: a dificuldade em comprovar a capacidade de desenvolver o capital cultural humano reside naquilo que entendemos ser o grande trunfo do design gráfico. Sua manifestação pulverizada, suas micropresença e mini-atuação cotidianas, além da natureza das transformações culturais que pode provocar serem potenciais, lentas e graduais fazem com que o poder do design gráfico seja praticamente imperceptível. Recorremos ao cientista cognitivo Steven Pinker que, ao explorar a matéria de que é feita o pensamento, não trata especificamente do design gráfico, mas auxilia no entendimento de como se dão as transformações, mutações que

somos capazes de provocar a partir do desenvolvimento das nossas capacidades cognitivas.

É claro, porém, que nada disso é natural. Se depender dos nossos próprios recursos, temos a propensão de recair nas nossas concepções instintivas — o que ressalta o papel da educação numa democracia científica, e até sugere uma reafirmação do propósito que ela tem (um princípio surpreendentemente ausente nos níveis mais elevados de instrução hoje em dia). O objetivo da educação é compensar as falhas do nosso jeito instintivo de pensar o mundo físico e social. E a educação tem mais chances de ser bem-sucedida se, em vez de implantar afirmações abstratas em cabeças vazias, usar os modelos mentais que são nosso equipamento padrão, aplicando-o a novos temas em analogias seletivas e organizando-as em combinações inovadoras e mais sofisticadas. (PINKER, 2008, p.494)

Pinker não apenas articula os modos como construímos o pensamento. Ele também estabelece os parâmetros para desenvolvê-lo. Ser capaz de processar as informações, desenvolver uma curiosidade genuína para conhecer coisas novas, interpretar o mundo de modo menos banal são as bases para o progresso cognitivo.

O primeiro caminho de saída é a metáfora conceitual. Os seres humanos pegam seus conceitos de espaço, tempo, causalidade e substância, eliminam o peso do conteúdo físico para o qual eles foram criados e aplicam a estrutura residual a questões mais leves. As pessoas cooptam o conceito de um objeto em determinada localização e o usam para uma entidade em determinada circunstância [...]. Cooptam o conceito de um antagonista que exerce uma força e o usam para outros tipos de causação, como a pressão social ou conflitos internos [...]. Juntas, essas abstrações fornecem meios de expressar uma variável com uma grandeza e uma causa e seu efeito — um mecanismo conceitual suficiente para enquadrar as leis básicas da ciência. E os seres humanos têm a sua disposição mais metáforas articuladas, que exploram para conjuntos mais complexos de pensamentos — viagens para o amor, guerra para discussões, cordões para filiações políticas. As metáforas não são só tropos literários, mas captam também equivalências profundas nas

redes causais, e as pessoas as utilizam não apenas para falar, mas para raciocinar. (PINKER, 2008, p.490)

Como segundo elemento necessário para o desenvolvimento cognitivo, o cientista cita a capacidade de articular e conectar elementos dispersos pelo ambiente.

O segundo caminho para a saída é o poder combinatório da língua – o "uso infinito de meios finitos", pelo qual as palavras são organizadas em expressões e frases cujos significados podem ser deduzidos a partir dos significados das palavras e da forma como elas são dispostas. O aparato combinatório da gramática é um reflexo do aparato combinatório do pensamento, cada expressão expressando uma idéia complexa. [...] este é o momento de lembrar que o caráter combinatório da linguagem e do pensamento permite que tenhamos uma explosão de idéias, embora estejamos equipados de um estoque limitado de conceitos e relações. (PINKER, 2008, p.491)

Ao desenvolver, exercitar e utilizar as metáforas e as combinações "somos capazes de ter idéias novas e encontrar novas maneiras de administrar o que nos toca" (PINKER, 2008, p.495).

Quando se associam essas duas aptidões — metáfora e composicionalidade —, o mentalês é colocado para trabalhar, concebendo e expressando um vulcão incansável de idéias. As pessoas podem descobrir novas metáforas enquanto se empenham em entender alguma coisa, e podem combiná-las para formar metáforas e analogias ainda mais novas e complexas. (PINKER, 2008, p.492)

Acreditamos que o desenvolvimento do pensamento – o capital cultural humano – está centrado justamente no nosso poder de enxergar além daquilo que já são características intrínsecas e formais do nosso ambiente. A capacidade de imaginar, subverter e promover deslocamentos de sentidos e significados possibilita multiplicar ou (re)criar as ferramentas disponíveis. E tudo isso se conecta organicamente à ideia de fetichismo provocado pelos artefatos de design. O que nos habilita a arriscar um passo além e discutir em que me-

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação **216** / **217**

dida e de quais maneiras a qualidade dos projetos de design gráfico promove e intensifica o desenvolvimento do capital cultural.

ABAIXO AS ASPAS!

Em Gênesis, na Bíblia, temos que quando Deus começou a criar o céu e a terra, a Terra era sem forma e vazia. E assim foram sendo criados os mares, os animais, os homens. Na sequência aos atos criacionais, lemos: "e viu Deus que isso era bom" (Gn 1, 1–31).

O que exatamente definimos como bom? Dentro do nosso interesse de pesquisa, quais parâmetros regeriam o "bom design"? A questão parece estar longe de ser respondida, e mesmo por isso não furtaremos de nos atirarmos sobre ela. O intuito consiste em contribuir para futuras pesquisas que aprofundem o tema e permitir a utilização do termo bom design, sem aspas, esses poderosos chifres protetores e defensivos contra o risco teórico ou escudos inibidores de uma discussão com o rigor técnico e científico desejável.

Analisar a dimensão qualitativa do design gráfico é buscar entender uma práxis fundada em princípios norteadores. Esclarecemos que não é pretensão estreitar o campo nem sequer limitar a atuação apenas a iniciados legitimados. A ênfase recai sobre a necessidade de conhecer, reconhecer, atos projetuais mais ou menos potencializadores da dinâmica sociocultural a qual nos propomos investigar. Ressaltamos também que, quando exploramos a noção de juízo de valor no design gráfico, estamos abordando exclusivamente o projeto. O que não desconsidera a importância de outras instâncias imprescindíveis à materialização e interpretação; teríamos, para citar algumas, os meios de produção disponíveis, a distribuição ou a análise da recepção dos artefatos. O bom design, nesse sentido, será discutido levando em conta tão somente a relação que se estabelece entre o designer gráfico, o projeto e o meio circundante.

Propomos algumas virtudes imprescindíveis ao desenvolvimento de um bom projeto de design gráfico. As especificidades dialogam, em maior ou menor grau, com outras tentativas de sistematização operadas dentro da área do próprio design ou da literatura. Um paralelo profícuo, *mutatis mutandis*, se estabelece com Calvino (1990), em seu *Seis propostas para o próximo milênio*. Bonsiepe (2011) traz outras contribuições ao abordar virtudes do design no livro *Design*,

Cultura e Sociedade. Rafael Cardoso (2012) é relevante na medida em que especula acerca de propostas valorativas à atividade do designer. Dieter Rams, com o consagrado *The Ten Principles of Good* Design (LOVELL, 2011), também compõe a lista.

Temos que viver exatamente no ponto de equilíbrio de uma equi-*valência* entre o livre fluxo do impulso criativo e o constante questionamento em busca da qualidade. Sem visão crítica, criamos lixo. Com excesso de crítica, criamos bloqueio. Para nos expressarmos livremente, precisamos dominar a técnica. É um diálogo constante entre imaginação e disciplina, paixão e precisão. Precisamos harmonizar a materialidade da prática diária com a volatilidade da fuga diária em busca do desconhecido. (NACHMANOVITCH, 1993, p.155)

Temos por princípio que toda atividade deveria se preocupar com a perícia e com as boas práticas. Tratamos aqui de uma sobretudo criativa, que naturalmente se rebela contra qualquer conjunto de regras que poderia vir a estreitar as possibilidades projetivas. O que ressalvamos é a necessidade de perceber a prática para e além do projeto. Encontrar um instável ponto de equilíbrio que tome a parte pelo todo, e vice-versa. Os designers gráficos, assim como profissionais de outras atividades que lidam diretamente com a configuração de artefatos, estão implicados em configurá-los de acordo com escolhas conscientes e uma percepção expandida do projeto, assim como pensar e construir o entorno a partir da formatação de seus projetos.

O design também tem outro tipo de ressonância. Não vamos esquecer que o bom design é também um prazer em si mesmo. A qualidade estética e escultural de um copo ou uma cadeira e a elegância intelectual de uma interface são expressões criativas intrinsecamente apreciáveis. Como também a elegância com que um programa de software interage com seus usuários. (SUDJIC, 2010, p.50)

Sobre essa discussão propomos suspender a obsessão pelo certo ou errado e a hostilidade que usualmente paira sobre um pensamento investigativo ou questionador. Se procurarmos uma definição referente à boa qualidade de um trabalho, ela estaria mais relacionada à

maneira como deve ser realizado ou com a funcionalidade do produto do projeto? Na diferença entre correção e funcionalidade nasce o conflito. Para Sennett (2013) uma sutileza filosófica que se expressa na diferença linguística entre "prática" e "prático".

Desse modo, seguindo a medida absoluta de qualidade, o escritor volta obsessivamente a cada vírgula, até que o ritmo de uma sentença fique bom, e o carpinteiro entalha as peças de uma junta macho-fêmea até que as duas estejam rigidamente encaixadas, sem necessidade de parafusos. Seguindo a medida da funcionalidade, o escritor entregará o texto no prazo, estejam ou não todas as vírgulas no lugar, já que o que é escrito precisa ser lido. O carpinteiro sintonizado com a funcionalidade ficará menos preocupado com cada detalhe, sabendo que os pequenos defeitos podem ser corrigidos por parafusos ocultos. Mais uma vez, a questão é concluir o trabalho para que a peça possa ser usada. Para o absolutista que há em todo artífice, cada imperfeição é um fracasso; para o profissional, a obsessão com a perfeição pode ser a receita do fracasso. (SENNETT, 2013, p.57)

Quanto melhor alguém pratica uma prática, desenvolvendo as habilidades e competências para a consecução do possível e do particular, maior a tendência de que mais prático se torne. O perigo, conforme nos alerta Sennett (2013), é o efeito ser contrário: melhor a técnica, mais inatingíveis os padrões. A perfectibilidade vai se tornando um fardo a carregar. As mudanças do projeto gráfico da *serrote*, inauguradas na edição de número 20 foi, de fato, um reajuste, como prescreve o respectivo texto editorial. É algo que encanta, pois revitaliza um projeto que já considerávamos de excelente qualidade técnica. Talvez o perigo seja outro, em contraponto a Sennett, o de imaginar que nunca é possível melhorar. De fato, e aqui concordamos integralmente com Richard Sennett (2013, p.60), "fazer um bom trabalho significa ser curioso, investigar e aprender com a incerteza".

O termo incorporação dá conta aqui de um processo essencial a todas as habilidades artesanais, a conversão da informação e das práticas em conhecimento tácito. Se uma pessoa tivesse que pensar em cada movimento para acordar de manhã, levaria uma hora para sair da cama.

Re/vis-à-vis/ta — Pensação **218** / **219**

Quando falamos de fazer algo "instintivamente", muitas vezes estamos nos referindo a comportamentos que de tal maneira entraram em nossa rotina que não mais precisamos pensar a respeito. Aprendendo uma capacitação, desenvolvemos um complicado repertório de procedimentos desse tipo. Nas etapas mais avançadas dessa capacitação, verifica-se uma constante interação entre o conhecimento tácito e a consciência presente, funcionando aquele como uma espécie de âncora, esta, como crítica e corretivo. A qualidade artesanal surge dessa etapa mais avançada, em julgamentos a respeito de suposições e hábitos tácitos. (SENNETT, 2013, p.62)

No ato em que o tácito se torna tático, o bom design incorpora conhecimentos outros, de ordem espacial, lógica, iconográfica. São formas de conhecimento traduzidas pelas formas configuradas nos artefatos. Parafraseando Sennett (2013), a qualidade de um projeto tende a estimular os relacionamentos. O design gráfico produz ideias relacionais por meio dos artefatos, dá pistas para o entendimento do entorno, de um próprio e do outro. E enfatiza a experiência através do "diálogo entre o conhecimento tácito e a crítica explícita" (SENNETT, 2013, p.64).

O cabo de forças que opõe a qualidade de um projeto baseada na correção e outra na experiência prática coloca o designer gráfico no centro do jogo de interesses humanos. Bil'ak (2016, p.1) acredita que o "design é comumente considerado um atributo superficial e, de modo geral, o que distingue um objeto de 'design' de outro ordinário não é necessariamente a sua função, mas a aparência (e, claro, o preço que vem com ele)". Contudo, Bil'ak defende uma definição um pouco menos rarefeita do design, considerando o impacto dos artefatos e ideias nos usuários. O design não se justifica para oferecer um estilo mais glamoroso, e sim sobre as possibilidades de uma vida mais satisfatória. Pesquisar sobre o que é o design é questão séria e permanente. Mas estamos interessados em algo mais abrangente: como ele nos provoca. Que impulsos nos compelem a pensar e agir de forma diferente. Projetar nessa perspectiva corresponsabiliza o

designer gráfico pelo desenvolvimento cultural dos indivíduos e de uma comunidade. Ainda que não se possa atribuir correspondência direta e vinculante entre os efeitos dos projetos de design gráfico e o incremento do capital cultural humano, sem dúvida se tratam de consequências indiretas.

É possível problematizar um pouco a questão de atribuir o desenvolvimento cultural a operações específicas. Ao indagar como poderíamos perceber causa e efeito dentre as atividades estimuladoras da cognição, percebemos que nos escapa uma resposta plausível. Os procedimentos do senso comum, tidos como essenciais, como educação formal, criação familiar, meio ambiente estimulante não são garantias reais. Isto é, ainda que experimentos e dados comprovem vínculos entre educação e desenvolvimento, por exemplo, nada garante que estudar mais tempo do que a média, necessariamente, resultará em maior desenvolvimento, autonomia, liberdade. Justamente porque dependemos de todos os fatores essenciais funcionando em sintonia com outros acasos, percalços, oportunidades. O design gráfico, ocupando esse cenário, não se exime da responsabilidade e tampouco flerta com discurso muito abrangente, como se afiançasse a salvação social. A prática de projeto é uma pequena força de interação que interliga componentes do sistema cultural humano.

O que se pretende discutir de modo mais assertivo é como os modos de fazer condizem com modos de usar e conduzem à transmissão do conhecimento. Podemos deslocar um argumento de Sennett (2013, p.92) para o nosso entendimento: "trata-se da absorção no conhecimento tácito, não dito nem codificado em palavras, que ocorreu nesses lugares e se transformou em hábito, através dos milhares de gestos quotidianos que acabam configurando uma prática". Mesmo fora do contexto trabalhado por Sennett, a passagem partilha o sentido em que acreditamos estar o projeto de design gráfico da revista *serrote* e na maneira como comunica suas intenções culturais.

Como técnica, o design gráfico opera nos terrenos material e imaterial. Há uma força simbólica derivada de sua aparência silenciosa e invisível. Não um silêncio que não se expressa, pelo contrário: é justamente nele que manifesta sua autoridade. O projeto deriva do fato de o designer gráfico enxergar o que outros não enxergariam, conhecer o que os demais nem imaginariam e das decisões que são

^{8.} Design is commonly considered to be a surface attribute, and generally speaking, what distinguishes a 'design' object from an ordinary one is not necessarily its function, but its appearance (and of course the price tag that comes with it).

tomadas em silêncio, já que escapam do artefato. Falamos também do *grid*, de toda a complexa matemática que envolve os elementos da página. São as ferramentas do projeto, indicam passos e traduções gráficas de conceitos, mas são incapazes de mensurar a grandeza do artefato.

Será que a *serrote* poderia ser compreendida pelo simples exame dos procedimentos adotados pelo projetista? Acreditamos que, com isso, teríamos uma referência de como é estabelecida aquela determinada rotina – provavelmente comum – de trabalho. O projeto vai além. Não diz apenas de diagramar textos, encontrar cortes e posicionamento das imagens ou atender prazos. É um ritual que preserva a magia de tornar o perceptível invisível. Óbvio que existem padrões, doutrinas e referências gestadas em manuais de práticas profissionais.

Como Adam Smith descrevendo o trabalho industrial, poderíamos considerar a rotina como algo maquinal, supor que uma pessoa repetindo sempre alguma coisa se perde mentalmente; poderíamos estabelecer uma equivalência entre rotina e tédio. Assim não é, todavia, para as pessoas que desenvolvem habilidades manuais sofisticadas. Fazer algo repetidas vezes é estimulante quando se está olhando para a frente. A substância da rotina pode mudar, metamorfosear-se, melhorar, mas a recompensa emocional é a experiência de fazer de novo. Nada há de estranho nessa experiência. Todos nós a conhecemos: ela se chama *ritmo*. Encravado nas contrações do coração humano, o ritmo foi estendido pelo artífice especializado à mão e ao olho. (SENNETT, 2013, p.196)

A diferença quando analisamos um projeto como a *serrote* está em entender que uma ampla diversidade de elementos condutores de informação não são reunidos, processados ou significados de maneira semelhante. Não é possível pacificar a discussão sobre o que é ou como deve ser uma revista. Alguns projetos são a perfeita consecução de determinada diretriz teórica. Outros trazem conceitos maravilhosos, mas padecem de técnica. Se tomamos as revistas semanais brasileiras perceberemos um traço comum, com honrosas exceções. São produto do trabalho maçante e previsível de um diagramador. Tecnicamente, podem estar perfeitas. Do ponto de vista simbólico, são estéreis. Tais

artefatos são formalistas, refletem os vícios dos manuais técnicos e aplicam rigidamente regras genéricas para casos particulares. São como máquinas de duplicação, e não provocam a perda de controle propícia aos acidentes de descoberta do leitor. Obedecem e pretendem perpetuar a situação em que o design gráfico não oferece contribuições para o conteúdo. Da página e do mundo.

PRO-DUTO

As qualidades que enumeramos refletem uma preocupação genuína com o desenvolvimento da prática projetual e devem ser tomadas como estímulo aos operadores do design gráfico. O bom design apenas sugere a capacidade humana de superar as próprias limitações. Além do que, valoriza o profissional pela experiência de conceber algo interessante e, ao mesmo tempo, enriquece o usuário que se entrega à experiência, já que o convida ao diálogo com tudo aquilo que o projeto se propõe. É oportuno tomarmos a liberdade e a ousadia para apresentá-las: pensamento sistêmico, erudição, gestão, convergência, sinceridade, perfectibilidade, artesania e visualidade.

Ante a dificuldade de pensá-las de forma integrada, perceberemos que as três primeiras – pensamento sistêmico, erudição e gestão – estão mais relacionadas à formação intelectual do profissional de design gráfico; convergência, sinceridade e perfectibilidade se sustentam no comportamento do projeto em relação ao entorno; artesania trata da postura e do grau de envolvimento do designer gráfico. Todas as virtudes precedentes confluem na visualidade, que promove a técnica, propriamente dita, da atividade projetual. Baseados em Sennett (2013), sustentamos que a atribuição de algumas qualidades da ética humana a materiais não tem por objetivo explicar o artefato; com a investigação buscamos melhorar nossa consciência dos próprios materiais e assim levar-nos a pensar sobre seu valor.

É importante lembrar que o bom design não é modelo de conduta nem para o profissional, como já colocamos, muito menos para o usuário. Serve como uma proposta provocadora de estímulos dentre as múltiplas possibilidades de configuração existentes. Como leitores capacitados que somos, utilizamos o projeto de acordo com a nossa expertise, em função do nível de conhecimento que já possuímos.

Mesmo se existisse uma inequívoca proposta, não precisaríamos, necessariamente, nos submeter à ela; a examinamos, somos levados a raciocinar e a adaptamos aos nossos próprios interesses.

E seriam os mesmos fatores elencados que provocariam o designer gráfico a viver mergulhado no tempo das diligências projetuais? O que estimularia uma ambição profissional ou a motivação para a realização de bons projetos?

Três habilidades essenciais constituem a base da perícia artesanal. São elas as capacidades de localizar, questionar e abrir. A primeira tem a ver com tornar algo concreto, a segunda, com refletir sobre suas qualidades, e a terceira, com expandir o seu sentido. O carpinteiro avalia a textura específica de um pedaço de madeira, em busca de detalhes; revira a madeira de um lado e outro, tentando imaginar como o padrão evidenciado na superfície pode refletir a estrutura por baixo dela; decide que a textura pode ser revelada se usar um solvente de metal, em vez do habitual verniz de madeira. Para mobilizar essas capacitações, o cérebro precisa processar paralelamente informações visuais, auditivas, táteis e de linguagem simbólica. (SENNETT, 2013, p.309)

Devemos ter sempre em mente o prossumismo que o designer gráfico é capaz de praticar. Na pós-produção, ele vai adquirindo o controle sobre o conteúdo e construindo a habilidade para transformá-lo em instrumentos de cognição. Ou seja, o movimento é multidimensional: sabendo projetar, o designer também melhora a compreensão de sua própria imaginação.

Nossos antepassados do Iluminismo acreditavam que a Natureza dotava a humanidade de maneira geral da inteligência para a execução do bom trabalho; consideravam o ser humano como um animal capaz; as reivindicações de maior igualdade dependiam dessa convicção. A sociedade moderna tende a dar ênfase às diferenças de capacidade; a "economia da capacitação" tenta constantemente separar os inteligentes dos burros. Nossos antepassados do Iluminismo estavam certos, pelo menos no que diz respeito à habilidade artesanal. Temos em comum, em medidas mais ou menos equivalentes, as capacidades brutas que nos permitem tornar-nos bons artífices; a motivação e a aspiração da qualidade é que

nos conduzem por caminhos diferentes na vida. Essas motivações são modeladas pelas condições sociais. (SENNETT, 2013, p.269)

Existe uma certa energia obsessiva para se alcançar altos padrões de excelência. Sennett (2013) argumenta que para se alcançar ritmo ou poder correto de evocação de uma frase, se faz necessário reescrevê-la sucessivas vezes. O problema é que a energia obsessiva, como quaisquer outras energias, precisa ser domesticada. O designer gráfico rotineiramente se depara com o dilema entre o bom e não-suficientemente-bom. E a obsessão doentia descamba para a intransigência como sinal de distinção. Conforme Sennett (2013, p.273), "o sociólogo Pierre Bourdieu sustenta que a retórica da qualidade serve aos indivíduos no interior de organizações ou grupos étnicos como instrumento de reivindicação de status: eu/nós somos mais motivados, mais empenhados e mais ambiciosos que os outros". O status, a intransigência, a obsessão competitiva nos parece meio eficaz para produzir o efeito contrário: retirar do bom profissional a capacidade de agregar os elementos de uma técnica para expandir sua finalidade e alcançar coerência global. Aqueles que caem nas armadilhas de projetar para alimentar o ego perdem com facilidade o valor da qualidade e estreitam o propósito cultural edificante do projeto.

O lado negativo da obsessão é melhor entendido, no atual estágio do conhecimento. Na psicologia acadêmica, a palavra "perfeccionismo" designa um desses aspectos negativos, referindo-se a pessoas que competem consigo mesmas. Nada parece suficientemente bom para a pessoa preocupada em avaliar aquilo que é frente ao que deveria ser. (SENNETT, 2013, p.281)

A criatividade causa turbulências íntimas no mais alto grau, lidamos com a incerteza de modo desconfortante. O impulso competitivo particular levado ao extremo se torna nocivo porque nos torna convictos de que nada está à altura da nossa ambição e faz com que os projetos percam seu caráter relacional. Causa uma ignorância deliberada – isto é, o profissional opta voluntariamente por não se preocupar com a questão da responsabilidade inerente aos projetos – que impede a

percepção do valor das coisas, a dimensão qualitativa do artefato ou perfectiva dos indivíduos. Saber lidar com limitações e contingências atribui uma perspectiva de grandeza à narrativa criativa, espalha os vestígios da ação em busca do progresso.

Propomos pensar no bom design pela potencial ressonância que pode provocar nos profissionais, nos projetos, nos usuários e no entorno. A partir dos parâmetros localizados e definidos — que entendemos traduzir algumas virtudes — discorreremos, separadamente, a seguir.

Pensamento sistêmico

Muito já se explorou sobre os sistemas, os rizomas. Discutimos o pensamento em superfície, tal qual em Flusser (2007). Passeamos pela complexa rede, como sugere Cardoso (2012). Rancière (2015) discorre sobre como tudo está em tudo e sobre a necessidade de aprender as coisas e a isso relacionar todo o resto.

Redes dentro de redes dentro de redes, todas entrecruzadas e comunicando entre si. As redes dependem de interfaces para funcionar. Se a ligação entre um ponto e outro não permite o fluxo desejado, a rede inteira pode ser desfeita ou prejudicada. Cada uma dessas inter-relações das partes é um ponto de "interface", ou seja: o dispositivo físico ou lógico que faz a adaptação entre dois sistemas. As interfaces precisam ser projetadas. Aí entra a enorme importância histórica do design. As redes não nascem prontas nem se mantêm operacionais sozinhas. Elas dependem de planejamento e precisam de constante manutenção. (CARDOSO, 2012, p.192)

Os projetos de design gráfico, quer queiram, quer não, estão de tal modo integrados ao entorno que limitá-los à sua própria redoma seria temerário e inconveniente. Não seria esdrúxulo reafirmar que o design gráfico não está simplesmente vinculado a um projeto, mas interligado à totalidade do ambiente em determinada escala. Traçar uma revisão histórica do design gráfico é revelar produtos do pensamento humano. O pensamento nada mais é do que uma necessidade consciente refletida no intelecto, à procura de alternativas através da manipulação do ambiente artificial.

A maioria das disciplinas de design pensam no longo prazo. Arquitetos projetam edifícios para subsistir por gerações; designers industriais criam produtos que irão resistir incontáveis horas, se não anos, em uso. Designers gráficos, quer admitamos ou não, são treinados para o curto prazo. A maioria das coisas que projetamos devem cumprir sua função imediatamente, quer se trate do projeto para um livro ou um cartaz, um site ou um infográfico, um sistema de sinalização ou um cartão de visita. Nas críticas acadêmicas, estudantes de arquitetura e design industrial produzem modelos. Designers gráficos produzem protótipos finalizados. Como resultado, a ideia de que podemos criar coisas inacabadas, que não podem agregar valor ao longo do tempo, é estranha para nós. É muito fácil para nós visualizar o futuro, e tão difícil admitir que, de fato, não podemos. (BIERUT, 2016)

A ocupação principal do design se sustenta na vida cotidiana. Conforme colocado Michael Bierut, o designer gráfico, por vezes, resiste em perceber o objeto da disciplina de forma mais abrangente, no longo prazo. O ciclo de vida de um artefato – quer seja ele a revista *serrote* ou quaisquer outros – não vai da fabricação ao descarte ou fica restrito à efemeridade do tempo econômico, período em que o produto está à venda. Se estende muito além: como ressonância imaginativa das ideias que pode agregar, assim como em direção ao passado, como cultura e tradição. Segundo Cardoso (2012, p.163), "toda forma tem raízes num passado imemorial, o do repertório, e abre-se para um horizonte ilimitado, o da linguagem materializada".

O pensamento sistêmico, nesse sentido, seria "a maior e mais importante contribuição que o design tem a fazer para equacionar os desafios do nosso mundo complexo" (CARDOSO, 2012, p.243). Afinal, o design promove relações — combinatória, cumulativa, modular, integradora — entre passado e futuro, real e potencial, entre coisas, pessoas, ambientes. Condiciona e, ao mesmo tempo, é condicionado.

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 226 / 227

Most design disciplines think in the long term. Architects design buildings to last for generations; industrial designers create products that will withstand endless hours, if not years, of use. Graphic designers, whether we admit it or not, are trained for the short term. Most of the things we design have to discharge their function immediately, whether it's a design for a book or a poster, a website or an infographic, a sign system, or a business card. In school critiques, architecture and industrial design students produce models. Graphic designers produce finished prototypes. As a result, the idea that we create things that are unfinished, that can only accrue value over time, is foreign to us. It's so easy for us to visualise the future, and so hard to admit that we really can't. [Tradução do autor]

[...] quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis. (CALVINO, 1990, p.140)

A sustentabilidade – termo relativamente desgastado pelo uso corrente – encontra abrigo justamente na lógica do pensamento sistêmico.

Agir agora para garantir a preservação da vida, nossa vida, a vida de outros seres e as relações tanto internas como externas dos sistemas de vida, é agir contingentemente. O que se precisa preservar como vida não é considerado redutível a mera função orgânica, mas define-se pela complexidade das relações de ecologias biológicas, sociológicas e psicológicas. Conclui-se que a teoria essencial do *design* que precisamos materializar deve também pressupor uma teoria da (re)criação dos meios destinados a produzir as condições biológicas e sociais de nossa sobrevivência. (FRY, 2009, p.145)

Os bons projetos de design gráfico, portanto, procuram se posicionar tanto em relação ao próprio uso quanto a uma coerência global. Para Fry (2009, p.171), os "produtos, pró-dutos ('para a frente' – conexões), seriam sem dúvida vitais para a mudança que é a recriação". Os meios materiais dão sustentação aos sistemas ambientais de escolha e uso dos artefatos. Reconhecer o modo pelo qual projetamos, assim como o modo segundo o qual os artefatos atuam em um contexto expandido e sistêmico, afeta sobremaneira o que somos e nos tornaremos.

Contra o pano de fundo da insustentabilidade, o *design* e os *designers* enfrentam questões prementes de liderança. Como prolíficos criadores de sonhos, desejos e futuros materiais, os *designers* arcam com uma carga desproporcional de responsabilidade. Já não se pode negar essa responsabilidade citando o desejo do cliente e as instruções do projeto ("apenas obedeci às ordens" não é defesa no direito militar ou penal). Não há meio-termo para os *designers* – ou agem segundo a ética ou negam a própria responsabilidade. (FRY, 2009, p.16)

Por esse viés, o design se torna conhecimento, ação e meio capaz de imprimir direcionamento sociocultural, já que promove uma atividade, nos termos de Fry (2009), relacional, pós-especialista.

As caracterizações humanas da realidade são construídas a partir de um universo reconhecível de pensamentos. Esse universo começa com algumas unidades básicas, como acontecimentos, estados, coisas, substâncias, lugares e objetivos. Ele determina os modos básicos como essas unidades agem: fazer, ir, mudar, ser, ter. Um acontecimento é visto como algo que influencia outro, provocando-o, permitindo ou evitando que ele aconteça. Uma ação pode ser iniciada com um objetivo em mente, em especial o destino de um movimento [...] ou o estado que resulta de uma mudança [...]. Os objetos são diferenciados pelo fato de ser humanos e não-humanos, animados ou inanimados, sólidos ou aglomerados, e de como eles se posicionam nas três dimensões do espaço. Os acontecimentos são concebidos como algo que ocupa períodos de tempo, e se ordenam um em relação ao outro. (PINKER, 2008, p.482)

A serrote, vale dizer, é uma tradução da vasta presença humana nos mais diversos feltros, nos dizeres de Moles, que espelham a cultura. O próprio ensaísmo, se formos considerar, constrói diálogos entre as percepções, reações e intervenções do mundo cotidiano. Como o próprio nome sugere, opera – assim como o design gráfico ou as nossas múltiplas inteligências – por via experimental. Torna o leitor partícipe desse processo de observação e transformação sociocultural. O designer gráfico, dentro de suas atribuições, colabora interpretando e comunicando complexidades.

A passagem do designer [...] para a posição de colaborador na construção do conhecimento social [...] exige a transformação do quadro epistemológico do design, a passagem de um modelo de peritagem para um modelo de conhecimento edificante, passagem através da qual o designer deixa de ser reconhecido como "perito" ou "especialista" a quem compete dar resposta à necessidade de um cliente ou consumidor (esquema produtor/consumidor) para passar a ser reconhecido como um "agente social crítico" que colabora activamente, e no exercício das suas competências, com os seus parceiros não-designers na

procura de uma transformação efectiva de determinados aspectos da realidade. Designer e não-designer funcionam, dentro deste modelo, como "parceiros epistémicos" na construção política e social, devendo o designer assumir uma "objectividade forte", para usar a expressão de Sandra Harding, que não convida à neutralidade, objectividade que permite dar conta eficazmente das diferentes e porventura contraditórias perspectivas, posições, motivações, que se confrontam numa dada situação social, que permite, numa palavra, ao designer o exercício da mediação. (BÁRTOLO, 2009)

Acreditamos no design gráfico da *serrote* como interpretante eficaz do imenso reservatório de informações, para retomar Bonsiepe, que colabora traduzindo, transformando – via representação visual – o conhecimento contextual em saber. O projeto gráfico da *serrote* articula e propõe de modo integrado e comunicante os diferentes aspectos de uma visão holística comum dos seres humanos, os quais ultrapassam a revista em si e retornam como alternativa particular, única e distintiva. Enquanto pensamento sistêmico, a *serrote* nos oferece um "glocalismo", trabalhando aspectos globais de maneira específica e direcionada, local.

Erudição

Aqui manifesta a força centrífuga do design gráfico. Com Cardoso (2012, p.252), entendemos por erudição um "amplo conhecimento geral e algum aprofundamento maior em áreas específicas, ambos dos quais devem ser movidos por curiosidade intelectual genuína". A erudição como virtude ressoa naquilo que Bonsiepe (2011) denomina intelectualidade. Defende a integração entre projeto e pesquisa, a prática com a cultura e o pensamento concomitante com a ação. A intelectualidade é, ainda de acordo com Bonsiepe (2011), ingrediente fundamental à postura crítica, já que pode promover o desenvolvimento a partir de uma interferência na realidade. Para Moles (2012), a erudição é a dilatação da extensão do campo cultural, determinado pelo número de seus elementos: palavras, formas, signos que o organismo é capaz de acessar no seu conjunto de conhecimento.

A erudição como virtude é fundamental na medida em que aprofunda, complexifica, atribui ao projeto densidade distintiva e memorável. Cardoso (2012, p.252) coloca que "o designer que conhece um pouco de música ou cinema ou engenharia ou matemática ou qualquer outra atividade está bem posicionado para explorar interfaces e forjar novas inter-relações". A erudição diz também de repertório. Um projetista que saiba se aproveitar da erudição como virtude estará melhor capacitado para configurar um artefato capaz de evocar muitos outros sentidos além daqueles de sua própria natureza. A erudição, sem dúvida alguma, é um dos principais componentes para alcançar aquilo que Cardoso enquadra dentro da categoria do "fetichismo dos objetos".

[...] a natureza essencial do trabalho de design não reside nem nos seus processos e nem nos seus produtos, mas em uma conjunção muito particular de ambos: mais precisamente, na maneira em que os processos de design incidem sobre os seus produtos, investindo-os de significados alheios à sua natureza intrínseca. (CARDOSO, 1998, p.17)

Ora, conforme os designers gráficos imputam novos significados aos projetos, o artefato configurado se manifesta interpretável a vários níveis. Ou seja, configurando o projeto com múltiplas inteligências, o torna apto a semear os benefícios por meio de nossa apropriação. A serrote transpira erudição. Estamos habilitados a postular tal afirmação já que, de modo amplo, a publicação demonstra periodicamente a capacidade de agregar conteúdos inéditos, traduções de fontes primárias, as costuras de colaboradores tão qualificados quão diversos. Além disso, manipula de maneira inteligente e exemplar a linguagem do design gráfico, com liberdade e maestria para conduzir narrativas visuais. Mesmo não sendo uma revista especializada em design gráfico, é relevante, até com certa constância, a presença de representantes da área nas páginas da serrote. Nem por isso vinculamos todas as responsabilidades ou atribuímos o caráter erudito da revista ao designer gráfico ou ao seu design gráfico. Queremos dizer que não é necessário definir sobre quem recai a responsabilidade de selecionar ou editar o conteúdo de cada número, pois o projeto se apresentará de modo autônomo ao leitor, independentemente de existir, ou não, um único indivíduo a quem possamos atribuir tal competência.

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 230 / 231

Gestão

A prática de design, em todas as suas expressões, é central dentro do sistema capitalista de mercado. Promove intensa atividade entre tecnologia, economia, cultura e sociedade. O projeto de design gráfico, como dissemos, é subordinado às limitações circunstanciais. Aos profissionais que lidam com a prática projetual, aperfeiçoar a capacidade de inserir os projetos dentro do contexto mercadológico é mandatório. A virtude de gerenciamento, requerida aos bons projetos de design gráfico, pressupõe o equacionamento daquilo que é designado como tripla restrição: escopo, tempo e recurso. Saber integrar, respeitar e superar os desafios impostos pelo contexto do projeto é o que o torna factível.

Queria lhes falar de minha predileção pelas formas geométricas, pelas simetrias, pelas séries, pela análise combinatória, pelas proporções numéricas, explicar meus escritos em função de minha fidelidade a uma ideia de limite, de medida... Mas quem sabe não será precisamente essa ideia de limite que suscita a ideia das coisas que não têm fim, como a sucessão dos números inteiros ou as retas euclidianas?... Em vez de lhes contar como escrevi aquilo que escrevi, talvez fosse mais interessante falar dos problemas que ainda não resolvi, que não sei como resolver e que tipo de coisa eles me levarão a escrever... Às vezes procuro concentrar-me na história que gostaria de escrever e me dou conta de que aquilo que me interessa é uma outra coisa diferente, ou seja, não uma coisa determinada mas tudo o que fica excluído daquilo que deveria escrever: a relação entre esse argumento determinado e todas as suas variantes e alternativas possíveis, todos os acontecimentos que o tempo e o espaço possam conter. É uma obsessão devorante, destruidora, suficiente para me bloquear. Para combatê-la, procuro limitar o campo do que pretendo dizer, depois dividi-lo em campos ainda mais limitados, depois subdividir também estes, e assim por diante. Uma outra vertigem então se apodera de mim, a do detalhe do detalhe do detalhe, vejo-me tragado pelo infinitesimal, pelo infinitamente mínimo, como antes me dispersava no infinitamente vasto. (CALVINO, 1990, p.84)

O designer gráfico é um dos componentes dos circuitos econômico e tecnológico. Por isso, necessita assimilar e compreender seus funcionamentos, além de desenvolver competências na área de gestão dos projetos. Tal prerrogativa é igualmente válida inclusive para os que não confiam, acreditam, compactuam com o sistema capitalista ou desejam contestá-lo. A formulação de um projeto é um processo deliberado de pensamento consciente. O designer gráfico estabelece uma adequação permanente entre as capacidades internas de um sistema e as possibilidades externas. O gerenciamento é uma oportunidade estratégica para posicionar o artefato no meio, em permanente diálogo com a instituição que o patrocina. Aqueles que valorizam a gestão dos projetos que desenvolvem se tornam aptos a discutir sobre adequação aos propósitos, pontos fortes e fracos, ameaças e oportunidades.

Ao colocarmos em foco a serrote, o que se percebe, em linhas gerais, é justamente a coerência de um projeto ao posicionamento e aos propósitos supostamente estabelecidos. É imensa a responsabilidade de sustentar a imagem de "a melhor revista de ensaios do país"; discurso legível em suas peças de divulgação, assim como em seu projeto gráfico. Vários fatores competem para desafiar a qualidade da serrote no quesito "gestão": primeiro, constatamos uma revista com preço de livro, mas que não abdica – inclusive valoriza – ser uma revista. Segundo, a dilatada periodicidade, que dilui o faturamento ao longo do tempo, tornando a administração mais complexa e restritiva. E terceiro, a condução, dentro de uma razoabilidade realizável, de um distinto produto editorial impresso que atenda e até exceda as expectativas técnicas e produtivas dos agentes de interesse. Ao que nos parece, fragmentos imprescindíveis para gerir uma operação da envergadura da serrote, e que vem sendo conduzida e negociada de forma harmoniosa e saudável entre a instituição que a financia e o respectivo projeto de design gráfico. O que consideramos determinante para sua relevância, qualidade e perenidade.

Convergência

Chico Homem de Melo (2005) formula alguns aforismos naquilo que denomina "os desafios do designer". Dentre eles, temos, por exemplo, que "quando o projeto é de identidade corporativa o desafio é escrever uma epopéia com uma palavra só". Para projetos de capa de livro, "o desafio é descobrir a abelha-rainha no meio do enxame"; os

periódicos desafiam a "explorar novos caminhos sem perder o rumo". Já os de sinalização desafiam a "indicar a saída sem mandar ninguém embora". O poder de síntese, sem no entanto incorrer no simplório, é uma característica potencializadora dos projetos. A convergência é a capacidade de depurar narrativas. O seu potencial se expressa tal qual o delta de um rio caudaloso. Vários afluentes de uma bacia hidrográfica confluem para o rio principal, com toda a diversidade e dinâmica próprias, que segue em rumo a uma determinada foz. O grande rio carrega cumulativamente, à sua maneira, as características de cada um de seus afluentes. No deságue se abre em leque, como demonstração de sua riqueza e multiplicidade.

Comecei esta conferência contando-lhes uma história; permitam que a termine com outra. É uma história chinesa.

Entre as múltiplas virtudes de Chuang-Tsê estava a habilidade para desenhar. O rei pediu-lhe que desenhasse um caranguejo. Chuang-Tsê disse que para fazê-lo precisaria de cinco anos e uma casa com doze empregados. Passados cinco anos, não havia sequer começado o desenho. "Preciso de outros cinco anos", disse Chuang-Tsê. O rei concordou. Ao completar-se o décimo ano, Chuang-Tsê pegou o pincel e num instante, com um único gesto, desenhou um caranguejo, o mais perfeito caranguejo que jamais se viu. (CALVINO, 1990, p.69)

A convergência é uma qualidade que direciona o sentido de um projeto, procurando impor uma acessível porta de entrada, porém com múltiplas e instigantes saídas. Uma série de operações intelectuais, técnicas, materiais, sociais e políticas converge para a sua produção.

Definimos *design* como a imposição antropocêntrica de direção. Ele tem de conhecer-se como tal de modo a poder adotar modos de direcionar aptos a reconhecer que os interesses humanos e os interesses de todas as outras modalidades de vida só podem coexistir caso uma relação funcional seja mantida. (FRY, 2009, p.26)

Quando tratamos de convergência, defendemos o bom design como meio capaz de fomentar a integridade do ambiente. Isto é, unidade harmônica em uma relação balanceada com o entorno. No fim das contas, o projeto que almeja tal qualidade percebe que o design gráfico trata das relações humanas na sociedade e não de um único artefato. O ensaísmo é, por natureza, convergente. Essa virtude se expressa na serrote pela capacidade de perpassar temáticas tão amplamente variadas, mas que promovem as tessituras da vida comum. A revista se propõe a trabalhar a dialética existente entre o particular e o universal, entre o voo panorâmico e o mergulho. A convergência é difícil de ser alcançada pois exige dois elementos para se expressar: coerência e coesão. Dentro da categoria em que se enquadram as publicações periódicas, dada a divisão fragmentária e a diversidade temática, um ou outro elemento fatalmente tenderá a ser comprometido. Na serrote, não. Possivelmente por haver curadoria do conteúdo, além de trabalhar, como vimos, mais com fatos do que com acontecimentos, diríamos que ambas condições estão no cerne de sua identidade e se expressam regularmente no projeto de design gráfico.

Sinceridade

Dizemos que uma ideia ou um objeto é icástico quando consegue ser representado ou reproduzido sem artifícios, com exatidão e fidelidade. A precisão e a determinação são valores que conduzem à autenticidade. Se analisarmos tal perspectiva no contexto do design gráfico, teremos uma noção de coerência manifestada pelo projeto. Ou seja, um determinado projeto entrega aquilo que promete, já que é desenvolvido sem subterfúgios, sem malícia, com honestidade. Não obedece ao que é vago ou aleatório. É isso o que reivindicamos como sinceridade e elegemos como valor caro aos bons projetos de design gráfico.

Rams trata a honestidade como um dos princípios para o bom design. Um dos maiores designers de produto de todos os tempos afirma: o bom design é honesto. E com isso quer dizer que o design de qualidade não projeta um produto mais inovador, poderoso ou valioso do que ele realmente é. Não procura manipular o consumidor com promessas que não poderão ser cumpridas¹º (LOVELL, 2011, p.354).

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 234 / 235

Good design is honest. It does not make a product more innovative, powerful or valuable than it really is. It does not attempt to manipulate the consumer with promises that cannot be kept. [Tradução do autor]

A sinceridade, ao que nos parece, exprime noção de confiança e integridade. Existe uma hipótese curiosa na origem etimológica do termo "sincero", formado pelos vocábulos na forma latina "sem" e "cera". A cera, em tempos remotos, seria utilizada como ardil, embuste para ludibriar as pessoas, ocultar falhas e esconder imperfeições no material ou na confecção de artefatos. Mesmo que pertença apenas a mais um caso de fantasiosa etimologia popular, remete claramente ao genuíno, isento de dissimulação e verdadeiro.

O caráter franco promovido por um projeto de comunicação costuma ser obtido pela linguagem visual, verbal e por uma comunhão de ambas. No caso da revista *serrote*, também podemos designar a materialidade contribuindo para a qualidade que denominamos "sinceridade". Em seu projeto gráfico, as expressões verbais e visuais – basta lermos nos editoriais e constatarmos no leiaute das diversas páginas da publicação – condizem com o conteúdo e com a expectativa dos leitores, sem dissimular. A *serrote* é leal aos seus princípios editoriais, convenientemente traduzidos em seu design gráfico. Passa pelo nosso crivo um forte indício, sempre nos chamando a atenção, que se coliga à sinceridade da *serrote*: a tensão necessária para manter a revista ativa, aberta, sob o julgamento do leitor, é elevada. Na realidade, a consideramos proporcional – ou melhor, indicativa – à exigência física e mental que o artefato exige de seus usuários-leitores.

Perfectibilidade

Saber a hora de parar. E ter a certeza de que no mundo dinâmico em que vivemos os projetos poderão sofrer desgastes, passarão por consecutivas transformações de significado. É praxe comum demandas de design gráfico calçadas em expectativa de revitalização. A perfectibilidade traduz a superação dos limites impostos pela realidade. Um bom projeto não precisa ser perfeito, e dificilmente o será, já que ele próprio é matéria-prima para novos desafios. Conforme Sennett (2013, p.292), "persistir no trabalho pode levar a uma degradação". O projeto de design gráfico é aberto a correções, aprimoramentos, refinamentos e, contraditoriamente, à durabilidade e permanência.

Conferir aos objetos a forma perfeita pode significar a remoção dos vestígios, o apagar dos indícios de uma obra em progresso. Eliminados

os vestígios, o objeto surge imaculado. Essa perfeição da limpeza é uma condição estática; o objeto não dá ideia da narrativa de sua criação. (SENNETT, 2013, p.287)

Admitir que os artefatos de design gráfico são perfectíveis vai de encontro ao interessante princípio modernista de permanência. A polêmica está plantada. O duradouro [long lasting] visa combater o efêmero, os modismos e botar fé na atemporalidade. Trabalhamos com a premissa de que mudamos todos, dinamicamente, e que, portanto, não seria razoável sugerir a imobilidade das coisas. A cultura material é reflexo do tempo e do meio. Nem por isso, admitimos a descartabilidade ou a rejeição dos bons, porém antigos, projetos de design gráfico. Ainda que sejam admiráveis tantos artefatos clássicos, duradouros, expostos nos museus ou presentes no nosso cotidiano, não quer dizer que, com responsabilidade, seria um sacrilégio admitir a sua perfectibilidade. Não são, nesse sentido, imutáveis, intocáveis, irretocáveis.

A independência deles [fatores determinantes de significados] fica ainda mais clara quando introduzimos um último fato que incide sobre todos os outros, modificando-lhes e alterando qualitativamente sua percepção. Esse fato é o "tempo", sua decorrência e devir. Com a passagem do tempo, surge o "propósito", que é o uso mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a "história", que é a duração mutável transformada em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a "permanência", que é o entorno mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a "atenção", que é o ponto de vista mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a "consagração", que é o discurso mutável transformado em qualidade estável. Com a passagem do tempo, surge a "memória", que é a experiência mutável transformada em qualidade estável. O que importa é lembrar que tudo é passível de mudança no tempo – inclusive os significados que associamos a qualquer objeto. (CARDOSO, 2012, p.70)

Até em função da admiração que nutrimos pela revista *serrote*, nos parecia ardiloso dissertar acerca de sua perfectibilidade. Não

Re/vis-à-vis/ta — Pensação **236** / **237**

poderíamos ser incoerentes, tampouco desejávamos colocar sob suspeição a qualidade formal da revista. A mudança de projeto, a partir da *serrote #20*, foi um alívio precioso, com um *timing* perfeito, sincronizando as inclinações teóricas às análises processuais da nossa empiria.

Daí que, aos olhos de qualquer autor de projeto, os projetos mais agradáveis são aqueles que, desde sua concepção, são concebidos para nunca se completarem, já que estes são os que tem mais chances de manter por um período de tempo indeterminado o espaço entre o futuro e o presente. Tais projetos nunca são completados, nunca geram um resultado final, nunca alcançam um produto final. Mas isso não significa dizer que esses projetos inacabados e intermináveis são completamente excluídos da representação social, mesmo que nunca se tenha esperado que eles se ressincronizassem com o fluxo geral das coisas por meio de algum modo de resultado específico, bem-sucedido ou não. Esses tipos de projetos ainda podem, afinal, ser documentados. (GROYS, 2012)

Aquilo que para nós se mostrava preciso, ganhou reajustes gráficos que vieram a suprir lacunas percebidas pela equipe que trabalha na feitura da *serrote*. O que, de modo algum, retira o valor e a qualidade existente nos dezenove números precedentes. Compartilhamos do entendimento que títulos mais fortes, páginas mais flexíveis e imagens com melhores interlocuções com os textos promovem o encontro entre aquilo que Chico Homem de Melo entende por identidade de segmento e identidade de produto.

É preciso fazer uma ressalva relativa à noção de identidade de segmento. Ela de fato existe: um banco deve parecer um banco, um jornal sério deve parecer um jornal sério, um livro didático deve parecer um livro didático, uma emissora de televisão para jovens deve parecer uma emissora de televisão para jovens. No entanto, a identidade de segmento precisa ser combinada à identidade de produto. O fio da navalha é justamente encontrar o equilíbrio entre o reconhecimento do segmento e a particularização do produto. O que se vê é que o processo tende cada vez mais a começar e terminar na identidade de segmento. (MELO, 2011b, p.27)

A *serrote* se tornou mais revista e, ao mesmo tempo, reforçou o seu caráter identitário. O projeto de design gráfico da *serrote* demonstra, por seu caráter perfectível, que não é mera aparência superficial do artefato, é entidade que formula e traduz a essência vital da publicação.

Artesania

Com Sennett (2013) averiguamos os fatores que estimulam nos artífices o esforço e a ambição pela qualidade. A obsessão é uma marca do temperamento dos profissionais em busca pela excelência. Constatamos, porém, que o uso eficiente da energia obsessiva requer aprendizagem. O perfeccionismo designaria um aspecto negativo da obsessão, um impulso competitivo levado ao extremo. Uma turbulência íntima, ao fazer com que o profissional nunca alcance um resultado suficientemente bom, jamais se satisfaça com o projeto, pois sempre se coloca compulsivamente em competição consigo (SENNETT, 2013). Por outro lado, há o envolvimento, a persistência, a ambição para superar os próprios limites, o sentimento gradual de vocação e a convicção de que se está destinado a fazer um bom trabalho.

O homem então projeta seu desejo no infinito, e encontra prazer apenas quando pode imaginá-lo sem fim. Mas como o espírito humano é incapaz de conceber o infinito, e até mesmo se retrai espantado diante da simples ideia, não lhe resta senão contentar-se com o indefinido, com as sensações que, mesclando-se umas às outras, criam uma impressão de ilimitado, ilusória mas sem dúvida agradável. (CALVINO, 1990, p.80)

A artesania é um neologismo que busca traduzir o termo *crafts-manship* (PAIM, 2008). Por artesania nos referimos à atenção ao detalhe, ao cuidado na execução e a um sentimento de orgulho e prazer pelo trabalho bem feito (CARDOSO, 2012). Cardoso traduz o conceito por palavras como eficiência, elegância, capricho, maestria, virtuosismo. A ideia de artesania remete à "busca antiga por 'adequação ao propósito', [...], *leitmotiv* da constituição do design como campo de conhecimento" (CARDOSO, 2012, p.247).

O bom design mora nos detalhes. O designer gráfico projeta entendendo as pequenas resistências do leiaute para superar as gran-

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 238 / 239

des dificuldades do projeto. Na realidade, o profissional virtuoso se identifica com a resistência. Por isso, não procura ir contra a ela, trabalha no sentido dela, pois ao espelhar o seu vetor ela se transforma em impulso. Na teoria, parece simples. Na prática, "as capacitações para trabalhar bem com a resistência são, em suma, reconfigurar o problema em outros termos, reajustar o próprio comportamento se ele persistir por mais tempo que o esperado e identificar-se com seu elemento mais indulgente" (SENNETT, 2013, p.247).

O afinco dedicado a um projeto torna os designers gráficos convictos sobre a real possibilidade de manipular problemas concretos e encontrar fluxos entre os projetos e as relações humanas. Os projetos dão potência ao direcionamento da nossa existência e "o orgulho pelo próprio trabalho está no cerne da habilidade artesanal, como recompensa da perícia e do empenho" (SENNETT, 2013, p.328). Essa potência não pode se transformar em prepotência sob o risco de se converter em impotência. O bom designer gráfico aprende a questionar e moderar a energia obsessiva, colocando-a a favor de si, dos projetos e do entorno. Com Sennett (2013), pretendemos entender a capacidade de realizar bons trabalhos como compartilhadora de valores, que ensine a nos governar e a nos ligar aos indivíduos num terreno comum.

Para perceber um indicativo de artesania manifestada em bons projetos editoriais, dentre os quais destacamos a serrote, basta observarmos a obsessão que muitos designers gráficos ou mesmo leitores bibliófilos nutrem pelo cheiro das revistas e dos livros. Engana-se quem pensa que o terreno é convidativo apenas à leitura. Tal qual farejadores gráficos, enterram o nariz nas dobras posicionadas entre as mãos. Com *expertise* de um *sommelier*, o farejador é capaz de apreciar os aromas combinados pela tinta, cola e substrato. E o envelhecimento também costuma produzir encantos. A oxidação do papel adoca os sentidos, e de algumas folhas é possível reconhecer notas de baunilha. Exagero? Pois temos na artesania o requisito primordial para o caráter multisensorial dos artefatos de design gráfico. Tal virtude expande o entendimento da natureza significativa do projeto. Lemos a serrote a partir das texturas dos papéis, da composição das páginas, das cores, dos cheiros, do peso, do volume. Enfim, do fino trato em cada detalhe e do domínio do designer sobre o projeto gráfico.

Outro bom método para observar a artesania de um projeto editorial é a partir da diagramação dos textos. Causa perplexidade escarafunchar os ensaios da *serrote* em busca de crimes tipográficos. É um desafio recompensador procurar, para citar alguns, órfã (linha isolada de um parágrafo que enfeia uma página), viúva (palavra que sobra sozinha na última linha de um parágrafo), hífen (-) ao invés de traço ene (-), plicas ("...") em lugar de aspas ("..."), espaços duplos entre palavras ou frases, e os denominados rios tipográficos (variação no espacejamento entre palavras). Constatamos, de mãos abanando, porém satisfeitos, um forte indicativo de sua qualidade, dessa vez traduzida pelo cuidado e atenção investidos no projeto gráfico.

Visualidade

Pode parecer um pleonasmo, mas a visualidade, de fato, é o que se manifesta de modo mais visível nos bons projetos de design gráfico. Na verdade, tratamos como um paradoxo, já que grande parte das qualidades reivindicadas pela visualidade são invisíveis, ou seja, não se apresentam no artefato tal qual no projeto. Para facilitar a sistematização, nos apropriaremos de uma ideia de Weingart (2010) para trabalhar a visualidade em duas dimensões: a sintática e a semântica. Por dimensão sintática entendemos a técnica apurada. A semântica, por sua vez, diz respeito à imaginação criativa. As duas dimensões são complementares, se alimentam e se expressam mutuamente. A sintaxe obedece a uma estrutura lógica e disciplinada, donde temos ritmo, equilíbrio, escala, *grid*, tipografia, hierarquia, cor, composição e tantos outros elementos utilizados como instrumentos técnico-projetuais. O domínio da sintaxe é fundamental, inclusive, para a subversão desses mesmos componentes.

Rafael Cardoso entende o que denominamos visualidade como inventividade de linguagem. Segundo o autor, "todo trabalho de design envolve o emprego e a conjugação de linguagens, geralmente de ordem visual e/ ou plástica. Os melhores projetos são aqueles que usam essas linguagens de modo criativo e inovador" (CARDOSO, 2012, p.244).

Naturalmente, como não somos uma instituição científica – que poderia, com gastos técnicos de monta, realizar testes relacionados à qualidade e à

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 240 / 241

eficácia semântica dos signos tipográficos —, nossos exercícios a respeito desse tema são bastante limitados e, desse ponto de vista, continuam relativamente subjetivos. No entanto, por meio da prática e da saudável inteligência humana de que dispomos, fazemos nossas experiências com o caráter da forma das letras, seus tamanhos e as associações que elas evocam como elementos semânticos. Pode-se dizer que estamos ampliando o vocabulário visual das alternativas de design. Em certos aspectos, porém, vamos muito além do que qualquer teste científico é capaz; isso porque a ciência empírica, com seus métodos experimentais científico-sociais, geralmente só consegue lidar com as expectativas e as experiências conhecidas do que foi testado. Só muito raramente é possível deduzir algo novo de tal informação. (WEINGART, 2010, p.248)

A criatividade utiliza a imaginação como instrumento do saber. Costuma estar prenhe de significados, porém longe da formulação em termo discursivos, científicos, conceituais. Para Calvino (1990, p.106), a "imaginação, embora seguindo outros caminhos que não os do conhecimento científico, pode coexistir com esse último, e até coadjuvá-lo, chegando mesmo a representar para o cientista um momento necessário na formulação de suas hipóteses". Decorre que a criatividade é jogo, fantasia, combinações possíveis a um determinado objetivo. Faz da imaginação repertório do potencial, hipotético, "de tudo quanto não é, nem foi e talvez não seja, mas que poderia ter sido" (CALVINO, 1990, p.109).

O design é considerado uma linguagem principalmente visual. Usa a cor para sugerir brincadeira ou masculinidade e o formato para envolver os usuários nas funções ou informá-los a respeito delas. Mas é muito mais que isso: o design usa todos os sentidos. O cheiro do couro, madeira ou tinta transforma nossas reações a um carro, a um interior ou a um livro recém-saído da gráfica. As fragrâncias são preparadas com a habilidade de gerações de especialistas para transmitir um amplo leque de mensagens, contando com associações baseadas na memória. O toque suave do tecido, a frieza do metal, a condição do travertino que foi aquecido ao sol, o ruído de um teclado em uso ou de um interruptor, ou de um obturador de câmera, também começaram a adquirir características simbólicas que são tão avaliadas e manipuladas como qualquer signo

visual. Preparar comida e fazer vinho geralmente não são considerados design, mas têm muita relação com isso. E nosso sentido do paladar determina nossas respostas a muitos objetos – sobretudo à porcelana ou ao vidro que usamos para os utensílios que utilizamos para as refeições.

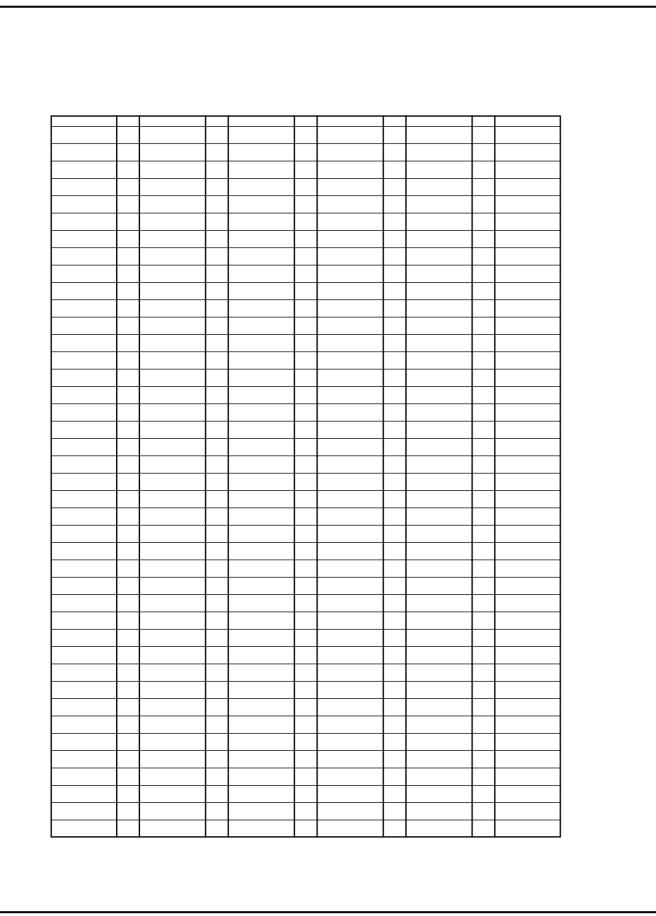
Os designs mais brilhantes são os que usam simultaneamente todas essas características, e fazem isso conscientes do que podem fazer. (SUDJIC, 2010, p.89)

Na visualidade vemos aplicado o pensamento matemático de forma mais intensa. Pensamento que não se restringe a cálculos e medidas, mas em relações de posições entre plano e espaço, entre estruturas geométricas que compõem a página impressa. São reguladores objetivos que visam assegurar equilíbrio, harmonia ou seus contrários. A depender, evidentemente, das necessidades e objetivos do projeto.

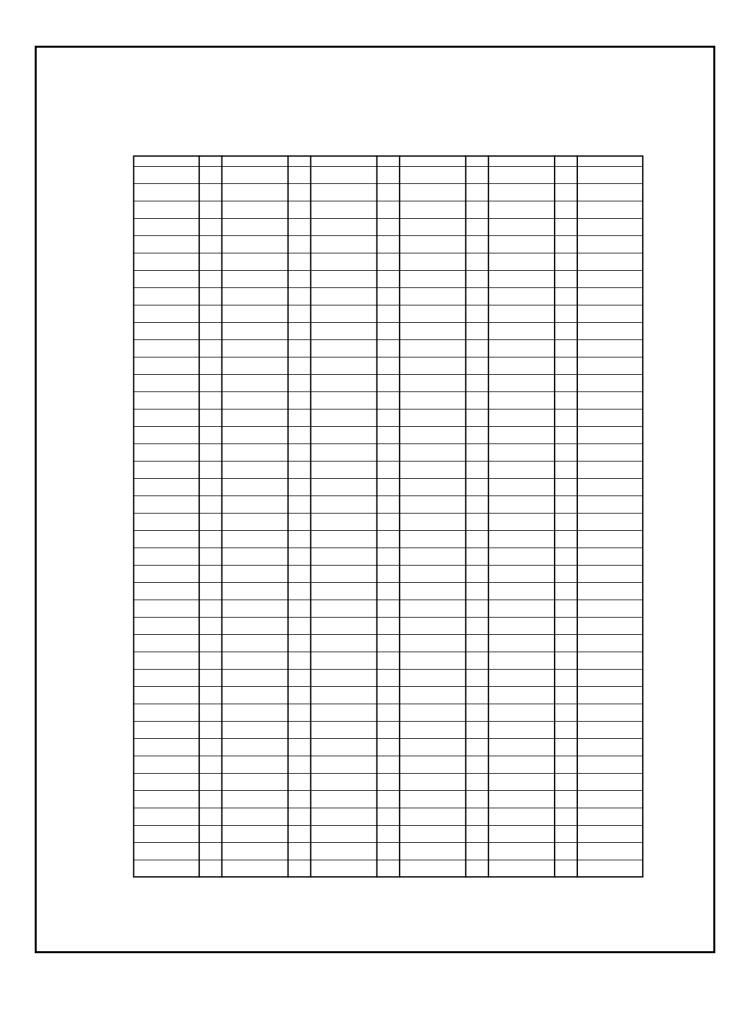
A visualidade da *serrote*, por si só, tomada pela dimensão sintática ou semântica, seria suficiente para demandar uma investigação superior ao conjunto de toda a pesquisa que estamos procurando realizar. Para viabilizar a análise dessa virtude, elegemos o *grid* estrutural da publicação, conforme trazido por Daniel Trench na *serrote #18*, como aspecto simbólico e metonímico da potencialidade visual da revista. O *grid* é o *playground* do designer gráfico. Estabelece regras de um jogo composicional, incute obediência às diretrizes, mas compensa essa disciplina permitindo ao projetista criar e experimentar livremente com as normas que ele mesmo se submete.

Na modernidade, o mundo passou a ser concebido como malha — ou seja, um conglomerado intrincado de redes e relações — conforme se indicou na discussão sobre malhas de transportes, de utilidades e serviços. Ao mesmo tempo, quase em paralelo em termos históricos, a malha diagramática, ou grid, passou a ser adotada como forma preferencial para se dispor a informação. A formulação do grid como conceituação do espaço visual foi um dos preceitos fundadores daquilo que entendemos como modernismo no design gráfico. Vale refletir melhor sobre essas duas formulações do conceito de malha, suas diferenças e coincidências. Por que, de repente, por volta do início do século XX, surgiu essa necessidade de pensar o mundo em termos de quadraturas e círculos, quarteirões e interseções, diagramas e esquemas? (CARDOSO, 2012, p.198)

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 242 / 243



Grid da serrote em tamanho real (180×240mm) – página par Página oposta: grid da serrote – página ímpar [Arquivo do autor]



Conforme Rafael Cardoso, estabelecemos duas visões, interpretações, da malha. Uma externa, conceitual, e outra interna, experiencial. Juntas, elas formam uma matriz navegacional. Precisamos de demarcadores dentro dessas matrizes, de modo que sejam recortadas em porções assimiláveis e possam se tornar um sistema de representação compreensível.

Os dois empregos do termo "malha" correspondem a concepções distintas, porém complementares. Em primeiro lugar, no caso das redes de utilidades e transportes, tem-se a ideia de malha como "sistema distributivo". Em qualquer malha ou rede do tipo network, algo (energia, tráfego, produtos, por exemplo) é distribuído por ramais ou canais, geralmente por meio de um deslocamento espacial físico. Em segundo lugar, no caso das redes de diagramação, tem-se a ideia da malha como "interface comunicacional". Em qualquer malha do tipo grid, a informação é disposta sobre uma superfície que pode servir de acesso a outra dimensão de entendimento, geralmente por meio de algum processo de leitura ou decodificação – ou seja, um deslocamento visual e mental. Em ambos os casos, está implícita a noção de projeção, ou seja: de deslocamento direcional a partir de um ponto de origem. Juntando essas duas concepções de malha - como rede e interface - chegamos à ideia de "navegação" em um espaço pluridimensional, complexo: aquilo que os matemáticos chama de matriz (matrix, em inglês). Navega-se nessa matriz a partir da consciência simultânea das duas concepções de malha citadas. Toda malha de comunicação exige esse duplo entendimento. (CARDOSO, 2012, p.198)

Disso decorre a relevância do designer gráfico, demarcando, no leiaute da página, os sinais, as estruturas, as hierarquias que levam o usuário-leitor a se orientar pelo sentido do percurso imaginado. Coligados à Cardoso (2012), podemos aplicar uma analogia com os marcos de navegação dos velejadores, na medida em que vinculam pontos de referência em terra firme, num farol ou nos astros, possibilitando avaliar o próprio posicionamento e direcionamento dentro de um ambiente fluido e instável.

A *serrote* pode, assim, ser contemplada a partir dos marcadores visuais e táteis, indícios codificados que possibilitam não apenas

facilitar a navegação pelas páginas da revista, como indicar outros caminhos e possibilidades de leitura. Se pensarmos a revista como um sistema de navegação, temos a capa como entrada ou abertura, o índice propondo algum percurso. Podemos escolher outros caminhos (de trás para a frente, abrindo aleatoriamente em alguma página), se assim o desejarmos. Para aplicar um ensinamento de Cardoso (2012), conforme navegamos entre e através das páginas, vamos observando os indícios visuais (títulos, legendas, figuras) dispostos como salas e espelhos (interstícios espaciais). O usuário-leitor desliza pela página e pelo entorno – ambientes distintos, porém contíguos – participando de ambos. Como o sistema proposto pela malha de seis colunas é flexível, dinâmico e propositivo, em cada esquadrinhamento que fazemos da e com a *serrote* procuramos traduzir e superar com alguma verossimilhança os desafios de um mundo complexo.

QUESTÃO DE MILÍMETROS

Possibilidades remotas não traduzem um desestímulo determinante para os seres humanos. A experiência diante da leitura do reverso do cartão de apostas da Mega-Sena não costuma provocar espanto ou desilusão. A probabilidade matemática de acertar a sena no concurso lotérico é de 1:50.063.860. Nem por isso deixa de exercer fascínio, atrair apostadores e admiradores esperançosos. No design gráfico, não estamos lidando propriamente com a sorte, ainda que o acaso possa contribuir sobremaneira.

Para o filósofo social, a interseção da prática com o talento levanta uma questão sobre a iniciativa: acostumamo-nos a pensar que o engajamento é melhor que a passividade. A busca da qualidade também é uma questão de iniciativa, o motivo propulsor do artífice. Mas a iniciativa não ocorre num vazio social ou emocional, especialmente no caso do trabalho de boa qualidade. O desejo de fazer bem alguma coisa é um teste essencial do ponto de vista pessoal; a inadequação do desempenho pessoal dói de forma diferente das desigualdades de posição social ou das manifestações exteriores de riqueza: somos nós que estamos em questão. A iniciativa é sempre positiva, mas perseguir ativamente o bom trabalho e constatar que não podemos fazê-lo mina nossa identidade própria. (SENNETT, 2013, p.113)

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 246 / 247

Sennett (2013) levanta uma questão que afeta no foro mais íntimo designers gráficos e outros operadores que lidam com projetos. A incessante busca pela qualidade induz os profissionais a raciocinar com mais afinco para produzir bons trabalhos. Porém, erros acontecem e servem de aprendizado. E, portanto, faz parte do processo estar preparado para enfrentá-los e superá-los. Fato é que nem sempre são suficientes talento ou condições favoráveis do meio - a tríade cliente, recurso, usuário – para se conquistar bons resultados. O designer gráfico flerta com o fracasso e, em caso de se deparar com um, pode lidar de forma madura ou ser conduzido para a perda de confiança e autoestima. Como os desafios profissionais podem ser absorvidos de forma negativa, o cuidado consiste em não tomá-los como irremediáveis. Existem limitações projetuais, de capacitação profissional, sorte, acasos e muitas outras circunstâncias difíceis de serem previstas ou explicadas. O domínio de um ofício passa por se expor ao desconhecido. Os que aspiram aos bons projetos – ousando construir alternativas reais de cotidiano – apostam na contribuição ao desenvolvimento humano.

Diminuir o medo de cometer erros é de vital importância em nossa arte, pois o músico no palco não pode interromper-se, paralisado, se cometer um erro. A confiança na capacidade de superar um erro durante uma apresentação não é um traço de personalidade, mas uma capacitação que se aprende. A técnica desenvolve-se, assim, numa dialética entre a maneira correta de fazer algo e a disposição de experimentar através do erro. Os dois lados não podem ser separados. Se o jovem músico aprende apenas a maneira correta, estará às voltas com uma falsa sensação de segurança. Se se deleitar na curiosidade, entregando-se ao fluxo do objeto transicional, não poderá aprimorar-se. (SENNETT, 2013, p.181)

Os bons projetos são os que melhor traduzem a medida do risco e da incerteza. Ao menos a comprovação do quão pouco sabemos. Esclarecem muito do que somos e uma fração do que poderemos ser. A constatação de que não conhecemos algo desenvolve um tipo especial de humildade e expõe o longo e sinuoso caminho de aprendizado ainda a perseverar. Ao revelar as nossas limitações, indica a capacidade resiliente do ser humano. O compromisso com o ex-

cepcional se sustenta na noção de que podemos nos empenhar em fazer algo diferente, já que os limites são elásticos. E segue além, ao contrariar a ideia, muito bem articulada por Vilém Flusser, de que somos passageiros de um mundo destituído de sentido. É próprio do humano ser limitado e incompleto. O contranatural é a imperfectibilidade. Frente às pretensões de perfeição, no dizer de Sennett (2013), afirmamos nossa individualidade e conferimos um caráter próprio ao que fazemos.

O *design* vem antes daquilo que se faz e prossegue depois que termina. A implicação é que a atuação do *design* envolve não apenas quem desenha, mas também quem é desenhado. O desenhar se perpetua no desenhado – a menos que destruído, o objeto de *design* tem sempre uma utilidade ou função sígnica concreta ou eminente, que propicia ou delimita uma relação com ele. O *design* jamais começa do zero, pois tem de nascer com um objeto desenhado já existente e provir de um ambiente determinado. (FRY, 2009, p.26)

No escrutínio dessa análise, a Ex-formação é tomada como motor do progresso sociocultural. O que move a inteligência é, paradoxalmente, a ignorância. Desde que descobrimos a imensa aplicabilidade das nossas mãos, fomos moldando e aperfeiçoando a nossa massa cinzenta e adquirindo destreza, habilidade e flexibilidade para imaginar novas partilhas do sensível. Os movimentos que as mãos aprendem são também fruto do manejo e adquirem competências, assim como se dá pela natureza das ideias, cumulativas. As estruturas de nervos, ossos, ligamentos e músculos formam esse mecanismo da ação direta, limitado apenas pelo poder imaginativo. Como a parte visível de um sistema complexo, a mão se liga ao corpo e executa os comandos mentais, qualificando a ambos progressivamente. Pois é pela assimilação do conteúdo que os sistemas neurais aprendem e comandam a execução da tarefa. Mão e cérebro demonstram o caráter expansivo da inteligência, já que aperfeiçoar nada mais é do que entender, controlar e executar melhor as capacidades humanas.

O progresso é exercido pela mão que se transforma pelo exercício, pois amplia os horizontes do indivíduo que reconhece nesse instrumento novas propriedades e habilidades até então desconhecidas

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação **248** / **249**

ou inexistentes. A mão que labora também comunica e não é de se espantar que, se ela não possui uma linguagem própria, ao menos contribui para o desenvolvimento das formas de vida comunitária. Para Fry (2009, p.167), "o conhecimento da mão, que pode ou não se traduzir em ato, é um conhecimento prefigurativo, visto servir de guia. Não significa que ele também não reaja, porquanto responde ao conhecimento diretivo/corretivo do tato, visão, olfato e audição [...]". Afinal, a mão pode se especializar em muitas direções. A mão do usuário-leitor, que muito nos interessa, é uma ponta imprescindível na cadeia do entendimento e desenvolvimento sociocultural. A perfectibilidade da mão é condizente com o aperfeiçoamento dos nossos modos de ser, de ver, de usar e de fazer.

De que servem o apurado olfato do tubarão ou a clareza espacial do gavião se não para sobreviver? A grande diferença para com os humanos reside na ideia de que as nossas capacidades cognitivas acompanham a abstração imaginativa. O discernimento consciente produz resultados que ultrapassam a função fisiológica ou vital. Daí a relevância dos artefatos: certa vez, Gullar (2013) disse que a arte existe porque a vida não basta. É possível ampliar o entendimento e considerar que não só a arte, como o design gráfico, a literatura, as técnicas, o artificial de modo geral procuram acrescentar algum sentido à existência, pois dão à vida algo que gostaríamos que ela tivesse, a torna mais rica, mais fascinante e encantadora. No micro, cooperam os órgãos de sentido com as mãos. No macro, estamos todos, enquanto sociedade, comprometidos. As nossas operações de comunicação e cultura — resultando revista, cabana ou foguete — nos fazem propor objetivos cada vez mais elevados porque reinventam a realidade.

A revista *serrote*, ainda que tomada pela baixíssima representatividade numérica per capita, acrescenta às milhares de revistas existentes mais uma que se manifesta exclusivamente em suas páginas. Não só reinventa o que é ser uma revista como propaga consequências diretas e indiretas. A influência imediata pode até não exercer uma metamorfose, pois tende a ser tomada como instrumento meramente utilitário, a partir de um horizonte limitado por seu sentido literal. Sublinhamos o poder que reside nas indiretas, e aqui o design gráfico exerce influência inconteste. Afinal, a brisa provocada pelo movimento de leitura das folhas da *serrote* pode vir a desencadear

um efeito em cadeia cumulativo e transformador, com consequências de grandes proporções.

À luz dos parâmetros estabelecidos, acreditamos ser possível designar a revista serrote como um bom projeto de design gráfico. Aceitar ao menos o debate acerca de variáveis ou categorias definidoras do bom design nos parece não só relevante como indispensável. Tentamos até aqui executar a tarefa de introduzir a discussão sobre o que é o bom design, o porquê de sua relevância, quais as causas e consequências de sua promoção no comportamento do designer gráfico e a suposta relação de intensidade no que tange ao impacto cultural sobre os usuários. Buscamos não tergiversar, ainda que também tenhamos utilizado, intencional e reiteradamente, o léxico decorrente de formas, digamos, mais sutis, eufemismos menos polêmicos. Adiante, adentramos outro terreno periclitante: o conhecimento do design gráfico em ação; as implicações decorrentes nos usuários e os modos de uso de um bom projeto como intensificador da capacidade cognitiva e do desenvolvimento cultural humanos.

Inteligências Múltiplas

Alcançamos mais um ponto no traçado estabelecido dentro do projeto de pesquisa e já podemos atravessar outras fronteiras para analisar algumas das características referentes à contribuição do design gráfico ao pleno desenvolvimento do capital cultural humano.

Estudos apontam que os seres humanos são dotados de múltiplas inteligências. Quer dizer, desenvolvemos capacidades em diferentes áreas do conhecimento porque somos estimulados e sensibilizados para o aprendizado de determinados temas. Esse fato explica o motivo de algumas pessoas serem muito mais perspicazes em línguas do que em matemática ou música, por exemplo. A inteligência humana, nesse sentido, não é um bloco estanque, coeso ou estável. Antes pelo contrário, a capacidade humana de resolver problemas ou prever alternativas para a existência cotidiana é fragmentada, podendo ser desenvolvida por diferentes e variadas maneiras, estando vinculada ao perfil particular de cada um e ao contexto geral em que se insere. A Teoria das Inteligências Múltiplas (IM) vem sendo trabalhada por Howard Gardner (2011a, 2011b) há algumas décadas. A teoria, de natureza empírica, progressivamente é transformada em metodologia

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 250 / 251

de aprendizagem e aplicada ao ensino infantil como pedagogia para desenvolver diferentes capacidades cognitivas nas crianças. Por não encontrarmos precedente na correlação entre o estudo das Inteligências Múltiplas e as pesquisas em design gráfico, a abordaremos em termos gerais, adaptando o que consideramos propício ao estudo do projeto de design gráfico.

Um jogador de xadrez possuir conhecimento mais desenvolvido em determinada área do que uma bailarina, e vice-versa, nos parece óbvio e notório. O desafio consiste em compreender como estimular os conhecimentos e, ainda mais, como fazer com que os projetos de design gráfico sejam também instrumentos de aprendizado. Partimos do pressuposto de que todos somos biologicamente dotados das mesmas capacidades cognitivas. A diferença existe em relação ao grau de desenvolvimento de cada capacidade, assim como no poder para conseguir articular e integrar todas as inteligências. Pretendemos explorar e compreender os saberes presentes em bons projetos de design gráfico e de que maneira eles poderiam contribuir para o desenvolvimento cognitivo de cada indivíduo. A nossa empiria subsidia a análise, já que a relação que se estabelece entre uma revista e o seu leitor é individualizada, o que nos permite pensar em um diálogo potencialmente único e na capacidade de retenção das informações muito mais produtiva.

Pelo fato das pessoas serem diferentes, alguns conhecimentos serão assimilados com mais eficiência do que outros. Muito daquilo que é fundamental para uma idealizada e abstrata inteligência holística (o que até então se entendia pelo QI — Quociente de Inteligência) será explorado por nós de uma maneira diversificada, sem pretensão matemática, procurando a sintonia entre as diferentes capacidades que compõem a inteligência humana. Ainda que não exista consenso sobre quantas e quais seriam as inteligências humanas, percebemos relativa concordância de que existam áreas do cérebro humano responsáveis por aspectos tais como logicidade, linguagem, espacialidade, musicalidade, corporeidade. Cada uma das áreas identificadas formam unidades passíveis de aperfeiçoamento.

Dada sua complexidade, o cérebro processa paralela, e não sequencialmente. Como um grupo de pequenos computadores interligados e trabalhando simultaneamente, as regiões geográficas do cérebro processam ao mesmo tempo sua própria formação e se comunicam com outras áreas. (SENNETT, 2013, p.306)

As profissões que assumimos são a face mais perceptível dessas inteligências, já que permitem perceber as nuances de cada uma e justificam as diferenças que existem entre os indivíduos. Vejamos: um arquiteto possui um senso diferente do musicista ou do poeta, a bióloga apresenta conhecimentos completamente diversificados dos saberes do líder religioso. Tal fato não pressupõe, por exemplo, que o musicista possua apenas a inteligência musical. Em outras palavras, dentre todas as inteligências que dispõe, essa foi reconhecida, exercitada e desenvolvida melhor do que as outras. É evidente que, no caso do musicista, dificilmente outras inteligências não serão também estimuladas, tais como a espacial ou a lógico-matemática. Tal concepção é válida para todos os indivíduos e é mais um modo de construir a nossa identidade, pois ela é também registrada pela maneira como pensamos. E vai além, ao subverter a noção de que as inteligências não podem ser aprendidas a partir de estímulos diferentes ou por meios não formalizados de ensino.

Identificamos algumas capacidades potencializadoras do conhecimento humano a partir da leitura do projeto de design gráfico da serrote. É uma lista aberta, sujeitada ao sombreamento natural das diferentes inteligências que compõem o sistema cognitivo. É perfeitamente aceitável que venham a existir outras características relevantes, o que poderia vir a ser tema de pesquisas vindouras. Tratamos, dentro do escopo deste projeto de pesquisa, das características que irrompem as páginas da serrote com intensidade. Esperamos, assim, promover uma discussão a partir da correlação entre a qualidade de um bom projeto de design gráfico e o conhecimento humano. Presumimos que tanto a qualidade de um projeto quanto a capacidade cognitiva de um indivíduo não são matéria exata para estar vinculada a qualquer tentativa de mensuração. O que praticamos é uma abstração, uma tentativa de teorizar tanto a inteligência quanto a qualidade de um artefato a partir de parâmetros claros. A abordagem é análoga a um retrato de situação, com corte, enquadramento, focalização, exposição, revelação e

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 252 / 253

interpretação muito particular, que apenas reflete determinados aspectos do todo.

Pretendemos fazer acreditar que o aprendizado que a *serrote* promove seja extensivo a outros artefatos de design gráfico, já que tratamos de temas universais, capazes de identificar e explicar grande parte das capacidades humanas, independente de surgirem configurados como revista, projeto de sinalização ou sistema de identidade visual. Assim como os capitais possuem uma taxa de reconversão, acreditamos que também os projetos estão habilitados a disseminar conhecimentos a partir da apropriação que deles fazemos. Isto é, o saber configurado no projeto é transmissível e pode ser transmutado a partir da relação que compactuamos com o artefato.

A primeira capacidade que gostaríamos de abordar é a espacial. A *serrote* apresenta uma faculdade especial representada pelo modo como trabalha a composição de seus elementos. A maneira como navegamos pelo espaço da revista, as relações que podemos depreender do jogo que se estabelece entre textos, imagens, cores resulta em uma correlação muito interessante não apenas provocada pela leitura da publicação, mas também da nossa experiência com o entorno imediato e ampliado.

Outra capacidade relevante incorporada ao projeto da *serrote* é a lógico-matemática. A hierarquia de seus elementos, a ordem manifestada por suas formas. O índice revela um trajeto de leitura temático, sem nos obrigar a qualquer sequencialidade. Mesmo após a mudança no projeto gráfico, a partir da *serrote* #20, somos convidados a flutuar pela página de forma livre, e penetrar a revista de acordo com nossos interesses e vontades. É um convite ao leitor para desbravar e descobrir por si as preferências e o ritmo próprio de leitura.

A matemática, além de ser um dos reguladores principais do sentimento primário, e, consequentemente, um dos meios mais eficientes para o conhecimento da realidade objetiva é, ao mesmo tempo, ciência de relações, de comportamento de coisa a coisa, de grupo a grupo, de movimento a movimento. E já que ela contém estes princípios fundamentais e os relaciona entre si, é natural que tais acontecimentos possam ser apresentados, isto é, transformados em realidade visual. (BILL, 1977)

Do ritmo, abstraímos também a capacidade musical em *serrote*. As pausas e silêncios provocados pelo branco generoso de suas páginas, as quebras que ora aparecem pelas cores vibrantes, ora são perceptíveis por uma diagramação que balanceia texto e imagem. Como nos ensina Focillon (2010, p.20), "as mãos trabalham os acordes mais delicados, que despertam o que há de mais secreto nas engrenagens da imaginação e sensibilidade". As mãos que talham o leiaute da página impressa da *serrote* convertem ideias em formas iconográficas, as disponibilizando no espaço para que se apoderem de nós e, concomitantemente, possamos delas nos servir.

Muito difícil alguém não se sensibilizar pela materialidade, cheiro, seleção e diversidade de gramaturas de papéis que a *serrote* nos apresenta. Do que depreendemos sua capacidade sinestésica. Com a *serrote*, o papel narra uma história que ultrapassa o significado dos textos e imagens nele impressos. As nossas relações podem remeter para diferentes significados, reavivar memórias ou transformar o sentido em outros completamente alheios aos visualizados na página impressa.

A capacidade que denominamos intrapessoal está também muito presente em *serrote*. A relação que estabelecemos com o artefato nos habilita a conhecer cada vez mais um pouco de nós mesmos. O prazer da leitura proporciona conforto pela reflexão, instigada a partir de variados temas. E também o contrário: a relação não deixa de ser também conflituosa, já que nos deparamos com coisas capazes de deslocar o nosso ponto de equilíbrio, de nos tirar de uma suposta zona de conforto.

Além da intrapessoal, percebemos na *serrote* uma capacidade interpessoal. Nada mais é do que a habilidade que precisamos desenvolver para entender o outro, nos posicionarmos naquele lugar estranho ao nosso próprio corpo. É até natural que assim seja. Afinal, *serrote* narra e cruza histórias e memórias sociais. É também um exercício de alteridade. Absorvemos não só uma interpretação literária dos fatos, mas começamos a estabelecer tessituras cada vez mais abrangentes e complexas.

Mais uma característica presente nos bons projetos de design gráfico como, no caso, a *serrote* se enquadra, pode ser explicada pela capacidade existencial. Essa capacidade trabalha questões mais pro-

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 254 / 255

fundas do ser. Produz questionamentos transcendentais, investiga a nossa relação com o artificial. Quando indagamos a presença de uma revista, o que isso representa em um contexto mais abrangente da existência humana, abrimos a discussão sobre valores que ultrapassam o nosso poder de explicação e entendimento.

Por fim, gostaríamos de trazer uma capacidade que aparenta ser a mais evidente quando tratamos de design gráfico: a iconográfica. O paradigma do ensino formal é basicamente centrado no estudo das línguas e lógicas. O aprendizado por meio de imagens sofreu, progressivamente, um apagamento curricular. Ao que tudo indica, a insegurança da humanidade para com resultados pouco previsíveis – não matemáticos, por assim dizer – foi relegando o ensino e aprendizado por meio das representações figuradas a nichos específicos de estudo. Contudo, muito do que sabemos aprendemos pelas relações que promovemos entre os repertórios dessas representações. O aprendizado por meio de textos escritos, se pararmos para refletir, traz algo de contranatural, pois normatizado. Mesmo porque nunca perdemos a capacidade de converter os textos em imagens mentais, uma vez que deciframos e interpretamos os seus sentidos. Podemos ainda analisar o texto em si, composto por símbolos alfabéticos muito bem convencionados, que podem ser interpretados como imagem, já que dependentes, em grande monta, do desenho tipográfico de suas formas.

Todas as capacidades elencadas não só evidenciam o papel relevante desempenhado pelo design gráfico na sociedade contemporânea, como demonstram a capacidade do cérebro humano de aprender ao longo de toda a vida. O conhecimento não se baseia necessariamente em metodologias específicas para florescer e desenvolver. Muito do que aprendemos está disperso no ambiente. Entender algo profundamente é saber enxergar esse algo a partir de ângulos diferentes e em relação com o todo. Não existe um só modo de pensar ou de aprender. A verdade inconveniente é que terceirizamos a responsabilidade de ensino para as escolas e para os pais, dentro de uma lógica de educação familiar. Nos parece exíguo o debate acerca do aprendizado que desenvolvemos no cotidiano, a autodidaxia, quando exercitamos o olhar para enxergar além do que está visto. O design gráfico não vai ocupar o lugar que é da escola, a questão passa longe

disso. O que pode promover é um saber contextualizado e aplicado a partir de artefatos que, normalmente, somos atraídos e nos relacionamos com deleite, dedicação e prazer.

O trunfo talvez esteja na possibilidade de o design gráfico romper com as fronteiras do pensamento. Quando somos instados a pensar sobre determinado fato, o fazemos historicamente, cientificamente, artisticamente etc. Por outro lado, sabemos que a inteligência não é bem isso, não trabalha exatamente dessa maneira. A ativação das redes neurais procura relacionar tudo e não apenas limitar o entendimento a uma determinada área do conhecimento. E, paradoxalmente, quanto mais soubermos conectar os fatores, melhor saberemos sintetizá-los. O grande volume disponível de informação dispersa nossa atenção para o que deve ser retido e aquilo que deveria ser ignorado. A forma como organizamos, o modo como encontramos sentido e relação entre determinadas informações e a eficiência em saber comunicar o que conhecemos é o que sinaliza a verdadeira sabedoria humana. A habilidade mais espetacular do cérebro humano é a da auto-organização. O capital cultural propõe critérios de julgamento e posicionamento para as ações que precisamos tomar cotidianamente.

Quanto melhor aprendermos a manipular o conhecimento, a melhorar a performance das informações que apreendemos, possivelmente mais nos questionaremos sobre a aplicação do nosso poder cognitivo, em como ele seria capaz de criar ambientes mais favoráveis a uma vida particular satisfatória e harmoniosa no contexto da nossa comunidade.

O papel do designer gráfico principia em tomar consciência do significado e da abrangência do trabalho que exerce. O ato de criação pressupõe uma intenção, e seria razoável que o produto dessa criação fosse socialmente útil. Pois, ao mesmo tempo que consegue individualizar o contato por meio da leitura de uma revista impressa, o bom projeto de design gráfico deve permitir ao leitor rebater os sentidos do projeto, pluralizando as opiniões, sintetizando as ideias e ativando o complexo sistema cognitivo. A maneira como as inteligências humanas serão utilizadas, ao fim e ao cabo, é o que vai importar. Até lá, o desafio é incubar, ativar, promover e acelerar a estrutura de conhecimento disponível. É simples observar como o projeto de

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 256 / 257

design gráfico já é um modo de conhecimento aplicado. Se torna evidente na medida em que existe uma criação e um resultado – fruto da resolução de determinada demanda – fisicamente traduzido pelo artefato. Quando nos colocamos *vis-à-vis* com a revista visualizamos um modo de habitar, comportar no espaço, seja ele limitado pelas margens da publicação ou expandido até o infinito.

O desafio de todos nós está em perceber como uma inteligência puxa a outra a partir de estímulos e demandas, formando uma combinação cada vez mais abrangente e complexa não só para aprender cada vez mais como para encontrar soluções para os mais diversos conflitos. Pensar, grosso modo, se traduz pela capacidade de analisar cenários, validar hipóteses, selecionar alternativas viáveis de aplicação. A capacidade cognitiva, afinal, é um potencial biológico, social, psicológico. Reside, mesmo sem existir, no indivíduo. Por isso, são tão imprescindíveis os ambientes, as situações, os artefatos, para que se estimulem e se desenvolvam as inteligências humanas.

Uma revista, tal qual serrote, nos convida a muitas aventuras culturais que estão além da nossa vida real. Graças ao nosso aprendizado, incorporamos o conhecimento e vamos descobrindo o quão pouco sabemos, tudo aquilo que ignoramos. É a nossa própria maneira de existir que vai se desdobrando em suas páginas, pois estimula o autoconhecimento, possibilidades de existência. Os grandes sistemas de pensamento, aqui sintetizados por conceitos de espaço, sinestesia, musicalidade, iconografia, existência e aqueles que tratam do conhecimento intra e interpessoal, estão formatados nos sentidos sugeridos pelo projeto de design gráfico da serrote. Todo esse conhecimento confinado a pouco mais de duas centenas de páginas por edição pode se alargar, e nos descobrimos rompendo com a finalidade primeira que lhe foi atribuída, já que a serrote passa a nos servir como instrumento de leitura dos outros textos que nos cercam. A revista revela pequenas narrativas na incontável riqueza, complexidade e diversidade humanas. O design gráfico configura os anseios, e também os receios, da sociedade em que se insere e para a qual aponta.

Reatamos com os artefatos um mecanismo de conexão, formas eminentemente humanas de dialogar com nós mesmos e com os outros. Os artefatos representam o processo histórico em que estamos com os contemporâneos. Mais do que isso, os artefatos — e aqui tratamos de uma revista — nos indicam o quanto esse processo histórico é imperfeito, sujeito a interferências e transformações. A cultura, por esse viés, é o principal mecanismo de progresso do indivíduo e de uma sociedade. O desenvolvimento cultural empodera porque nos municia de conhecimento. A transformação crucial ocorre na medida em que nos abastece com a noção de que é possível imaginar um ambiente distinto daquele em que habitamos. A cultura desterritorializa, já que descobrimos um mundo bem mais complexo do que o imediatamente visível. E é justamente a não conformidade, a dificuldade em encontrar a satisfação ou a possibilidade latente de um ambiente mais confortável que configura a função pragmática da cultura e a fonte do progresso individual e humano.

O desenvolvimento cultural é um processo fundamental para revelar os nossos anseios particulares e sociais, pois aguça a sensibilidade, estimula o poder imaginativo. Somos transformados, e é essa transformação que atiça novos desafios e desejos de transformação. A realidade é que a cultura perpassa todas as manifestações da nossa existência. A nossa conduta se vincula a ela, e muito mais do que história para contar, a cultura desenvolve em nós a capacidade crítica. O que nos coloca em condição privilegiada para pensar e interceder em todas as outras transformações que a história possa testemunhar. É um mergulho no porvir, dinâmico e desconhecido, e se baseia no nosso poder imaginativo da possibilidade de mudança, na impermanência da realidade e na construção do futuro. Ao mesmo tempo que rege o cotidiano, a cultura possibilita imaginar um devir mais rico do que aquele em que habitamos, nos permite preencher as ausências, superar as deficiências.

Percebemos, assim, como a revista *serrote* concilia aspectos tão distintos do que entendemos ser uma das fontes para o desenvolvimento das habilidades humanas. Aplicamos a noção de que o bom design gráfico promove a comunicação e a costura das nossas múltiplas inteligências. Contudo, e o mais importante, como todo trabalho, a cultura nos demanda esforço e dedicação. Nos faz exigências, pressupõe que estejamos preparados para manejar a *serrote*, por exemplo. Se não nos enxergamos nos artefatos, eles não passarão

Re/vis-à-vis/ta — Pensação **258** / **259**

de uma ilusão, de mera distração para preenchermos nosso tempo livre, como um passatempo efêmero. O desenvolvimento cultural é o processo necessário para encarar os grandes obstáculos que enfrentaremos ao longo da existência. Superá-los passa por projetar mecanismos eficientes. O que vimos até aqui é que as ferramentas necessárias serão habilitadas por nós, usuários-leitores, inclusive a partir da configuração e domínio dos bons projetos pelos profissionais de design gráfico.

Criptomnésia

Recapitulando e resumindo a nossa estratégia de pesquisa, tomamos as técnicas empregadas pelo design gráfico as relacionando ao desenvolvimento do pensamento humano e, conseguintemente, ao destino da sociedade e das respectivas instituições sociais. Nos esforçamos para evitar as dicotomias simplificadoras entre espírito e matéria, subjetividade e objetividade, homem e artefato, todas essas ideias absurdas da antítese entre homem e natureza, alma e corpo e tudo o que por aí se segue. Procuramos as interconexões proporcionadas pelas operações cognitivas, os modos como o projeto de design gráfico é traduzido e ressignificado. Vimos que o capital cultural, sintetizado na forma de gestão humana do saber, opera na distribuição e na troca dos produtos da ação e cultura humanas. O design gráfico, ilustrado por edições de uma revista, demonstra ser um meio de armazenamento, transmissão e transformação de representações das intencionalidades humanas.

Estamos prontos para declarar que o desenvolvimento do capital cultural proporcionado pelo bom design se dá porque a experiência provocada pelo nosso relacionamento com os artefatos pode ser compatibilizadora, articuladora, transformadora. Composicionalidade, comparação, analogia, metáfora conceitual, argumentação são algumas das categorias que fazemos uso no mundo que nos contém quando interagimos, interpretamos e incorporamos noções configuradas nos artefatos. Essa pretende ser a modesta e razoavelmente óbvia contribuição do nosso trabalho para o campo investigativo da cultura e do design gráfico.

A memória é falha. Diferentemente daquilo que chamamos de "memória"

nos computadores — a qual corresponde, na verdade, à capacidade de armazenamento e recuperação de dados —, a memória humana não é um banco de informações no qual depositamos experiências para depois as retirarmos intactas. Até existe a possibilidade de trazer à mente, com total exatidão, algo que vimos ou ouvimos; mas o fenômeno da memória "fotográfica" (ou melhor, eidética) é tão raro e excepcional que põe em relevo o quão imprecisa costuma ser a memória humana. (CARDOSO, 2012, p.75)

Comparativamente, a memória não é uma biblioteca onde arquivamos o passado. Na prática, é mais construída do que acessada. Seria, metaforicamente, uma betoneira incansável, já que processamos a reconstituição do passado, o confronto com o presente e experiências paralelas, os quais filtramos para nos abastecer com insumos que formam o pensamento. O ser humano, segundo Cardoso (2012, p.83), "pensa sempre por meio das linguagens que tem à disposição, e estas são codificadas pelo acúmulo de atividade antecedente naquele domínio". É por isso que podemos falar, em termos de linguagem, na relação dialógica entre artefato e configuração, já que se expressam por procedimentos que lhes são próprios.

A cultura, assim como o conhecimento, é um atalho para as decisões que tomamos cotidianamente. Com classificação, ordenação e outras operações relativamente estáveis – até mesmo nossos valores padecem de uma estabilidade provisória – procuramos esquemas ágeis e eficientes baseados em experiências pregressas, habilitados, de forma consciente e inconsciente, a pensar por nós. Afinal, o poder de raciocínio decorre da capacidade de perceber, recorrer, manipular situações exteriores ao sistema cognitivo humano. Quando sugerimos que o desenvolvimento do capital cultural do ser humano pode contribuir para a contínua construção de um ambiente de maior autonomia e liberdade acreditamos em uma equivalência, uma proporcionalidade entre as operações cognitivas individuais e a instituição das atividades coletivas de uma determinada sociedade.

O design gráfico projeta para dentro e para fora dos sujeitos. Uma revista está materializada sobre a mesa, é exterior e extensiva ao corpo humano. Porém, conforme é lida, incorporada, passa a habitar entre mundos. Circula nos e entre os sujeitos, se vincula e

Re/vis-à-vis/ta — Pensação **260** / **261**

se posiciona em relação ao ambiente. Os bons projetos de design gráfico insistem em curto-circuitar as nossas fronteiras e conexões com a realidade.

"Metamorfose", a transformação de um ser em outro, tem raiz etimológica em comum com a morfologia (em grego, *morphe* = forma). Ao contrário do que imagina o senso comum, a mente adulta nunca perde de todo essa capacidade infantil de raciocinar por meio das formas e de imaginar o possível e desejável por meio de suas transformações. (CARDOSO, 2012, p.150)

Aprendemos porque praticamos uma espécie de micropirataria com tudo aquilo que nos sensibiliza. Pinker (2008) diz que as ideias não são importantes por si mesmas. Adquirem importância, na realidade, quando se acoplam a outros interesses e enriquecem com novas possibilidades nosso repertório mental. O uso de metáforas e o poder de combinar e recombinar ideias nos capacita a gerar ainda mais ideias e encontrar novas maneiras de administrar o que nos toca. Um dos meios que utilizamos para aprender consiste em praticar o que Oliver Sacks denomina criptomnésia.

Eis a tese do neurocientista Oliver Sacks em ensaio magistral para o "The New York Review of Books". Sacks não se ocupa de Nabokov, claro, embora o título do seu texto seja, ironicamente, um evocação do escritor ("Speak, Memory"). Sacks está interessado em analisar o fenômeno da "criptomnésia", que por vezes se confunde com o rasteiro "plágio".

Um erro, avisa Sacks. "Plagiar" é roubar de forma intencional e consciente o trabalho intelectual de terceiros. Mas "criptomnésia" é outra coisa: esquecermos as fontes do que lemos, deixando que a memória construa a sua própria "originalidade" sobre elas.

Isso é recorrente no trabalho intelectual e não existe autor – de Shakespeare a Coleridge, de Milton a T.S. Eliot – que não tenha apresentado como seus os conceitos, as ideias e até as frases que nasceram de outras penas esquecidas. (COUTINHO, 2013)

O argumento nos ajuda a entender porque uma revista de ensaios, artes visuais, ideias e literatura é conveniente para florescer capacidades cognitivas em outras áreas do saber ou até em atividades que ultrapassam o poder de imaginação, uma vez que, *a priori*, se trataria apenas do simples uso e leitura de uma publicação periódica.

A nossa memória é ambígua porque toma como verdade o que por vezes não foi verdade. Incorpora experiências, ou ideias, ou conceitos que não são radicalmente nossos. Mas que se oferecem como nossos quando as pegadas da originalidade já desapareceram do nosso areal interior.

Será isso uma fraqueza, que no limite impede qualquer criação ou recordação "autênticas"?

Longe disso, escreve Oliver Sacks: a "criptomnésia" é fundamental para qualquer atividade criativa. Se o nosso cérebro fosse um arquivo rigoroso, catalogando cada experiência ou referência com precisão mecânica, nós seríamos incapazes de funcionar ou criar. Não pela consciência insuportável de que nada é nosso.

Mas pelo motivo mais básico de que todas as informações, mesmo as mais desprezíveis, ocupariam todo o "espaço" mental.

Paradoxalmente, criamos porque esquecemos. E esquecemos, de forma ainda mais paradoxal, o que a nossa memória registrou como significativo para nós: um reservatório de conhecimentos ou encantamentos onde iremos voltar um dia – anos depois, décadas depois – para construir as nossas "originalidades". (COUTINHO, 2013)

E com esse banco de referências cruzadas, os acontecimentos vão se multiplicando e vamos constituindo os nossos próprios valores e comportamentos.

Por mim falo: escrevo porque leio. E esqueço o muito que li. Mas sei que nesse esquecimento a minha memória não dorme. Ela será sempre um ladrão silencioso e noturno, jogando para dentro da sacola uma ideia aqui, uma imagem acolá, uma provocação mais além.

Sem falar das minhas experiências de vida – as experiências vividas, as experiências escutadas, as experiências inventadas – e que já fazem parte do meu DNA. (COUTINHO, 2013)

O que a criptomnésia sugere é que retemos muitos fatos mas, eventualmente e inconscientemente, esquecemos a fonte original.

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 262 / 263

Vejamos o nosso projeto de pesquisa: as citações diretas e indiretas procuram ser explicitamente indicadas. Mas é evidente que o texto, digamos original, é originário das fontes em que foi gerado. Percebemos — ora mais, ora menos — a influência explicitada pelo conjunto entrecruzado das referências e experiências pregressas. Experiências essas que não necessariamente foram experienciadas, por assim dizer. Podem ser provenientes de sugestões ou da sensibilização ocasionada pela leitura de uma revista, por exemplo. O fato de esquecermos, segundo Sacks (2013), pode provocar uma saudável e criativa criptomnésia, já que permite aos pensamentos e experiências pregressas serem remontados, retranscritos, recategorizados, gerando possíveis novas implicações.

Como assinalara Coutinho, a diferença da criptomnésia para o plágio estaria no fato de que o último é um ato consciente, intencional e aplica a informação "original" a uma situação similar. Para a primeira, ocorre o contrário: consiste em tomar informações inconscientemente e ressignificá-las à luz de novas perspectivas. A criptomnésia poderia ser entendida, no máximo e sem a negativa carga moral, como um plágio inconsciente. A criptomnésia, inclusive, provoca bons *insights* para pensarmos sobre a originalidade.

O conceito de "originalidade" remonta a uma palavra grega, *poesis*, que era utilizada por Platão e outro para designar "algo onde antes nada havia". A originalidade é um marcador do tempo; denota o súbito surgimento de alguma coisa onde antes não havia nada, e, pelo fato de algo de repente passar a existir, suscita em nós sentimentos de admiração e espanto. No Renascimento, a manifestação súbita de alguma coisa era associada à arte – ou à genialidade, se quisermos – de um indivíduo. (SENNETT, 2013, p.84)

As nossas expressões são aprendidas, apreendidas, transformadas e derivadas das expressões provocadas pelos outros ou por nós mesmos. Nos apropriamos e somos dependentes, em grande medida, da imaginação e pensamentos alheios. Há um embaralhamento no qual não dispomos de mecanismos para distinguir se uma inspiração é autêntica ou original. A nossa percepção provoca contínua criação

a partir do que fomos, somos, seremos e a memória trabalha sempre ressignificando e recategorizando tudo aquilo que julgamos saber.

Não há uma maneira pela qual os eventos do mundo podem ser diretamente transmitidos ou gravados em nosso cérebro; eles são experienciados e construídos de modo altamente subjetivo, que difere no modo como cada indivíduo lida com eles, e diferentemente reinterpretados ou reexperienciados independente de serem recordados. (SACKS, 2013)

A criptomnésia revela, segundo Sacks (2013), as falibilidades, fragilidades e imperfeições do nosso cérebro. Por outra e otimista perspectiva, comprova a flexibilidade e criatividade inerente ao ato de pensar. Afinal, a nossa capacidade de esquecer é mais uma das forças propulsoras do progresso, já que é com ela que seremos capazes de produzir novos e significativos conhecimentos.

A indiferença para com a fonte nos permite assimilar o que lemos, o que dizemos, o que os outros dizem e pensam, e escrever e pintar, tão intensa e ricamente como se fossem experiências primárias. Ela nos permite ver e ouvir com outros olhos e ouvidos, entrar em outras mentes, assimilar a arte, a ciência e a religião de toda a cultura, entrar e contribuir para a mente comum, a comunidade geral do conhecimento. Esse tipo de partilha e de participação, essa comunhão, não seria possível se todos os nossos conhecimentos, nossas memórias, fossem marcados e identificados, vistos como privados, exclusivamente nossos. A memória é dialógica e surge não só da experiência direta, mas da comunicação de muitas mentes. (SACKS, 2013)

O conceito de criptomnésia é reconfortante, pois indica à luz da

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 264 / 265

^{11.} There is no way by which the events of the world can be directly transmitted or recorded in our brains; they are experienced and constructed in a highly subjective way, which is different in every individual to begin with, and differently reinterpreted or reexperienced whenever they are recollected. [Tradução do autor]

^{12.} Indifference to source allows us to assimilate what we read, what we are told, what others say and think and write and paint, as intensely and richly as if they were primary experiences. It allows us to see and hear with other eyes and ears, to enter into other minds, to assimilate the art and science and religion of the whole culture, to enter into and contribute to the common mind, the general commonwealth of knowledge. This sort of sharing and participation, this communion, would not be possible if all our knowledge, our memories, were tagged and identified, seen as private, exclusively ours. Memory is dialogic and arises not only from direct experience but from the intercourse of many minds. [Tradução do autor]

neurociência a capacidade desencadeante de um estímulo – o design gráfico de uma revista – na inteligência humana. É uma ideia capaz de manter o lobo longe da porta, expressão de origem na língua inglesa e utilizada quando produzimos uma situação de razoável conforto e segurança. Para o mundo, as relações, a convivência desejável, é necessário ir além: o desafio consiste em – resgatando outra espirituosa expressão do presidente da Alpargatas, Márcio Utsch, utilizada em entrevista para a revista *Época Negócios* – buscar o equilíbrio entre manter a galinha viva, a raposa com fome e o galinheiro aberto.

Ideias e ideais

Com Kenya Hara, estamos convencidos de que escrever é também um ato de design. Grandes profissionais, nomes canônicos da história do design gráfico sempre tiveram apreço pela síntese da aparência, elegância e economia dos meios de expressão, busca malograda por formas tipo. Ao longo da construção deste projeto de pesquisa, fomos depurando os termos, conceitos, questões. Não sem esforço, encontramos uma palavra capaz de sintetizar o espírito que desejaríamos encarnar aos efeitos provocados nos indivíduos pela seguinte operação: (Design da Cultura) × (Cultura do Design).

Bildung é um conceito de origem alemã. É mais um daqueles termos sem tradução precisa, que demanda exaustivo esforço para ser explorado e explicado. O conceito nos é apresentado por Tony Fry (2011) – um dos grandes intelectuais do design contemporâneo – e é a partir da incorporação de sua perspectiva que seguiremos dialogando.

Originalmente, *Bildung* significa muitas coisas: modo, fundação e formação cultural e organização, educação, conhecimento, informação e aprendizado. A relação com o conceito de cultura é bastante complexa. A noção de cultura normalmente é definida em termos particulares das formas materiais e sociais do cotidiano e os meios de expressão estética. *Bildung*, por sua vez, fundamentalmente afirma que os seres humanos são feitos, projetados (via educação, cultivo, desenvolvimento) e não pelo nascimento. Cultivo, no caso, é o agente chave para o desenvolvimento da humanidade e dos seres humanos. O sentido de cultivo é assinalado no significado literal da palavra —

bild denotando imagem ou figura, com *Bildung* estendendo o entendimento para uma ideia de desenvolvimento, configuração, formação.

A intenção do termo é sugerir que a constituição do ser humano e o desenvolvimento cultural podem ser construídos. Especificamente, o ser (como sujeito) é aquele que entende que o interesse próprio só poderá se realizar a partir do entendimento que o "eu" está, necessariamente, implicado em ser com o outro, e ser em um mundo do vir a ser. E, claro, o desenvolvimento da sociedade se dá pelo amadurecimento conjunto de suas partes singulares.

Bildung concebe a ideia de que o desenvolvimento das habilidades e de como aprender a aprender são componentes fundamentais para o desenvolvimento das capacidades humanas. O processo da autodidaxia capacita o indivíduo para o mundo, isto é, para tudo aquilo que desejar apropriar e operar. Tudo o que leva ao aprendizado – como a cultura, o design gráfico, o entorno –, a partir dessa noção, pode ser entendido e exercitado, e constitui um dos caminhos fundamentais para o desenvolvimento das faculdades cognitivas humanas.

Sennett (2013, p.105) lembra que "a mente livre sempre haverá de submeter suas regras e regulamentos à avaliação crítica, tratando portanto de mudá-los". É fácil notar, ao longo da vida, como somos permeados de possibilidades latentes para o desenvolvimento pessoal, e muitas delas requerem estímulos culturais para se tornarem manifestas e concretas. O cérebro humano é uma estrutura aberta e pulsante, na qual estímulos e seus processamentos paralelos retroalimentam a lógica existente e transformam os dados de saída.

Mendelssohn montou uma equação: *Bildung = Kultur + Aufklärung*. *Bildung* significa ao mesmo tempo educação, formação de valores e comportamento pelo qual conduzimos nosso caminho nas relações sociais. *Aufklärung* é a razão livre de Kant. *Kultur*, explica Mendelssohn, denota o mundo prático das "coisas feitas e não feitas", e não apenas boas maneiras e gosto refinado. O filósofo tinha uma visão ampla e generosa da cultura prática. Considerava que as "coisas feitas e não feitas" da esfera da vida comum valem tanto quanto qualquer abstração; refletindo sobre elas de maneira racional, podemos nos aperfeiçoar. (SENNETT, 2013, p.106)

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 266 / 267

^{13.} No original, keep the wolf from the door.

Adaptando as ideias de Sennett (2013), constatamos que para o designer gráfico contribuir para modificar a vida do leitor é mandatório se imaginar no lugar dele. Como é impossível ter a experiência direta de um outro, o designer gráfico nutre um sentimento de empatia, isto é, imagina-se no lugar do usuário, em toda a sua diferença, em vez de simplesmente se comparar a ele próprio. O julgamento do projeto não parte de interesses pessoais, mas das impressões que pode causar. Os artefatos convidam ao compartilhamento do conhecimento, o designer gráfico propondo bons argumentos e o leitor assumindo, interpretando e rebatendo o aprendizado.

Enquanto a cultura é um fator social, visível, materialmente manifestado como consequência do autodesenvolvimento e realização, *Bildung* é mais elevado, espiritualizado, uma disposição da mente que potencializa o esforço moral e intelectual.

O *Bildung* representa o "o quê?" da nossa pesquisa. Não satisfeitos, seguimos em busca do "como?". Esperamos ter alcançado algum entendimento na direção de que o "como" passa pela prática do design gráfico. Investigamos, então, uma justificativa coerente para sustentar a argumentação. Nos deparamos com uma expressão que articula, precisamente, dentro das nossas expectativas, o "*Bildung* pelo design gráfico". Uma expressão urobórica, que se aproveita da característica da palavra "design" na língua inglesa – funciona como substantivo e também como verbo –, para sintetizar uma ideia extremamente complexa: "things design the designing of things that design". Frase que carrega movimento e que não cessa de reproduzir novos sentidos. Sinteticamente, afirmamos que o desenvolvimento do capital cultural humano pode ser promovido por meio dos projetos de design gráfico porque os artefatos de design gráfico projetam o meio para o qual eles foram projetados.

Nós, humanos, nessa insistente e imprecisa necessidade de dicotomizar a vida e o ambiente, identificamos dois tipos de mundo – ambos dos quais dependemos para sobreviver. Um é o mundo natural dos elementos que constituem e sustentam os nossos organismos. O segundo é o mundo que fabricamos artificialmente e construímos socioculturalmente. Não são mundos antagônicos, excludentes ou opostos. Se afetam e se determinam mutuamente, assim como a nós mesmos e tudo aquilo que fazemos e somos.

O mundo que projetamos para nós mesmos é inextricavelmente direcionado pela nossa natureza. Chegamos, com nossa bagagem genética, em um ambiente específico e determinado pela língua, geografia, cultura, religião e diversos outros elementos. Elementos que, por sua vez, atuam de forma determinante para aquilo que nos tornaremos (condutas, percepção, valores, imaginação, conhecimento, identidade); dentro de um processo contínuo e cumulativo que só cessará, em nós, com a própria morte. Ao mesmo tempo, atuamos ativamente para a constituição desse mundo, moldando e modificando o entorno imediato e expandido em que vivemos, trabalhamos e viajamos. Assim como a natureza, a ideia de *Bildung* não possui uma meta fora de si mesmo, o conceito transcende a formação e aquisição de talentos, exatamente de onde o conceito é derivado. O homem se caracteriza por romper com o imediato e natural que o seu lado intelectual, racional de sua natureza, demanda de si. Adquirindo a capacidade de formar um próprio, adquirindo novas capacidades, habilidades, o indivíduo ganha um senso de si.

Não possuímos, por isso, um destino histórico, social e cultural dado de antemão e tampouco estanque. Na verdade, o design gráfico, dentre tantas outras atividades, aponta para uma direção diferente: para a capacidade de construir artefatos, ambientes, práticas, instituições e tecnologias. Assim, nós, enquanto atores e agentes, fazemos a nós mesmos, dentro de um mundo que continuamente nos constitui, e contribuímos para projetar o mundo da comunidade em que vivemos e daqueles que virão.

O que implica em afirmar, claramente, que todas essas complexas redes e inter-relações que se formam não ocorrem e nem ocorrerão organicamente; é evidente que sempre precisarão ser projetadas, construídas e desenvolvidas. O grande desafio e expectativa é saber como o desenvolvimento cultural pode se realizar e se maior capital cultural nos membros de uma determinada sociedade culminará em melhor sistema de vida social.

Entendemos que o design gráfico é um dos meios para se configurar melhores ambientes socioculturais. O designer gráfico, ao trabalhar projetando para o meio, projeta a si, o artefato e o meio. Criamos algo que nos cria. Porém, vale questionar, o que somos nós? Paula Jr. (2015) nos auxilia a responder, ao defender que não temos

Re/vis-à-vis/ta — Pensação **268** / **269**

uma noção precisa daquilo que somos. Na verdade, o ser humano é bem mais complexo do que conseguiríamos imaginar. Você pode estar lendo este texto, mas a visão colateral não cessa a percepção e a interação com o entorno. Memórias – conscientes e inconscientes – recentes e antigas influenciam e trabalham produzindo novos outros sentidos para o cotidiano.

O cérebro articula a forma do pensamento. Mas podem existir emoções provocadas pelas substâncias químicas liberadas pelas bactérias do nosso corpo, alimentos podem alterar o nosso humor, até o café potencializará nosso nível de atenção e agilidade no comportamento.

Aquilo que chamamos de ser nada mais é do que outra grande e complexa rede com filamentos que se entrelaçam e se desconectam de outros fatores. O designer gráfico não projeta artefatos eminentemente racionais, preparados tão somente para otimizar algum aspecto do mecanismo. Contempla aspectos muito mais ricos e complexos, pois bons projetos procuram articular a natureza interligada dos entes que se conectam aleatoriamente, ao longo do tempo, por encontros e desencontros imprevisíveis ou mesmo por artifícios racionais e premeditados, planejados.

Os designers planejam, projetam, esquematizam maneiras que prefiguram ações sobre o mundo, mas o mundo contra-ataca e age de volta sobre todos nós e o sobre o próprio design. A atividade projetual do designer gráfico, juntamente com a materialidade do artefato, se articula com outros aspectos que definem a nossa estrutura consciente. O poder de ação do projeto gera uma reação sobre nós, alterando tanto ele quanto nós mesmos.

Os projetos de design também inclui os efeitos do projeto criado pelos designers (objetos, espaços, sistemas, infraestruturas). O mais significante aqui é todos esses designs são da mesma ordem. Ou seja, nenhuma distinção é feita acerca da relativa significância ou natureza das determinações; nenhum artefato, processo ou agente detém a primazia. Tradicionalmente, a atuação tem sido colocada como sendo do designer – pressupondo que as intenções do designer estão embutidas no artefato de design que, por sua vez, leva o usuário a fazer coisas de determinadas maneiras. Porém, o problema aqui é um modelo falho de causalidade baseado em uma temporalidade linear, na qual

assume-se que as coisas podem ser traçadas até suas origens no passado – não há nenhuma necessidade especial dessa suposição quando tentamos explicar fenomenologicamente o processo de design que está acontecendo em certa situação. O fato de que equipes de design trabalharam na configuração da tela e do teclado que uso agora não pode realmente me ajudar a entender que o meu uso desse equipamento é ao mesmo tempo esse equipamento configurando o design do que estou fazendo. Uma vez que a confortável ficção de um agente humano original se dissipa, o poder inscritivo do design é revelado e se torna claro. (WILLIS, 2006, p.95)

Portanto, a relação entre o pro-jetar do designer gráfico e o nosso recebimento do artefato diretamente do futuro estabelece um fluxo imprevisível, a esperança de novas possibilidades.

Cada projeto é acima de tudo a declaração de um outro, novo futuro que presume-se acontecerá uma vez que o projeto seja realizado. Mas para induzir tal futuro uma pessoa precisa de um período de afastamento ou ausência para si, com o qual o projeto transfere seu agente para um estado paralelo de tempo heterogêneo. Esse outro quadro temporal, por sua vez, está desatrelado do tempo experimentado pela sociedade — ele está dessincronizado. A vida da sociedade segue adiante de forma independente; o curso normal das coisas permanece inalterado. Mas, despercebido em algum lugar além do fluxo geral do tempo, alguém começou a trabalhar em outro projeto. Ele está escrevendo um livro, preparando uma exposição ou planejando um espetacular ato de terrorismo. E ele o faz na esperança de que uma vez que o livro seja publicado, a exposição inaugurada ou o assassinato executado, o curso

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 270 / 271

^{14. &#}x27;Design designs' also includes the designing effects of that which designers design (objects, spaces, systems, infrastructures). The significant point here is that all these designings are of the same order. That is, no distinction is being made about the nature or relative significance of determinations; neither object, process nor agent is granted primacy. Traditionally agency has been posited with the designer — the assumption being that the designer's intentions are embedded within the designed object which then causes the object's user to do things in certain ways. But the problem here is a flawed model of causality based on a linear temporality, in which it is assumed things can be traced back to origins further back in time — there is no particular need for this assumption when attempting to explain phenomenologically the designing that is going on in a particular situation. The fact that teams of designers worked on the configuration of the screen and keyboard I am now using cannot really help me to understand that my using this equipment is at the same time this equipment designing what I am doing. Once the comfortable fiction of an originary human agent evaporates, the inscriptive power of the designed is revealed and stands naked. [Traducão do autor]

geral das coisas será modificado e toda a humanidade será levada a um futuro diferente; exatamente o futuro que de fato esse projeto aspirava e pretendia alcançar. Em outras palavras, à primeira vista cada projeto aparentaria prosperar somente na esperança da sua ressincronização com o fluxo geral das coisas. O projeto é considerado um sucesso se essa ressincronização é capaz de dirigir o fluxo das coisas na direção desejada. E ele é julgado um fracasso se o fluxo das coisas permanece inalterado pela sua execução. No entanto, tanto o sucesso quanto o fracasso do projeto tem algo em comum: ambos os resultados marcam o seu fim, e ambos levam à ressincronização do estado de tempo paralelo do projeto com o do fluxo geral das coisas. E em ambos os casos essa ressincronização habitualmente causa desconforto, levando até a uma certa depressão. Não importa se o projeto termina em sucesso ou fracasso. Em ambos os casos a angústia que se sente é a da perda dessa existência em um tempo paralelo, o abandono de uma vida além do fluxo geral das coisas. (GROYS, 2012)

Sennett (2013, p.146) entende o que investigamos – apropriação de uma revista para transformação em significados outros – como "mudança de domínio": a expressão "remete à maneira como determinada ferramenta, utilizada inicialmente para certa finalidade, pode ser aplicada em outra tarefa, ou como o princípio que orienta uma prática pode ser aplicado a outra atividade completamente diferente".

A mudança de domínio sugere que são abertas as possibilidades de se empreender usos de determinados artefatos. E coliga-se à concepção de Ex-formação como modo de aprendizado a partir daquilo que não havia sido imaginado ou suposto de antemão. Desejamos, por isso, oferecer a Ex-formação como condição *sine qua non* não só para a práxis dos bons projetos de design gráfico, mas também como um conceito essencial para o desenvolvimento do capital cultural humano. A curiosidade deve sobreviver e se fortalecer como um recurso humano para o desenvolvimento cultural. Ela estimula a percepção e compreensão do entorno e a confrontação com as nossas próprias crenças.

Vimos com Hara (2015) que a Ex-formação é um método de comunicação que torna as coisas desconhecidas. O desconhecido é aquilo que dinamiza o ser humano. A excitação decresce com a

mesmice. Já a comunicação possibilita a substituição do desconhecido por questões e fenômenos compreendidos. Conforme Hara (2015, p.8), "conhecer alguma coisa é causar em nossas percepções a fertilização de uma inspiradora, pulsante emoção". ¹⁵ O que o leva a indagar a seguinte questão: não seria interessante, nesse sentido, desconhecer o mundo? Daí que Kenya Hara nos leva a pensar o conceito de desconhecer o mundo como importante instrumento de design gráfico. Mas, ainda mais relevante, como mecanismo mental para o desenvolvimento do capital cultural. Nos fiamos na proposta de questionar o sentido do conhecimento e do entendimento para aprender a utilizar a informação disponível no ambiente em benefício próprio e coletivo. Afinal, apoiados em Hara (2015), sustentamos que adquirir conhecimento não é o objetivo. O conhecimento é apenas a entrada para o pensamento, o princípio da imaginação e dos processos articuladores com o real. A ignorância consciente nos alerta silenciosamente para o quão pouco sabemos e conhecemos. E aguça o sentimento de que existem possibilidades latentes e inexploradas de atuação.

Então, a partir de uma ideia de Hara (2015), percebemos que o design gráfico antes de se mostrar uma mina de informações pode promover o entendimento de quão pouco todos nós conhecemos sobre o mundo. Saber que nada sabemos e que temos capacidades cognitivas e instrumentais para a modificação dos cenários. Hara imagina que a forma e a função da informação não devem ser tomadas no sentido de tornar algo sabido, e sim em atenção para nos mostrar o desconhecido. O objetivo não é definir algo, tampouco tornar entendível. E sim aguçar a curiosidade dos indivíduos e convocar para a ação.

A era em que o design cumpre simplesmente uma função está rapidamente chegando ao fim. O design é a sabedoria que vai rejuvenescer o mundo, visualizando possibilidades latentes e oferecendo às pessoas um novo despertar. Ele não é um descritor das coisas, tampouco in-

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 272 / 273

To know something is to cause to our sensory perceptions the fertilization of an inspirational, pounding emotion. [Tradução do autor]

térprete. Ele é um estimulante da possibilidade para que as coisas se tornem desconhecidas.¹⁶ (HARA, 2015, p.465)

O design gráfico é uma prática baseada na universalidade humana. Projetar em direção ao outro requer exercitar a alteridade, o altruísmo e o respeito ao bem comum. Para Hara (2015), o design explora possibilidades de novos modos de percepção, assim como métodos de expressão. O design gráfico ajuda a pensar com o outro e seria um engano afirmar que ele propõe o pensamento a partir do outro, para o outro ou mesmo pelo outro. A Ex-formação aplicada à prática do design e ao nosso modo de existência e convivência implica em aceitar a perfectibilidade do ser, as possibilidades combinatórias do ambiente e os desafios para a construção de espaços de integração e desenvolvimento comunitário.

Toda e qualquer prática projetual é capaz de reivindicar as mesmas competências e habilitação para promover o desenvolvimento do capital cultural humano. Excelente que assim seja. E tomara que a arquitetura, a engenharia, a arte, as demais especializações do próprio design, também o faça. A lida do design gráfico está expressa em seu papel. O modo holístico de ver do designer, conforme Flusser (2007), com um olhar-sentinela graças ao qual deduz e maneja eternidades, antecipa o futuro e nos instrui a seguir percursos repletos de obstáculos. Com Suzana Herculano-Houzel começamos essa jornada. A ela podemos retornar.

[...] o caminho para uma melhor qualidade de vida em qualquer país é a geração de conhecimento e o consequente desenvolvimento e independência tecnológica e cultural. Nossos 16 bilhões de neurônios no córtex cerebral não serviriam de grande coisa se não fosse o corpo de conhecimento que com eles geramos, cultivamos e passamos adiante. (HERCULANO-HOUZEL, 2016, p.51)

Mencionamos anteriormente que, por mais estranho que possa parecer, o que move o conhecimento é o desconhecimento. E que precisamos nos ater àquilo que não sabemos. Pois, constatamos na própria ignorância o caminho do saber. A curiosidade é a grande aceleradora das partículas de futuro. E que bom que assim seja. Se soubéssemos para onde o conhecimento nos levaria, há muito a humanidade já teria acertado o destino. Mais correto é pensar em caminhos, ainda que não nos leve a um destino final. A ignorância é combustível de uns e alimenta a curiosidade de outros. Aos leitores, pernas. O design gráfico é apenas uma porta entreaberta. A esperança que alimenta um futuro melhor do que o presente ou passado está justificada na oposição, ou melhor, na composição à dinâmica entrópica dos elementos físicos: a neguentropia das ideias.

A esperança é a ideia que o futuro, já que é incerto e já que é desconhecido, pode justamente ser melhor e, no fundo, meu sentimento profundo é que eu sou um pedacinho temporário, numa gigantesca aventura, que é a da Humanidade, que começou, talvez, há sete milhões de anos quando um primata virou bípede. Que continuou e seguiu pela pré-história, a história, o fim dos impérios, os acontecimentos, as guerras mundiais. Uma aventura absolutamente incrível. E como o passado é incrível. eu sei que o futuro ele também será incrível. Mas sinto que faço parte dessa totalidade, querendo ou não. Isso também me leva para frente. Não renuncio. Sem guerer sou animado por esse sentimento de estar na aventura e quero também dar, mesmo que seja minha pequena contribuição a isso. É isso também que me encoraja. Não tenho só esperança, tampouco desespero. Mesmo que saiba que a vida é, ao mesmo tempo, magnífica e trágica. Uma das minhas máximas preferidas é: "O que não se regenera, degenera." Nada está estabelecido para sempre. Se você tem a democracia, não é para sempre. Pode degenerar. Se acabou com a tortura, não é para sempre. Pode voltar. Quer dizer, é preciso estar com as forças de regeneração e sentir a necessidade dessas forças de regeneração me tonifica, me faz bem e espero fazer o bem também. (MORIN, 2015)

Cercamos um fragmento da cultura pelo projeto de design gráfico de uma revista impressa. E nos deparamos, por meio de suas expressões, com a aventura inesgotável do conhecimento. Acessamos a serrote por onde quisermos, se e quando desejarmos. Assim também

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 274 / 275

^{16.} The era in which design is simply a function is fast coming to end. Design is the wisdom that will rejuvenate the world, visualizing dormant possibilities and offering people a fresh awakening. It is not describing things nor interpreting them. It is arousing the possibility for things to become unknown. [Tradução do autor]

é a cultura. Porque não nos impõe uma determinação, obrigatoriedade, nos permite transitar tática e livremente entre suas fronteiras. O desenvolvimento cultural é da ordem do aprendizado vitaminado pelo prazer. E o design gráfico é parte e produto disso. Se a cultura emancipa, pois indutora de liberdade, um de seus imprescindíveis componentes são os artefatos de design gráfico. As ideias têm consequências. Por isso, é importante analisar e entender a relevância (social, cultural, profissional) de um projeto gráfico como o da serrote. Sem a preocupação com a qualidade e com os desdobramentos do trabalho na cabeça do usuário-leitor, o design gráfico realmente será reduzido a um pretexto espetaculoso. Queremos crer que se fazem necessárias melhores máquinas de pensamento. Não para que pensem por nós. É justamente o inverso: bons projetos de design gráfico nos farão pensar a partir deles, com eles, por meio deles e também para eles. Nos farão tremer. Se a empreitada se mostra das mais desafiadoras, criemos novos outros melhores serrotes que multipliquem os tons e vozes indispensáveis à reflexão e ao debate das ideias que irão alimentar nossa imaginação. Com Max Bill (1977), não nos cansaremos de repetir, "mesmo quando a insistência possa parecer pueril, que o pensamento é um dos traços fundamentais do ser humano".

Com a apreensão visual e tátil que empreende pela serrote, o usuário-leitor também aprende a determinante diferença entre tempo e velocidade. Uma das coisas que a publicação periódica nos proporciona é aprofundar o conceito de tempo. A nossa percepção é uma atividade, parte do passado, se estabelece no presente e nos projeta para o futuro. E o tempo em que nos expomos à essa visada intelectual engendra um processo de memorização consciente e inconsciente. Ver se torna previsão, um ato de ação. Se o que desejamos é percorrer maiores distâncias, não resta dúvida que teremos de nos expor a melhores estímulos visuais, pois serão eles os combustíveis dos nossos motores cognitivos. À proporção que soubermos sintetizar com mais rapidez os estímulos com que nos relacionamos ao longo do tempo, determinada estará a intensidade com que o destino se apresentará. Não se trata puramente de equação apenas física, já que relaciona a distância, a velocidade e o tempo. Afinal, de nada adianta acelerar se não há para onde ir ou um caminho a percorrer.

Sem dúvida, temos uma bela premissa para o bom design da *serrote*. Mas não, não nos enganemos: nesse postulado se esconde a pior crítica que conseguimos fazer à revista. A *serrote* nos cobra um preço alto, pois exige duas coisas como meio de pagamento que – se e quando dispomos – só as ofertamos na condição de escassez: tempo e silêncio.

À medida que a civilização urbana e industrial consolidava sua dominação, o nível de poluição sonora, que atualmente confina com a loucura, aumentava exponencialmente. Para os privilegiados na era clássica da leitura, o silêncio ainda era um artigo acessível, cujo preço, no entanto, não parava de subir. Montaigne impede que até mesmo seus parentes mais próximos cheguem perto de sua biblioteca-refúgio. As grandes bibliotecas privadas dispõem de criados para conservá-las em ordem e encerar as encadernações de couro. E o principal: tem-se tempo para ler. Impressiona a imagem retida por Lamb dos "ratos de biblioteca", tais como Sir Thomas Browne, ou Montaigne, ou Gibbon, digladiando-se dias e noites com seu Leviatã. Haveria um único livro que Coleridge ou Humboldt não tenham lido, anotado e acrescentado inúmeros comentários, para compor, geralmente sobre o primeiro, um segundo livro nas margens, em folhas avulsas, na proliferação das notas de rodapé? Eu só queria que me dissessem: quando Macaulay encontrava tempo para dormir? (STEINER, 2014, p.90)

O silêncio é artigo de luxo. No dizer do filósofo e ensaísta George Steiner, "apenas o silêncio nos ensina a encontrar o essencial em nós" (HERMOSO, 2016). Entendemos a necessidade de silêncio para comungar com a *serrote* um tipo especial de concentração: para aqueles que não "apreenderam bem o conteúdo de algo, aprender a se concentrar tem de vir primeiro. Praticar alguma coisa é uma atividade de estrutura própria e interesse intrínseco" (SENNETT, 2013, p.198).

Educadores frequentemente procuram interessar as crianças mental e emocionalmente em determinados temas, para desenvolver as capacidades de concentração. A teoria que lhes serve de base é a de que um envolvimento substantivo favorece a concentração. O desenvolvimento de longo prazo das habilidades manuais mostra o inverso dessa teoria. Vem

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 276 / 277

primeiro a capacidade de se concentrar por longos períodos; só quando for capaz disto a pessoa poderá envolver-se emocional ou intelectualmente. A capacidade de concentração física segue regras próprias, baseadas na maneira como as pessoas aprendem a praticar, a repetir e a aprender com a repetição. A concentração, vale dizer, tem uma lógica interna; e acredito que essa lógica tanto pode ser aplicada num trabalho regular durante uma hora quanto por vários anos. (SENNETT, 2013, p.194)

O tempo – senhor de todas as coisas – segue impávido, e não se curvará às nossas necessidades, mas poderemos utilizá-lo a nosso favor. Van Doren (2012) provoca uma interessante reflexão ao comparar a distância confortável percorrida por um homem comum ao longo dos séculos. Quando dependia apenas das próprias pernas, o ser humano, em plena forma, era capaz de percorrer uma distância de 40km. Digamos que conseguiria jantar na casa de amigos e voltar para casa, à pé, vencendo a trajetória de 20km por trecho. Van Doren (2012) acredita que podemos considerar uma realidade do século XVIII e a retrocede para tempos imemoriais.

Daí em diante, Van Doren calcula que as distâncias percorridas confortavelmente por um indivíduo quintuplicaram a cada século. E mais: grandes distâncias passaram a ser vencidas independente do sexo, idade, forma física. Com os trens, em 1900 já era perfeitamente acessível realizar uma reunião de negócios a 100km de casa e retornar ainda para o jantar. Nos anos 2000, não surpreende conhecer pessoas que trafegam pela ponte aérea entre Belo Horizonte e São Paulo rotineiramente. Percorrer, ao longo de um dia, a distância de 1.000km não é mais um fardo tão insuportável. Van Doren (2012) acredita que a constante se manterá ao longo dos séculos. Dos 40km há 200 anos, passamos pelos 200km há pouco mais de século, chegamos aos 1.000km e vamos para o século seguinte tendo como "natural" percorrer 5.000km. O Concorde chegou a experimentar situação semelhante, na qual executivos de grandes corporações viajavam de Nova York a Londres, onde realizavam encontros de negócios. Ao fim do expediente, retornavam para o conforto do lar, atravessando de volta o Atlântico. Mais incrível ainda é imaginar a realidade daqui a 200 anos. Em 2200, seríamos capazes de percorrer 25.000km em um

único dia? É uma questão de pura futurologia, mas que revela o quanto a tecnologia vem influenciando a nossa noção de espaço e tempo.

O que não podemos deixar escapar é uma consequência indireta na curiosa relação entre distância percorrida e momento histórico. Percebemos, no que se refere à fase de pré-evento, que quanto maior a distância percorrida, maior também tem sido o tempo de preparação para percorrer tal distância. Vejamos: no tempo de nossos tataravós bastava, se tanto, trancar a porta de casa e partir. Hoje, para tomar um voo de 45 minutos, precisamos executar diversos procedimentos e dedicar horas além do tempo de viagem. Algumas vezes, capazes de superar o tempo de cruzeiro. Quando paramos para imaginar as viagens interplanetárias, fica perfeitamente coerente supor que talvez precisaremos de dias de preparo. É conveniente converter a realidade em metáfora para afirmar que quanto maior a distância a ser percorrida, melhor preparados deveremos estar. O tempo, se o tomarmos por sua medida, é uma constante. Os dias com 24 horas os anos com 365 dias. Sendo assim, é descabido penalizar os instrumentos para o desenvolvimento da nossa inteligência pela falta daquilo que nunca nos foi retirado. Gerir o tempo passa a ser uma questão de prioridade.

Sabemos que o debate é um pouco mais delicado. Sustentamos, com Rancière (2014, p.203), que o tempo é o melhor meio de exclusão para o que foi denominado partilha do sensível: "um conjunto de relações entre o perceptível, o pensável e o factível que define um mundo comum, definindo, por conseguinte, a maneira – e a medida – como esta ou aquela classe de seres humanos participa de nosso mundo comum". O conhecimento produz a percepção da inteligibilidade do mundo em que vivemos. A mesma percepção necessária para a sua transformação. Saber administrar o próprio tempo não deixa de ser uma das principais ações táticas, no sentido proposto por Michel de Certeau, para o desenvolvimento do capital cultural do ser humano. O tempo é uma medida das possibilidades.

Há vários tempos em um só tempo. Existe, decerto, uma forma dominante de temporalidade, um tempo "normal", que é o tempo da dominação. A dominação lhe proporciona suas divisões e seus ritmos, suas agendas e suas programações a curto e a longo prazos: o tempo

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 278 / 279

de trabalho, do lazer e do desemprego, das campanhas eleitorais, dos cursos de graduação na educação etc. A dominação tende a homogeneizar todas as formas de temporalidade sob seu controle, definindo com isso em que consiste o presente de nosso mundo, quais futuros são possíveis e quais pertencem, definitivamente, ao passado – o que significa que são impossíveis. (RANCIÈRE, 2014, p.214)

O mais importante é distinguir no tempo da dominação as temporalidades dissensuais, que provocam distensões e rupturas na temporalidade dominante. Rancière (2014) nos apresenta duas formas: os intervalos e as interrupções. Os intervalos são criados quando os indivíduos renegociam "as formas como ajustam seu próprio tempo às divisões e ritmos da dominação, como o adaptam à temporalidade do trabalho — ou da falta de trabalho —, às formas de aceleração ou desaceleração ditadas pelo sistema". Os intervalos são tempos de fuga e de emancipação, já que permitem viver "em diversos tempos simultaneamente e partilhar diversos mundos de experiência" (RANCIÈRE, 2014, p.215).

É isso que significa emancipação: a prática do dissenso, construir outro tempo no tempo da dominação, criar o tempo da igualdade dentro do tempo da desigualdade. Essa experiência de viver em diversos tempos simultâneos fora mais ou menos apagada pela visão marxista da educação da classe trabalhadora mediante a disciplina da fábrica. No entanto, as formas contemporâneas de trabalho trouxeram de novo para o primeiro plano a questão dos intervalos de trabalho e sua transformação em intervalos de subjetivação: mudanças constantes de emprego para desemprego, surgimento do trabalho em tempo parcial e todas as formas de intermitência; a multiplicação de pessoas que participam tanto do tempo de trabalho assalariado quanto do tempo de educação, ou do tempo de criação cultural; [...] Em vez de tentar encontrar uma figura singular do trabalhador, como a do trabalhador "cognitivo", devemos investigar a multiplicidade das linhas de subjetivação e as formas de ruptura produzidas pela reapropriação de todos os intervalos que fazem a temporalidade aparentemente superada da emancipação aparecer na ordem do dia. (RANCIÈRE, 2014, p.215)

Para Rancière (2014), as interrupções são momentos em que as máquinas que estruturam o tempo da dominação enguiçam e deixam de funcionar. Seguindo o pensamento do filósofo francês, tais engrenagens podem ser ônibus ou metrôs, passando pelas insurreições populares e, por que não, uma revista e o seu design gráfico.

No que capturamos um detalhe: há uma afinidade conceitual entre as duas maneiras de superar uma suposta falta de tempo e a interpretação do silêncio. A concentração de que precisamos para usar a *serrote* é conceitualmente análoga ao intervalo e à interrupção. Ao usuário cabe o exercício perceptivo de ouvir o silêncio nos intervalos e nas interrupções e, com isso, encontrar os sons do entorno. O ritmo é silêncio, o texto impresso é silêncio, a fala também é silenciosa. Onde quer que haja atividade o silêncio ecoa, seja pelas pausas, espaços vazios, respiração. Mais uma vez, leitor e designer gráfico trabalham em conjunto, buscando na ocupação do silêncio a percepção de uma atividade oprimida, mas não suprimida. Ambos podem superar e se projetar sobre esse vazio sempre efêmero. Queremos tão somente argumentar que a tarefa de distinguir o silêncio do ruído, de compor as partilhas do sensível e alternativas de existência é possível desde que desejável.

Quando lemos a serrote, é possível procurarmos de alguma maneira nos opor à agenda da dominação e à temporalidade da limitação das liberdades. Afinal, o fazemos tecendo outras combinações temporais que acabam por abalar o ajuste dominante. Se chegamos até aqui para afirmar que, com pensamento sistêmico, erudição, gestão, convergência, sinceridade, perfectibilidade, artesania e visualidade a serrote é capaz de desenvolver múltiplas inteligências, quer dizer que ela nos capacita a interpretar os acontecimentos à luz daquilo que significam. Afinal, para fazer uso de uma observação de Rancière (2014), os intervalos que o design gráfico da revista serrote é capaz de proporcionar criam capacidades supostamente destinadas ao lazer ou à cultura. Mas podem perfeitamente ser desviadas e utilizadas para outro fim: a construção de outro tempo nas lacunas do próprio tempo ou um mundo diferente do existente. É nisso que o tempo dos intervalos e das interrupções convergem. Com a serrote, formas de design gráfico refletem e se equiparam a formas de vida.

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 280 / 281

[...] a emancipação é, de fato, uma forma de inserir tempos diversos nos mesmos tempos, é uma forma de viver como iguais num mundo de desigualdade. As formas de subjetivação por meio das quais indivíduos e grupos se distanciam da coerção do tempo "normal" são tanto rupturas no tecido sensório da dominação quanto meios de viver em sua estrutura. (RANCIÈRE, 2014, p.219)

É possível melhorar a nossa suposição. Quando sugerido que o tempo da *serrote* é incompatível com o tempo contemporâneo, devemos investigar se, na realidade, a revista – e toda a complexidade projetada por seu design gráfico – não é uma forma de examinar e questionar o presente, possibilitando com isso nos capacitar para a construção de alternativas de futuro.

VOLHO

Aberta, a *serrote* é um pássaro em nossas mãos. E com ela voamos na velocidade de nosso esquecimento. Seu projeto de design gráfico induz amnésias, criptomnésias gráficas: tipográficas, topográficas, iconográficas, biográficas.

Se a *serrote* nos serve "para abrir cabeças", o realizamos pelo trabalho óculo-motor, coordenando os movimentos dos olhos e do corpo, das mãos em particular. Decompomos a composição, a recompondo à luz dos nossos sentidos. Por seu significativo projeto de design gráfico, mais eficiente se torna o desenvolvimento das subjetivas e múltiplas inteligências.

Para vermos o que lemos utilizamos nossas imagens mentais, nossa imaginação, preenchemos as lacunas com a riqueza e força da ação subjetiva da visão e deformante das mãos. Os sentidos nos informam de forma relativamente exata ou coerente sobre o entorno. Indicam uma forma de agir, de existir. Mas também são mensageiros de um meio interior igualmente físico e relativo, possuem funcionamento autônomo e nos acompanham até a morte.

Percebamos como o artista a quem Focillon se refere, a seguir, carrega a mesma experiência do leitor do projeto de design gráfico da *serrote*.

Ele toca, apalpa, estima o peso, mede o espaço, modela a fluidez do ar

para nele prefigurar a forma, acaricia a casca de todas as coisas e é a partir da linguagem do tato que compõe a linguagem da visão — um tom quente, um tom frio, um tom pesado, um tom vazio, uma linha dura, uma linha mole. Mas o vocabulário falado é menos rico que as impressões da mão, e é preciso mais que uma linguagem para que se traduzam seu número, sua diversidade e sua plenitude. (FOCILLON, 2010, p.16)

A revista *serrote* é testemunha da amplitude dos meios de percepção e ação dos seres humanos. Acumulamos conhecimentos no intervalo do instante da leitura e mergulhamos fundo na forma, o que nos leva a realizar metamorfoses, analogias, comparações, metáforas. A *serrote* nos atrai justamente por não possuir uma evidência óbvia e excessiva. Isolada, a revista parece solitária (subjetiva, elitizada, artesanal). Ledo engano: é solidária em cada comunhão. Um instrumento solidário (objetiva, democrática, industrial) e de emancipação na medida em que a utilizamos também para tal fim. Ela nos percebe e nos lê. A reconhecemos pelos contornos insinuantes de seu corpo... formal, tipográfico, iconográfico, mas a interpretamos à luz de um ambiente complexo. Aquilo que registramos não é efeito exclusivo da retina, provém das interações dos 16 bilhões de neurônios do córtex cerebral, nosso sistema cognitivo de registro e processamento das percepções, sejam elas oculares, motoras, sensoriais.

Quando vamos fundo nas páginas da *serrote* é que desencavamos a nossa própria ignorância. Conectamos nossas Ex-formações às Ex-formações alheias. Caracterizamos as nossas relações e também formas de existência. O design gráfico da *serrote* nos torna ainda mais humanos porque nos conforma sem nos confortar. E é sobre o mundo que a revista retrata — o nosso próprio mundo — que somos provocados a reagir. Nós a apropriamos, a modificamos de maneiras que não foram preconcebidas, encontramos novas situações que demandam novos ambientes. Assim, construindo, habitando, pensando, alteramos a *serrote*, e ela enquanto mudança não cessa, pois reage sobre nós enquanto usuários comuns de um mesmo sistema.

O Brasil é reconhecido pelo seu sincretismo, particularmente o religioso, mas também de distintos sistemas socioculturais originários. Fomos aprendendo e sentindo as consequências diretas

Re/*vis-à-vis*/ta — Pensação 282 / 283

e indiretas dos conflitos decorrentes de processos históricos, espaciais e temporais. E vemos no design gráfico reflexos da nossa ambição enquanto sociedade. É em função das práticas projetuais e de pesquisas – desde o design gráfico a todas as outras – que vemos florescer as teorias, as ciências, as artes, as cidades, a vida comum, as possibilidades de uma sociabilidade não só brasileira, como humana. É a velha máxima de que toda ação produz uma reação. Uma revista impressa é também, por sua própria natureza, sincrética. A serrote vai do erudito ao popular, do verbal ao visual, dos clássicos aos contemporâneos como quem sai para comprar pão às quatro da tarde. Com isso queremos dizer que ela rompe com a sua couraça formal para ganhar fôlego existencial, e postula, portanto, um agir sobre o existente.

O design gráfico projeta um se tornar humano, pois delibera, planeja, esquematiza, experimenta de modo a prefigurar nossas produções e ações. É imposição antropocêntrica de direção – à luz da combinação de conceitos, ideias, imagens – que nos recria e nos faz recriar, incessantemente, por meio de nossas interações. As maneiras como usamos e desenvolvemos nossas inteligências estão vinculadas à situação e demanda. Por serem estimuladas de forma interconectada, somos dependentes de manifestações diversificadas para que possamos relacioná-las a alguns dos diferentes aspectos da vida e, assim, desenvolver nosso potencial biológico, psicológico, social e tudo disso decorrente.

Os desafios individuais são globais e, em grande medida, resultado de design. Especificamente, o desenvolvimento cultural humano é produto de como um projeto altera o próprio fazer. O design gráfico não propõe soluções, porque os problemas são inerentemente mal definidos, por vezes contraditórios e resultam sempre em obstáculos. Ao contrário da ciência, que procura entender como as coisas são, o design gráfico concentra esforços em preocupar, se ocupar, em como elas deveriam ou poderiam vir a ser. Se há exagero em tomar uma revista segmentada e disponível apenas a um nicho muito específico de leitores como instrumento para o desenvolvimento do capital cultural, o que propomos é ampliar a atuação dos designers. Das páginas às cidades, do singular ao plural, do legível ao invisível. O que nós, designers gráficos, deveríamos

nos propor a projetar são ambientes com rotinas de contemplação. Criar uma cultura de reflexão, para que possamos, todos, nos tornar realmente produtivos com o que importa e tudo aquilo que damos valor. Aliás, tudo aquilo que realmente importa no nosso entorno é o que nos sensibiliza: amor, relações, comunidade, cultura e alguns exemplares das boas revistas que gostamos. O valor da vida deve se situar na medida da produtividade resultante da equação definida pelo cruzamento entre os reinos da esperança e da curiosidade imaginativa.

O convite, leitor, está a cargo dos designers gráficos e terá a forma de revistas, letras, marcas, cartazes, setas, livros, ilustrações, fotografias e múltiplos outros *sensewares*. Com os artefatos nas mãos e uma ideia na cabeça vamos relacionando e transformando pensamento em ferramentas e buscando nas ferramentas outros pensamentos. A lida do design gráfico é cotidiana e se faz com um lápis na mão, pois deixa a convicção de que podemos recriar tudo e todos. Com os bons projetos podemos reinventar a cultura em sentido suave, favorável, lento e estrutural. Aquilo que chamamos cérebro é uma caixa de ferramentas ao nosso dispor. Sempre que precisar, pegue a *serrote* e use. \mathfrak{F}

Re/vis-à-vis/ta — Pensação **284** / **285**



BIBLIOGRAFIA

- Alvim, F. (2009, março). S de Serrote, serrote #1, pp.86-87.
- Barthes, R. (2013a). *Aula*: aula inaugural da cadeira de semiologia literária do Colégio de França, pronunciada dia 7 de janeiro de 1977. São Paulo: Cultrix.
- _____. (2013b). *O prazer do texto*. São Paulo: Perspectiva.
- Bártolo, J. (2009). *O Designer Como Produtor*. goo.gl/GbPKtS. Acesso em 15/5/2015.
- Baudrillard, J. (2012). O sistema dos objetos. São Paulo: Perspectiva.
- Béltran, F. (2000). *Toward a History of Graphic Design*. Interview with Victor Margolin. goo.gl/pf7S9f. Acesso em 8/4/15.
- Benjamin, W. (2012a). *Magia e técnica, arte e política*: ensaios sobre literatura e história da cultura (Obras Escolhidas v.1). São Paulo: Brasiliense.
- _____. (2012b). *Magia e técnica, arte e política*: ensaios sobre literatura e história da cultura (Obras Escolhidas v.2). São Paulo: Brasiliense.
- Berger, J. (2008). *Ways of seeing*. Great Britain: British Broadcasting Corporation and Penguin Books.
- Bíblia Sagrada. (1962). Gênesis. São Paulo: Editora EP e Editora Maltese.
- Bierut, M; Drenttel, W; Heller, S; Holland, DK. (Eds.) (1994). *Looking Closer*: Critical Writings on Graphic Design. New York: Allworth Press.

 ______. (1997). *Looking Closer 2*: Critical Writings on Graphic Design.

 New York: Allworth Press.
- Bierut, M; Drenttel, W; Heller, S. (Eds.) (2002). *Looking Closer 4*: Critical Writings on Graphic Design. New York: Allworth Press; AIGA.
- Bierut, M; Helfand, J; Heller, S; Poynor, R. (Orgs.) (2010). *Textos clássicos do design gráfico*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes.
- Bierut, M. (2016). Not Diving but Swimming. *Design Observer*. goo.gl/A8P1ZC. Acesso em 19/5/2016.
- Bill, M. (1977). O Pensamento Matemático na Arte de Nosso Tempo. In *Projeto Construtivo na Arte*: 1950-1962. Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna; São Paulo: Pinacoteca do Estado. goo.gl/stMRHt. Acesso em 4/6/2016.
- Bonsiepe, G. (2010). Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blucher.
- Bourdieu, P. (2010). *A distinção*: uma crítica social da faculdade do juízo. Lisboa: Edições 70.
- _____. (2011). O poder simbólico. Lisboa: Edições 70.

- Bourriaud, N. (2009). *Pós-produção*: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins.
- Bringhurst, R. (2005). *Elementos do estilo tipográfico*. São Paulo: Cosac Naify.
- _____. (2011). What is reading for? New York: RIT Cary Graphic Arts Press.
- Brown, T. (2009). *Change by design*: how design thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: HarperCollins Publishers.
- Buchanan, R; Margolin, V. (Eds.) (1995). *Discovering design*: Explorations in design studies. Chicago; London: The University of Chicago Press.
- Calmes, J. (2016). Harriet Tubman Ousts Andrew Jackson in Change for a \$20. *The New York Times*. nyti.ms/26fedey. Acesso em 9/5/2016.
- Calvino, I. (1990). *Seis propostas para o próximo milênio*: lições americanas. São Paulo: Companhia das Letras.
- _____. (2010). *Um general na biblioteca*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Campos, A. (1917). Ultimatum. *Arquivo Pessoa*. goo.gl/bzWvS3. Acesso em 11/7/2016.
- Cardoso, R. (1998, outubro). Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. *Arcos*, Volume 1, Número Único, pp.15–39.
- _____. (Org.) (2005). *O design brasileiro antes do design*: aspectos da história gráfica, 1870–1960. São Paulo: Cosac Naify.
- _____. (2007). In Flusser, V. *O mundo codificado* Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify.
- _____. (2008). *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Blucher.
- _____. (2012). Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify.
- Certeau, M. (1994). *A invenção do cotidiano*: 1. Artes de fazer. Petrópolis: Vozes.
- Cevasco, M. (2003). *Dez lições sobre estudos culturais*. São Paulo: Boitempo.
- Coutinho, J. (2013). A originalidade não existe. *Folha de S.Paulo*. goo.gl/q6EQme. Acesso em 5/4/2016.
- Couto, M. (2012). Repensar o pensamento. *Fronteiras do Pensamento*. goo.gl/ohgy6y. Acesso em 30/5/2016.
- Deaecto, M. (2012). Prefácio à edição brasileira. In Melot, M. *Livro*,. Cotia: Ateliê Editorial.

Re/vis-à-vis/ta

Debray, R. (2000). <i>Transmitir</i> : o segredo e a força das idéias. Petrópolis: Vozes.
Dewey, J. (2010). <i>Arte como experiência</i> . São Paulo: Martins Fontes.
Eagleton, T. (2011). <i>A ideia de cultura</i> . São Paulo: Unesp.
Eco, U. (1991). A Estrutura Ausente. São Paulo: Perspectiva.
Editorial. (2009, março). serrote #1, p.5.
(2010, julho). serrote #5, p.3.
(2012, março). serrote #10, p.3.
(2012, março). serrote #10 ½, p.1.
(2015, julho). serrote #20, p.2.
Editorial. (2016, summer). Works That Work, n.7, p.1.
Eisenstein, E. (2005). <i>The printing revolution in early modern Europe</i> .
Cambridge: Cambridge University Press.
Esteves, B. (2013, fevereiro). O cru, o cozido e o cérebro. piauí, edição 7
goo.gl/ZyJwzC. Acesso em 4/7/2016.
Farkas, K; Lins, R. (2014). Exposição Internacional de Cartazes AGI =
AGI Posters International Exhibition. São Paulo: RLS Comunicação,
Ipsis Gráfica e Editora.
Fernandes, M. (2008). Pré e pós maravilhas. Daily Míllor.
goo.gl/NnThga. Acesso em 19/5/2016.
Flusser, V. (2007). O mundo codificado — Por uma filosofia do design
e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify.
(2014a). <i>Comunicologia</i> : reflexões sobre o futuro. São Paulo:
Martins Fontes.
(2014b, outubro). <i>ZUM #7</i> , pp.182–189.
Focillon, H. (2010). Elogio da mão. serrote #6, pp.7–29.
Forty, A. (2013). Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750.
São Paulo: Cosac Naify.
França, J; Vasconcellos, A. (2013). Manual para normalização de
publicações técnico-científicas. Belo Horizonte: Editora UFMG.
Fry, T. (2009). <i>Reconstruções</i> : Ecologia, Design, Filosofia. São Paulo:
Editora da Universidade de São Paulo.
(2011). Design as politics. Oxford: Berg.
Gardner, H. (2011a). Educação no Século XXI. Fronteiras do
Pensamento. youtu.be/FDCGcekPhss. Acesso em 2/5/2016.

. (2011b). Educação no Século XXI. Fronteiras do Pensamento.

youtu.be/SnJwcK7Sqkg. Acesso em 2/5/2016.

290 / 291

- Gullar, F. (2013). Frases de efeito. *Folha de S.Paulo*. goo.gl/HoUJ89. Acesso em 11/7/2016.
- Groys, B. (2012). *A solidão do projeto*. goo.gl/qpfoWp. Acesso em 21/2/2016.
- Hall, P; Bierut, M. (Eds.) (2000). *Tibor Kalman*: Perverse Optimist. New York: Princeton Architectural Press.
- Hall, S. (1997). The centrality of culture: notes on the cultural revolutions of our time. In Thompson, K. (Ed.). *Media and Cultural Regulation*. London: Thousand Oaks.
- Hara, K. (2011). Designing Design. Baden: Lars Müller Publishers.
- _____. (2012). White. Zurich: Lars Müller Publishers.
- _____. (2015). Ex-formation. Zurich: Lars Müller Publishers.
- Helfand, J. (2016). *Design*: The Invention of Desire. New Haven; London: Yale University Press.
- Heller, S. (2008). *Iron Fists*: Branding the 20th-Century Totalitarian State. London: Phaidon Press Limited.
- _____. (2009). *Linguagens do design*: compreendendo o design gráfico. São Paulo: Edições Rosari.
- Heller, S; Pettit, E. (2013). *Design em diálogo*: 24 entrevistas por Steven Heller e Elinor Pettit. São Paulo: Cosac Naify.
- Hendel, R. (2006). O Design do Livro. Cotia: Ateliê Editorial.
- Herculano-Houzel, S. (2015). Suzana Herculano-Houzel responde a Pergunta Braskem: o que torna o cérebro humano notável. goo.gl/WT6yqa. Acesso em 14/10/2015.
- _____. (2016, maio). Bye-bye, Brasil. *piauí*, edição 116, pp.48–51.
- Hermoso, B. (2016). *George Steiner*: "Estamos matando os sonhos de nossos filhos". goo.gl/FZP2P3. Acesso em 7/7/2016.
- Hochuli, J. (2013). *O detalhe na tipografia*. São Paulo: WMF Martins Fontes.
- Hollis, R. (2000). *Design gráfico*: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes.
- Johns, A. (1998). *The nature of the book*: print and knowledge in the making. Chicago; London: The University of Chicago Press.
- Kelling, G; Wilson, J. (1982, march). Broken Windows. The police and neighborhood safety. *The Atlantic*. goo.gl/D2Q88p. Acesso em 20/6/2016.
- Kroeger, M. (2010). Conversas com Paul Rand. São Paulo: Cosac Naify.

Re/vis-à-vis/ta

- Lacaz, G. (2009). *Guto Lacaz Omemhobjeto* 30 Anos de Arte. São Paulo: Décor.
- _____. (2014, novembro). Pequenas grandes ações. *serrote* #18, pp.58–79.
- Leite, J.S; Taborda, F. (2003). *A herança do olhar*: o design de Aloisio Magalhães. Rio de Janeiro: Artviva.
- Lévy, P. (1956). As tecnologias da inteligência. Rio de Janeiro: Editora 34.
 Lima, G.C. (2014). O Gráfico Amador: As origens da moderna tipografia
 brasileira. Rio de Janeiro: Verso Brasil Editora.
- Llosa, M.V. (2013). A civilização do espetáculo. *Fronteiras do Pensamento*. goo.gl/ZTG3kX. Acesso em 30/5/2016.

Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

- Lovell, S. (2011). *Dieter Rams*: As Little Design as Possible. London: Phaidon. Magalhães, A. (1985). *E Triunfo?*: A questão dos bens culturais no Brasil.
- Manguel, A. (1997). *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das Letras.
- _____. (2014). Lembranças do que lemos e vivemos. *Fronteiras do Pensamento*. goo.gl/qcFbjD. Acesso em 30/5/2016.
- Margolin, V. (Ed.) (1989). *Design Discourse*: history, theory, criticism. Chicago: The University of Chicago Press.
- _____. (2014). *Políticas do artificial*: ensaios e estudos sobre design. Rio de Janeiro: Record.
- Margolin, V; Buchanan, R. (Eds.) (1995). *The idea of design*. Cambridge; London: The MIT Press.
- Marx, K. (2015). *Contribuição à crítica da economia política*. São Paulo: Folha de S.Paulo.
- McKean, C.A. (2014). Kenya Hara: the future of design. *The Japan Times*. goo.gl/qTCGz3. Acesso em 4/7/2016.
- McLuhan, M. (2011). *The Gutenberg galaxy*: the making of typographic man. Toronto; Buffalo; London: University of Toronto Press.
- Meggs, P. (2009). História do design gráfico. São Paulo: Cosac Naify.
- Melo, C.H. (2003). *Os desafios do designer* & outros textos sobre design gráfico. São Paulo: Edições Rosari.
- _____. (2011a, outubro, novembro, dezembro). Quando os carros eram pretos. *abcDesign*, edição nº37, pp.26–27.
- Melo, C.H; Ramos, E. (Org.) (2011b). *Linha do tempo do design gráfico no Brasil*. São Paulo: Cosac Naifv.

292 / 293

- Melot, M. (2012). Livro.. Cotia: Ateliê Editorial.
- Miller, D. (1987). *Material Culture and mass consumption*. Oxford: Basil Blackwell.
- _____. (2013). Trecos, troços e coisas. Rio de Janeiro: Zahar.
- Moles, A. (1989). The Legibility of the World: A Project of Graphic Design. In Margolin, V. (Ed.) *Design Discourse*: history, theory, criticism. Chicago: The University of Chicago Press.
- _____. (2012). *Sociodinâmica da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Molina, M. (2011). A primeira tipografia. *Valor Econômico*. goo.gl/ZIEWYD. Acesso em: 8/4/15.
- Morin, E. (2015). Programa Milênio. *Globonews*. goo.gl/rp4rP6. Acesso 2/5/2015.
- Muller, J; Spitz, R. (2014). *HfG Ulm* A brief history of the Ulm School of Design. Dusseldorf: Lars Muller Publishers.
- Munari, B. (1998). *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Martins Fontes.
- Nachmanovitch, S. (1993). *Ser criativo* o poder da improvisação na vida e na arte. São Paulo: Summus.
- Niemeyer, L. (2000). *Design no Brasil*: origens e instalação. Rio de Janeiro: 2AB.
- Olins, W. (1995). *The new guide to Identity* Wolff Olins: Corporate Identity, Retail Identity, Brand Identity, Organizational Identity, the Corporate Brand, the Corporate Vision and the Central Idea How to Create and Sustain Change Through Managing Identity. Cambridge: The University Press.
- Papanek, V. (2000). *Design for the Real World*. Human Ecology and Social Change. Chicago: Academy Chicago.
- Paula Jr., R. (2015) *Repensando a lógica... do design ontológico*. goo.gl/obziZZ. Acesso em 20/4/2016.
- Pessoa, F. (2011). *Livro do desassossego*: composto por Bernardo Soares, ajudante de guarda-livros na cidade de Lisboa. São Paulo: Companhia das Letras.
- Pevsner, N. (2002a). *Origens da arquitetura moderna e do design*. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. (2002b). *Os pioneiros do desenho moderno*: de William Morris a Walter Gropius. São Paulo: Martins Fontes.

Re/vis-à-vis/ta

- Pinker, S. (2008). *Do que é feito pensamento*: a língua como janela para a natureza humana. São Paulo: Companhia das Letras.
- Quid pro quo. In Houaiss, A; Villar, M. (2001). *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva.
- Rancière, J. (2009). *A partilha do sensível*: estética e política. São Paulo: EXO experimental org.; Editora 34.
- _____. (2012a). *O destino das imagens*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- _____. (2012b). *O espectador emancipado*. São Paulo: WMF.
- _____. (2014, março). Em que tempo vivemos?, serrote #16, pp.203-222.
- _____. (2015). O mestre ignorante. Belo Horizonte: Autêntica.
- Ribeiro, R. (2014). A inclusão social pela cultura. *Valor Econômico*. goo.gl/VJQF9G. Acesso em 10/2/14.
- Rosa, J.G. (2001). Primeiras estórias. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Ruskin, J. (2004). A economia política da arte. Rio de Janeiro: Record.
- Sacks, O. (2013). Speak, Memory. *The New York Review of Books*. goo.gl/pbglfM. Acesso em 5/4/2016.
- Santos, M. (2014). A Natureza do Espaço. São Paulo: Edusp.
- Satué, E. (2004). *Aldo Manuzio*: editor, tipógrafo, livreiro. São Paulo: Ateliê Editorial.
- Schuessler, J; Appelbaum, B; Morris, W. (2016). Tubman's In. Jackson's Out. What's It Mean? *The New York Times*. nyti.ms/26fLGWl. Acesso em 9/5/2016.
- Sen, A. (2010). *Desenvolvimento como liberdade*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Sennett, R. (2013). O Artifice. Rio de Janeiro: Record.
- Serrote. In Houaiss, A; Villar, M. (2001). *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva.
- serrote. São Paulo, SP: Instituto Moreira Salles, 2009– . Trianual. ISSN 1984-5278.
- Siegel, D. (2015). Projetando os nossos próprios túmulos. In Armstrong, H. *Teoria do design gráfico* (pp.142–147). São Paulo: Cosac Naify.
- Simmel, G. (2014a, julho). Ponte e porta. serrote #17, pp.69–75.
- _____. (2014b). Coletânea de textos de estética. [E-book]

294 / 295

- Steiner, G. (2009, julho). O silêncio dos livros. serrote #17, pp.77–107.
- Stolarski, A. (2005). *Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil*: depoimentos sobre o design visual brasileiro. São Paulo: Cosac Naify.

. (2012). *Design e arte: campo minado*. Uma antologia de discursos comentados e uma proposta disciplinar. Dissertação de mestrado, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo. Sudjic, D. (2010). A linguagem das coisas. Rio de Janeiro: Intrínseca. Teixeira. A. (2010). Aprender na prática. Época Negócios. goo.gl/wIbfzD. Acesso em 20/2/2016. Tschichold, J. (2007). A forma do livro: ensaios sobre tipografia e estética do livro. Cotia: Ateliê Editorial. Van Doren, C. (2012). Uma breve história do conhecimento. Rio de Janeiro: Casa da Palavra. Vignelli, M. (2010). The Vignelli Canon. Baden: Lars Müller Publishers. Wheeler, A. (2006). Designing brand identity: a complete guide to creating, building and maintaining strong brands. Hoboken: Wiley. Williams, R. (2007). Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade. São Paulo: Boitempo. . (2015). *Keywords*: A vocabulary of Culture and Society. New York: Oxford University Press. Willis, A. (2006). Ontological Designing — laying the ground. Design ${\it Philosophy~Papers}, vol.4, ed.2, pp.80-98.~goo.gl/l7QwGe.$ Acesso em 20/2/2016. Works That Work. Holanda: Typotheque, 2013-. Bianual.

ISSN 2214-0158.

www.a-g-i.org www.aloisiomagalhaes.org www.artnet.com www.blogdoims.com.br www.cldt.com.br www.gutolacaz.com.br www.ims.com.br www.liubolinart.com www.magculture.com www.metmuseum.org www.revistaserrote.com.br

www.veridianascarpelli.com www.worksthatwork.com

A CONTA, POR FAVOR.

Presto esclarecimento da missão, tal qual o *General na Biblioteca*, ainda prisioneiro das ideias que brotaram de minha cabeça. Eu me debati entre sentimentos opostos: por um lado, descobri a todo instante novas curiosidades a serem satisfeitas; por outro, não via a hora de voltar para junto daqueles que amo, tomar contato com a vida, que agora parece muito mais complexa, quase renovada.

Ao Paulo B., agradeço pela generosidade intelectual. Particularmente, por estimular um projeto antes defensivo, inseguro e negativo em algo propositivo e provocativo. Obrigado por demonstrar a relevância de cortar alguns (muitos) "nãos" quando pretendemos desparafusar as rodinhas da bicicleta. É incrivelmente conveniente nos escondermos por detrás daquilo que não somos.

Aos bons e velhos amigos, claro, por persistirem em mim. Aos familiares, deixo a lembrança daquilo que fui. A solidão do projeto impediu a minha presença e justificou múltiplas ausências. Que possa vir a ser outro, com o delicioso sentimento de estar incondicionalmente abraçado por vocês. Aos meus pais e aos meus avós comunico que talvez seja esta uma boa oportunidade para compreender porque amo tanto o objeto a que me dedico. Para o meu bem mais precioso – a minha linda esposa, Virgínia –, só posso escrever o seguinte: aqui está. Estou liberto.

Percebo que possuo dívidas com todos vocês. Perspicaz que sou, adianto que nunca as pagarei.

Fim do Re/vis-à-vis/ta. Esta dissertação foi completada em Belo Horizonte, Brasil, no dia 31 de julho do ano de 2016, sendo nossa idade a de 33 anos. Redigida e composta com as famílias tipográficas Georgia e UnB Pro, o miolo utiliza papel Offset $120g/m^2$ e Color Plus Los Angeles $180g/m^2$. Os exemplares foram impressos na Copiadora Brasileira e o acabamento em capa dura e costura japonesa realizado na Frente Verso. Com alegria.

