arcos DESIGN

Design gráfico e imagem em movimento no Brasil: reflexões sobre o ensino de uma prática híbrida

Daniela Souto Resing (ESDI/UERJ, Brasil)
dansouto@esdi.uerj.br

Noni Geiger (ESDI/UERJ, Brasil)
geiger.noni@gmail.com

Arcos Design
Rio de Janeiro, v. 16, n. 2, Julho 2023, pp. 308-327. ISSN: 1984-5596
https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign

Design gráfico e imagem em movimento no Brasil: reflexões sobre o ensino de uma prática híbrida

Resumo: Este artigo apresenta parte de uma pesquisa em andamento que busca refletir sobre as atividades que integram design gráfico e imagem em movimento e os artefatos delas resultantes. Por meio de uma breve revisão bibliográfica, este estudo faz uma análise crítica e qualitativa que permite identificar fatos importantes no decorrer da história dessas práticas e sua consequente inserção nos cursos de graduação em design gráfico e afins. A partir de uma abordagem de perspectiva histórica e educacional voltada para o contexto brasileiro, é possível rever conceitos, teorias e referências para então propor futuros mais abertos aos designers que desejam aprender e/ou adotar a imagem em movimento em suas práticas.
Palavras-chave: Design gráfico. Imagem em movimento. História. Educação superior.

Graphic design and moving image in Brazil: reflections on the education of a hybrid practice

Abstract: *This paper presents part of an ongoing research that seeks to reflect on the activities that integrate graphic design and the moving image, and their resulting artifacts. Throughout a brief literature review, this study makes a critical and qualitative analysis that allows identifying important facts in the history of these practices and their consequent inclusion in undergraduate courses in graphic design and similar. From a historical and educational perspective approach focused on the Brazilian context, it is possible to review concepts, theories and references to then propose more open futures for designers who wish to learn and/or adopt moving images in their practices.*
Keywords: *Graphic design. Moving image. History. Undergraduate education.*

1. Pela validação de uma prática híbrida

Este artigo é parte de uma pesquisa de doutorado em andamento, desenvolvida no Programa de Pós-graduação em Design (PPD) da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), com o apoio da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ). Com o título provisório "Design gráfico e imagem em movimento: cavação, brechas, pontes e redes", a tese é orientada pela professora Noni Geiger, e tem como objetivo principal validar as atividades que envolvem imagem em movimento no campo do design gráfico, bem como os artefatos híbridos resultantes delas. No Brasil, as pesquisas existentes sobre este tema geralmente apresentam abordagens voltadas às linguagens, às técnicas e aos procedimentos metodológicos de criação e análise de artefatos contemporâneos. É raro encontrar estudos voltados a processos de ensino-aprendizagem em cursos de graduação ou a fatos históricos do contexto nacional. Este artigo busca refletir sobre o assunto a partir dessa perspectiva.

Vinculado habitualmente à indústria da impressão, o design gráfico também interage com outras indústrias, incluindo a do audiovisual. A maioria das pessoas associa essa interação com o audiovisual à revolução tecnológica do computador e da internet, que facilitou e intensificou esses processos. No entanto, ao observar a história percebe-se que, desde os seus primórdios, o design gráfico se relaciona com a imagem em movimento. Tanto o design como o audiovisual existem muito antes dos computadores pessoais se tornarem populares. Ambos impulsionados pela revolução industrial, pelas invenções de aparelhos de captura e exibição de imagens, rapidamente se consolidaram na experiência cotidiana. São dois campos autônomos, abertos à interdisciplinaridade, e os objetos híbridos resultantes de suas parcerias ocupam um território compartilhado pertencente às duas áreas. No Brasil, o design começou a ser ensinado em cursos de graduação com a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), em 1963. O curso superior mais antigo relacionado ao audiovisual em universidades públicas é o curso da Universidade de Brasília (UnB), fundado em 1962. Essas áreas foram mapeadas, seus alcances e fronteiras foram esboçados, suas definições e indefinições particulares apareceram, assim como foram identificados os campos vizinhos com os quais podem se relacionar. Aos poucos, essas áreas ganharam reconhecimento social.

> No caso do design, é a partir do estabelecimento desta tradição de projetos considerados fundamentais, escolas essenciais, designers pioneiros e contextos nacionais específicos que a disciplina determina o que é o perfil

> do seu objeto e, também, o que ela considera como designer e como o projeto, quais os procedimentos adequados e quais as regiões onde se pode tomar a atividade do designer como modelo. (VILLAS-BOAS, 2007, p. 78)

Desde o final do século XX as diferentes formas de imagem em movimento avançam mais intensamente em direção ao design gráfico (e vice-versa). O desenvolvimento da internet e a popularização das tecnologias de criação, produção, difusão e consumo, facilitaram essa expansão. O efeito dessas transformações sobre a prática e a velocidade na qual elas acontecem é tamanha, que a teoria e a história parecem não conseguir acompanhar seu passo. O professor e historiador da arte e do design, Rafael Cardoso Denis, alerta para as aceleradas potencialidades criativas e produtivas dos suportes eletrônicos.

> Para o design gráfico, o símbolo dos novos tempos está na imensa pluralidade e fragmentação de meios e mídias. Os avanços das plataformas e suportes eletrônicos [...] representam a descoberta de um mundo novo de possibilidades. [...] A difusão de tecnologias de manipulação digital de texto e imagem vem gerando, de 1984 para cá, uma gama vastíssima de oportunidades em termos de diagramação e ilustração. Uma das frentes mais destacadas para a inovação é o encontro entre o design gráfico tradicional e a imagem em movimento (cinema, animação, videogame). Os desafios do espaço virtual estão transformando a composição visual de texto e imagem em um legítimo exercício de arquitetura da informação. (CARDOSO, 2008, p. 6)

Apesar disso, são raros os livros de design que abordam artefatos audiovisuais no Brasil, principalmente em língua portuguesa ou sobre a produção nacional. A maior parte da bibliografia disponível vem de outras áreas, as informações estão dispersas, sendo necessário acessar uma grande variedade de fontes que abrigam esses conteúdos de forma fragmentada. Cabe ao pesquisador costurar essa enorme colcha de retalhos. Vale comentar que uma parte dos profissionais que atuam no design, bem como aqueles que atuam no audiovisual, foram e seguem sendo autodidatas. Como designer gráfica, professora e pesquisadora do campo, percebo que apesar do interesse em abraçar as práticas que relacionam design com imagem em movimento, quem deseja aprendê-las, dificilmente encontra um aprofundamento teórico, ou mesmo um consenso conceitual e terminológico, o que dificulta muito as pesquisas.

O design gráfico se esforça em estabelecer seus próprios conceitos e histórias, mas sua natureza generalista e interdisciplinar torna seus contornos fluidos e permeáveis, seus fundamentos são constantemente questionados

e rediscutidos. No livro "O que é [e o que nunca foi] design gráfico" (2007), o designer e professor André Villas-Boas afirma que cinco pilares legitimariam socialmente o design gráfico como disciplina (VILLAS-BOAS, 2007, p. 76): (1) o objeto: artefatos gráficos resultantes da atividade prática; (2) a tradição fundadora: história do design gráfico, referências; (3) o léxico diferenciador: linguagem específica relacionada à criação e à produção gráficas; (4) a metodologia: processo projetual dividido nas etapas de problematização, concepção e especificação; e (5) o aparato burocrático: instituições acadêmicas de ensino, associações profissionais. O autor comenta que esse esquema dos cinco pilares aparentemente isolados é apenas um "recurso expositivo", pois na prática eles seriam integrados entre si.

Estes alicerces também podem estruturar a construção do território inaugurado pelas intersecções entre design gráfico e imagem em movimento. Dos cinco pilares, os menos discutidos nessa esfera são a tradição fundadora e o aparato "burocrático" (que se decidiu aqui chamar "institucional", palavra que mantém o sentido do texto de Villas-Boas e ainda evoca a valorização do campo, enquanto "burocracia" causa um efeito reverso). Já existem alguns estudos a respeito do léxico (3) e das metodologias (4) vigentes, e por isso, depois dos objetos (1), a prioridade dessa pesquisa é examinar a tradição fundadora (2) e o aparato institucional (5), mas claro, levando em conta que a discussão sobre o léxico permanece entrelaçada a todos esses pilares.

> Nem toda área de conhecimento, assim como nem toda atividade profissional, se configura numa disciplina ou mesmo requer seu reconhecimento como tal – embora seja possível que, com seu desenvolvimento, ela venha em algum momento a reivindicá-lo. Para ser socialmente legitimada como disciplina, é preciso que seus agentes desenvolvam algumas estratégias (para usar o termo empregado por Nelson e Treichler & Grossberg (1992) [...].
>
> Essas estratégias – que se tornam assim os pilares da estrutura disciplinar – são o estabelecimento de um objeto específico, de uma tradição fundadora, de um léxico diferenciador e de uma metodologia própria e – não considerados pelos autores, mas acrescentados por mim – um aparato burocrático que institucionalize juridicamente este estatuto social conquistado ou, muitas vezes, ainda em vias de sê-lo. É a partir do uso estratégico desses cinco componentes estruturantes que uma disciplina demarca seu campo e sua forma de atuação, busca obter legitimidade social e organiza sua hierarquia interna. (VILLAS-BOAS, 2007, pp. 75-76)

O atual estágio de desenvolvimento e popularização da tecnologia no âmbito profissional, bem como o avançar dos estudos científicos sobre o assunto no âmbito educacional, permitem dizer que já há algum tempo

essa produção requer sua legitimação como objeto de design gráfico. Para iniciar uma definição básica dos objetos deste estudo, optou-se pelo uso da expressão "artefatos gráficos audiovisuais", que abrange objetos de boa parte dos meios audiovisuais (cinema, televisão e vídeo), e ao mesmo tempo os associa diretamente aos objetos gráficos. Essa expressão também direciona o foco dessa pesquisa aos aspectos subjetivos, históricos e culturais dos objetos. A palavra "artefato" é a escolha preferida dos historiadores das linhas de cultura material, cultura visual e memória gráfica.

> 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. (CARDOSO, 1998, p. 19)

Artefatos gráficos audiovisuais surgem em um campo híbrido, que não existiria sem o design ou sem o audiovisual, por isso não formariam um terceiro campo autônomo. Trata-se de um território da amálgama entre esses dois campos-matrizes e cuja guarda e ocupação podem ser compartilhadas entre eles. A integração desses artefatos ao campo do design gráfico também precisa ocorrer no âmbito teórico. Neste artigo, propõe-se um olhar conciso para o campo do design gráfico, desde suas origens aos dias atuais, para tentar entender o que acontece quando ele se encontra com o audiovisual. A metodologia utilizada consiste numa revisão bibliográfica de alguns dos livros mais indicados nos cursos de graduação em design gráfico, além de uma pesquisa em portais de notícias e de periódicos acadêmicos, e em bancos de conteúdos digitais. Uma análise crítica e qualitativa dos dados encontrados permite refletir sobre as teorias vigentes e propor outros caminhos para o design gráfico, mais abertos à imagem em movimento.

2. Um léxico diferenciador profuso: conceitos, linguagens e (in)definições

> Desde antes de se constituir como profissão e disciplina, a principal atividade do design gráfico tem sido a comunicação visual de informações por meio da composição de elementos textuais e não textuais. Quando ainda muito atrelado à indústria da impressão, o design gráfico era definido como Villas-Boas escreveu em 1997:
> Design gráfico é a atividade profissional e a consequente área de conhecimento cujo objeto é a elaboração de projetos para reprodução por meio

> gráfico de peças expressamente comunicativas. Essas peças – cartazes, páginas de revistas, capas de livros e de produtos fonográficos, folhetos etc. – têm como suporte geralmente o papel e como o processo de produção a impressão.
> [...] design gráfico é uma atividade de ordenação projetual de elementos estético-visuais textuais e não textuais com fins expressivos para reprodução por meio gráfico, assim como o estudo desta atividade e a análise de sua produção. Essa produção inclui a ilustração, a criação e a ordenação tipográfica, a diagramação, a fotografia e outros elementos visuais. No entanto não inclui nenhuma delas isoladamente: o design gráfico é justamente a combinação de todos esses elementos [...] que têm como fim comunicar através de elementos visuais (textuais ou não) uma dada mensagem para persuadir o observador, guiar sua leitura ou vender um produto. (VILLAS-BOAS, 2007, pp. 30-31)

O "geralmente" que Villas-Boas insere depois de "suporte", abre espaço para diferentes materiais que podem receber a composição visual, mas parece estabelecer a impressão como se fosse o único modo de produção. Cada vez mais os suportes eletrônicos figuram entre os materiais do design, alguns projetos já não saem das telas, projetados para o ambiente digital. Nessa pesquisa, por uma definição estendida e atualizada do design gráfico, vai se considerar que suportes e modos de produção eletrônicos também são válidos para o campo. Independente da variação e transformação tecnológica dos suportes e meios de produção, a atividade do design gráfico mantém como principal constante sua função primária de comunicar mensagens visualmente. Uma autora que vem teorizando sobre o design contemporâneo com foco no âmbito educacional é Ellen Lupton, designer, professora do Maryland Institute College of Art (MICA), curadora e escritora. Em parceria com a também designer e professora do MICA, Jennifer Phillips, Lupton publicou o livro "Novos fundamentos do design" (2008), um clássico nas bibliografias dos cursos de design no Brasil.

> Como educadoras com décadas de experiência no ensino de graduação e pós-graduação, testemunhamos mudanças cada vez maiores no mundo do design, em resposta às novas tecnologias. [...]
> Durante a década de 1990, os educadores de design viram-se forçados a ensinar (e a aprender) o uso de softwares, e muitos de nós lutamos para equilibrar as habilidades técnicas com o pensamento visual e crítico. Algumas vezes, a forma se perdeu pelo caminho, à medida que metodologias de design afastavam-se de conceitos visuais universais em direção a uma compreensão mais antropológica do design, como fluxo de sensibilidades culturais em constante mutação.

> Este livro dedica-se à defasagem existente entre software e pensamento visual. Enfocando sobretudo a forma, nós retomamos a tradição da Bauhaus e o trabalho pioneiro dos grandes educadores do design formal[...]. Acreditamos que uma base comum de princípios visuais congrega designers através da história e ao redor do globo. (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p. 6)

Esta "base comum de princípios visuais" vem das teorias da Gestalt, uma linha de pesquisa em psicologia que no início do século XX estudou fenômenos de composição e percepção visual. A Gestalt tem como marco inicial o texto "Estudos experimentais sobre a percepção visual do movimento" (1912), do professor e psicólogo Max Wertheimer. O autor descreve o "fenômeno phi", uma ilusão de ótica onde imagens estáticas parecem estar em movimento ("movimento aparente/estroboscópico"). O experimento permitiu que ele elaborasse o "princípio da determinação relacional". Sobre uma tela, ele projetava duas imagens intercaladas em sequência, numa frequência alta, uma linha à direita da tela e uma outra linha igual à esquerda. Os espectadores relatavam que tinham a sensação de que a linha havia se movido. Com isso, Wertheimer concluiu que a percepção do fenômeno do movimento era completada pelo cérebro, e que:

> As propriedades das partes dependem da relação entre as partes e o todo; as qualidades das partes dependem do lugar, papel e função que têm no todo. Todos afirmaram também, que, na maior parte das configurações, o todo não é igual à soma de suas partes." (WERTHEIMER apud HOLANDA, 2009, p. 66)

Com imagens de projetos desenvolvidos em ambientes digitais, Lupton e Phillips ainda demonstram como esses elementos e princípios podem ser aplicados. As autoras reapresentam os elementos visuais (ponto, linha, plano, textura, cor) e os princípios de composição gestaltianos (ritmo e equilíbrio, escala, figura/fundo, enquadramento, hierarquia, camadas, transparência, modularidade, *grid*, padronagem, diagrama, tempo e movimento, regras e acasos). Elas lembram que, por meio de técnicas de composição, uma imagem estática pode sugerir movimentos, e que os olhos do observador se movimentam sobre as imagens estáticas, que requerem um tempo de apreensão. E usam o termo "motion design", traduzido na edição brasileira como "design em movimento", para falar de projetos que envolvem animação, cinema ou televisão. Assim, tempo e movimento estão presentes no design gráfico, tanto em objetos da produção impressa como da eletrônica. Villas-Boas separava os elementos visuais em dois grupos: textual e não textual,

e considerava apenas o processo de produção da impressão. Ao elencar os elementos não textuais, ele citava imagens estáticas (ilustração, fotografia, grafismos, colagens), não se referindo ao movimento sugerido em imagens estáticas, não citando imagens em movimento, nem som. Talvez por ter sido um designer com formação em Comunicação Social, Villas-Boas não se apegou tanto quanto Lupton às teorias gestaltianas. Ele se dedicou ao estudo do design "não-canônico" em seu livro "Utopia e Disciplina" (1998).

> [...] o design gráfico [...] tem como objeto produtos gráficos com fins expressamente comunicacionais que, através de limites visuais (textuais ou não), visam persuadir o observador, guiar sua leitura ou vender um produto. [...] Para isso, seguem determinadas regras (ou cânones) que são considerados intrinsecamente ligados ao design gráfico: passam a caracterizar sua própria definição, como se fossem da sua própria natureza. Mas não são. A emergência de trabalhos que não seguem estas regras e, no entanto alcançam seus objetivos (inclusive os comunicacionais) demonstra que elas representam apenas uma das muitas formas que o exercício da atividade pode tomar para a consecução de seus fins. Estas regras, portanto, não representam qualquer essência da atividade, o caminho correto para seu exercício e muito menos a "única maneira acertada" de desenvolvê-la – apesar do que a bibliografia corrente da disciplina, seus postulados acadêmicos e seu exercício majoritário tem definido. (VILLAS-BOAS, 1998, p. 106)

Sabe-se que para seguir ou quebrar cânones, é necessário conhecê-los antes. No entanto, subverter regras de composição não faz com que elas desapareçam. Nessa pesquisa, vai se considerar, então, que os objetos de design gráfico são compostos por elementos visuais textuais e não textuais (e eventualmente sonoros), organizados e combinados de acordo com princípios (canônicos ou não) de composição sobre um suporte predominantemente bidimensional. Levando-se em conta que esses objetos resultam de um processo de produção impressa ou eletrônica, pode-se iniciar uma tentativa de nomear esses objetos, agrupando-os em categorias.

Os principais livros de história do design gráfico publicados a partir dos anos 1980 são organizados cronologicamente, em décadas, e depois em estilos, movimentos e categorias de artefatos, destacando-se as mais citadas estão: (1) identidade visual – marcas, símbolos e logotipos; (2) editorial – livros, revistas, jornais, catálogos e publicações institucionais; (3) promocional – cartazes, convites e folhetos; (4) embalagens e rótulos; (5) cédulas e selos; (6) ambientais – fachadas, totens, placas. A grande maioria dos artefatos citados é de impressos, e raramente constam objetos eletrônicos. Há razões historiográficas para isso, questões de direito de uso de imagem,

e de preservação de acervos e documentação. Mas o fato é que com isso, a categoria de objetos da produção eletrônica, acaba não recebendo a devida visibilidade e o reconhecimento de sua importância histórica.

A Associação dos Designers Gráficos (ADG) do Brasil, é a entidade que representa os profissionais da área e procura regulamentar sua atividade por meio de um código de ética, publicado no livro "O valor do design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico" (2003). Nessa publicação, a associação faz um mapeamento dos seus principais "campos de atuação": (1) identidade corporativa; (2) publicações institucionais; (3) design editorial; (4) embalagem; (5) material promocional; (6) design ambiental; e (7) mídia eletrônica. A ADG também organiza a Bienal Brasileira de Design Gráfico, a mais importante exposição de trabalhos da área, desde 1992. De lá para cá, a entidade já revisou essas categorias algumas vezes. Em 2006, a Bienal resolveu descolar os artefatos de seus suportes, direcionando a ênfase dos projetos exibidos à composição visual e seus conteúdos. No catálogo da 12ª Bienal da ADG (2017), sem uma justificativa detalhada para essa resolução, além do alinhamento ao mercado atual, o curador Bruno Porto relata:

> Novas categorias foram criadas – como "Tipografia", em 2002, "Games, Softwares e Apps", em 2013, e "Histórias em Quadrinhos" em 2017 – ou desapareceram – como "CD-Rom" –, refletindo a realidade do mercado. Os trabalhos passaram a ser expostos desassociados de seus suportes, a partir de 2006, [...]. (ADG et al, 2017, p. 11)

Em "Anatomia do Design: uma análise do design gráfico brasileiro" (2009) Cecília Consolo, designer e professora, propõe uma reflexão sobre as categorias do design gráfico. A autora, uma das organizadoras da 9ª Bienal de Design Gráfico, informa que divide os projetos por parâmetros de produção. Consolo toma como premissa a responsabilidade do design de "'traduzir' visualmente informações e estabelecer modos visuais para tornar a comunicação mais rápida e eficiente para o público desejado." (CONSOLO, 2009, p. 16). Ela considera um erro categorizar o design por seus aspectos formais e suportes e acredita que isso limitaria o design à estética. Ciente de que os avanços da tecnologia diluem as fronteiras das categorias, a autora afirma que as análises do design gráfico deveriam se basear em atributos como: (1) forma de expressão, (2) eficiência na comunicação e (3) benefício das relações sociais de produção e consumo. Por fim, a autora sugere as seguintes categorias: design propulsor da economia; design, meio ambiente e sustentabilidade; design e memória; popular, regional e vernacular; design e interfaces audiovisuais; poéticas visuais; comunicação sintética; fluxos; e manifesto.

> O recorte proposto não pretende apresentar respostas definitivas. [...] visamos apresentar uma anatomia do design gráfico brasileiro, promovendo uma dissecação dos elementos articulados em determinadas linguagens. Esse seria um cenário que apresenta as articulações contemporâneas do design gráfico, seus enfrentamentos cotidianos e sua capacidade de gerar sistemas comunicativos por meio de simbologias. (CONSOLO, 2009, p. 25)

Nas descrições dos projetos da categoria design e interfaces audiovisuais são mencionados nove tipos de trabalhos: websites; portfólios digitais; animações (propagandas / campanhas); jogos; identidades visuais; embalagem; design digital; abertura de programa e vinheta televisiva. Ao comparar os títulos e descrições desses projetos, nota-se que foram usados diferentes termos para descrever objetos muito similares, como: "*rebranding*" e "*refresh* de identidade visual"; "embalagem" e "identidade visual", o que cria sobreposições terminológicas que podem confundir o leitor. O capítulo 6 (intitulado "Design e interfaces audiovisuais") de "Anatomia do Design", organizado por Consolo, contém um texto de abertura escrito por Mateus de Paula Santos, um dos fundadores do renomado Estúdio Lobo, que afirma:

> [...] iniciou-se por uma análise dos princípios básicos e comuns a todos os segmentos de design: forma, composição, cor, tipografia, e conceito. A partir de então, passou-se a um julgamento dos fatores específicos ao design audiovisual e interativo. A introdução da dimensão temporal, como no caso do *motion graphics* (que pode ser traduzido como design em movimento) abre espaço para uma série de questões inerentes que precisam ser trabalhadas pelo designer: uma simples sequência de letreiros animados, por exemplo, envolve além das noções básicas de tipografia um planejamento do tempo de exposição de cada palavra ou frase, da velocidade com que elas se deslocam na tela, do ritmo com que elas se sucedem, o que por sua vez está ligado à utilização de trilha sonora, e assim por diante. (SANTOS, 2009, p. 140)

Apesar da reflexão constante e do empenho em criar uma linguagem condizente com o contexto contemporâneo para o design, da tentativa de se descolar dos seus aspectos formais e elementos e princípios compositivos, as análises dos projetos acabam reincidindo nos mesmos atributos e o léxico vai ficando cada vez mais profuso. Santos comenta que mesmo com as inovações tecnológicas que envolvem a categoria audiovisual, os fundamentos do design têm prevalecido nos artefatos. Ele acredita que com o tempo as tecnologias saíram do centro das atenções e tornaram-se ferramentas que podem ser utilizadas em muitas outras áreas de atuação do design.

Talvez, esse tenha sido o raciocínio da Associação Brasileira de Empresas de Design (ABEDESIGN), que realiza a premiação anual "Brasil Design Award". Na 12ª edição do evento em 2020, a associação criou uma lista de categorias e subcategorias nas quais os projetos foram avaliados: (1) branding; (2) *craft for design*; (3) design de embalagem; (4) design de produto; (5) design digital; (6) design editorial; (7) design gráfico; (8) design de ambiente; (9) design social; (10) design de serviço; e (11) design sustentável. No regulamento do evento há uma lista de quase cem subcategorias.

Dada a categoria "mídias eletrônicas" proposta pela ADG, foi em "design digital" que imaginou-se encontrar trabalhos com imagem em movimento, porém a maioria dos projetos dessa categoria estava relacionada ao branding, UX/UI, serviços e produtos. Foi surpresa encontrar os artefatos procurados em "*design for craft*", subcategoria "*motion*". As demais subcategorias de *design for craft* são: ilustração, fotografia, *lettering* e caligrafia, tipografia, pictograma e infográficos. Todas podem ser consideradas elementos visuais, recursos compositivos, não configuram categorias ou subcategorias de design, que pressupõem a combinação de elementos. O "*motion*", por exemplo, deveria ser considerado uma categoria e não um elemento compositivo, pois ele pode misturar tipografia e animação, ou tipografia, animação e vídeo etc.

Associações profissionais e instituições educacionais ainda não chegaram a um consenso sobre o léxico do design gráfico, sobre que termos utilizar para definir as categorias de artefatos que produzem. Contudo, o esforço nesse sentido é perceptível. Essa terminologia própria que o design gráfico tem tentado criar se fortalece com estudos científicos acadêmicos, mas surge mesmo da experiência prática, no âmbito profissional. Mostras, festivais, exposições, congressos, encontros, simpósios, colóquios: esses eventos geram uma esfera sociocultural onde designers falam sobre seus trabalhos, aprendem com os trabalhos de seus colegas, entendem e modificam seus contextos.

Considerando as nomenclaturas variáveis, nesse estudo, a terminologia adotada a princípio é a proposta pelo motion graphic designer e professor João Carlos Velho em sua dissertação "Motion Graphics: linguagem e tecnologia – Anotações para uma metodologia de análise" (2008). Assim, dentre os muitos artefatos resultantes das relações entre design gráfico e imagem em movimento, alguns são objeto de estudo dessa pesquisa: design de títulos e intertítulos; sequências de créditos de abertura e de encerramento de filmes e programas televisivos; vinhetas de identidade visual; e videoclipes. Essas classes de artefatos e suas nomenclaturas serão estudadas mais a fundo em um dos capítulos da tese que está sendo desenvolvida simultaneamente à escrita deste artigo.

3. Histórias sobre o âmbito educacional do design gráfico brasileiro

Historiadores da área afirmam que, antes mesmo do design gráfico ser assim nomeado – o que foi ocorrer somente no início do século XX –, já existiam atividades que cumpriam essa função, mas não havia uma consciência projetual elaborada sobre elas. Os objetos que resultavam dessas atividades eram produzidos por escribas, artistas, artesãos, profissionais da indústria gráfica, entre outros. Na segunda metade do século XX, quando a atividade passou a ser ensinada em cursos de graduação, uma conceituação mais voltada à profissionalização passou a ser desenvolvida.

> Perdura na consciência nacional o mito de que o design brasileiro teve sua gênese por volta de 1960. [...] O que ocorreu sem dúvida alguma foi uma ruptura. Para uns um novo ponto de partida; para outros um desvio de rumo. Depende do grau de compromisso de cada um com o grande movimento que hoje conhecemos como "modernismo", o qual dominou boa parte da produção artística internacional entre as décadas de 1910 e 1960, aproximadamente. Os anos de experimentação entre a abertura do Instituto de Arte Contemporânea do Masp, em 1951, e a inauguração da Escola Superior de Desenho Industrial [ESDI], em 1963, marcam uma mudança fundamental de paradigma. Surgiu nessa época, não o design propriamente dito – ou seja, as atividades projetuais relacionadas à produção e ao consumo em escala industrial –, mas antes a consciência do design como conceito, profissão e ideologia. (CARDOSO, 2005, p. 7)

Internacionalmente, duas escolas alemãs são consideradas as bases do processo de institucionalização educacional do design, a Bauhaus e a Escola de Ulm. A Bauhaus, fundada pelo arquiteto Walter Gropius, em Weimar, em 1919, pretendia unir diferentes classes de profissionais que trabalhavam com as artes aplicadas para melhorar a qualidade dos produtos industrializados, ideia inspirada no movimento Arts and Crafts, liderado por John Ruskin e William Morris no final do século XIX. Em 1953, a Hochschule für Gestaltung Ulm (HfG-Ulm), conhecida no Brasil como Escola de Ulm, foi fundada pelo designer, artista e arquiteto Max Bill, e trazia uma abordagem mais racionalista, cientificista, com foco ainda maior na produção industrial.

> A Escola de Ulm foi um centro internacional de ensino, desenvolvimento e pesquisa na área de design de produtos industriais. Os designers foram treinados em cinco áreas – Design Industrial, Comunicação Visual, Construção, Informação e Cinema. O programa durou quatro anos e os alunos se formaram com um diploma. [...] O contínuo desenvolvimento

> dos métodos de ensino de Ulm levou a todo um modelo que ainda é relevante no ensino de design hoje. (HFG, 2023, s.p., tradução nossa[1])

No Brasil, a formação da consciência do que é o design parte desse ponto de ruptura aberto pela ESDI o que ocorre há mais de 60 anos, mas até agora a profissão não é regulamentada por lei, e são poucas as instituições profissionais existentes. Contudo, os cursos de formação são devidamente moldados pelo Ministério da Educação (MEC) do Governo Federal. A ESDI, fundada em 1963, desde 1975 vinculada à Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), é a primeira instituição educacional a oferecer um curso de graduação em Design na América Latina. Baseados no que haviam aprendido na Escola de Ulm, alguns membros fundadores da ESDI planejavam implementar quatro "especializações" (LONA e BARBOSA, 2020, p. 56): (1) Fotografia, cinema e comunicação visual; (2) Rádio e televisão; (3) Equipamento da habitação; (4) Industrialização da construção.

> [...] a Esdi teve sua matriz histórica na HfG-Ulm, [...]. O translado destes conceitos para o Brasil se deu, [...] por meio de Karl Heinz Bergmiller, alemão, e Alexandre Wollner, brasileiro, ambos egressos de Ulm e focados, respectivamente, no projeto de produtos e na comunicação visual, que viriam a estar no grupo de trabalho que deu origem à Esdi. [...]
> Tendo sido criado em 1963, [...], pela percepção política do governador do estado, Carlos Lacerda, da necessidade de posicionar o estado no ambiente industrial moderno, e com o patrocínio entusiasta do então Secretário de Educação, Carlos Flexa Ribeiro, o curso buscou, a partir do modelo da HfG-Ulm [...], de onde provinham seus fundadores e conceituação, formar desenhistas industriais e comunicadores visuais, com formações independentes, em quatro anos, constituindo o primeiro destes um – curso fundamental comum. (ESDI, s.d., pp. 5; 9)

A ESDI concentrou seu curso em duas habilitações: Projeto de Produto e Comunicação Visual. Com o tempo, esses termos foram sendo substituídos por Desenho Industrial e Programação Visual. A partir de 1968, as duas habilitações foram assimiladas em um único curso, com orientação mais generalista. Hoje, de acordo com o projeto pedagógico, disponível em seu site,

1 Tradução nossa. Texto original: The Ulm School of Design was an international center for teaching, development, and research in the field of designing industrial products. Designers were trained in five areas—Industrial Design, Visual Communication, Building, Information, and Film. The program lasted four years, and students graduated with a diploma. [...] The ongoing further development of the teaching methods of Ulm has led to an entire model that is still relevant in the teaching of design today.

a ESDI tem um curso integrado de Desenho Industrial, dividido em quatro eixos: (1) Design de produto; (2) Design de comunicação; (3) Design de interação; e (4) Design de serviços. Segundo os designers, pesquisadores e professores Edna Cunha Lima e Guilherme Cunha Lima, por determinação do MEC, a ESDI configurou um modelo educacional a ser seguido em todo o território nacional.

> Além da dificuldade em lidar com os próprios problemas, esses professores foram obrigados a acatar uma dupla restrição: o currículo mínimo centralizador imposto pelo Ministério da Educação (MEC) e o formato único de estrutura curricular, que, na falta de outras opções, tomava como modelo o da ESDI, nessa altura já assimilada pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj). Tal situação durou cerca de trinta anos, só terminando na década de 1990. (LIMA, Edna C. e LIMA, Guilherme. 2003, pp. 163-164)

Depois do surgimento do primeiro curso de mestrado em design, em 1994, na Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio), teve início um período de intensificação de pesquisas acerca das questões do campo. O modernismo que pautava os ensinamentos de Ulm e da ESDI perdia forças com as teorias pós-modernas, e com o resgate histórico do design brasileiro, pesquisadores e professores começaram a repensar o próprio ensino do design e suas conceituações. As instituições de ensino reorganizaram seus cursos, já desvinculadas do extinto currículo mínimo, e assim apareceram novas habilitações, como moda e interiores. A partir daí, as nomenclaturas e as estruturas dos cursos foram mudando. Na busca por uma atualização alinhada às classificações internacionais, o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), vinculado ao MEC, publicou o "Manual para classificação dos cursos de graduação e sequenciais: CINE Brasil" (2019)[2], com as seguintes definições:

> 02 ARTE E HUMANIDADES
> Artes e humanidades abrangem formações relacionadas à área, com estudos que consideram o homem como agente cultural que se representa no tempo e no espaço, bem como formações interdisciplinares voltadas à modulação do conhecimento e do imaginário e que apresentem como conteúdo principal artes e humanidades. [...]

2 Classificação Internacional Normalizada da Educação (CINE).

021 ARTES

0211 PRODUÇÃO AUDIOVISUAL, DE MÍDIA E CULTURAL

Produção audiovisual, de mídia e cultural abrange o estudo de técnicas e competências necessárias para a produção de livros e jornais, programas de rádio e televisão, filmes e animações, vídeos, gravações musicais e reprodução gráfica. Inclui os métodos de reprodução em cores, fotografia e computação gráfica, bem como a associação de imagens, sons, textos e ilustrações para a produção de livros, revistas, painéis, anúncios etc. Inclui também a gestão de produtos culturais, como exposições e espetáculos artísticos de natureza diversa. Essa área inclui os cursos de graduação e sequenciais cujo conteúdo principal incida sobre os seguintes rótulos:

- Animação
- Cinema e audiovisual
- Comunicação assistiva
- Design gráfico
- Fotografia
- Produção audiovisual
- Produção cênica
- Produção cultural
- Produção fonográfica
- Produção multimídia

0212 MODA, DESIGN DE INTERIORES E DESENHO INDUSTRIAL

Moda, design de interiores e desenho industrial abrangem o estudo da tecnologia dos têxteis e da confecção, arte, modelagem, moda, cultura e a elaboração e execução de projetos de interiores. Incluem também a concepção e produção de embalagens e produtos industriais. Essa área inclui os cursos de graduação e sequenciais cujo conteúdo principal incida sobre os seguintes rótulos:

- Desenho industrial
- Design
- Design de interiores
- Design de produto
- Moda

Por um lado, a nova classificação afasta o design gráfico das demais especialidades de design, mas por outro, o aproxima do audiovisual, movimento que reflete a defesa deste artigo. De todo modo, mesmo com a manutenção de seus vínculos com a indústria da impressão, a nova classificação abre ainda mais as brechas nas fronteiras do design gráfico com o audiovisual. Os objetos citados na definição do CINE Brasil de 2019 envolvem uma produção midiática que trabalha com a composição de texto, imagem e som. Sob essa perspectiva, a definição do que é ou não design gráfico poderia ser

ampliada. Ainda assim, não se pretende aqui estabelecer uma conceituação definitiva, mas sim refletir sobre o que tem acontecido nas práticas projetuais e sobre o que já foi dito a respeito delas.

4. Perspectivas e desdobramentos

Nas últimas décadas, os meios digitais de criação, produção e difusão se tornaram mais acessíveis e isso permitiu que os designers gráficos expandissem seus campos de atuação. Hoje há projetos criados, produzidos, divulgados e veiculados exclusivamente em ambientes digitais. Nesses casos, o designer pode ser o proprietário dos meios de produção, inclusive do produto, propriamente dito, ganhando considerável autonomia profissional. A pesquisa "Half the World Owns a Smartphone", publicada pela Strategy Analytics, em junho de 2021, estima que até aquela data, metade da população mundial tinha um smartphone, que hoje pode ser considerado uma ferramenta básica para a produção de imagem em movimento. Outra pesquisa, divulgada em agosto de 2021, no portal de notícias Agência Brasil, informa que, no país, o uso da internet chega a 81% da população, e que de 2019 a 2021 cresceu o número de pessoas acessando a rede por celulares e smart TVs. Os impactos dessas tecnologias sobre as atividades práticas dos designers e sobre os processos de ensino-aprendizagem da área são inegáveis.

No âmbito profissional, o Brazil Design Award coloca o "motion" como uma subcategoria de *"craft for design"*. Parece que estamos andando na contramão da valorização das atividades que envolvem design e imagem em movimento. No âmbito educacional, disciplinas em cursos de design que convergissem com o ensino e as práticas da imagem em movimento seriam um lugar de resistência para este conteúdo no meio acadêmico. Portanto, é preciso manter e aprimorar as disciplinas existentes. Agora que o design gráfico foi alocado pelo Inep na área detalhada "Produção audiovisual, de mídia e cultural", cabe a estudantes, professores, pesquisadores, teóricos e historiadores abrirem espaço para a imagem em movimento em seus estudos e projetos. Já é hora de o design gráfico assumir a responsabilidade sobre essa produção, ocupar e cuidar do território híbrido que surge com ela. Legitimar os artefatos gráficos audiovisuais como pertencentes ao design gráfico, expande o campo e suas possibilidades de sobrevivência para designers em um futuro amplamente digital.

Referências

ABEDESIGN. **Regulamento Brasil Design Award 2022**. In: Site Prêmio Brasileiro de Design. Disponível em: https://brasildesignaward.com.br/

wp-content/uploads/2022/10/Regulamento-BDA-2022-1-1.pdf. Acesso em: 05/jan/23.

ADG Brasil. **O valor do Design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2003.

_____ et al. **Bienal brasileira de design gráfico ADG, 12 /** Organização: Bruno Porto, Marco Aurélio Lobo Júnior, Victor Cruzeiro. ADG Brasil e Adegraf. São Paulo: Blucher, 2017.

CARDOSO, Rafael. O design gráfico e sua história. In: **Artes visuais, cultura e criação**. Rio de Janeiro: Senac, 2008. Disponível em: https://docente.ifrn.edu.br/carlosdias/informatica/programacao-visual/. Acesso em: 26/abr/22.

_____. Design, cultura material e fetichismo do objeto. In: **Revista Arcos Design**, v.1, n.1, Rio de Janeiro: 1998, pp. 15-39. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4408893/mod_resource/content/1/CARDOSO%20%2C%20Rafael%20Design%20cultura%20material%20e%20o%20fetichismo%20dos%20objetos%20ARCOS.pdf. Acesso em: 14/mai/22.

CONARQ/CTDE. **Glossário: Documentos Arquivísticos Digitais**. 8ª Versão, 2020. Disponível em: https://www.gov.br/conarq/pt-br/assuntos/camaras-tecnicas-setoriais-inativas/camara-tecnica-de-documentos-eletronicos-ctde/glosctde_2020_08_07.pdf. Acesso em: 11/jan/23.

CONSOLO, Cecilia. **Anatomia do Design: uma análise do design gráfico brasileiro**. São Paulo: Editora Blucher, 2009.

HFG-Ulm. **Designing for democracy**. In: Site HfG Archiv Ulm. Disponível em: https://hfg-archiv.museumulm.de/en/the-hfg-archive/history/. Acesso em: 14/jul/22.

HOLANDA, Adriano. Princípios da Gestalt e a Teoria da Forma. In: TOURINHO, Celos e SAMPAIO, Renato (orgs.). **Estudos em Psicologia: Uma Introdução**. Niterói: Editora Proclama, 2009.

INEP/MEC. **Manual para classificação dos cursos de graduação e sequenciais CINE Brasil.** Brasília: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2019. Disponível em: https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/avaliacoes_e_exames_da_educacao_superior/manual_para_classificacao_dos_cursos_de_graducacao_e_sequenciais_cine_brasil.pdf. Acesso em: 11/jan/23.

LEÓN, Lucas Pordeus. Brasil tem 152 milhões de pessoas com acesso à internet. In: **Site Agência Brasil**. Disponível em: https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2021-08/brasil-tem-152-milhoes-de-pessoas-com-acesso-internet#:~:text=Pesquisa%20promovida%20pelo%20Comit%C3%AA%20Gestor,anos%20t%C3%AAm%20internet%20em%20casa. Publicado em 23/ago/22. Acesso em: 16/mai/22.

LIMA, Edna C. e LIMA, Guilherme. Panorama geral do ensino de design gráfico, no Brasil. In: **ADG Brasil. O valor do Design: guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2003.

LONA, Miriam. T. e BARBOSA, Ana Mae. (2020). O Ensino de Design no Brasil: Formação das Escolas, Diretrizes Curriculares Nacionais e ENADE. In: **DAT Journal**, v. 5, n. 2, pp. 53-75. Disponível em: https://doi.org/10.29147/dat.v5i2.192. Acesso em: 28/abr/22.

LUPTON, Ellen e PHILLIPS, Jennifer C.. **Novos Fundamentos do Design**. Trad.: Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MAWSTON, Neil. Half the World Owns a Smartphone. In: **Site Strategy Analytics**. Disponível em: https://news.strategyanalytics.com/press-releases/press-release-details/2021/Strategy-Analytics-Half-the-World-Owns-a-Smartphone/default.aspx. Publicado em: 24/jun/21.

SANTOS, Mateus de Paula. Capítulo6: Design e Interfaces Audiovisuais. In: **Anatomia do Design: uma análise do design gráfico brasileiro**. São Paulo: Editora Blucher, 2009.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. 6ª ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

_____. **Utopia e Disciplina**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

Como referenciar

RESING, Daniela Souto. GEIGER, Noni. Design gráfico e imagem em movimento no Brasil: reflexões sobre o ensino de uma prática híbrida. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 2, pp. 308-327, jul./2023. Disponível em: https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign.

DOI: https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2023.73241

A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 06/02/2023 | Aceito em 07/04/2023