

FACULDADES METROPOLITANAS UNIDAS

GILDEVAN MARINHO DE JESUS

**AS CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN GRÁFICO PARA A SOCIEDADE
CONTEMPORÂNEA**

SÃO PAULO

2015

GILDEVAN MARINHO DE JESUS

**AS CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN GRÁFICO PARA A SOCIEDADE
CONTEMPORÂNEA**

Monografia apresenta à Banca Examinadora do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas, como exigência parcial para a obtenção de título de Licenciado em Artes Visuais sob a orientação do Professor Fábio Gomes da Silva.

SÃO PAULO

2015

GILDEVAN MARINHO DE JESUS

**AS CONTRIBUIÇÕES DO DESIGN GRÁFICO PARA A SOCIEDADE
CONTEMPORÂNEA**

Monografia apresenta à Banca Examinadora do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas, como exigência parcial para a obtenção de título de Licenciado em Artes Visuais sob a orientação do Professor Fábio Gomes da Silva.

Data da aprovação:

__/__/____

Banca Examinadora:

Prof. Fábio Gomes da Silva
FMU – Orientador

Prof.
FMU

Prof.
FMU

SÃO PAULO
2015

A minha mãe, Amélia Marinho de Jesus (in memoriam) que me mostrou que a educação é o bem mais precioso a ser acumulado na vida.

Agradeço aos meus familiares, amigos, colegas de classe e professores. Em especial à minha irmã Maria Rezende e meu cunhado Valdecir Rezende, sem os quais eu não teria concluído este sonho. Obrigado à minha namorada Soraia Achcar que sempre esteve ao meu lado, me apoiando nos momentos mais difíceis. Obrigado também ao Professor Fábio Gomes da Silva que com muita paciência, excelência, coragem e humildade contribuiu com a minha caminhada até a conclusão deste trabalho.

“Tudo o que a mente humana pode conceber, ela
pode conquistar. ”
(Napoleon Hill)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo evidenciar as contribuições da área do Design Gráfico para a sociedade contemporânea, através de um breve resgate histórico do nascimento do design na Europa seguindo para as relações e práticas do Designer Gráfico para servir ao mercado nos dias atuais. Traz à luz para a população como o Designer Gráfico influencia, esclarece, sugestiona e resolve questões visuais do seu dia a dia, tornando o cidadão mais consciente a respeito dos benefícios desta forma de trabalho. Beneficia também o Designer Gráfico e profissionais da área, uma vez que elucida questões sobre o que é o Design Gráfico e qual é o seu papel, objetivos e sua relação como Designer Gráfico com o público, e sugere possíveis atitudes e posturas profissionais perante o público.

Palavras chave: design, designer, contribuições, sociedade contemporânea

ABSTRACT

This final paper has as objective to evidence the contributions of Graphic Design to contemporary society, through an historical short rescue about the history of Design and show the relationships and practices of Graphic Designer to serve the contemporary population.

Explain to population how the Graphic Designer works to influence, explain, suggest and solve problems with visual question in your life everyday, making the population more conscious about the Graphic Designer's works.

This research help the Graphic Designers and another professionals linked with this area, solving questions about what is Graphic Design and what is your objectives and relations with the public and finally suggesting possibles best practices in your job.

Keywords: design, designer, contributions, contemporary society

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1.1 ARTS AND CRAFTS.....	13
1.2 ART NOVEAU.....	16
1.3 A BAUHAUS.....	17
1.4 A ESCOLA DE ULM	22
1.5 A CHEGADA DO DESIGN AO BRASIL	24
2 A ATIVIDADE DO DESIGNER GRÁFICO NA CONTEMPORANEIDADE	24
2.1 CONCEITOS DE DESIGN GRÁFICO	25
2.2 A PROFISSÃO DO DESIGNER GRÁFICO.....	26
2.3 SUBDIVISÃO DO DESIGN GRÁFICO	26
3 O DESIGNER GRÁFICO E A SOCIEDADE	28
3.1 PAPEL SOCIAL DO DESIGNER GRÁFICO	28
3.2 REGULAMENTAÇÃO DA PROFISSÃO DE DESIGNER	30
3.3 VETO DA LEI QUE REGULAMENTARIA O EXERCÍCIO DA PROFISSÃO DE DESIGNER	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
ANEXOS	37

INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea como um todo tem nos profissionais do design gráfico um importante aliado na resolução de problemas de comunicação visual. Neste universo, conceitos de funcionalidade, usabilidade e fluxo de informações que precisam ser claras, objetivas e o mais direto possível no dia a dia das sociedades contemporâneas. Esta pesquisa vem justamente olhar para este profissional que, munido do espírito do artista outrora cultuado como um Deus intocável e de inquestionável genialidade, transformou-se ao longo do início da Primeira Revolução Industrial na Europa no final do século XVIII até os dias atuais em profissionais que atendem as mais diversas esferas do mercado.

Em nosso tempo, o artista se veste de modo comum e as suas necessidades são mais comuns ainda, uma vez que tem o pleno entendimento de que a sua técnica, criatividade e tempo são ferramentas solucionadoras de problemas de comunicação visual. Colabora com empresas, pessoas, governos e entidades a comunicarem visualmente suas ideias e em alguns momentos essa ajuda é o ponto crucial entre o sucesso ou o fracasso comercial de alguns meios de produção, devido ao fato de ajudar as pessoas a atingirem os seus objetivos no uso da melhor solução gráfica. Por isso, esta pesquisa mostrará de forma objetiva esta relação do artista com as empresas e também as suas responsabilidades para com o público ao qual o design gráfico se manifesta.

O primeiro capítulo traz os aspectos históricos, os elementos iniciais que trouxeram a necessidade de se fazer arte como um ofício para atender uma demanda da sociedade moderna, seu surgimento na Europa e vinda para o Brasil até os dias atuais.

No segundo capítulo será abordado como se dá a atuação deste profissional nos dias atuais e a importância do seu trabalho para o cotidiano da sociedade. No terceiro, buscamos evidenciar a relação do designer gráfico com a sociedade, como o seu fazer impacta no dia a dia das pessoas e algumas possíveis atitudes

frente aos desafios do mercado cada vez mais exigente, imediatista e com prazos e necessidades comunicacionais das mais variadas.

Por fim, esta breve busca traz uma reflexão à respeito da profissão, do profissional e uma possível consciência social por parte da sua atuação frente a sociedade bem como a conscientização desta para a importância das soluções visuais e funcionais trazidas por designers gráficos que têm como objetivo principal comunicar eficientemente para atingir um determinado objetivo.

1 BREVE HISTÓRICO DO DESIGN

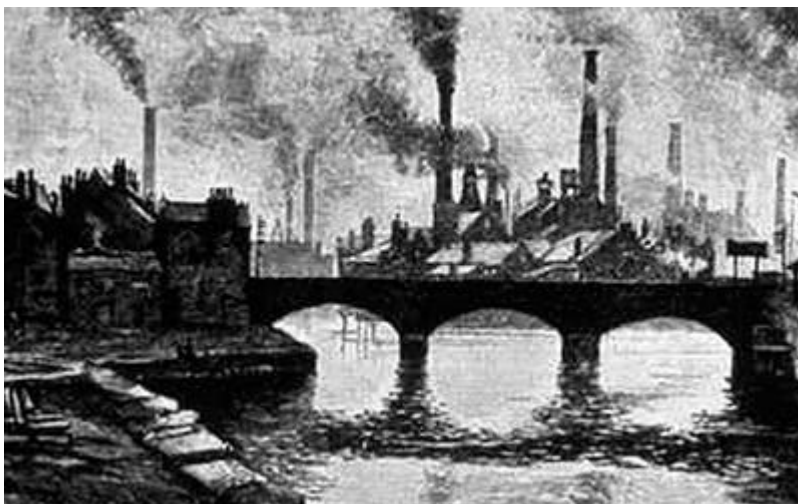
Ao analisarmos os artistas gráficos à serviço da estratégia da sociedade contemporânea é necessário voltar ao contexto histórico onde a arte passa a servir ao capitalismo através da produção de bens em escala industrial e a relação daquele como profissional com a sociedade. A arte como ofício surge na Europa no fim da Segunda Guerra Mundial através da Bauhaus, escola criada em Weimar na Alemanha em 1919 que deu origem ao design.

Para Munari (1993, p. 19)

Torna-se necessário proceder à demolição do mito do artista - deus que produz obras-primas apenas para as pessoas mais inteligentes. É preciso pensar que se a arte se mantiver à margem dos problemas da vida, interessa a muito poucos... É preciso que o artista abandone qualquer espécie de romantismo e se torne um homem ativo entre os outros homens, informado sobre as técnicas atuais e os seus métodos de trabalho, e que, sem abandonar o seu sentido estético inato responda com humildade e competência às exigências que possam ser-lhe feitas pelos outros.

Mas o interesse em tornar um artesão ou artista em um profissional operário vem dos primórdios do capitalismo com a Primeira Revolução Industrial na Inglaterra no século XVIII, até este período o fazer artístico se dava através do artesão que dominava todo o processo de produção, desde a captação de materiais, domínio da técnica, processo de trabalho e comercialização do produto com o consumidor, sem intermediários. Com o surgimento da figura do negociante, que se coloca entre o artesão e os consumidores, tornou-se possível a implementação de mecanismos de controle e mercado sobre o operário, surge assim o artista à serviço do mercado.

Figura 1 – Ilustração da paisagem inglesa durante a Revolução Industrial no século XVIII.



Fonte: Site Info Escola.

Para Lucy Niemeyer (1998, p. 29).

Os meios inicialmente usados pelo capitalista para atingir o domínio do processo e do modo de produção foram a reunião dos trabalhadores num mesmo espaço físico e a introdução do “putting-out system”, em que há a interposição entre a produção artesanal e o mercado, tanto para aquisição de material, como para a venda da sua produção. Este conjunto de medidas constituiu o sistema de fábrica... O que estava em jogo era o alargamento do controle e do poder por parte do capitalista sobre o conjunto de trabalhadores, que ainda detinham os conhecimentos técnicos e impunham a dinâmica própria de trabalho.” Neste momento na Inglaterra, a Revolução Industrial está a todo vapor, as cidades cada vez mais cheias e as condições humanas cada vez piores, neste ritmo a produtividade alcança índices cada vez maiores nunca visto antes, em contrapartida, a qualidade dos bens produzidos neste período cai drasticamente.

1.1 ARTS AND CRAFTS

Surge um evento realizado em 1952, em Londres, chamado “A Grande Exposição” com o objetivo de mostrar os novos produtos advindos das novas descobertas tecnológicas. Um dos seus promotores foi Henry Cole, que tentava colaborar com a aproximação entre artistas e a indústria, esta tentativa gerou um movimento que mais tarde ficaria conhecido como Arts and Crafts Movement, encabeçado pelo

William Morris fundador da Morris, Marshall, Faulkner & Co., que tinha como objetivo a revisão dos projetos de produção de bens.

Figura 2 - William Morris, Strawberry Thief furnishing Textile, 1883.



Fonte: Blog Adriana Vivarte.

William Morris, citado por Lucy Niemeyer (1998 p. 33) “A qualidade do trabalho advinha das condições em que este era desenvolvido, mais do que da simples habilidade manual do artífice. ” Segundo a autora, o discurso de Morris tinha controvérsias, uma vez que ele queria utilizar a arte para servir a população, mas se negava a utilizar a tecnologia disponível na época, assim, conclui a autora, suas obras eram muito caras e não era acessível para o grande público. Deste modo, a preocupação com a qualidade dos produtos que o movimento Arts and Crafts estabeleceu fora de suma importância para o design que viria posteriormente, mas aí já fora dado o pontapé inicial para o Movimento Moderno.

Com a morte de Morris em 1896, o questionamento sobre os bens produzidos pela indústria quase que cessaram, agora Estados Unidos, Alemanha e França passaram a ser o centro cultural e de produção material industrial. Em seguida, o Movimento Moderno avançou sob forma de alguns movimentos que foram resumidos sob o nome de Art Nouveau, que se iniciou ao longo do século XVIII, com as imagens gráficas da Arts and Crafts, que podemos conferir nos trabalhos de Arthur H. Mackmurdo e Walter Crane.

Figura 3 - Arthur Heygate Mackmurdo, Wren's City Churches.



Fonte: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Figura 4 - Walter Crane, Baby's Own Aesop.



Fonte: Flickr.

1.2 ART NOVEAU

Lucy Niemeyer (1998, p. 34), destaca que “Foi a partir do Arts and Crafts que a Art Nouveau construiu o conceito de unidade e harmonia entre as diferentes tarefas artísticas e artesanais e a formulação de novos valores estéticos. ” Assim a Art Nouveau se espalhou pela América e pela Europa, resultado da utilização da linguagem por artistas e arquitetos em obras fabricadas em série.

Com o advento do crescimento tecnológico e populacional durante a passagem do século pediu novos produtos e serviços e muitas das peças produzidas neste período tiveram grande influência da Art Nouveau, como exemplo, o mobiliário parisiense da época, como metrô e suporte para cartazes. Destaque neste período foi a descoberta do procedimento litográfico por Alois Senefelder (1772-1834) que possibilitou a criação de cartazes com alta qualidade e maiores, possibilitando o uso de cores em ilustrações, o que ganhou enorme destaque como meio de comunicação tendo entre seus artistas nomes como Alphonse Maria Mucha (1860-1939) e Henri de Toulouse-Lautrec (1864-1901).

Figura 5 - Alphonse Maria Mucha.



Fonte: Site Vangeva, Digital, Dream Art.

Figura 6 - Toulouse-Lautrec



Fonte: Site ARCOweb.

Conforme Lucy Niemeyer (1998 p. 35), “Com o Art Nouveau os objetos industrializados passaram a receber um tratamento mais cuidado. ” A autora acrescenta ainda que como um dos maiores praticantes e teóricos da Art Nouveau, Henry van de Velde (1863-1957) demonstrava versatilidade como pintor, arquiteto e artesão produzindo obras de arte que se aproximassem da indústria em benefício de todos. Dizia que deveria haver uma produção industrial como intervenção artística, com uma linguagem pessoal e foi justamente isso que pregou e fez prevalecer quando foi para a Alemanha, onde naquele país contribuiu para o ensino do design.

1.3 A BAUHAUS

A Bauhaus foi uma escola de design, artes plásticas e arquitetura nascida em Weimar, na Alemanha em 1919. Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969), o último diretor da Bauhaus, citado por Lucy Niemeyer (1998), escreveu em 1954: “A Bauhaus não era uma instituição com um programa claro - era uma ideia. Que ideia era essa? O equilíbrio entre a arte e a técnica. ”

A Bauhaus teve em seu curso básico ministrado pelo professor Walter Gropius (1883-1969) a preocupação com a arte unificada, ele junto com o Wassily Kandinsky

(1866-1944) buscavam distinguir os elementos básicos de outros, que segundo eles, a arte não poderiam existir. Para Gropius, essa unidade seria alcançada através do desenvolvimento do conhecimento geral dos ofícios.

Figura 6 – Prédio da Bauhaus



Fonte: Site da Revista Mundo Estranho.

O curso básico ou *Vorkurs*, rompia as barreiras entre a capacitação técnica e formação artística. Johannes Itten (1888-1967), Paul Klee (1879-1940) e Kandinsky buscavam descobrir as origens da linguagem visual em formas geométricas, cores puras e abstração. A Bauhaus foi uma escola de importância mundial e que influencia os trabalhos de designers gráficos até hoje, em sua fase inicial, fora marcada pela busca em descobrir os elementos iniciais da comunicação, em sua segunda fase, buscava-se uma racionalização na fabricação de produtos e utensílios ligados ao progresso industrial da época.

Figura 7 - Johannes Itten.



Fonte: Blog Lauren Morton.

Figura 8 – Paul Klee.



Fonte: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Figura 9 – Wassily Kandinsky.



Fonte: Site The Guggenheim Museums and Foundation

Timeline da Bauhaus

Segundo Lupton e Miller (2008, p.7):

1918 - A I Guerra Mundial termina com a assinatura do Tratado de Versalhes. A Alemanha é derrotada; é fundada a República de Weimar.

1919 - A Bauhaus é estabelecida na cidade Weimar. O arquiteto Walter Gropius é o diretor da escola.

1920 - Inicia-se o Curso Básico, tendo Johannes Itten como professor. Todos os alunos ingressantes passam por esse curso, que lida com princípios do design e a natureza dos materiais. A influência de Itten é visível no expressionismo que domina a tipografia da Bauhaus.

1923 - Pressionado por Gropius, Itten pede demissão. László Moholy-Nagy torna-se diretor do Curso Básico, que também é ministrado por Wassily Kandinsky, Paul Klee e Josef Albers. Os movimentos De Stijl e o construtivismo começam a influenciar a tipografia da Bauhaus.

1925 - Com a perda do apoio do governo de Weimar, a Bauhaus muda-se para Dessau, uma cidade industrial perto de Berlim. Os ex-alunos Herbert Bayer e Joost Schmidt juntam-se à faculdade. Institui-se o curso de Tipografia e a arte da propaganda, ministrado por Bayer como parte da Oficina de Impressão.

1928 - Gropius deixa a escola e o arquiteto Hannes Meyer torna-se seu diretor, promovendo um funcionalismo mais dogmático. Bayer e Moholy-Nagy saem; Albers torna-se chefe do Curso Básico e Joost Schmidt chefia a Oficina de Impressão.

1930 - O arquiteto Mies van der Rohe torna-se diretor da Bauhaus. Klee deixa a escola em 1931; Albers e Kandinsky ficam até o final.

1932 A Bauhaus de Dessau é dissolvida pelo governo local. Mies transfere a escola para Berlim, onde ela opera por curto prazo e em escala bem menor.

1933 - A Bauhaus de Berlim é fechada. Ao longo dos anos 1930, muitos estudantes e professores emigram para os EUA, dentre os quais Gropius, Mies, Bayer, Moholy-Nagy e Albers, que seguem influentes carreiras como educadores e profissionais.

1937 - Um grupo de industriais de Chicago funda uma escola de design e contrata Moholy-Nagy como diretor. Chamada de Nova Bauhaus, a escola é depois renomeada Escola de Design e, mais tarde Instituto de Design. Gyorgy Kepes ensina fotografia e design gráfico, servindo-se da psicologia da Gestalt.

1938 - O MoMA Exibe a exposição "Bauhaus 1919-1928", organizada por Herbert Bayer, Walter Isle e Gropius. A mostra contribui para a fama da Bauhaus nos EUA.

1945 - A revista Print publica um artigo que preconiza o impacto da Bauhaus no futuro da formação do design nos EUA: "Devemos à Bauhaus a instituição de uma nova filosofia do design".

1.4 A ESCOLA DE ULM

Ao final da Segunda Guerra Mundial a República Federativa da Alemanha (ocidental) estava fragilizada, solicitando ajuda internacional aos Estados Unidos, que por sua vez estava preocupado com o crescimento da União Soviética na Europa. Assim, a Alemanha obteve ajuda através do Plano Marshall o que aumentou a produção agrícola e diminuiu a escassez de alimentos.

Na busca por resgatar a sua economia e identidade própria, a Alemanha encontra na Bauhaus o referencial de qualidade, tecnologia e superioridade. Neste contexto, Max Bill (1908-1994) - escultor, pintor, arquiteto, designer e educador suíço, ex-aluno da Bauhaus, fundou em 1951 em Ulm a sua escola de design, a Hochschule für Gestaltung.

Conforme Bomfim (1978), citado por Lucy Niemeyer (1998).

“A Escola de Ulm deve sua criação a Inge Aicher-Scholl, sobrevivente de uma família que foi assassinada pelos nazistas no final da guerra. A senhora Scholl conseguiu que o superintendente americano J. J. McClou desse a licença para a criação da Fundação Irmãos Scholl, cujo objetivo exclusivo seria, mais tarde, conseguir verbas para a escola. No entanto, a proposta inicial de Inge Scholl não era formação de escola de design, mas de ciências políticas que atende o programa americano para reconstrução.”

Em 1954, Bill dava ênfase as questões formais do projeto ao invés de se preocupar com as questões de produção do mercado, enquanto que os demais professores estavam preocupados em criar um polo de reflexão e produção à respeito do design, toda a base tecnológica disponível.

Figura 10 – Tomás Maldonado.



Fonte: Site Day of the Artist.

A mudança no direcionamento do curso da escola de Ulm chegou em 1922 com Tomás Maldonado, pintor argentino que definia como absurda de manter um curso utilizando o referencial do ensino da Bauhaus de quarenta anos atrás, onde segundo ele, o modo de produção era artesanal e experimental demais para o contexto de Ulm. Maldonado então propõe uma estrutura curricular interdisciplinar em psicologia social, sociologia, filosofia, teoria da percepção, antropologia e história da cultura. Segundo ele, esta nova estrutura era fundamental para a formação do designer.

O declínio da escola de Ulm surge a partir das concepções de produção de Maldonado, que tinha por objetivo a padronização dos objetos fabricados, ele afirmava que o design é parte fundamental da produção em massa, o que ficou conhecido como "operacionismo científico", o que não estava em harmonia com a produção e ao Styling americano. Assim, o resgate racional do design alemão ficou conhecido como "síndrome da caixa preta", com a produção de diversos produtos em formato paralelepípedo e escuros.

O fim de Ulm foi semelhante ao da Bauhaus, por questões ideológicas mal definidas como a serviço de quem estava o design, esta falta de harmonia ultrapassou os limites da escola e foi publicada na imprensa, isso dificultou a obtenção de verba vinda do poder público que queria uma reformulação ideológica, como os alunos não aceitaram a escola foi extinta em 1968.

1.5 A CHEGADA DO DESIGN AO BRASIL

A escola de Ulm tem papel fundamental no processo de chegada do design no Brasil, sua influência nos 50 foi o ponto de partida para a criação do MAM e a ESDI.

Conforme Lucy Niemeyer (1998, p. 46):

Nos anos 50, Max Bill possibilitou o contato com a Escola de Ulm por pessoas que foram determinantes na prática profissional do design no Brasil, como Geraldo de Barros (1923-1998) e Alexandre Wollner (1928). Bill também semeou no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM-RJ) a ideia de uma escola de design. Na década de 60, ele sugeriu nomes de ex-alunos de Ulm para compor o corpo docente da ESDI e que, efetivamente, foram os primeiros professores de projeto dessa escola: Karl Heinz Bergmiller (1928), Paul Edgar Decurtins (1929) e Alexandre Wollner. Maldonado colaborou intensamente na elaboração do currículo do curso planejado para o MAM, em que o “operacionalismo científico” estava presente e serviu de base para o currículo da ESDI.

2 A ATIVIDADE DO DESIGNER GRÁFICO NA CONTEMPORANEIDADE

Nos dias atuais vivemos cercados de informações que nos chegam por todos os sentidos e a todo momento. O simples e habitual ato de ir ao trabalho ou uma visita a um local de lazer transforma-se em uma verdadeira experiência sensorial e umas dessas experiências é a visual. Experimentamos produtos, serviços, assistimos apresentações, recebemos e transmitimos informações visuais as quais, por sua vez se tornam exercícios repetitivos, daí surge a inquietação sobre como esses processos de comunicação são planejados, executados e transmitidos.

Quem é o profissional por trás desse pensar visual? Essa comunicação que nos chega é aleatória ou foi minuciosamente planejada e executada? Quem é o Designer

Gráfico? O que é e como ele faz para comunicar, transmitir informações e resolver problemas?

2.1 CONCEITOS DE DESIGN GRÁFICO

Para começarmos a entender o que o Designer Gráfico faz, precisamos antes entender o que é Design, esse todo de onde o Design Gráfico surgiu.

Conforme (ESCOREL 2000, p. 62)

Arte, prática de projeto, matéria tecnológica ou científica, campo de confluência interdisciplinar, atividade de apoio às técnicas de marketing. O design tem sido isso tudo ora simultaneamente, ora organizado em torno da predominância de um ou outro desses aspectos, dependendo do viés intelectual de quem o aborde como terreno de reflexão (ESCOREL 2000, p.62).

Para Villas-Boas (2008 p. 7)

Design Gráfico, refere à área de conhecimento e prática profissional específicas relativas ao ordenamento estético-formal de elementos textuais e não-textuais que compõem peças gráficas destinadas à reprodução com objetivo expressamente comunicacional.

A Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum na abertura da exposição “Design for Life” assim define o Design Gráfico: Pode ser compreendido de várias formas: habilidade, estilo, engenharia, invenção, planejamento, refinamento, simples exercício do bom gosto.

Como podemos notar, o design é um conhecimento interdisciplinar e de suma importância para a nossa vida cotidiana, uma vez que, como solucionador de problemas relacionados à forma e função, o designer gráfico contribui como facilitador do nosso cotidiano e para além disso, o designer, este atuante profissional do amplo campo do design contribui para a evolução de materiais, utensílios, ferramentas e, em última análise para a evolução e facilitação da vida contemporânea como um todo.

2.2 A PROFISSÃO DO DESIGNER GRÁFICO

Para termos uma dimensão do que exatamente os designers gráficos oferecem à sociedade, é válido uma rápida análise da definição do termo design gráfico.

Como parte fundamental do fazer do designer gráfico, está a de comunicar visualmente uma mensagem com objetivo definido e claro. Assim, a peça resultante do fazer do designer gráfico é sempre fruto da necessidade da transmissão da mensagem visual.

Neste sentido, encontramos na definição de Jorge Frascara (1988, p. 21), citado por Martins, Bianca e Cunha Lima, Edna Lúcia em Uma discussão sobre o papel social do designer gráfico brasileiro: trajetória, formação acadêmica e prática profissional,(p. 2): “Design de Comunicações Visuais, já que neste caso estão presentes três elementos necessários para definir uma atividade: um método: Design; um objetivo: Comunicação e um campo: o Visual”. As autoras concluem que ao analisar uma peça de design gráfico a sua sofisticação deve estar associada a uma comunicação eficaz.

Conforme Louis Sullivan (1856-1924), citado por Antonio Carlos Dutra Grillo Funcionalismo Complexo, (p. 7): A forma segue a função.

2.3 SUBDIVISÃO DO DESIGN GRÁFICO

Tipografia: A tipografia é a arte e o processo de criação na composição de um texto, física ou digitalmente. Assim como no design gráfico em geral, o objetivo principal da tipografia é dar ordem estrutural e forma à comunicação escrita.

Design Editorial: Design editorial é uma especialidade do design gráfico que realiza o projeto gráfico na editoração.

O Design editorial está intimamente ligado ao jornalismo. Por este motivo, o designer gráfico está sempre em parceria com o jornalista.

Design Institucional: O Design Institucional é uma área de atuação do Design Gráfico. Dentre os tipos de projeto realizados pelo profissional desta área, o designer gráfico especializado em design institucional estão: Identidade Visual, Imagem Corporativa e Jornal Segmentado Empresarial. O designer institucional atua diretamente com instituições como: empresas, ONGs, Eventos, etc.

Assim, podemos perceber que, além de fazer parte de diversas esferas da comunicação visual, o designer gráfico tem um poder de alcance potencializado, uma vez que trabalha diretamente na projeção, execução e adaptação de peças gráficas para veículos de comunicação de grande circulação como TV, Internet, indústria impressa entre outras.

3 O DESIGNER GRÁFICO E A SOCIEDADE

3.1 PAPEL SOCIAL DO DESIGNER GRÁFICO

Em tempos de globalização, expansão tecnológica e crescimento econômico é comum surgirem assuntos a respeito de como determinadas profissões se relacionam com a sociedade. Então surgem as perguntas sobre o papel do profissional do design gráfico na sociedade contemporânea. Ricardo Yamamoto, em sua recente pesquisa a respeito de como é a postura deste profissional perante a sociedade, traz à luz algumas considerações.

Segundo o autor e as referências trazidas por ele, a abordagem do design social é caracterizada por metodologias participativas e motivações através dos projetos e a sua consequência para as pessoas. Deste modo, o design social mantém em seu planejamento e prática valores como sustentabilidade e desenvolvimento sociocultural.

Contrapondo, argumenta que ao pensarmos em "modelos de mercado" que estas abordagens são extremidades do mesmo processo, o que muda é foco das tarefas e não o modo de produção e distribuição. Deste modo, pondera que não existe design que não seja social, uma vez que os métodos de produção e distribuição servem para atender à população e que, na prática, o design social ocorre no dia a dia da produção do profissional e não em iniciativas assistenciais fora deste contexto.

Conforme (FRASCARA, 1989), citado por Ricardo Yamamoto

“Primeiro, na impossibilidade do êxito sem design; segundo, na necessidade de capitalizar a experiência universal, estudando tanto os êxitos e fracassos dos países mais industrializados, como também os dos países menos industrializados; e terceiro, na necessidade de adaptar e aplicar essa experiência e esses conhecimentos na específica realidade latino-americana”. (FRASCARA, 1989).

Pode-se notar que a profissão de designer como interdisciplinar, construtiva, formadora de opinião, influente na política, na sociedade e na economia, contribui com o dia a dia da sociedade contemporânea. Por esta razão, as atividades diárias do designer gráfico precisam estar pautadas sobre valores que busquem o equilíbrio entre os interesses econômicos da instituição a qual representa e a influência que o seu trabalho têm sobre a sociedade, bem como as suas consequências.

Conforme destaca a Adriana Ferreira de Freitas, na entrevista em anexo, apesar de gostar bastante da profissão de designer possui também grande inclinação artística, o que acaba por torná-la uma profissional criativa e com uma visão global à respeito dos aspectos estéticos e formais do design por ser formada em duas áreas tão próximas como o Design Gráfico e as Artes Visuais. Também é possível notar em seu discurso uma consciência a respeito das necessidades das fábricas em produzir vestuário bem como das pressões, dificuldades e também conquistas pessoais e profissionais derivadas dessa relação Designer-Corporação-Sociedade.

3.2 REGULAMENTAÇÃO DA PROFISSÃO DE DESIGNER

Uma das maiores queixas dos designers gráficos de hoje, é a falta de valorização e reconhecimento do seu ofício por parte da sociedade, corporações e poder público. Este é um tema recorrente em congressos, palestras, workshops, convenções, escolas técnicas e superiores. O projeto de lei nº 24, de 2013 (nº 1.391/11 na Câmara dos Deputados) foi proposto pelo deputado Luiz de França Penna que tem os seguintes objetivos: regulamentar, definir como a técnico-científico e artístico a atividade de designer do qual o trabalho está passível de seriação ou distribuição.

Deste modo o fruto do trabalho do designer será protegido pela Lei dos Direitos Autorais (Lei 9.610/1998), também é objetivo desta lei definir as atribuições do cargo e tornar ilegal o exercício da profissão para não graduados e profissionais que tenham menos de três anos de experiência.

3.3 VETO DA LEI QUE REGULAMENTARIA O EXERCÍCIO DA PROFISSÃO DE DESIGNER

Em despacho publicado no “Diário Oficial da União” em 28/10/2015, a presidente Dilma Rousseff vetou integralmente o projeto de lei nº 24, de 2013 (nº 1.391/11 na Câmara dos Deputados) por inconstitucionalidade. Conforme o texto, foram unânimes na manifestação pelo veto os Ministérios da Justiça, da Fazenda, do Planejamento, Orçamento e Gestão, do Trabalho e Previdência Social, da Educação e a Advocacia-Geral da União que assim justificaram a inconstitucionalidade: "Constituição, em seu art. 5º, inciso XIII, assegura o livre exercício de qualquer trabalho, ofício ou profissão, cabendo a imposição de restrições apenas quando houver a possibilidade de ocorrer dano à sociedade."

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo trazer à tona aspectos históricos, técnicos, profissionais e sociais a respeito da área de design gráfico e da importância deste profissional para a sociedade contemporânea. Através da pesquisa realizada com consulta à autores que muitas vezes são profissionais reconhecidos no mercado brasileiro e mundial, nomes como Alexandre Wollner, Lucy Niemeyer, Ellen Lupton, Bruno Munari entre outros.

Os indivíduos da sociedade contemporânea são expostos diariamente à uma excessiva carga de informações visuais as quais, inconscientemente acabam influenciando o seu modo de pensar, comportamento e em última instância até os seus valores. Assim é imprescindível que o grande público tenha acesso às formas com que o design gráfico contribui, soluciona e interage com o seu cotidiano, tornando-os indivíduos conscientes quanto à esta comunicação e a importância que este profissional tem para o seu dia a dia. Também há uma preocupação com que esta consciência esteja presente também no fazer do profissional, o designer gráfico, conheça a história do nascimento da sua profissão, relação com o mercado e o público.

Portanto, à partir deste regaste histórico, evidenciamos o fazer deste profissional em uma sociedade complexa como a nossa, onde os resultados desta busca nos levam à refletir à respeito de como este profissional atua para solucionar problemas de comunicação visual e soluções que vão além do campo visual, passando.

Pode-se esclarecer que boa parte do trabalho deste profissional atua de modo a reformular, ressignificar, introduzir, excluir, reafirmar através de reflexões ou sugestões através de imagens, contribuindo para esclarecer, solucionar, reafirmar, induzir e influenciar, elevando então a responsabilidade artística-técnico-social da atuação deste profissional para a sociedade contemporânea. Como consequência desta atuação, foi imprescindível trazer os aspectos

econômico-sociais, uma vez que o designer gráfico se apropria da linguagem visual para influenciar o público, afim de esclarecer que a atuação o resultado do trabalho do designer interfere visualmente, psicologicamente, socialmente e economicamente na sociedade, e que é desejável uma atuação que seja pautada pela neutralidade entre o mercado e a sociedade.

Sofrendo pressões naturais do mercado, o designer precisa ter em mente a necessidade de cumprimento das suas metas, normalmente claras e objetivas por parte da entidade para qual trabalha ou representa mas também deve ter um olhar para o social e atuar de forma ecológica e equilibrada, incorporando ao seu modo de trabalho a ética profissional, a responsabilidade social bem com ter claramente o entendimento dos benefícios sociais que a sua atuação pode trazer para a sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS

LUPTON, ELLEN e MILLER, J. ABBOTT. ABC da Bauhaus: a Bauhaus e a teoria do design. 1º edição. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LUPTON, ELLEN. Pensar com tipos. 2º edição. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

NIEMEYER, LUCY. Design no Brasil: origens e instalação. 2ª edição. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

PACKARD, VANCE. Estratégia do Desperdício. 1º edição. São Paulo: IBRASA, 1965.

MUNARI, BRUNO. A Arte como Ofício. 4ª edição. Lisboa: Editorial Presença, 1993.

VILLAS-BOAS, ANDRÉ. O que é - e o que nunca foi - design gráfico. 6ª edição. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.

SILVA, BEATRIZ OLIVEIRA. Obsolescência Programada e Teoria do Decrescimento Versus Direito ao Desenvolvimento e ao Consumo (sustentáveis).

Disponível em:

<<http://www.domhelder.edu.br/revista/index.php/veredas/article/viewFile/252/214>>

Acesso em: 09 set. 2015.

ZACAR, CLÁUDIA R. H. e ONO, MARISTELA M. Design, obsolescência e sustentabilidade.

Disponível em:

<<http://blogs.anhembí.br/congressodesign/anais/artigos/69727.pdf>>

Acesso em: 23 out. 2015.

REGINALDO, THIAGO e BALDESSAR, MARIA JOSÉ. Simpósio Internacional sobre Interdisciplinaridade no Ensino, na Pesquisa e na Extensão – Região Sul. O conhecimento disciplinar do Design e suas contribuições para a teoria interdisciplinar.

Disponível em:

<<http://www.siepe.ufsc.br/wp-content/uploads/2013/10/H-Reginaldo.pdf>>

Acesso em: 24 out. 2015.

MONAT, ANDRÉ e CAMPOS, JORGE L. e LIMA, RICARDO C. Metaconhecimento: Um esboço para o design e seu conhecimento próprio.

Disponível em:

<<http://www.bocc.ubi.pt/pag/monat-campos-lima-metaconhecimento.pdf>>

Acesso em: 31 out. 2015.

BECCARI, MARCOS N. Contribuições de Vilém Flusser para o lado de fora da Filosofia do Design.

Disponível em:

<<http://www.esocite.org.br/eventos/tecsoc2011/cd-anais/arquivos/pdfs/artigos/gt009-contribuicoesde.pdf>>

Acesso em: 04 nov. 2015.

YAMAMOTO, RICARDO K. K. Papel Social do Designer Gráfico: Realidades e Premissas.

Disponível em:

<http://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/ricardo_yamamoto.pdf>

Acesso em: 04 nov. 2015.

LOVE, TERENCE. Philosophy of Design: a Meta-theoretical Structure for Design Theory.

Disponível em:

<<http://www.love.com.au/PublicationsTLminisite/2000/2000%20DesStud%20Philosophy%20of%20Design.htm>>

Acesso em: 31 out. 2015.

DANNORITZER, COSIMA. Comprar, Tirar, Comprar.

Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=5tKuaOllo_0>

Acesso em: 11 nov. 2015.

ABRA ESCOLA DE ARTES E DESIGN. O que é Design Gráfico?

Disponível em:

<<http://www.abra.com.br/artigos/21-o-que-e-design-grafico>>

Acesso em: 25 out. 2015.

ADG BRASIL. Apresentação.

Disponível em:

<<http://www.adg.org.br/institucional/apresentacao>>

Acesso em: 25 out. 2015.

WOLLNER, ALEXANDRE. A formação do Design Moderno no Brasil.

Disponível em:

<<http://tipografos.net/design/wollner.html>>

Acesso em: 11 nov. 2015.

WOLLNER, ALEXANDRE. A formação do Design Moderno no Brasil.

Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=s7LOZLMRRO0>>

Acesso em: 11 nov. 2015.

VERAS, NÉCIO DE LIMA. Noções de Design Gráfico - Unidade 1 - Introdução ao Design Gráfico.

Disponível em:

<<http://pt.slideshare.net/necioveras/conceitos-e-principios-de-design>>

Acesso em: 31 out. 2015.

G1. Dilma veta projeto que iria regulamentar a profissão de designer. G1 - O portal de notícias da Globo, São Paulo, 28 out. 2015. Concursos e Empregos.

Disponível em:

<<http://g1.globo.com/concursos-e-emprego/noticia/2015/10/dilma-veta-projeto-que-iria-regulamentar-profissao-de-designer.html>>

Acesso em: 04 nov. 2015.

Projeto de Lei da Câmara nº 24, de 2013. Dispõe sobre a regulamentação do exercício profissional de Designer e dá outras providências. Senado Federal.

Brasília, DF, 28 out. 2015.

Disponível em:

<<http://www25.senado.leg.br/web/atividade/materias/-/materia/112479>>

Acesso em: 04 nov. 2015.

WIKIPÉDIA. Design.

Disponível em:

<<https://pt.wikipedia.org/wiki/Design>>.

Acesso em: 31 de out. 2015.

ANEXOS

Entrevistas com a designer gráfico Adriana Ferreira sobre o seu papel e a importância do seu trabalho para a sociedade.

Apresentação:

Sou a Adriana Ferreira de Freitas, tenho 44 anos, sou designer têxtil, moro em Guarulhos formada em Design Gráfico e atualmente me graduando em Artes Visuais.

Questionamento:

Por favor comente, como designer gráfico, o que faz, como faz, para que faz e qual é a importância do seu trabalho para as pessoas?

Adriana

Ferreira:

Posso falar de mim apenas, eu como designer Gráfico e Têxtil tento unir a arte com estratégias de marketing, não somente para atingir a cultura de consumo onde o designer se encaixa hoje em dia, mas para estar sempre diferenciando o trabalho. Segundo Bruno Munari “As coisas nascem das coisas”. Pensando assim, tudo que vejo pode ser o gatilho para elaborar meu projeto.

Por 5 anos trabalhei como designer gráfico como freelance, mas confesso que o trabalho as vezes se torna padronizado demais, foi quando conheci o designer têxtil e faz oito anos que trabalho nesta área, desenhando estampas para grandes marcas do mercado, o trabalho no mercado tem uma importância única, sem nós Designers Têxtil não haveria tantas estampas lindas.

Mas o importante é não se deixar corromper pela aceleração do mercado que cada dia que passa quer os produtos rápido demais, sendo assim respiro fundo e não deixo o diferencial se esvair com o cronometro, porque o designer tem seu potencial particular e o meu é utilizar sempre da arte para me tornar sempre um profissional melhor.