

1

À guisa de exórdio

Um dos principais objetivos de uma Tese de Doutorado é refletir sobre fenômenos e práticas, apontando caminhos e vieses que possibilitem a concepção de resultados verificadores e conceitos teóricos¹. Em se tratando de Design², observa-se que o seu entendimento é uma tarefa complexa, dadas suas interfaces interdisciplinares (cf. Almeida Junior e Nojima, 2006a). Suas definições ficam, normalmente, muito limitadas ao exercício de uma “arte aplicada” e não à elaboração de uma possível teoria do conhecimento do Design, com uma metodologia própria e que tende a se consagrar como tal (cf. *ibid.*).

Lucy Niemeyer (2002a:29), em sua Tese, queixa-se sobre uma escassez do estudo científico: “ao nos debruçarmos sobre a produção científica sobre Design Gráfico no país, lamentamos constatar o quão insipiente ela é. É ainda reduzido o resgate de sua história, a sistematização de dados, a análise, a crítica”. Para Niemeyer (*op.cit.*), “o aprofundamento das questões teóricas suscitadas pelas atividades em design ainda é incipiente, assim como a integração de teoria e prática em design está em processo” (*ibid.*). Ferrara (*in* Lopes, 2003:56), por sua vez, explica que “o domínio de um conhecimento só se apresenta seguro se, partindo da teoria acumulada, for possível abstrair ou superar a observação do objeto”. Portanto, considerando o Design uma área do conhecimento e tendo em vista a escassez da produção científica sobre Design Gráfico no Brasil, cabe

¹ Esta Tese está dissertada conforme as bases do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, assinado em Lisboa, em dezembro de 1990, respeitando o Decreto Presidencial nº 6.583, de 29 de setembro de 2008, que determina o uso da nova ortografia no Brasil a partir de 1º de janeiro de 2009 (cf. VOLP, 2009; Henriques, 2009; Azeredo, 2008; e Bechara, 2008). Alerta-se que para os casos das citações, sejam longas, fragmentos curtos de textos ou tópicos, ou de referências de autores da comunidade lusófona e inclusive de traduções para a língua portuguesa, foram resguardadas as grafias originais, anteriores ao novo Acordo, considerando as peculiaridades ortográficas tanto da literatura brasileira quanto da portuguesa.

² Adota-se, para esta Tese, grafar *Design* com inicial maiúscula quando o termo estiver se referindo ao âmbito de uma área do conhecimento, de uma teoria, de um campo do saber. O mesmo se aplica ao termo *Design Gráfico*, como sendo uma das partes desse âmbito. Grafam-se *design* com inicial minúscula quando o termo estiver passando, por exemplo, acepções que correspondam às ideias de *projeto*, *desenho*, *forma/formato*, *configuração estética/plástica*, etc. Todavia, em citações, a inicial do termo respeitará a grafia original do texto da obra.

salientar que o intuito desta Tese é mergulhar numa discussão epistemológica de forma que colabore para a construção e delineamento de uma possível e provável Teoria do Design.

Segundo Ferrara (*op.cit.*, p.55), “(...) a epistemologia de uma ciência apresenta os passos seguros que levam a caracterizar não só um objeto científico, mas sobretudo os elementos que permitem reconhecê-lo”. Nessa linha, a abordagem reflexiva em questão discute um elemento que permite reconhecer, em sua manifestação gráfica, a potência criativa, persuasiva e argumentativa do Design: sua Retórica³. Tal abordagem sobre a especialidade gráfica se dá em virtude da necessidade de um recorte no vasto campo de estudo que abrange o Design – seria inviável, numa Tese, a tentativa de abarcar toda uma área do conhecimento para análise e reflexão. Desse modo, afirma-se que há uma Retórica inerente à natureza do Design Gráfico.

Alguns estudos sobre o tema já vêm sendo desenvolvidos há algum tempo. Gui Bonsiepe (2001), por exemplo, chega a cunhar o termo *audiovisualística* para o que viria a ser uma retórica visual:

Uma característica do papel do designer que desenha informação pode residir em que sua contribuição trata de reduzir a complexidade do conhecimento, em produzir clareza contribuindo à transparência e à compreensão. Isso é levado a cabo por meio de uma judiciosa aplicação de recursos de retórica visual, ou como prefiro chamar, audiovisualística (Bonsiepe, 2001).

Outros autores, como Ana Cláudia Gruszynski (2007), Ellen Lupton (1988 e 1999), Hanno Ehses (1988) e J. Abbott Miller (1999), também já dissertaram sobre Design e Retórica, principalmente no que concerne a uma Retórica da Tipografia. Entretanto, observa-se que, apesar de ser rica a história da Retórica, é extremamente rara uma literatura voltada à imbricação entre Retórica e Design Gráfico. Isso se torna ainda mais evidente quando se constata que há falta de

³ Nesta Tese, adota-se grafar *Retórica* com inicial maiúscula quando o termo se referir ao objeto de pesquisa voltado ao delineamento e/ou à consolidação de uma teoria própria, que inclusive resguarda todo um arcabouço histórico dentro da Cultura e da Filosofia ocidentais. O termo também é grafado com inicial maiúscula quando à *Retórica* são incorporadas especificidades, sejam, por exemplo, filosóficas, estéticas, culturais ou linguísticas, tais como: Retórica Aristotélica, Retórica Perelmaniana, Retórica da Imagem, Retórica do Design, Retórica do Design Gráfico. O termo é grafado com inicial minúscula quando se referir a uma ideia de qualidade, de ferramental persuasivo, de instrumento para análise, como em *retórica judicial*, *prosa retórica*, *arte retórica*, *técnica retórica*, *atividade retórica*, *figura de retórica*, *qualidade retórica*. Todavia, em citações, a inicial do termo respeitará a grafia original do texto da obra.

estudos mais aprofundados que considerem o engajamento de tal imbricação a uma teoria própria do Design.

Leandro Konder (2002:264) comenta que “a práxis, atividade projetiva, teleológica, antecipadora de objetivos, fundada sobre opções, necessita da teoria. E nada lhe assegura que ela venha a ter, no nível de que carece, a teoria pela qual anseia”. Essa colocação ampara o que ocorre com a prática do Design, ou do “fazer design”. Nesta Tese, sustenta-se que, para qualquer produto do Design Gráfico, há a manifestação de sua Retórica. Porém, haveria necessidade do reconhecimento de uma Retórica precisa para o desenvolvimento de uma composição gráfica? A resposta é não! A Retórica já se faz presente, independentemente da sua compreensão. Assim como ninguém precisa saber a fórmula da água para lavar as mãos e o relâmpago surgiu antes de qualquer livro de Física, Retórica e Design Gráfico sempre andaram juntos, mesmo perante o desconhecimento do designer. Assim, tomando as palavras de Konder, a práxis do Design baseia-se em atividades projetivas para finalidades específicas que, de certa forma, antecipam-se a arcabouços conceituais, a um *corpus* teórico. No entanto, tal práxis carece de uma teoria que dê fundamentos ao Design, circunscrevendo-o ao *status* de área do conhecimento, de campo do saber. Como destaca Santaella (1993:20), o sonho de toda teoria é iluminar o real. É, portanto, uma práxis que solicita ser iluminada.

Na visão de Hollis (2005:4), “o design gráfico constitui uma espécie de linguagem, de gramática⁴ imprecisa e vocabulário em contínua expansão”.

⁴ Desde a institucionalização da Bauhaus [1919-1933], há uma busca em sistematizar os elementos definidores dos processos de comunicação visual. Por exemplo, Lupton e Phillips (2008:8) comentam que “Wassily Kandinsky propunha a criação de um ‘dicionário de elementos’ e de uma ‘gramática’ visual universal em seu livro didático *Ponto e linha sobre plano*”. Segundo Kandinsky (2005:74), “os progressos obtidos por um trabalho metódico levarão ao estabelecimento de um dicionário dos elementos e conduzirão, num desenvolvimento ulterior, a uma sintaxe e, finalmente, a um tratado da composição que ultrapassará os limites das distintas artes e será válido para a ‘arte’ em geral”. A partir desses estudos, elementos como ponto, linha, plano, direção, tom, cor, textura, dimensão, escala, movimento (cf. Kandinsky, *op.cit.*; Arnheim, 2005; e Dondis, 2003) e, mais recentemente, transparência (cf. Lupton e Phillips, *op.cit.*) vêm sendo tomados como substâncias básicas constituintes de tudo aquilo que é visualmente percebido. Diante disso, ao se buscar a estruturação de uma teoria própria do Design, tais elementos também são caucionados, sobretudo, para a elaboração de uma gramática cujo propósito seria balizar uma sintaxe destinada ao Design. Contudo, apesar de ser um objeto pertinente à pesquisa, o propósito desta Tese não é a busca e o enquadramento dessa sintaxe. O termo *gramática*, empregado por Hollis (2005:4), vem apenas sinalizar a tácita necessidade do Design na busca de suas regras para galgar seu *status* teórico-metodológico de área do conhecimento.

Infere-se então que há uma Retórica peculiar a essa linguagem, além de ser elemento constituinte dessa gramática imprecisa. Desse modo, explorar os conceitos da Retórica e do Design, buscando a aproximação de suas interfaces para uma teoria do Design, torna-se uma tarefa pertinente.

Para Konder (*op.cit.*, p.266), “é a abrangência que permite o sujeito da práxis aproveitar a riqueza de um quadro de referências mais amplo, alargar o campo do pensável, enriquecer o espaço das comparações e fazer escolhas mais bem fundamentadas”. Pretende-se neste estudo justamente tal abrangência, mergulhada numa discussão epistemológica que permita evidenciar e elucidar como uma Retórica do Design Gráfico se manifesta e quais seriam suas implicações e alcance para uma possível Teoria do Design; pois, ainda segundo Konder (*op.cit.*), “é a abrangência que viabiliza o esforço de uma rejeição efetiva às explicações unilaterais e simplistas, abrindo caminho para as indagações relativas ao novo (...)”. Assim, vem à luz a necessidade da abordagem reflexiva entre Retórica e Design Gráfico que, nesta Tese, apresenta caminhos que não se fecham, mas que se ramificam para mais indagações, corroborando para a abrangência exigida pela construção de uma teoria...