

A  
TRAJETÓRIA  
SIMBÓLICA E  
CULTURAL

Cecilia Consolo

# A Trajetória Simbólica e Cultural

Uma reflexão sobre a linguagem do design

Cecilia Consolo

Atuando como profissional e professora de design gráfico faço, no início de cada manhã, uma reflexão sobre os códigos do design e sua inserção na sociedade. Devo dizer que, após 30 anos atuando profissionalmente, minha visão sobre o assunto já percorreu vários caminhos e adotei posições até contrárias. Frente ao desafio de propor um recorte para a Bienal Brasileira de Design Gráfico, era necessário organizá-lo dentro de determinados parâmetros de produção. Primeiramente, dentro de todas as suas interiores, design digital etc., o design gráfico se insere essencialmente no campo da comunicação.

Essa área é responsável por “traduzir” visualmente informações e estabelecer modos visuais para tornar a comunicação mais rápida e eficiente para o público desejado. Diante dessa premissa, o design gráfico deve ser um instrumento voltado à qualidade de vida, facilitando a comunicação de grupos até de idiomas diferentes, ou seja, o design gráfico, para ser considerado como tal, deve trabalhar nessa direção. Com os avanços tecnológicos, as fronteiras estão cada vez mais tênues em relação à delimitação das áreas do design como forma do pensamento e expressão humana.

Apesar de carregar no nome o termo *gráfico*, o design voltado à comunicação pode estar inserido numa interface audiovisual, numa máquina de lavar roupas, na orientação de pessoas dentro de uma cidade ou no interior de um automóvel. Sendo assim, o que muda na história do design?

O processo de “facilitar” a comunicação ou mesmo de criar códigos que sintetizam

uma grande gama de informações tem a mesma origem que a própria história. O que marcamos na linha do tempo são determinados registros de linguagem, ou seja, “a maneira de se fazer” associada aos recursos tecnológicos disponíveis. A técnica sempre influenciou as formas de registro e expressão gráfica, ou melhor, da informação em códigos visuais.

O desafio que propus para a edição da 9ª Bienal Brasileira de Design Gráfico é estimular a análise e a compreensão do design gráfico contemporâneo, que se tornou um dos principais vetores da economia, com consequências estratégicas nas empresas e na sociedade. A análise deveria se concentrar nos atributos como forma de expressão, eficiência na comunicação e benefício das relações sociais de produção e de consumo. A reflexão se fixou no processo de operação, que de forma prática e teórica, resultam em soluções expressivas e numa orquestração de códigos que propicia uma leitura nada linear das informações. Para essa análise sobre a linguagem do design, é necessário vê-lo não somente como uma ferramenta de mercado, utilizada para uma comunicação persuasiva, mas, sim, como um importante “sinalizador” cultural.

Se o design de produtos, por sua vez, se insere no campo das técnicas e dos

materiais a fim de nos libertar de nossas limitações físicas, o design gráfico converte em linguagem simbólica a cultura e a história. Então, tudo que informa é design? Uma pintura em que uma soma de símbolos culturais é tratada nas imagens de forma dissimulada é design? Um achado arqueológico em que é possível reconhecer valores sociais, ritos e simbologias da época é design? Essa é uma pergunta recorrente em todas as análises. Podemos então fixar a discussão nesse processo específico: a codificação do mundo em elementos simbólicos. Traduzir conceitos em símbolos visuais tem sido a tônica do design gráfico ao longo do tempo. Podemos dizer que a cultura é uma expressão da memória, sendo esta uma herança dos nossos antepassados ecobiológicos, geográficos e sociais, além da consciência e o desígnio como resultado da exposição física aos objetos e tecnologias presentes na vida cotidiana.

## Origens

A cultura ocidental tem origem na Grécia clássica, fato que nos possibilitou construir uma visão mais pragmática do mundo. A busca por uma decodificação do mundo sob o olhar da lógica nos levou ao foco nos objetos, no entendimento do mundo como um organismo estável, contínuo e regido por regras. Tanto Platão como Aristóteles se debruçaram sobre o significado das coisas e seus signos com ênfase no nome, o seu significante. Aristóteles nos dá uma máxima em relação a nossa percepção de mundo: “nossos sentimentos e afeições são retratos das coisas”.

A ênfase na lógica caminhou da aritmética e da álgebra para a geometria lógica, o que consistiu o caminho para a construção das noções de perspectiva no Renascimento. O nosso sistema ótico capta ângulos, planos e profundidade de modo muito diferente das regras da perspectiva, baseadas nos teoremas da geometria. Essas soluções matemáticas para a representação tridimensional em superfícies planas perduram até hoje, e nos permitiram **simular** a sensação espacial capturada pela visão para representações bidimensionais.

Para os orientais, por exemplo, sobretudo os chineses, a álgebra e a aritmética não

formalizaram a lógica e houve poucos progressos em geometria. Sua atenção não estava focada na matéria ou no átomo, mas, sim, no campo das forças que regem o universo, no magnetismo, nas marés etc. Definiam a matéria como uma substância contínua com o mundo e que, por sua vez, estava em constante mutação. Os chineses engajavam-se em relações múltiplas e complexas com outros indivíduos, envolvendo família, vila, representantes de estado etc. – era uma sociabilidade interdependente; cada cidadão planejava suas ações

ponderando o impacto e a relação com a comunidade. A fricção social tendia a ser minimizada. Os indivíduos se percebiam como parte de um contexto, como parte de toda a ação de natureza; já os gregos atuavam de forma independente, valorizavam as características e habilidades individuais, a comunidade mantinha relações sociais mais simples e diretas. Como havia foco nas “coisas”, estas eram valorizadas em associação com os objetivos individuais que são dissociados dos outros.

Aonde isso nos levou? Levou ao entendimento da comunicação por meio dos objetos e das representações, cujos signos que nos rodeiam são, por sua vez, a forma como enxergamos o mundo. Exemplo: caso não fossem os americanos, mas os chineses, que tivessem proposto uma caneta popular, a esferográfica não teria uma esfera de aço na ponta, mas um pincel.

Se partirmos para buscar as origens do design no passado mais remoto, nas grutas de Lascaux, entenderemos que aqueles desenhos “significam o mundo, na medida em que reduzem as circunstâncias quadridimensionais de tempo/espço a cenas”<sup>1</sup>. São representações que codificam uma experiência de mundo e são deixadas como registros de memória, de existência.

O design, nesse contexto, insere-se como uma síntese visual que registra tempo/espço e a situação vivida. É importante apontar, que a sistematização da ação para contar a história do mundo só ocorreu 17 mil anos depois, quando a escrita propriamente dita, foi concebida como sistema, a partir da elaboração de um conjunto

organizado de signos, por meio do qual o homem pode registrar e expressar pensamentos, fatos, dados do comércio, propriedades etc.

Esse longo processo frutificou entre os rios Tigre e o Eufrates na Mesopotâmia por volta de 3000 a.C. A partir daí, as relações comerciais, invasões e guerras foram conformando, para cada povo, conjuntos de caracteres particulares, nivelados mais tarde pelo Império Romano em nosso sistema básico de escrita, o alfabeto romano.

## Imaginário, repertório e identidade

As civilizações ocidentais passaram a registrar sua história e identidade por meio de códigos gráficos. Pertencer a uma língua e, por sua vez, dominar uma escrita, é um dos laços básicos sociais, e dos mais profundos. Cada indivíduo acessa seu “banco” de memórias, imaginação e sentimentos para atribuir valor e significado às coisas. Cada vez mais, os objetos e as imagens se tornam uma extensão desses indivíduos.

Os primórdios dessa construção do imaginário se encontram nas mais variadas formas e adornos. De objetos, ferramentas, arquitetura, cujas representações se baseiam no mundo físico ao redor, então todo âmbito físico-tecnológico-acabam por se relacionar e influenciam a construção desse repertório semântico-visual e são traduzidos para a linguagem ou expressão gráfica.

Se tomarmos como referência a arte-cerâmica grega, é notável como a matemática e a geometria são valorizadas na maioria das frisas. As habilidades físicas do homem na sua vida diária, na guerra, nos jogos olímpicos e até na relação com

1. Vilém Flusser.  
O mundo codificado,  
(2007: 131)

2. Anotação de Profa. Dra.  
Mayra Gomes Rodrigues.

3. Gutenberg desenvolveu  
o sistema de impressão em  
1450, registro da impressão  
da bíblia de 36 linhas – a de 42  
linhas foi impressa em 1455.

os deuses, são codificadas em elementos gráficos, ou sínteses visuais, constantes nesses vasos que “embalavam” água, vinho, azeite, cinzas, além de outras coisas, revelando, por assim dizer, uma visão de mundo centrada no homem, nas conquistas da vida terrena e nas suas relações sociopolíticas.

Mesmo depois da invenção da escrita, os códigos de superfícies sobre tapetes, afrescos, tecidos, frisas continuaram a desempenhar um papel importante. Ora tratados como símbolos de poder e riqueza, ora como elementos que enfatizavam as artes e a capacidade lírica.

O termo **design** só passou a ser implantado por volta do século XVIII, com as produções artesanais que começaram a se organizar como indústria. Até então, as fronteiras entre manufatura e arte eram pouco definidas. Todavia, a valorização da palavra e do domínio da escrita como fonte de expressão de poder, levou à produção de incontáveis manuscritos, amplamente adornados com iluminuras pelos monges dos mosteiros medievais, por quase mil anos. Eles não só produziram um repertório imagético, mas também uma consciência documental e elaborada da história e da filosofia da época. Podemos traçar um paralelo com o resultado gráfico desses livros e pergaminhos sacros carolíngios com o pensamento Agostiniano que reflete como as coisas são conhecidas por meio dos signos: “Todas as coisas conhecidas através dos signos são coisas naturais, que revelam a vontade de Deus”<sup>2</sup>.

Outro exemplo que podemos observar é o célebre monograma da Encarnação [fólio 34 do livro de Kells (794-806d.C.)], composto pelas letras Qui (X) e Ró (P), que são as duas primeiras letras da palavra Cristo em grego (ΧΡΙΣΤΟΣ). A letra Qui domina a página, com um de seus braços estendendo-se por uma grande superfície da folha. A letra Ró está enroscada sob as formas de Qui. Ambas as letras estão divididas em compartimentos

luxuosamente decorados com arabescos e outros motivos. No fundo do desenho, dezenas de ilustrações entrelaçam-se umas nas outras. Entre essa massa de ornamentos, ocultam-se toda classe de animais, flores e até insetos. Em um dos braços de Qui surgem três anjos. Esse entrelaçamento era muito comum nos povos Celtas, mais um indício das sobreposições.

No apogeu da Escolástica, João de São Thomas (1589-1644) conhecido como São Tomás de Aquino, vem acrescentar que o signo é nosso principal instrumento cognitivo. A favor do nominalismo, ele defende que os signos são instrumentos para a fala e para todo o conhecimento. Essa é uma visão pansemiótica do mundo onde tudo é signo. Podemos considerar que esse pensamento só foi possível após 1450-1455<sup>3</sup>, quando Gutenberg desenvolveu a imprensa. Ele otimizou a reprodução com sua engenhosa prensa, os tipos móveis fundidos a partir de uma liga de chumbo e incorporando o uso do papel, há muito tempo utilizados na China. Esse pensamento é também posterior às ilustrações de Albrecht Dürer, das publicações dos primeiros manuais científicos e dos protótipos de Leonardo da Vinci.

A produção de conhecimento e os meios de reprodução/impressão estariam somente ligados ao desenvolvimento de um pensamento gráfico voltado à comunicação? A memória histórica e a memória imagética foram somente registradas em superfícies bidimensionais até o início do século XX, por meio de códigos, caracteres fonéticos, pictogramas etc. Não vamos nos esquecer de que os objetos que nos cercam, a arquitetura, as ferramentas e a mobília, são reflexos desse olhar e dos registros individuais de visão de mundo. Nós temos aqui o homem-fabricante, aquele que cria associações, amplia e potencializa as capacidades humanas e o homem-social, que entende as relações da



vida coletiva e as transporta para as línguas e, por consequência, para os registros visuais da sua escrita.

Esse registro é sempre fruto dos referentes em determinado momento, e é **sempre um sistema**. Segundo Louis Hjelmslev (1899-1965), “a forma é uma rede aberta projetada sobre a matéria, uma estruturação semiótica ou cultural que determina nossa cognição das substâncias...”.

Naquele momento crucial de desenvolvimento tecnológico, uma série de pensadores também discutia a linguagem com olhar pragmático como Roman Jakobson (1896-1982), linguista da escola de Praga. Destaca-se a presença de Charles Sanders Peirce (1839-1914) e a semiótica cuja pesquisa aponta o signo não pelo viés da linguística, mas, sim, pela perspectiva da lógica de Aristóteles. A semiótica peirceana é a ciência que analisa os processos de produção de significação. Para Peirce, essa idéia é infinita ou ilimitada e diz respeito a uma produção de significação que não cessa jamais. Ela está sempre propagada e

multiplicada, como o fim do período Edo e do Xogunato no Japão, cuja abertura para o ocidente ofereceu um novo e vasto repertório visual e teve influência direta nas representações gráficas do *Art Nouveau* na Europa, principalmente na articulação dos elementos e símbolos. Curioso é pensar no lema da Bauhaus, a célebre escola de design do início do século XX: “a forma segue a função” – como que limitando as construções dos objetos no campo da engenharia. Diante dessa colocação e analisando o processo de atribuição de significados, defrontamos-nos com a colocação de Mirja Kalviainen, professora e pesquisadora da Kuopio Academy of Design da Finlândia:

“A forma não mais segue a função. A forma segue o significado.” – considerando que o processo de design deve incorporar uma compreensão, além dos aspectos cognitivos, também o “como” as coisas são percebidas.

4. *Conceito de Serge Moscovici (1928) para ele “uma palavra e a definição do dicionário dessa palavra contêm um meio de classificar indivíduos e, ao mesmo tempo, teorias implícitas com respeito a sua constituição, ou com respeito às razões de se comportarem de uma maneira ou outra - como que uma imagem física de cada pessoa que corresponde a tais teorias” (2003:39)*

5. *Apud Machado. (2007:114)*

6. *Discurso no sentido exposto por Greimas. Discurso é tomado como a totalidade dos enunciados de uma sociedade aprendida na multiplicidade de seus gêneros.*

7. *Refere-se às funções da comunicação de Roman Jakobson no livro Linguística e comunicação.*

8. *Machado. (2007:16)*

## O universo simbólico

Sendo assim, teria o design a função de ancorar<sup>4</sup> certos dados do mundo quando sua manifestação é majoritariamente iconográfica? Ao criar um símbolo, uma marca ou uma página de um livro, estamos representando uma narrativa que envolve espacialidade, temporalidade e aspectos cognitivos da mensagem. Não podemos pensar o design como uma linguagem à parte, desvinculada daquilo que permitiu seu acontecimento e, principalmente, da forma como aconteceu. O texto está vinculado à produção material, o discurso, atrelado ao conteúdo, e o contexto só pode ser analisado levando-se em conta a história e os papéis sociais.

Há marcadas diferenças culturais em relação à categorização, atribuição causal, aplicação de regras e preferências. Essas diferenças decorrem de percepções diferentes, associadas às formas como colocamos a atenção nos objetos e no ambiente. A lógica formalizada, desenvolvida pelos gregos, e a dialética estimularam o desenvolvimento da nossa percepção para as contradições e o embate de posições.

A ancestral estrutura social chinesa, decorrente de uma sociedade coletiva ao extremo, privilegiava a mediação, pois o contrário representava uma ameaça para a estrutura social. Os chineses buscavam “o caminho do meio” entre contradições aparentes. Assim, podemos afirmar que o ambiente cultural influencia a percepção; as preferências perceptuais resultantes levam as pessoas a produzirem ambientes diferentes, o que influencia a geração seguinte. Lembrando que toda e qualquer manifestação de registro histórico e escrita carrega consigo uma estética.

Nesse sentido, faz-se importante a visão de Peirce que afirma: “o universo inteiro está permeado de signos, se é que ele não seja composto exclusivamente de signos” (CP 5.448, n.1)<sup>5</sup>. Essa colocação nos

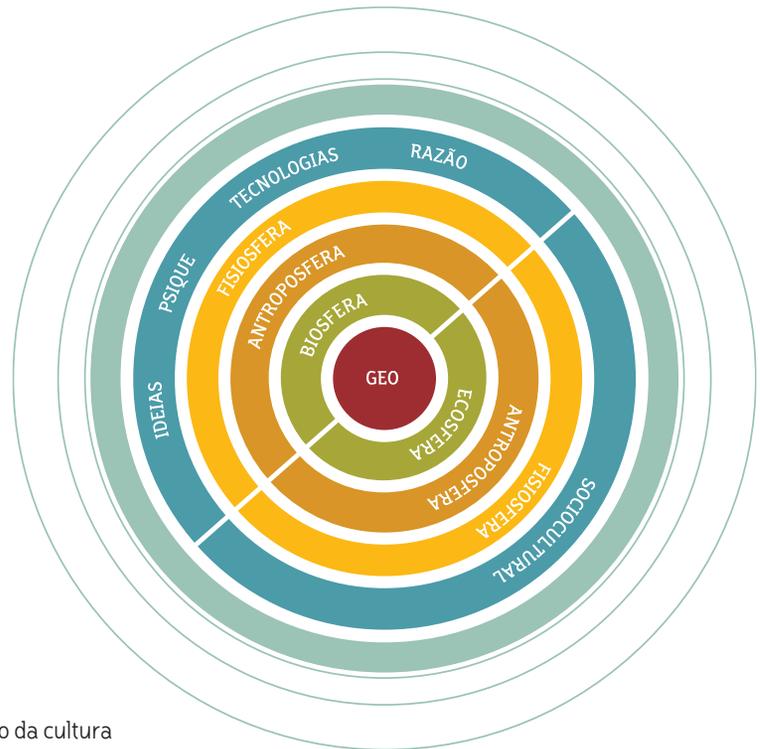
leva a pensar que o design se encontra como o elemento de ligação entre a semiótica, a fenomenologia e a metafísica, reunindo matéria e significado num processo sem fim, resignificando conceitos, camada sobre camada, da nossa origem biogeográfica e todas as sobreposições culturais decorrentes.

Então onde estaria um corte que aponte para a linguagem do design? Esse corte só existe sob a luz da história e de todas as conjunturas que permitiram que tal manifestação florescesse. O designer talvez tenha adquirido a capacidade, perdida lá trás, de entender o mundo como um *continuum*, formatando um *discurso*<sup>6</sup> *síntese* entre o mundo físico, o mundo imaginário e o mundo social, que é o extrato em que os indivíduos se inscrevem.

A análise do design pela via sintática destrincha os elementos de sua composição, sola signos e revela sua função poética. Para entender sua função conotativa<sup>7</sup> é preciso entender em qual ponto da malha cultural esse design se insere. Nesse sentido, o design se inscreve na esfera da cultura, porém estabelecendo uma intextualidade a bio-eco-antro-tecnofisiosfera. Ou seja, uma visão ampliada do conceito de **semiosfera** formulado por Iuri Lótman (1922-1993) “em 1984 para designar o habitat e a vida dos signos no universo cultural.”<sup>8</sup>

Na visão mais contemporânea que elimina as diferenças entre transmissão e transformação dos sistemas culturais, o novo conceito potencializa os sistemas de signos e abre espaço para discutir suas inter-relações, apresentando uma malha de significados ou uma semiose que não se limita ao campo das ideias, o ambiente é também responsável pela nossa percepção.

Talvez o nosso erro tenha sido sempre categorizar o design por seus aspectos formais, limitando seu papel no campo da estética ou fazendo uma análise limitada ao seu suporte. As suas relações dentro do



fluxo da cultura estão numa fase embrionária de serem consideradas. Então, a proposta é um novo estudo do design, se é que isso é possível, dentro do conceito da **semiosfera**, numa circularidade do conhecimento que se baseia em entender o mundo e significá-lo frente aos avanços tecnológicos que nunca terão fim frente à velocidade e à instantaneidade dos meios de comunicação. Cabe ao designer o papel de continuar pontuando e significando o mundo como registro da cultura e da evolução humana. Só é possível pensar o design como uma corda ou alça que se insere nas camadas de processamento do mundo. É papel do design revelar e mediar o entrelaçamento e as tangências de grupos sociais, a cada momento da história.

O gráfico acima é uma forma de apresentar o conceito de **semiosfera**, e demonstrar que o design pode se colocar em qualquer ponto sem perder a noção do todo. Só há design quando enxergamos o sistema, essa talvez seja a separação entre o leigo e o profissional. O leigo só vê o objeto, o designer enxerga suas relações e faz a mediação com a cultura.

## O porquê da revisão de categorias

Descrita essa minha preocupação com o papel simbólico da comunicação, não caberia aqui um recorte do design gráfico pelos suportes tradicionais. Não é possível pensar a linguagem pelo lado puramente físico de representação, como livro, CD, site, marca, embalagem, tipografia etc. Os processos de comunicação são complexos. Cada vez mais, é solicitada ao designer uma ação projetual que relacione vários estratos da **semiosfera**, sofisticando seu campo de ação e o afastando da circunscrição puramente estética. Podemos e devemos analisar as forma como lidamos com os processos em diferentes contextos. Dependendo do ponto em que o designer se inscreve, um arcabouço de valores e prioridades veem à tona. Portanto, essa não pretende ser uma nova classificação ou categorização, muito menos definitiva, do design gráfico, mas, sim, a forma como eu vejo as articulações que estão presentes no cenário brasileiro contemporâneo.

## Design propulsor da economia

Basicamente, o design gráfico deve atender às necessidades de mercado, solicitações do marketing e até, de certa forma, exercer persuasão sobre o consumidor. Aqui se exige um conhecimento de outras áreas e, principalmente, um olhar atento, investigativo, sobre o comportamento dos consumidores e suas expectativas em relação a produtos e serviços. Muitas vezes, é necessário um reposicionamento da mensagem, dos códigos e até do próprio produto. É uma área em que o design só tem êxito se incluir os saberes da economia e da etnografia, fazendo

a mediação entre “quem quer vender” e “quem quer comprar”. Só pode haver design se houver comunicação e, nesse caso, resultados que justifiquem o investimento feito. O design dispõe de ferramentas que comprovem seu papel na economia ou sabe como mensurar os resultados de suas estratégias? Provavelmente, pela formação acadêmica somente, não. É uma construção de conhecimento que leva anos e solicita a inserção em outras ciências, o que dará subsídios para apresentar projetos consistentes antevendo resultados, com metodologias pré-definidas de mensuração. Portanto, analisar o design como um impulsor da economia é algo imprescindível para todos os envolvidos nos negócios e no design.

## Design, meio ambiente e sustentabilidade

Além da responsabilidade e do seu papel cultural e social, a análise do impacto ambiental do design gráfico, devido aos processos de produção, nunca foi tão acirrada e eminente. Dependendo da esfera de comunicação e das ações sociais em que o designer gráfico atua, essa passou a ser a tônica de muitos projetos, gerando uma nova série de códigos visuais. Todavia, nem sempre os projetos cumprem o papel de sustentabilidade. De que forma o design pode ser sustentável? O que faz de um projeto ser eco-design? Certamente um projeto eco-design não se caracteriza somente pelo uso de papel reciclado; há que se pensar na real necessidade de se produzir toneladas de impressos. Deve-se considerar o grau e a duração de certas mensagens e a solução pode ser, até mesmo, a opção por não fazer.

Sustentabilidade envolve um pensamento macro da economia, mensurando

não só o ciclo de vida dos materiais, mas o gasto de energia, água e combustível envolvidos na cadeia de produção, distribuição e reprocessamento, além dos impactos na população relacionada nesse percurso. Novamente, falamos em sistemas.

## Design e memória

Como já descrito anteriormente, o design tem o papel de gerar códigos culturais e os símbolos que fazem parte do registro histórico ao longo do tempo. Só a diagramação de um livro ou documento faria esse papel? Ou é necessário que o designer entenda a articulação e faça, de certa forma, a edição de fatos e entenda o impacto no imaginário das pessoas. Como se processa memória? Cabe a ele a reunião e edição de conteúdos históricos? Creio que, ao determinar hierarquias de leituras e ordenar informações, ou quando selecionamos imagens, estamos trabalhando com o repertório simbólico de uma época. Lembramos das coisas que nos emocionaram de alguma maneira. Para trabalhar com esse universo, é necessário ter liberdade de conhecer outros repertórios com “olhos de criança” – como um antropólogo ou arqueólogo frente ao seu objeto raríssimo. Aqui resvalamos com a história das pessoas, suas emoções e afetos.

## Popular, regional e vernacular

Não se avalia design somente usando o “design elitizado” ou consagrado. Nosso repertório visual e cultural é permeado por várias manifestações populares, inscrições nas ruas, registros informais, festas regionais, e uma soma de objetos

cotidianos e costumes que nos fazem perceber como parte integrante de uma comunidade, de um lugar e de um momento no tempo. Usar elementos do folclore sem um sistema ou uma estratégia de comunicação transformará esses elementos em mera decoração. Não caberia ao designer usar esses códigos para tornar a comunicação mais efetiva para determinado grupo?

## Design e interfaces audiovisuais

E quanto à existência de uma fronteira clara para o design gráfico, como a maioria dos cursos de graduação espalhados pelo Brasil oferecem, é possível pensar num design, cujo objetivo é a facilitação e a melhoria ao acesso a informação, dividido em design gráfico, design de informação e design de interfaces? O design gráfico está inserido nos aspectos comunicativos das mídias? A evolução do design gráfico é o abandono dos suportes físicos? As questões de tempo, ritmo, velocidade e sequência são solicitações novas, ou são enfrentadas desde que o cinema apresentou sua primeira projeção?

## Poéticas Visuais

É consenso para outras profissões que o design gráfico é responsável pela “cara” da mensagem. Na questão que envolve sensibilidade plástica, muitas vezes o designer faz tangência com o universo da arte, e não se coloca somente como agente “embelezador” da mensagem, mas, sim, explora os aspectos estéticos para resgatar uma série de valores culturais. Projetos de determinados segmentos do mercado requerem esse

resgate e esse tipo de apropriação é bem-vinda. Somente profissionais que desenvolvem uma linguagem e expressão próprias, estão habilitados a realizá-la. Caso contrário, é visível a tendência de copiar soluções consagradas ou fórmulas gráficas. O que transforma uma imagem em poesia? Não terá o design, na poética, um papel estratégico de comunicação?

## Comunicação sintética

A história está permeada por símbolos. Todos são vitais para o reconhecimento de grupos e fatos, e são a chave de acesso a universos dos mais variados. A transformação de mensagens complexas em imagens sintéticas é o grande pano de fundo para toda essa discussão e, por que não, para o próprio design gráfico. Não se trata de forma ou estilo, mas, sim, da concisão da mensagem. Trata-se de transformar o caldo cultural em elementos visuais que o conotam. De fazer um desenho suplantando várias narrativas. O que faz um símbolo se tornar signo de uma cultura? Por que um signo é mais memorável que outro? A questão-chave discute, numa mesma forma ou símbolo, o quanto o design e o desenho estão envolvidos na solução.

## Fluxos

Outro aspecto importante é a orientação de pessoas, deixando de lado a classificação tradicional pelos suportes como sinalização. Muitos entendem que sinalizar é colocar uma placa apontando uma direção ou indicando uma ação. Num mundo em que as interfaces digitais se mesclam com o mundo físico e demanda e oferta de informações são absurdas, compete ao design um pensamento sistêmico que atue na camada sociocultural, levando em consideração a percepção/cognição, razão e tecnologias. Deve haver um raciocínio de fluxos, não só das pessoas no espaço, mas, sim, da sua interação com as informações disponíveis naquele contexto ou em determinado fluxo de tempo. Como o designer incorpora essa questão a projetos de naturezas diferentes?

## Manifesto

Por último, fazendo a mediação com a própria história e origem do design gráfico, a sua atuação política e social, de forma voluntária, não poderia ser esquecida. Os clássicos cartazes, muitas vezes, são os únicos cenários de momentos de nossa história. Portanto, nessa investigação, abriu-se o espaço para os designers apresentarem sua visão da cultura e se manifestarem na linguagem dos cartazes. Afinal, a história é um processo contínuo e as camadas da **semiosfera** podem vir à tona em momentos diferentes, enfatizando a circularidade do conhecimento. Essa mídia é o próprio símbolo da atividade, e que persiste pela paixão de se fazer.

## A edição dos projetos a escolha de autores curadores

O recorte proposto não pretende apresentar respostas definitivas. Usando parte da produção brasileira, por meio de uma seleção exaustiva, entre 1.240 projetos recebidos, 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.

Para discutir cada uma das categorias de análise, foram convidados designers gráficos atuantes no mercado, com exceção de um historiador no grupo. Todos possuem também uma sólida bagagem teórica e comprometimento com a pesquisa. Cada um foi escolhido por sua dedicação e elaboração em relação ao tema. Não se propõe aqui uma visão teórica sobre a prática, mas, sim, a busca de um entendimento da prática frente à história e aos novos desafios impostos aos profissionais.

Cada curador, a seu modo, debruçou seu olhar sobre a produção brasileira do período de dezembro de 2005 a novembro de 2008, pretendendo ampliar e aprofundar a questão do design gráfico como um **complexo sistema cultural**.

