

Sonia Castro

DESIGN E COMUNICAÇÃO VISUAL *na Bahia*

TÉCNICAS DE SINALIZAÇÃO



DESIGN E
COMUNICAÇÃO
VISUAL
naBahia
TÉCNICAS DE SINALIZAÇÃO



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Reitor

Naomar Monteiro de Almeida Filho

Vice-Reitor

Francisco José Gomes Mesquita



EDITORADA UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Diretora

Flávia Goullart Mota Garcia Rosa

Conselho Editorial

Antônio Virgílio Bittencourt Bastos
Arivaldo Leão de Amorim
Aurino Ribeiro Filho
Cid Seixas Fraga Filho
Fernando da Rocha Peres
Mirella Márcia Longo Vieira Lima

Suplentes

Cecília Maria Bacerlair Sardenberg
João Augusto de Lima Rocha
Leda Maria Muhana Iannitelli
Maria Vidal de Negreiros Camargo
Naomar Monteiro de Almeida Filho
Nelson Fernandes de Oliveira

SONIA CASTRO

DESIGN E
COMUNICAÇÃO
VISUAL
na Bahia
TÉCNICAS DE SINALIZAÇÃO



*Sonia Castro,
por Gerard Lauzier em 1964*

EDUFBA
Salvador
2004

©2004 by Sonia Castro
Direitos para esta edição, cedidos à
Editora da Universidade Federal da Bahia.
Feito o depósito legal.
Permitida a reprodução dos textos originais
por qualquer processo, desde que citada a fonte.

PROJETO GRÁFICO

Sônia Castro

scastro@ufba.br

APOIO EDITORIAL

Matilde Schnitman

matilde01@uol.com.br

DIGITAÇÃO E FORMATAÇÃO

Maria Valesca Marques

valcmarques@bol.com.br

Angela Garcia Rosa

credufba@ufba.br

REVISÃO

Nídia Lubisco

Magel Castilho de Carvalho

Tania de Aragão Bezerra

Capa: Rubem Martins, Lina Bo Bardi, Caribé, Gerard Lauzier,
Jacques Kalbourian, Enéas Guerra, Jacira Oswald, Rogério Duarte,
KK Salles, Humberto Vellame, Orlando Varêda, Gualter Lima.

Biblioteca Central - UFBA

C355 Castro, Sonia.

Design e comunicação visual na Bahia : técnicas de sinalização / Sonia Castro ; [prefácio de Ana Fernandes]. - Salvador : EDUFBA, 2004.
192 p. : il.

ISBN 85-232-0295-1

Inclui bibliografia.

1. Desenho industrial – Bahia. 2. Comunicação visual – Bahia. 3. Sinais e símbolos na comunicação visual. 4. Desenhistas industriais – Bahia. I. Universidade Federal da Bahia. II. Título.

CDU - 74(813.8)

CDD - 745.2098142

EDUFBA

Rua Barão de Geremoabo, s/n

Campus de Ondina

40170-290 Salvador Bahia

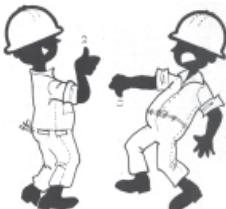
Telefone/Fax: 71 2636160

edufba@ufba.br www.edufba.ufba.br

AGRADECIMENTOS

*Matilde Eugênia Schnitman
Ney Augusto de Castro
Marieta Barbosa Pereira da Silva
Marcos Paraguassú
Gualter Araujo Costa Lima
Nancy Caribé
Jacques Kalbourian
Renato Ferraz
Sílvio Robatto
Sérgio Tavares
Calazans Neto
Mário Cravo Jr.
Pasqualino Magnavita
Othon Jambeiro
Luiz Guilherme Tavares
Ailton Júnior
Enéas Guerra
Maria das Graças Leal
Sandra Azevedo
Lena Coelho
Graziella Bo Vallentinetti
Daniel Brasil
Angela Garcia Rosa
José Guilherme Cunha
Sylvia Menezes de Athayde
pela colaboração a este projeto*

*à minha filha,
Maria Valesca*



Petrolinho,
símbolo criado por Sonia Castro para o
Sindicato dos Trabalhadores da Petrobrás

*A informação gráfica urbana, a sinalização,
os anúncios, a publicidade nas ruas,
a colocação indiscriminada dos outdoors
constituem uma manifestação bastante óbvia e
freqüente e parecem ser a contribuição mais
importante do séc. XX para a paisagem urbana
[...] Enquanto o urbanista aparentemente
se mantém imperturbável e
quase que totalmente a ignora.*

Gordon Cullen



Xilogravura de Sonia Castro
Capa do livro de Antonio Celestino, Gente da Terra

SUMÁRIO

Prefácio 11. Apresentação 13. Introdução 15.

Parte 1. Antecedentes do Design Industrial: a origem da arte programada 17. O inglês William Morris, um revolucionário socialista 23. *Art Nouveau* 26. O século XX 28. A Bauhaus 31. Os Estados Unidos e a industrialização 34. A Europa do pós-guerra 39. A importância da escola de ULM 40. As origens do design pós-moderno 43. Antecedentes do design brasileiro contemporâneo 47. O Brasil a partir dos anos 30 50. Personalidades do design brasileiro 61.

Parte 2. Design na Bahia: da década de 50 à 90 69. A Bahia e as indústrias nos tempos da colônia 70. Os anos 60. A euforia libertária como raiz de toda a efervescência 82. De 1964 a 1975. A ditadura militar e a revolta silenciosa dos artistas 91. Décadas de 80 e 90 94. O acesso a novas tecnologias 96.

Parte 3. O projeto de sinalização 115. Identidade corporativa: um ensaio introdutório para o trabalho com sinais 116. Símbolos universais 118. Roteiro para o projeto de identidade corporativa 121. Aplicações da marca no sistema de identidade corporativa 125. Componentes do sistema de identificação visual 126. O projeto de sinalização do edifício 127. Sinalização do edifício e o processo de criação 130. Os componentes do código visual para uso na sinalização 139. O signo 140. O signo verbal 141. O signo verbal impresso: a conquista do homem 145. A escrita como arte 151. Signo icônico, glifo ou pictograma 161. Signo direcional 165. O marco: elemento da sinalização na identificação externa 167. O elemento de identificação externa afixado na fachada do prédio 169. Sistema de localização 171. Sistema de implantação ou fixação dos equipamentos 173. Tipos de placas 175. Design dos equipamentos na sinalização externa e interna 176. Manual de usos da sinalização 179. Referências 185. Índice Onomástico 187.

PREFÁCIO

Uma iniciação ao design: assim pode ser definido o presente livro, Comunicação Visual e Design na Bahia, da artista, designer e professora Sonia Castro.

De organização triádica, comprehende, em sua primeira parte, um panorama amplo e multifacetado da realidade histórica e operativa do design, trazendo à baila processos, fatos e personagens – ressalte-se a preocupação freqüente na particularização desse fenômeno para o Brasil – e sistematizando um conjunto de informações relativas à constituição e definição desse campo de atuação, moderno por excelência. Um catálogo precoce de designers na Bahia nos é apresentado na parte seguinte, referenciando, nas instâncias econômica e tecnológica e na vida artística, cultural e política da cidade, alguns dos percursos e protagonistas que, de diferentes origens e horizontes, aqui constituíram e constituem essa esfera da produção de imagens e de objetos. A terceira parte nos introduz no universo pragmático dos projetos de sinalização propriamente ditos, pensados tanto na escala da cidade e do espaço público, quanto na escala do edifício de uso coletivo.

Nas diferentes direções trabalhadas, Design e Comunicação Visual na Bahia traz contribuições importantes para aqueles que estudam, ensinam e trabalham no âmbito desses campos de atuação. Enquanto depoimento, o livro participa de um movimento muito recente de identificação e de sistematização da história do design na Bahia e no Brasil, oferecendo a possibilidade de problematizar e de conhecer a nossa própria história. Enquanto instrumento didático, ele pontua questões e indica caminhos através dos quais os processos de concepção na programação visual se aliam a técnicas já consagradas de otimização do rendimento visual das imagens e sinalizações, fundamental para todos aqueles que se preocupam com os processos de mobilidade e de orientação nos espaços públicos e coletivos. Enquanto mais um objeto produzido por Sonia Castro, o livro é, em si, uma aula prática, manifesta através da delicadeza e da precisão de seu projeto gráfico.

Assim, os percursos textuais e visuais que a autora nos oferece são um convite à leitura e à construção de reflexões sobre maneiras de operar e conceber parte desse imenso universo imagético que nos circunda e nos condiciona. Vale a pena deixar-se conduzir por eles.

Ana Fernandes
Doutora em urbanismo
Instituto de Urbanismo Paris XII
Diretora da Faculdade de Arquitetura da UFBA

APRESENTAÇÃO

Os trabalhos artísticos de Sonia Castro dispensam apresentações. Suas gravuras e seus desenhos falam por si mesmos, em uma linguagem que ultrapassa os limites da arte e se introduz, sem uma percepção imediata do observador, no campo dos protestos políticos, através da expressão de seus gritos de angústia, desespero e dor.

Tal compromisso social não serve a uma arte panfletária e fácil. Pelo contrário, serve a um engajamento que a torna irmã em sofrimento do povo brasileiro. As injustiças sociais, a miséria e a fome são ingredientes que alimentam as formas de suas gravuras e as cores e texturas de seus desenhos e pinturas. Jamais se misturam no cadiño de mensagens explícitas de um construtivismo torto e fora de época.

Ao fazer este livro-depoimento, Sonia Castro ressalta, com palavras, esta virtude. Seu tema central é o protesto que marcou toda uma geração de artistas gráficos na Bahia e no Brasil. Aquilo que chama de euforia libertária dos anos 60, é sua própria revolta silenciosa. Revolta que atingiu artistas de todos os quilates, até mesmo os menos expressivos. Poreja em seu discurso a luta contra a censura oficial, o desejo de marcar uma posição incisiva contra toda e qualquer ordem autoritária, a vontade de transformar a solidão incomensurável dos excluídos e miseráveis, dos descartáveis e marginalizados, em uma alegria coletiva que perturba “falcões” e conservadores, mas transborda no cálice dos que almejam um mundo mais feliz e mais justo socialmente.

É este o pano de fundo de toda a proposta que apresenta neste livro, direcionado a uma tentativa didática de apresentar, na primeira parte, os antecedentes do design industrial e, na segunda, de dissecar a contribuição de seus companheiros e amigos artistas na imensa onda de criatividade e protestos que abalou o universo do design moderno na Bahia. Neste momento, sem abrir mão da arte como uma das mais importantes expressões da vida, mostra como as torturas e prisões de alguns deles repercutiram profundamente em sua alma. Os textos “positivos” que contemplam os artistas de sua geração são prova incontestável de seu respeito por eles.

Suas dúvidas quanto à promulgada “morte” da arte enquanto meio de expressão individual não conseguem calar sua sensibilidade, diante de uma época que esmagou e esmaga as tentativas de protesto contra o capitalismo selvagem, que coisifica a alma humana, que transmuta os indivíduos em objetos e que consome paixões e sentimentos como se fossem meros produtos em prateleiras de supermercado. A idade do cinismo e da neutralidade inócuas não a atinge.

Por fim, o que deve se tornar uma lição para esta nova geração do “cyberespaço”: sua preocupação com novas tecnologias não a tornou amante daquelas que foram mitificadas pelos que as utilizam para dissolver a ideologia e transformá-la em non sense ou bizarriças consumistas sem qualquer conteúdo ou valor histórico. O justo peso da tecnologia se faz presente nas pequenas amostras de seus registros fotográficos e mesmo na excelente disposição gráfica de seu texto.

Ler Design e Comunicação Visual na Bahia é conhecer o retrato de uma época que ainda se imiscui na contemporaneidade. Mais que isso, é ter a certeza de ler o depoimento de uma artista que soube e sabe viver todo um período conturbado da história das artes, e aprender com uma professora, as bases conceituais de como lidar com a comunicação visual em um território minado pelas mensagens fáceis do consumismo e da publicidade sem ética e sem qualquer conotação política.

Leiam-no. Com prazer.

Marcos Paraguassú
Doutor em urbanismo pela USP
Professor da Faculdade de Arquitetura da UFBA

INTRODUÇÃO

O objetivo deste trabalho está direcionado ao registro de informações técnicas para o projeto de sinalização, idéia surgida no convívio com a disciplina Programação Visual e os Espaços Arquitetônicos e Urbanos, oferecida pela Faculdade de Arquitetura aos alunos de Arquitetura e Desenho Industrial da Universidade Federal. Embora não caibam aqui, nem eu os fiz como desejaria, estudos mais amplos sobre as raízes e o desenvolvimento do desenho industrial e da comunicação, necessários para uma melhor conceituação do assunto, torna-se obrigatória a abordagem de alguns aspectos antecedentes ao design contemporâneo, a partir da Revolução Industrial e de alguns movimentos do início do século XX, especialmente a Bauhaus e a Escola de Ulm, até a introdução deste estudo no Brasil contemporâneo, em São Paulo.

A proposta é desfiar um pouco dessa história, o suficiente para situar os designers da Bahia no contexto que marcou cada momento por eles vividos e suas articulações com o campo cultural, já que havia forte e inevitável influência do design europeu e americano, que justifica suas referências.

O design na Bahia ainda é considerado como manifestação de segunda linha. Nas publicações sobre o desenho industrial, as referências sobre a Bahia são poucas.

É verdade que as condições objetivas – indústria gráfica – e subjetivas – conservadorismo e provincialismo – não favoreceram o desenvolvimento de um trabalho gráfico especial no pós-guerra em Salvador. Mas as realizações, ainda que seguissem também a influência da Escola de Ulm, como no Rio de Janeiro e em São Paulo, trouxeram também inovações no estilo e na técnica de fazer design.

O período registrado vai de 1958 a 1990, pouco antes, pouco depois. As informações estão baseadas no meu próprio testemunho e em entrevistas com artistas e designers da época, jornalistas, produtores culturais e na investigação de artigos e iconografia sobre a produção do design à época.

A análise das informações foi realizada também sempre sob a ótica política, a qual estão subordinadas as manifestações culturais. Diante disto, chamamos a atenção à caracterização dos principais momentos que envolveram aquela produção:

*De 1958 a 1964 – a euforia libertária como raiz de toda a efervescência;
De 1964 a 1975 – a ditadura militar e a revolta silenciosa dos artistas;
Décadas de 80 e 90 – o acesso a novas tecnologias.*

Em cada uma dessas fases, os confrontos entre as idéias conservadoras e as idéias progressistas que permeavam as diferentes manifestações de design, estavam em todos os tipos de impressos e publicações (cartazes, panfletos etc.), muitos dos quais, no período dos governos militares, foram destruídos.

Não podemos deixar de ressaltar o fato de que hoje a diversidade dos meios de comunicação de massa, notadamente a mídia eletrônica, monopoliza as forças inventivas das pessoas criativas desta área, preocupadas sobretudo com o mercado. Esta manipulação incontrolada (e algumas vezes irresponsável) dos recursos da comunicação visual – cujos processos estão fundamentados nas teorias da psicologia da percepção – bem como o acesso a novas tecnologias e a materiais sofisticados, permitem o domínio indiscriminado do som e da imagem, determinando modificações globais (discutíveis e perigosas) no comportamento da comunidade, gerando, muitas vezes, a contradição e a ambigüidade como normas de expressão. Mas isso é assunto para outras investigações.

Esta publicação nada mais pretende a não ser auxiliar os alunos de Programação Visual e situar na história a contribuição do design como fenômeno artístico, cultural e consequentemente político. A expectativa é que possa apontar caminhos para estudos mais aprofundados.

Parte 1

ANTECEDENTES DO DESIGN INDUSTRIAL: A ORIGEM DA ARTE PROGRAMADA



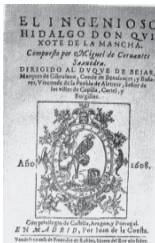
Illuminação francesa do século XIV, comum na Idade Média. Atores mascarados que viajavam em grupos e montavam espetáculos de entretenimento e mistérios nas ruas e em casas particulares.



Frontispício do livro do pintor arquiteto Giorgio Vasari, (1511-1574) "A vida dos artistas", publicado em 1550.



Ilustração para livro de anatomia do professor flamengo Andrea Vesalio (1514-1564), "De humani corporis fabrica", primeira obra de referência da anatomia moderna. Atribui-se a Ticiano (Veneza).



Capa de edição popular de "Don Quixote", de Miguel de Cervantes (1547-1616), escrito quando ele esteve preso em Sevilha (1608).



Caricatura de Rembrandt, mais um dos seus auto-retratos, feita em gravura em metal águia-forte, (1628).



Caricatura de Turner, feita por Richard Doyle: Turner pintando um dos seus quadros para o "Almanack of the Month" (1864).



Ilustração de "Tempos Difíceis", de Charles Dickens, publicado em 1865.

O que é design?

Design [di-zain'] s. plano; projeto, esboço, desígnio, intenção, mira; (theat.) cenário; to have - s on, ter o pensamento em; by -, de propósito va. (house) planear, planejar; delinear; projetar; desenhar. Intentar; destinar.

Fonte : Collins Gem Dictionary

De-sign: To make a drawing or plan of something that will be made or built.

1. *Arrangement of parts. The way that something has been planned and made, including its appearance, how it works.* 2. *Pattern. A decorative pattern on something.* 3. *Drawing plans. The art or process of making a drawing of something to show how you will make it or what it will look like: graphic design.*
4. *Drawn plans. A drawing showing how something will be made or what it will look like.*
5. *Intention. A plan that someone has in their mind.*

Fonte: Longman Dictionary of Contemporary English.
Design [Ingl.] S. m.

1. *Concepção de um projeto ou modelo; planejamento.*
2. *O produto desse planejamento.*
3. *Restr. Desenho industrial.*
4. *Restr. Desenho-de-produto.*
5. *Restr. Programação visual.*

Fonte: Dicionário Aurélio

O desenho industrial foi estabelecido por volta de 1856, com o objetivo específico de sistematizar a aplicação da Arte em revestimentos mais atraentes dos produtos industriais, organizando informações e educando o público para absorvê-lo. Todavia, a característica distintiva, que é a separação entre *design* e os processos de fabricação, surgiu na verdade antes da Revolução Industrial, com a evolução do final da Idade Média quando iniciou a organização industrial capitalista, baseada em métodos artesanais de produção.

Em 1563, sob a tutela dos Medicis, criou-se a primeira academia de desenho e a criação de modelos de objetos artísticos para a reprodução artesanal, a divisão entre o trabalho de criação e o trabalho de produção. Surge o projeto.

In John Heskett, Desenho industrial, 1997, de professor do Institute of Design da Universidade de Illinois, Chicago.

Nas florescentes cidades da Europa ocidental, como Florença e Veneza, surgiram grandes oficinas para atender aos gostos sofisticados das cortes, igrejas e ricos comerciantes.

Eram feitos muitos objetos com desenhos do mesmo tipo, executados por métodos artesanais, com grande maestria e habilidade. Depois, no século XVII, o centro comercial europeu desloca-se para o litoral atlântico com os “focos do poder”.

O modelo foi a França de Luis XIV, o Rei Sol, valorizando a grandeza e o esplendor da vida na corte, que propiciou o surgimento de artistas e artesãos habilidosos.

É significativa a observação de que, no fim do século XVIII nos Estados Unidos, portanto pouco antes da Revolução Industrial, os *shakers* (seita de origem cristã), desejosos



*O Rei Sol,
1638-1715
Luis XIV
da França,
monarca
absoluto,
considerado
um novo
deus solar,
construiu
Versalhes.*

de ordem, de perfeição, de pureza e de simplicidade, ao recusarem as condições de vida das classes desfavorecidas, criaram e fabricaram produtos, especialmente móveis, com um desenho muito especial, cuja adequação entre a função e a forma prenunciava o funcionalismo.

As características visuais do desenho industrial não se manifestaram sempre nos objetos utilitários de uso cotidiano. Algumas das chamadas obras de arte estão enquadradas nesta categoria. É o caso das serigrafias e de algumas peças decorativas consideradas não utilitárias. Mas os critérios de gosto, juízo estético e sentido da beleza são os mesmos. Estamos cercados por centenas de objetos, no trabalho e no lazer, produzidos industrialmente, em série e com intenções estéticas, como forma, cor e textura, que podem exercer influências sobre as nossas faculdades perceptivas, nossa ação e nosso pensamento.

Gillo Dorfles,
O design
industrial e a
sua estética,
1968.

“Historicamente, os fundamentos do que se classifica como *design* têm seus antecedentes conhecidos na elaboração teórica de alguns postulados estéticos de Emmanuel Kant, filósofo alemão (1724-1804), em oposição aos empiristas ingleses, como Addison e Burke, filósofos que seguiam uma doutrina segundo a qual todo conhecimento tem a sua origem na experiência. Defendiam a conveniência da beleza”.

Para Kant, “*a finalidade é o princípio, a priori da faculdade estética*”. O que prevalece é o conceito do fim, a utilidade, o que foi chamado depois de *funcionalidade*. Entretanto, não precisa ser funcional para ser desenho industrial. Existem objetos meramente ornamentais, decorativos, peças de arte chamada pura, que pertencem

hoje à categoria da *arte programada*, realizados em série pela exclusiva intervenção da máquina e que podem perfeitamente fazer parte desta categoria.

Então, segundo Gillo Dorfles, podemos afirmar que para ser desenho industrial, é necessário o “caráter de produção mecânica e a presença de um coeficiente estético, que deve ter o projeto inicial e não a posterior intervenção manual de artífice”.

A arquitetura e o design, para as massas, devem ser funcionais, no sentido de que devem ser aceitáveis por todos e de que o seu bom funcionamento é uma necessidade primordial.

Denis Schulmann. Le design industriel, Presses Universitaire de France, 1991.

Não se pode falar em *design industrial* de objetos que foram feitos antes da Revolução Industrial, aqueles feitos à mão, sem a intervenção da máquina, como afirmaria Herbert Read no seu tratado “Arte e Indústria”, ao se referir às origens históricas do *design industrial*.

Além do fato de que os elementos estéticos utilizados são os mesmos de toda composição visual, o vaso da Antigüidade tinha fim utilitário, mas foi orientado pelos mesmos princípios de cor, textura e forma que exercem influência sobre a nossa percepção. Então podem ser também considerados arte.

Sir Herbert Read,
1893-1968,
Yorkshire,
Grã Bretanha.
Professor,
poeta,
jornalista e
crítico
de arte.

Na época de Kant, a grande contribuição a respeito dos elementos estéticos foi de Johann Wolfgang von Goethe, (1749-1832), o maior poeta alemão que, na fase final da sua vida, estudou várias ciências, incluindo a óptica. Escreveu um livro sobre a teoria da cor, onde refuta a descoberta de Newton, segundo a qual havia sete cores no espectro e ele defende que havia apenas seis.



Ainda que existam, desde a Antigüidade, alguns objetos produzidos em série, com a intervenção parcial de máquinas primitivas, como o torno, as prensas manuais, só com o advento da máquina na produção de objetos projetados pelo homem, no alvorecer do século XIX, tem início, de fato, a era industrial, com objetos produzidos em série e desenhos concebidos e estudados para esta produção, tanto nos móveis quanto em utensílios, em alguns elementos das construções urbanas, pontes metálicas ou nos primeiros meios de locomoção – máquinas a vapor, barcos de rodas, entre outros. Considera-se mesmo que a primeira afirmação da Revolução Industrial no campo da manufatura do ferro fundido foi no setor de engenharia. Afirmam os teóricos que foram os engenheiros os primeiros a usar as técnicas dos novos sistemas de produção, valendo-se de elementos produzidos industrialmente para as obras. A máquina a vapor evoluiu para uma forma sofisticada de transporte: o *design* de locomotivas, a arquitetura naval e outros meios de transportes até a bicicleta. O abandono dos antigos módulos decorativos foi lento e gradual. A Revolução Industrial não só transformou o artesanato tradicional, como fez surgir novas indústrias que aplicavam processos mecanizados à produção de formas novas. O arquiteto alemão Gottfried Semper defendia uma estética que aceitava a industrialização como inevitável e levantava questões polêmicas a respeito da interrelação entre arte e indústria. Viveu em Londres sem conseguir exercer a profissão de arquiteto e voltou-se para as artes aplicadas. Publicou um panfleto que criticava a Grande Exposição de 1851 da Inglaterra onde foram mostrados os produtos mais admirados do mundo. Achava fatal a aceitação do avanço científico e tecnológico.

O inglês William Morris, um revolucionário socialista

Morris (1834-1896), *designer* e reformador inglês, marca o início do ressurgimento do artesanato e das responsabilidades sociais do artista e do arquiteto. A Inglaterra do século XIX foi o primeiro país a sentir os efeitos da Revolução Industrial – o grande impulso nos campos da renovação estética e social – quando uma elite artística protestou contra a invasão da indústria e da nova estética do ferro e do vidro. Esse acontecimento tem como centro a figura de William Morris, poeta, panfletista, artista, xilogravador, artesão, escritor, educador e revolucionário socialista, que não acreditava que o desenho industrial poderia se desenvolver sem a transformação da sociedade. Em meados do século passado, estabeleceu a nítida distinção entre o trabalho manual – o artesanato – e o produto da máquina, que julgava sem beleza, mas resultado de mero utilitarismo. Morris, que foi considerado o mediador entre a arte e o *design*, dizia:

A beleza deve fazer parte do cotidiano.
 É necessário que o artista intervenha na aparência das mercadorias produzidas em série.

Morris desenvolveu principalmente a manufatura do papel de parede, a tecelagem, a estamparia e o trabalho especial com vidros. Em 1861, montou uma firma de *design* para móveis e outros trabalhos e antecipou um dos princípios da posterior escola Bauhaus, quando afirmou que a maior parte dos artistas deve passar por treinamento nas oficinas.



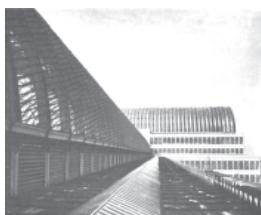
Cadeira
Sussex de
Morris & Co.,
1865.

Origens da
arquitetura
moderna e do
design,
Nikolaus
Pevsner,
historiador,
1902.

A sua aguda sensibilidade inclinava-o de maneira muito especial para arquitetura, belas artes, artesanato e artes industriais, como partes de um só contexto.

Foi o primeiro artista a compreender até que ponto os fundamentos sociais da arte tinham se tornado frágeis e decadentes, desde a época do Renascimento e sobretudo a partir da Revolução Industrial. Proclamava:

Não quero a arte só para alguns, tal como não quero educação ou liberdade só para alguns [...] a verdadeira arte deve ser feita pelo povo e para o povo [...] a civilização há de matar a arte se este sistema continuar.



Palácio de Cristal

Abominava o Palácio de Cristal de Joseph Paxton (1801-1865), horticultor inglês que, a partir da construção de uma grande estufa, projetou o Palácio de Cristal, inteiramente de ferro e vidro, para a Grande Exposição de 1851, o primeiro construído pela técnica da pré-fabricação, pedra de toque dos meados do século XIX. Ali foram expostos os produtos mais admirados do mundo, cujos modelos foram seguidos pelos arquitetos oficiais. Ao lado do teórico John Ruskin, Morris abriu caminhos para a discussão sobre a forma ideal e o gosto popular, tornou clara e fundamental a vital distinção entre o trabalho da

mão e o produto da máquina.

Os dois tornaram-se precursores desta revolução. Morris fez com que jovens pintores e arquitetos de todos os países se voltassem para o artesanato e para o *design*, no sentido de ajudar as pessoas em sua vida cotidiana. Condenou a indústria e seus produtos, sinalizando para aspectos

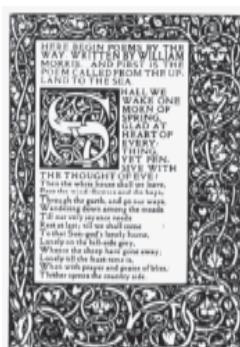
John Ruskin
(1819-1900),
crítico
de arte,
socialista
cristão em
luta contra o
impacto
violento da
Revolução
Industrial.



como o custo humano e os sacrifícios envolvidos no sistema social que produzia esses bens. Ele e seus seguidores fizeram muito para despertar a consciência da Inglaterra vitoriana e isto resultou em grande impacto no exterior. Mas a influência de suas idéias sobre a indústria foi limitada, reduzindo-se essencialmente a uma nostalgia da cultura artesanal do passado, sem reconhecer a situação existente. Na Inglaterra de 1860, final do período vitoriano, sob a influência de Morris, a aversão à industria resultou na criação do *Movimento Artes e Ofícios (Art and Crafts)*, por sua defesa de valores pré-industriais, movimento que desejava o retorno ao artesanato e o renascimento das Artes Decorativas.

Morris era um artesão fanático. Desde 1856 um dos seus grandes interesses foi a produção de livros. Em 1891, foi impresso o seu primeiro livro na Kelmscott Press. Entre essa época e o ano de 1896, no qual o *designer* faleceu, foram produzidos mais de 50 títulos dos mais variados formatos. Essas obras geralmente continham ilustrações e bordas em xilogravura e, sob a orientação de Morris, usavam tipos criados a partir de fotografias de letras impressas no século XV. Eram trabalhos extremamente admirados na Europa. Embora com estas características, Morris não era propriamente um revolucionário. Amava a Idade Média e dizia que a arte não deveria estar dividida entre grandes homens, homens menores e pequenos homens.

Página do
livro Poems
by the Way,
de William
Morris/
Kelmscott
Press, 1897.



Art Nouveau

Mais tarde, fim do século XIX e início do século XX, surgem os ornamentos inspirados pelo movimento de Morris, enquadrados na chamada *Art Nouveau*, termo surgido no período de 1883 -1888, quando **Mackmurdo**, rico arquiteto e *designer* inglês, publica um livro com um tipo de desenho especial na capa. Em 1904 abandonou a arquitetura para dedicar-se inteiramente a teorias sociais.

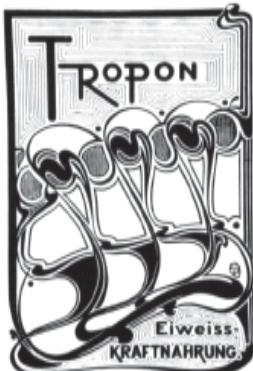
*Capa do livro
de Arthur
Heygate
Mackmurdo,
1851-1942.*

O movimento *Art Nouveau* da década de 1890, preocupado com padrões artesanais e não com a produção industrial, foi um importante estágio na transição para o funcionalismo e seus *designers* voltados para a produção industrial de massa, com um estilo caracterizado pelo contorno sinuoso, criado para satisfazer o gosto da moda na época.

*Cartaz de propaganda,
Concentrado de claras de ovo Tropon,
de Henry van
de Velde,
1898.*

O acontecimento do *art nouveau* teve enorme relação com o *design* industrial na linha de móveis, nos objetos de uso doméstico e utensílios, no uso de grades e nos tecidos industrializados.

A linguagem gráfica, rica em formas e expressão, fundia a ilustração, decoração e texto, sintetizando as influências da estética japonesa. Mas a parte verbal era ilegível e distorcida.



A partir do *Art Nouveau*, novas tendências surgem, simultaneamente, em diferentes locais da Europa: **Jungestil** na Alemanha, **Florale** na Itália, **Liberty** na Inglaterra. Os arquitetos e os criadores propõem novos esquemas longe dos esquemas tradicionais: **Henry van de Velde**, teórico e professor belga, iniciou sua carreira como pintor de estilo abstrato, linear e rígido. Em 1893 voltou-se para a arquitetura e o artesanato. Foi diretor da Escola de Artes Aplicadas de Weimar, mais tarde transformada na Bauhaus; **Emille Gallé**, artesão e designer francês foi um dos expoentes da *Art Nouveau*; **Hector Guimard**, arquiteto e decorador francês, um dos maiores representantes da *Art Nouveau*, criador das famosas entradas do metrô de Paris. **Charles Mackintosh**, arquiteto e designer escocês. O espanhol **Antoni Gaudi**, o mais importante arquiteto da *Art Nouveau*, viveu uma vida modesta, retraída, dedicada ao trabalho.



Cadeira de 1870, de Michael Thonet, que desenvolveu desde 1830 o processo revolucionário: encurvamento de madeira através do vapor.

Os *designers* vienenses, na virada do século XIX, absorveram o estilo eclético de *Arts and Crafts* e prenunciaram os movimentos de vanguarda na área do *design*, logo em seguida à Primeira Guerra Mundial, especialmente nos trabalhos gráficos de **Oskar Kokoschka**, antes que a profissão de *designer* viesse a ser estabelecida.

Na época dos artistas, cuja característica é a liberdade total, embora enormemente influenciados por descobertas científicas, surge o impressionismo que modificou todo o sentido da arte. Os avanços da técnica tinham levado à criação da máquina fotográfica de “instantâneos”. Deste grupo, o único pintor importante a experimentar o artesanato foi **Paul Gauguin**, que influenciou



Caricatura de Daumier (1808-79), considerado um dos maiores artistas satíricos de todos os tempos, no apogeu do impressionismo.

profundamente o *design* da época, por suas formas originais. Sobressaem os cartazes de **Henri de Toulouse Lautrec**.

Em 1897, o poeta francês **Estéphane Mallarmé** produziu um poema de vinte páginas, quebrando as convenções gráficas na organização das

palavras, como um *design* gráfico.

Chocar e abrir os olhos das pessoas fazia parte do programa futurista, liderado por Marinetti, utilizando em suas expressões a velocidade e o movimento. As palavras substituiam as imagens.

O século XX

O século XX é o século das massas: educação, lazer e transporte de massa, universidades com milhares de estudantes [...] a velocidade de locomoção, ciência, tecnologia, produção e consumo de massa, comunicação de massa - predominância da arquitetura e do design sobre as belas artes.

Nikolaus Pevsner

Cadillac
1908.



Nas décadas de 1910 e 1920, a Europa foi sacudida pela truculência da guerra e pelas agitações políticas delas decorrentes. Dos movimentos artísticos das últimas décadas do século anterior, o impressionismo foi o que mais gerou posturas e comportamentos inusitados, especialmente possibilitando o surgimento de estilos como o Fauvismo, o Neo-plasticismo e o Futurismo. Após o manifesto cubista de 1907, polêmico e revolucionário, de **Georges Braque** e **Pablo Picasso**, inicia-se um dos períodos mais decisivos na história do *design* industrial. Como **Gino Severini** e **Le Corbusier**

desenvolveram um sistema chamado de *Purismo* que propunha uma hierarquia de formas geométricas básicas, influenciando artistas como Piet Mondrian e Kazimir Malevitch. Foi a Primeira Guerra Mundial que estabeleceu e instalou definitivamente a importância do *design* reconhecido como elemento educativo e informativo. Os signos e símbolos para a identificação de áreas militares deveriam ser imediatamente compreendidos.

A propaganda governamental utilizava o poster como hoje usa a televisão. O *design* alemão de confecção perfeita era melhor do que o material feito pelos ingleses e americanos; Mas, em todos os países, as categorias de pôsteres de guerra eram as mesmas: recrutamento e patriotismo.



Caricatura de
Guillaume
Apollinaire,
autor
Pablo Picasso
1912.

Surge o movimento **De Stijl** (1917-1931) com a abordagem estruturalista de **Mondrian**, que coloca como fundamento da organização tradicional do espaço a procura de equilíbrio entre vazios, linhas e planos: o Construtivismo, manifesto realista publicado em 1920, por Anton Pevsner e Naum Gabo.

Na Rússia Soviética, que possuía poderosa tradição gráfica visual, nos anos posteriores à revolução de 1917, o *design* gráfico ganhou um especial desenvolvimento, ao lado do cinema, como veículo na comunicação de massa, numa sociedade semi-analfabeta, onde os símbolos e as imagens conquistaram amadurecimento de tratamento.



Na Alemanha, apesar do caos político que se seguiu à Primeira Guerra, o *design* gráfico emergiu e a comunicação visual dos anos 20 foi construída por artistas de vanguarda. Do progresso do Expressionismo e do Dadaísmo para o funcionalismo da Bauhaus, remontam grandes e significativas transformações do *design*.

Durante a
revolução
soviética, os
artistas foram
encorajados a
fazer
cartazes para
comícios.

Artistas e arquitetos da Bauhaus



Walter Gropius (1883-1969), alemão, arquiteto, principal mentor, professor e fundador da Bauhaus, Escola de Artes, Design e Arquitetura, que influenciou marcadamente a estética do século XX. Representa o Racionalismo e a procura do equilíbrio entre forma e função, ou seja, o conceito de arte associada à funcionalidade. Foi o grande teórico destas artes na era da máquina e da industrialização, o grande conceituador da Arquitetura Moderna e do Estilo Internacional.

Via na produção em série da sociedade industrial não a banalidade, mas a possibilidade de democratizar a arte e o design. Seu nome está diretamente ligado às bases do movimento Moderno na arquitetura. Afirmava: "A meta fundamental da Bauhaus foi reeducar o artista para uma nova ordem em uma sociedade industrial e democrática".

Wassily Kandinsky (1866-1944), russo, artista abstrato que mais influenciou os pintores de sua geração, ocupando um lugar privilegiado na história da arte contemporânea, foi persuadido por Gropius a ensinar na Bauhaus (de 1922 a 1933). Volta à Russia e com o triunfo da Revolução Russa adquiriu reconhecimento internacional, reorganizando a vida artística do seu país, onde foi professor da universidade. Com suas teorias, levou os alunos a usar o cérebro e o olho de nova maneira.

Paul Klee (1879-1940) suíço, artista e intelectual de vanguarda, chegou à Bauhaus em 1920. Atuou em Paris com os remanescentes do grupo pós-impressionista e ao lado dos cubistas. Revolucionou o ensino do desenho com suas teorias. Dirigiu a oficina de vitrais, o curso de tecelagem e o curso de pintura.

Ludwig Mies van der Rohe (1886-1946) arquiteto, com teorias semelhantes às de Gropius, porém mais cubista e minimalista. Gropius e Mies representaram a maior tendência da arquitetura corporativa e comercial dos Estados Unidos da América e consequentemente de todo o mundo. Ambos mudaram-se para os EUA, após a ascenção do nazismo na Alemanha.

Josef Albers (1888-1960) inicia sua participação na Bauhaus como aluno, depois passa a diretor da oficina de vitrais, e encarregado do curso de ensino artesanal, projeto de móveis, papéis de parede e tipografia.

Laszlo Moholy-Nagy (1895-1946), pintor húngaro, cenógrafo, estudante de Direito e escritor. Realizou estudos sobre a luz e a cor na pintura. Foi também professor de fotografia, tipografia e decoração.

A Bauhaus



Os mestres da Bauhaus no telhado do edifício da Bauhaus em Dessau.

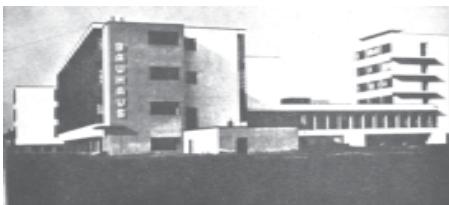
A partir da esquerda: Josef Albers, Hinrich Scheper, Georg Muche, László Moholy-Nagy, Herber Bayer, Joost Schmidt, Walter Gropius, Marcel Breuer, Vassily Kandinsky, Paul Klee, Lyonel Feininger, Gunta Stölzl and Oskar Schlemmer.

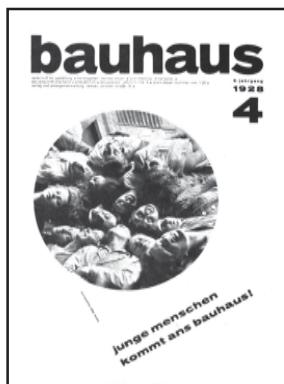
Na Alemanha, a crença de que arte e a vida poderiam gerar soluções abstracionistas de importância universal, propiciou a criação da Bauhaus, instituição de ensino fundada em Weimar, com enorme publicidade e palco de idéias inovadoras revolucionárias.

Gillian Naylor, The Bauhaus, Studio Vista, 1968.

A Bauhaus, que emergiu da nostalgia do século anterior, quando uniu o idealismo do século XIX com o realismo do século XX, foi fundada em Weimar, abril de 1919, e fechada pelos nazistas em 1933. Graduou centenas de alunos em apenas 14 anos de precária existência. Foi a mais importante experiência em educação nesta área, em ideologia, atitudes e métodos de ensino que se tornaram relevantes e primordiais até os nossos dias. Tornou-se uma lenda e hoje, quase um século depois de criada, ainda permanece como símbolo de atitudes progressistas e humanas, técnicas e científicas, intelectuais e estéticas, no sentido de satisfazer o homem tanto espiritualmente, quanto em suas necessidades materiais.

*A Bauhaus de
Dessau*





Cartaz
realizado nas
oficinas da
Bauhaus.

Le Corbusier



Charlotte Perriand, designer e musa do Modernismo na Paris dos anos 20 e 30, dividiu durante 10 anos (1927-1937) o atelier com Le Corbusier. É a criadora da maioria dos móveis creditados ao papa do Modernismo.



A Bauhaus surgiu para resgatar o otimismo e o idealismo depois da Primeira Guerra Mundial, treinando uma geração de arquitetos e *designers* para atender a demanda do século XX, reconciliando o homem com a sua época.

Sua primeira personalidade foi Walter Gropius, arquiteto e filho de arquiteto, em cujo escritório, envolvido com *design* gráfico, *design* do produto e com a arquitetura, havia encontrado eco nos jovens Mies van der Rohe e Le Corbusier.

Um ano antes de implantada a Bauhaus, Gropius foi requisitado por Van de Velde, (1863-1957) para dirigir a então Escola de Weimar, começando a desenvolver suas atividades naquela escola, dentro das novas regras, que ressaltava a união da arte com a técnica.

A meta da Bauhaus consistia numa formação de pessoas com talento artístico (como artesãos, pintores e escultores) voltada para a unidade das tarefas de *design* do produto industrial visando ao edifício do futuro.

A base dessa formação consistia em um treinamento manual e uma prática, através da qual o *design* do mundo técnico moderno deveria se encaminhar na direção da sua humanização.

A completa análise da comunicação visual surgiu no exame do alfabeto, a partir da criação de uma base estritamente geométrica.

Sem a Bauhaus, dificilmente se teria desenvolvido com tanta rapidez uma “clara consciência” dos novos requisitos a que deveria submeter-se a evolução da moderna arquitetura e do *design*.

Gropius queria o mais alto nível artístico, com o mínimo custo, ao mesmo tempo que visava criar objetos destinados a todas as camadas sociais e não reservados unicamente às elites. Teve ao seu lado reconhecidos talentos de sua geração, como Paul Klee, Kandinsky e Moholy-Nagy em dois centros: Dessau e Weimar. Em abril de 1933, quando a Gestapo ocupou a escola, procurando por evidências de atividades comunistas, foi fechada e finalmente incendiada, em julho do mesmo ano, ocasionando o êxodo de seus professores e alunos para diversas partes do mundo.



Cadeira Wassily, a primeira usando o metal tubular, Breuer, 1925.



"Quero você
no exército
dos Estados
Unidos",
poster de
James
Montgomery
Flagg 1917.

Antes da chegada dos *designers* europeus, os americanos ainda viviam sob as consequências do movimento chamado *New deal*, vasto programa de recuperação financeira, posterior à Grande Depressão americana dos anos 30, ligado a um processo de revisão do que chamou-se de "cultura americana", instigado pelo presidente Franklin Delano Roosevelt.

A Grande Depressão, termo que descreve o colapso econômico que afetou os Estados Unidos entre 1929 e 1939. O crescimento econômico dos anos vinte terminou com o grande crash de Wall Street em outubro de 1929.

Richard Hollis, in Design Gráfico, uma história concisa.

Um em cada quatro americanos estava desempregado. O *Federal Art Project* visava aliviar os efeitos mais funestos da depressão e no seu auge deu emprego a 5000 pessoas em todo o país, para decorar edifícios públicos e criar centros e galerias de arte. O projeto, que se prolongou até 1943, propiciou trabalho a quase todos os maiores artistas americanos da época, quer como professores quer como praticantes. Os slogans oriundos dos Estados Unidos, como *american way of life* e *time is money*, são termos típicos da revisão dos conceitos decorrentes da sociedade do livre comércio. A pujança e o progresso da sociedade americana se viu desestabilizada pela presença de uma superprodução à procura da sua identidade. Nasceu a explosão do consumo.

O crescimento da publicidade, a ênfase na forma visual, tornava-se um instrumento importante na procura da redução dos custos e aumento das vendas. A recessão, a falência, a quebra de *Wall Street*, propiciaram intensas pressões competitivas entre os sobreviventes. Neste contexto, surge uma nova geração de desenhistas industriais vindos de variadas formações e o *design* é reconhecido como característica essencial da atividade industrial e das vendas.

Nesta época, quando os americanos desenvolveram, em nível nacional, movimentos de solidariedade e de ajuda às grandes multidões dos desempregados, as reivindicações de empregos dos artistas provocou uma busca ao passado, às raízes americanas, procurando uma saída para a cultura, não só a dos índios, como a dos colonizadores. Na procura da identidade americana foram, selecionadas obras artesanais e utensílios indígenas, atitude que veio influenciar o *design*, o *styling* americano. A antiga influência da Grande Exposição de 1851 recebeu os novos métodos de fabricação, que estabeleceu os padrões e os processos fundamentais da moderna produção industrial em massa, criando o “sistema americano” de fabricação. Este comportamento afetou a organização e a coordenação da produção, os métodos de comercialização, o tipo e a forma dos produtos.

Quando eclodiu a Segunda Guerra Mundial e se deu o incremento da indústria do armamento é que a verdadeira recuperação se consolidou, especialmente no *design* daqueles armamentos, além de relógios acessíveis a toda a população, máquinas agrícolas, máquinas



Telefone de mesa criado por Henry Dreyfuss em 1937, para a Bell Telephones.

de costurar, máquina de escrever. Novas invenções eram avidamente adotadas, o telefone, o fonógrafo, a fotografia, popularizada por George Eastman com sua câmera Kodak de 1888 (já trazia o filme pronto para

bater) e a invenção do filme de rolo.

A participação em exposições internacionais e o grande número de imigrantes europeus foram fatores que influenciaram o desenvolvimento do *design* americano.

Na tentativa de criar a *estética da máquina*, surgem figuras importantes nessa formulação: **Frank Lloyd Wright**, (1869-1959) arquiteto americano, cuja característica era a de utilizar planos baixos e amplos, telhados em balanço e a paixão pela ornamentação abstrata angular e pelos detalhes extravagantes. Ele havia trabalhado de 1887 a 1893 com **Louis Sullivan**, (1856-1924), arquiteto americano que estudou na *École des Beaux-Arts* em Paris e foi precursor da arquitetura moderna, cuja famosa frase “a forma segue a função”, iria se tornar um dos grandes *slogans* polêmicos da arquitetura e do *design* modernos.

Como resultado da crise econômica de 1929, a indústria do primeiro mundo se deu conta da necessidade de revestir os seus produtos de um aspecto mais atraente, a fim de vencer as resistências do público e assim investiram na criação plástica industrial, no *design*.

Por outro lado, em meados do século XX, na Europa e na América do Norte, o desenvolvimento tecnológico, utilizando nas construções urbanas elementos pré-fabricados, estava ligado à opinião que a melhor arquitetura americana seria a que utilizava objetos em série.

Quando os grandes nomes da Bauhaus saíram da Alemanha, forçados pelo terror do nazismo que destruiu a sua sede e prendeu professores e alunos, aquele país deixou de ser o centro de intensas pesquisas e ativa produção no terreno da arte moderna, em favor dos Estados Unidos que, com seu elevado nível de industrialização mas carente de “pureza estilística”, recebeu de braços abertos aqueles geniais refugiados que continuaram propagando os ideais da escola.

Assim surgiu em Chicago o *Institute of Design*, uma nova Bauhaus, inicialmente dirigido por **Moholy-Nagy**. Surgiram também outras instituições como o, *Illinois Institute of Technology* (IIT), onde o arquiteto **Ludwig Mies van der Rohe** ensinou durante muitos anos. O *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) de Cambridge, a Universidade de **Harvard** e a Universidade de **Yale** e outros grandes institutos da Califórnia, que receberam muitos dos discípulos da Bauhaus, como **Gyorgy Kepes**, que foi professor do MIT, e **Josef Albers**, de Yale. Outros membros da Bauhaus tomaram diferentes rumos: **Herbert Bayer** foi para Nova York, **Paul Klee**, para a Suiça e **Wassili Kandinsky**, para Paris.

Nos Estados Unidos, estas instituições formaram centenas de pessoas e sua influência foi muito significativa. O estilo Bauhaus foi visto como uma alternativa ao *styling* americano, cuja orientação projetual seria adotada como uma forma de aumentar as margens de lucro das empresas, necessidade surgida durante o período da depressão econômica.

Nos anos 30, começa a configurar-se um design orientado para dois polos opostos: de um lado o styling, sustentado pelo capitalismo monopolista americano e de outro o legendário estilo Bauhaus, propiciado pelos profissionais emigrados para os EUA e por um grupo de arquitetos, críticos e historiadores norte-americanos.

"I ... I'm sorry"
óleo sobre
tela de Roy
Lichtenstein,
1965.



Após a Primeira Grande Guerra, vários movimentos de arte influenciaram os gráficos e o *design*, como o Dadaísmo, cuja rejeição anti-estética de idéias burguesas na arte e na literatura chegou ao limite do nihilismo e do absurdo. Este movimento morreu em 1924, embora tenha influenciado a escultura e a Pop Art dos anos 50 e 60.

Além disso, é importante ressaltar que a participação de vasto setor da arquitetura industrializada e do urbanismo, dentro destas características do *design* como elemento planejado em série, parece ter sido resultado também da influência de algumas obras da área das denominadas **artes puras**, que usavam elementos da indústria e do *design* industrial, como a dos artistas qualificados de neo-dadaistas, precursores da Pop Art americana, **Robert Rauschenberg, Jasper Johns, Roy Lichtenstein, Andy Warhol** e outros, cujas obras têm recursos de tais processos.



Jasper Johns,
nascido em
1930.

A obra de Jasper Johns e a lógica do neutro, a difusão maciça da fotografia e a volatilização da celebridade para dar lugar a nada.

Texto do catálogo da exposição "Le Pop art" Musée National d'Art Modern/Centre Georges Pompidou, Paris, 1997.

A Europa do pós-guerra

Embora acontecesse paralelamente nos Estados Unidos, o desenvolvimento da profissão de *designer* na Europa não foi inteiramente semelhante. Houve expansão, mas no contexto de um trabalho mais especializado, como o de **Gio Ponti**, arquiteto ativo e versátil, de Milão, um dos mais inspirados *designers* do século XX a trabalhar nesta área, projetando móveis e luminárias. Em 1928, se tornou editor da revista *Domus* que durante muitos anos teve grande influência no *design* italiano.

O fim da Segunda Guerra encerrou a época em que a Bauhaus dominou o mundo da educação para o *design*. Muitos *designers* de notável capacidade surgiram nos anos anteriores e posteriores. Por volta dos anos 50, poucas firmas não reconheciam o significado deste trabalho e não empregavam *designers*. Muitos fabricantes de bens de consumo procuravam *designers* para que os ajudassem a criar uma imagem de qualidade no setor automobilístico italiano. As Trienais italianas de 1951 a 1954 colocam no topo a Olivetti e a Necchi.

A criação de objetos foi mostrada na exposição *Arte cinética, Arte programada*, em Milão, 1962, onde se viu a possibilidade de conceber o *design* industrial em função da criação de obras artísticas não utilitárias que encontrariam, no futuro, vastas aplicações nos setores da publicidade, da decoração, da sinalização e, em geral, em tudo quanto constitui o layout da moderna civilização mecanizada.

Cai o prestígio italiano pela excessiva afetação. A substituição da arte pela ciência completa o ciclo de acontecimentos que transforma o *design* numa atividade autônoma.

*Gio Ponti,
pintor,
arquiteto,
poeta,
escritor e
professor.*

A importância da Escola de Ulm

Durante os anos 40 desenvolve-se na Europa o conceito de *gute form* (boa forma) similar a *good design* norte americano e o personagem principal na criação desta concepção é **Max Bill**, arquiteto suíço, gráfico, ex-aluno da Bauhaus.

Hochschule für Gestaltung (Escola Superior da Forma), na cidade de Ulm, Alemanha, foi criada e funcionou de 1953 à 1968, com subsídios americanos, atraiu alunos de todo o mundo, introduzindo sistematicamente, na formação do *designer industrial*, o estudo da semântica, metodologia do projeto, teoria da informação, ergonomia e cibernetica: *o racionalismo*.

A escola composta por **Max Bill**, o primeiro diretor, reuniu professores como **Abraham Moles, Claude Schnaadt, Gui Bonsiepe, Hans Gugelot, Herbert Ohl, Horst Rittel, Otl Aicher, Johannes Itten, Josef Albers, Walter Peterhaus e Tomás Maldonado**, entre os mais conhecidos. Não tinha um corpo docente fixo. Visitantes ilustres como **Walter Gropius e Mies van der Rohe** eram, eventualmente, convidados a dar aulas.

Considerada a Bauhaus do pós-guerra, tinha como pretensão inicial dar continuidade à tradição daquela escola, bem como à orientação estético-formal característica do período Gropius, que chegou a propor nova denominação à escola: *Bauhaus Ulm*.

Nesta época, configurava-se de um lado, a oposição entre a arquitetura neutra de Gropius e a arquitetura politizada de Hannes Meyer, ambos da Bauhaus; e de outro, o *design-arte* de Max Bill e o *design-ciência*

de Tomás Maldonado, ou seja, entre o funcionalismo alemão e o *styling* americano.

Na fase inicial, tendia mais para a estética do que para a técnica, pelo fato de Max Bill ser adepto do pensamento *design é arte*. Este posicionamento resultou em conflito com um grupo de novos docentes que se opunham ao formalismo e ao caráter pouco científico configurado no curso por ele proposto, começando as cisões que culminaram com o seu afastamento da escola em 1957.

Tomás Maldonado assumiu a direção alguns anos depois e instituiu uma forte ideologia científica e extremamente metodológica. Sob sua direção, Ulm formou *designers* com vínculo estreito com a ciência. Foi implementado então, um programa de ensino estritamente tecnológico e científico e eliminado, ao máximo possível, o caráter intuitivo herdado da Bauhaus. Esta ruptura, que demandou a adoção de uma nova orientação estética, não deveria referir-se a uma estética do gosto, mas a uma estética da constatação: Max Bense foi o formulador desta nova teoria, que chamou de estética científica, onde as reflexões metafísicas não eram bem vindas, mas sim enfoques matemáticos e tecnológicos.

Até então, o projeto do modernismo era representado pelo *design* funcionalista, ou seja, a interpretação otimista da realidade. Tomás Maldonado entendia: *design não é arte, esta é só um complemento, existe enquanto resultado*. *O design tem que renovar, ser criativo e mudar o comportamento das pessoas*. Esta postura resultou no estilo Ulm, caracterizado por um *design* sem metáforas, frio, asséptico e objetivo.

A experimentação e a experiência, técnica e científicamente controladas, seriam a base projetual da nova estética. Método, controle, ordem e racionalidade passaram a ser os fundamentos do seu ensino.

Aquela estética, ou seja, as bases teóricas da criação daqueles objetos cuja finalidade consistia em ser agradável ou satisfazer às exigências estética do público, já que baseada na teoria da informação, se fundamenta, essencialmente, no cálculo da quantidade de informação apresentada em cada mensagem e, por isso, vinculadas a normas tomadas da cibernetica.

A Escola de Ulm desenvolveu vários projetos em parceria com a indústria, algumas de grande porte como a Braun. Os produtos projetados para a Braun ajudaram a formalizar a filosofia funcionalista da escola: tudo o que fosse desnecessário ao funcionamento do produto era eliminado. Linhas simples, durabilidade, equilíbrio e unificação eram exigências fundamentais. Todos os produtos da Braun eram semelhantes, em geral com acabamento em branco ou preto lustroso, com o logotipo da companhia bem visível. A turma do ano de 1954 foi intensamente treinada para a ciência e tecnologia. Muitos não estavam preparados para isso, afinal, a maioria era artista. Ao longo da década de 60, Ulm projetou para o mundo uma aparência crescentemente tecnicista. Como o racionalismo se tornou o fator determinante para a sua criação, os modelos matemáticos de projeto colocaram o *design*, definitivamente, distante das artes plásticas. Isto resultou na abertura da escola para palestrantes os mais variados. **Norbert Wiener**, o pai da cibernetica, foi professor neste período. A tendência da escola era behaviorista, ou seja, comportamental.

Depoimentos de *designers* brasileiros que participaram da escola, como **Alexandre Wollner**, revelaram que “o pessoal do serviço secreto americano também deu aulas em Ulm”. O Brasil, como diversos outros países, seguiu seus padrões e modelos quando esta ligação se deu através do contato direto com os professores de Ulm: no princípio em São Paulo, no Instituto de Arte Contemporânea do Museu de Arte de São Paulo (MASP), através de **Max Bill**; depois na Faculdade de Arquitetura da USP; em seguida, no Rio de Janeiro, na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI). Tomás Maldonado e Gui Bonsiepe projetaram a reestruturação dos cursos e alguns anos depois receberam títulos especiais da UFRJ. Após esta fase, iniciam-se algumas manifestações contrárias ao racionalismo ditado pelos preceitos da Escola de Ulm, entre elas, a *Pop Art*. O *design* de produtos e o *design* italiano, com seu espírito lúdico, assumiam agora a posição de destaque no cenário internacional.

As origens do *design* pós-moderno

Produto, design, mercado, triângulo de sustentação do desenvolvimento industrial.

Do ponto de vista estético, o Modernismo surgiu com o Impressionismo e se dividiu no início do século XX, em duas correntes artísticas: o Positivismo do Neoplasticismo construtivista e os movimentos pessimistas de crítica à sociedade, como Expressionismo, Surrealismo, Dadaísmo, entre outros que definem os procedimentos que fundamentam o processo de criação da forma dos objetos

em artesanato, manufatura e indústria. Os acontecimentos que caracterizaram o *design* moderno são o surgimento do projeto, a industrialização da produção e a substituição da arte pela ciência, como base fundamental no processo de criação da forma dos objetos industriais.

Na década de 70, surge o movimento *Pós-moderno* e com ele a rejeição ao funcionalismo e ao legado do modernismo. Os pós-modernos rejeitavam os objetivos utópicos dos modernistas, sua busca por uma estética universal e em vez disso, procuravam criar uma linguagem visual feita através de signos, metáforas visuais, referências ao passado e ao trabalho de antigos *designers*. O formalismo e o historicismo voltam a ter importância no discurso do *design*, incentivando a concepção de produtos mais decorativos e divertidos, onde a ênfase no visual e o significado do objeto são mais importantes do que sua função prática.

A partir dos anos 80, o *design* passa a questionar o consumismo exacerbado das sociedades capitalistas e começa a voltar sua atenção para o ser humano e o meio ambiente. Aparece também o *design* verde, enfatizando a preocupação com o uso de materiais recicláveis, a durabilidade dos produtos e a economia de energia. O *design for disassembling* (design para o desmonte), que prevê no projeto a desmontabilidade e a reciclagem de cada componente do produto, antecipa para o momento da concepção a preocupação com o destino dos objetos após o término de sua vida útil.

As décadas de 70, 80 e 90 marcam um estilo de *design* atrelado definitivamente à computação gráfica,

na arquitetura, na engenharia da construção civil, na criação industrial de objetos e nas artes gráficas. A grande preocupação é o sucesso financeiro e, para tanto, em 1998, a Toyota pretendeu construir, para aumentar as vendas, um centro de *design* na Côte d'Azur, empregando 20 a 30 *designers* internacionais, segundo informação do noticiário da Bloomberg em junho de 98. Segundo Andréa Branzi, será permitido imaginar no futuro uma aliança possível entre o múltiplo e o único, em uma combinação entre o industrial e o artesanal. Luta-se contra a frieza e a massificação dos produtos. Reivindica-se o lúdico, o personalizado, o diferenciado.

A arquitetura moderna morreu no dia 15 de julho de 1972 às 15:00h, afirma Charles Jenks em seu livro *The Language of Post-Modern Architecture*, referindo-se à implosão de um conjunto habitacional moderno nos EUA.

Mas, na realidade, a arquitetura morreu muito antes, no início dos anos 30, com o nazismo na Alemanha. O pós-moderno é considerado uma corrente da cultura que se desenvolve contra o moderno, principalmente contra seu núcleo funcionalista. No século XX a arte deixou de pertencer aos discursos ideológico-políticos para ser veículo de crítica e denúncia.

No final dos anos 60, surgem os primeiros projetos de arquitetura e design pós-modernistas, representando a prática da liberdade estética e semântica radical, expressão de uma sociedade desiludida com as promessas do neopositivismo e do marxismo. Não se sabe se é um agente do bem ou do mal, mas é oposição ao modernismo ou funcionalismo, variantes da visão do mundo humanista,

europeu e ocidental, que se iniciou no Renascimento, ganhou contornos definidos no Iluminismo, até chegar à era industrial.

A reação da crítica e do público variava entre o entusiasmo e o ceticismo, mas aceitando a oposição à *ditadura do ângulo reto* do estilo internacional.

A revolta estudantil de 1968 na Europa, que influenciou todo o mundo, seria o estertor do projeto do moderno, enquanto o pós-moderno representaria a liberdade, assumindo a linguagem estética popular marginalizada, uma opção para preencher o vazio existencial. Depois veio o fatalismo *punk*, o tédio *dark* e o conformismo *yuppie*, não como uma proposta de liberdade, mas como prenúncio do caos.

Os fundamentos do que se denomina *design* moderno diz respeito aos procedimentos que fundamentam o processo de criação da forma dos objetos – arte e ciência – e o processo de produção destes objetos – artesanato, manufatura e indústria.

A consolidação do *projeto*, a industrialização da produção e a substituição da arte pela ciência, são os fundamentos primordiais na criação da forma dos objetos industriais e seus processos. Este é o pensamento predominante, desde o movimento da Arts and Crafts da Bauhaus e de Ulm.

A crise pós-moderna, para situarmos o design e a arquitetura, surge com os produtores de um mundo em crise, doente, de um processo econômico que faz produzir mais para se consumir mais. Profissões em crise, universidade em crise, mercado de trabalho em crise [...] mesmo que sejamos bilhões e venhamos a ser muito mais, a questão da produção de objetos que serão consumidos, discutível pelo respeito à dignidade do consumidor e pela qualidade do que está sendo oferecido.

Antecedentes do *design* brasileiro contemporâneo

No Censo de 1920, das 13.336 indústrias somente 35 eram anteriores a 1850 e 240 antes de 1880. As fábricas existentes produziram rapé, sabão e ferro fundido. Entre 1860 e 1870 construiu-se a primeira estrada de ferro. Existiam então, produtos forjados por fundições para objetos de uso doméstico e para construção civil. A Companhia Valença Industrial, cuja origem data de 1890, executava portões e grades para arquitetura em grandes dimensões. Existem notícias de um tipo de mobiliário torneado fabricado na Bahia e na cidade de Jundiaí, em São Paulo. Por outro lado, surge grande quantidade de utensílios domésticos em cobre, metal esmaltado e latão. Entretanto, o maior desenvolvimento aparece na indústria dos móveis, de faianças, tecidos, chapéus e máquinas.

A inserção da Bahia na evolução nacional, *publicação do Governo do Estado da Bahia, Secretaria de Planejamento, Ciência e Tecnologia, CPE*.

Estas são algumas informações obtidas em escassas publicações encontradas nas bibliotecas da Federação das Indústrias da Bahia e da Associação Baiana de Imprensa, que se tornam relevantes no sentido de reconhecermos a existência de um limitado ambiente industrial baiano nos períodos que antecedem a Segunda Guerra.

Concluimos que, até os anos 50, não existia efetivamente uma forma de *design* que representasse um estilo ou uma linha contemporânea no Brasil. A *École de Beaux Arts* de Paris influenciou o método de ensino e os programas das universidades brasileiras, desde o início do século XX até recentemente, preponderantemente naquelas escolas criadas dentro daquele espírito, como as Faculdades de Arquitetura e de Belas Artes das universidades federais.

Atualmente, somos dominados pela cultura americana. O avanço da indústria de guerra, gerando a tecnologia do mundo ocidental, fez surgir o *design* tal como ele é conhecido hoje. Surgiram das grandes escolas européias, como a suíça, a escola alemã, a francesa e a italiana. Mas os americanos, recebendo os melhores profissionais internacionais em seu país, tornaram-se os mais avançados em *design* no pós-guerra.

A influência definitiva da Escola de Ulm, mesmo tendo surgido na Alemanha, implantada com influências americanas, sedimenta o seu domínio também nos países do terceiro mundo.

Cestos e
instrumentos
musicais
indígenas.



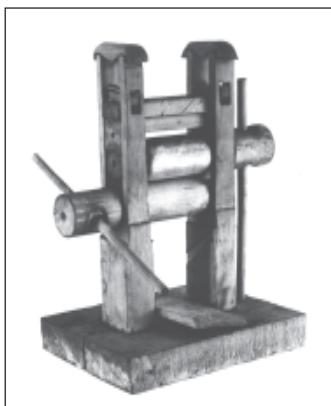
Banco dos
Índios
Kamayurá,
em
madeira
pintada.

Mestre
Molina,
Geringonça,
artesanato
pernambucano.





Armário
guarda-comida
Parati,
Rio de Janeiro
século XIX.



*Engenhoca de moer
cana, SP, séc XIX.*

Os países em estágio de desenvolvimento, como o Brasil, que vêm herdando tecnologia e know how, só recentemente começam a tomar consciência da necessidade de formar a sua própria tecnologia. A partir da década de 60, a revalorização do artesanato nordestino parece acompanhar o processo de ativação do mercado interno e externo de consumo e está ligado, sem conflitos, ao processo da produção em série, determinando modificações globais no comportamento da comunidade, com a massificação imposta também pela miséria.

O Brasil a partir dos anos 30

Como os acontecimentos ligados à tecnologia e à industrialização mundiais aportaram inicialmente em São Paulo e no Rio de Janeiro, estas cidades foram o palco onde floresceu o estilo internacional do *design*, a partir da construção da própria indústria, implantada dentro dos moldes europeus e americanos. Além disso, a formação dos técnicos industriais, dos artistas, dos arquitetos, dos desenhistas da época, aconteceu ao lado das obras de influência marcante do *art-decó*, do futurismo europeu e da Bauhaus. É fato que eram tempos nos quais predominavam as importações do conhecimento e a repetição de soluções plásticas da mentalidade do exterior.

A industrialização no Brasil, (que não estará totalmente delineada antes dos anos 50), nos anos 40 e 45 possibilitou o surgimento de empresas para atender a demanda da criação de móveis, utilidades e objetos de casa, como luminárias, ferramentas etc.

A vinda de grande quantidade de estrangeiros, durante a Primeira Grande Guerra, e a expansão econômica, com novas matérias primas no mercado, propiciou a instalação de diversas indústrias. Isto resultou na forte concorrência dos produtos estrangeiros à produção nacional.

A reformulação das relações da cultura com a indústria do País foi assim, resultado da participação efetiva daqueles imigrantes, na característica visual do produto nacional.

Até então, a produção de muitos elementos era feita em termos artesanais, daí a importância que havia adquirido o **Liceu de Arte e Ofícios** de várias cidades do Brasil,

como Salvador, Rio de Janeiro e São Paulo, que colocava o artesanato como grande veículo da cultura.

A partir dos anos 30, as idéias de vanguarda sobre o uso dos recursos da moderna indústria na produção de arquitetura e dos objetos cabem ao arquiteto **Lúcio Costa** e a um grupo de arquitetos do Rio de Janeiro, todos com nítida influência de **Gropius e Le Corbusier**.

Seus primeiros trabalhos, entre teóricos e práticos, mostravam “uma clara preocupação em racionalizar a arquitetura e seus componentes construtivos, de acordo com as possibilidades técnicas de produção de sua época”, valorizando certos aspectos industriais, colocando a tecnologia como ponto de partida para suas produções. Apareceram o combogó e o *brise-soleil* produzidos industrialmente.

O projeto do edifício do Ministério da Educação, no Rio de Janeiro, inaugurado em 1936, é um marco para a história do desenho industrial brasileiro, pioneiro do uso do *brise-soleil*. Até aquela data, a produção deste tipo de elemento era feita em termos artesanais, a partir do sistema de trabalho realizado através do Liceu de Arte e Ofícios de São Paulo e do Rio de Janeiro.

Ministério da
Educação,
projeto de
Lucio Costa,
Rio, 1936.



O estilo do *design* racionalista e geométrico da tecnologia moderna se estabelece a partir da influência definitiva das escolas alemãs Bauhaus e Ulm, que se incorporaram definitivamente às experiências de trabalho e ao ensino de desenho no Brasil, na arquitetura, no *design* gráfico e no *design* industrial.

Nomes como **Gregori Warchavchik, Flávio de Carvalho, Lasar Segall, John Gros**, e em seguida, **Rino Levi, Villanova Artigas, Bernand Rudofsky**, são outros exemplos dessa estética da arquitetura e dos objetos.

No pós-guerra, em 1949, inaugurava-se o Museu de Arte de São Paulo (MASP), projeto da arquiteta italiana **Lina Bo Bardi**. Considerado um espaço arquitetônico revolucionário, é o grande acontecimento cultural da época. **Pietro Maria Bardi**, seu idealizador e realizador, conseguiu a proeza de organizar este museu, a pedido do poderoso chefe dos Diários Associados e temido empresário das comunicações Assis Chateaubriand, que lhe deu carta branca, possibilitando a organização do acervo mais importante de arte ocidental do hemisfério sul.

Em 1950, o MASP, com as idéias do pioneiro Bardi, realizou uma “curta mas fértil experiência” de *design* no País, quando promoveu uma ação de ensino, ao abrir a primeira escola com curso regular de Desenho Industrial, para 25 alunos, com três anos de duração e conhecida por Instituto de Arte Contemporânea. A referida escola, marcada pela influência direta da Bauhaus, foi dirigido por Lina Bo Bardi e contava com professores como **Bardi, a própria Lina, Salvador Candia,**

*Cadeira
projetada por
Lina para o
MASP*



o designer Leopold Haar, Lasar Segall, o designer italiano Roberto Sambonet, Flávio Mota, Osvaldo Artur Bratke, Jacob Ruchti, Warchavchik e outros.

O IAC realizou uma exposição do mestre no setor, o suíço **Max Bill**, além de seminários sobre Sociologia com **Roger Bastide**, sobre Ecologia, com o professor

Kossinski, tecelagem, com **Klara Hartoch** (que estudara na Bauhaus), além de oficinas de marcenaria, gravura e desenho. Os móveis e equipamentos do museu foram especialmente projetados por Lina e executados por artesãos.

Além da escola de *design*, Bardi fundou um curso de Propaganda, mais tarde transformado na Escola Superior de Propaganda e Marketing de São Paulo, e promoveu um desfile **Christian Dior**, na tentativa de fazer moda brasileira.

A escola de *design* não completou os três anos por falta de verbas e toda a sua infra-estrutura foi transferida para a Fundação Armando Álvares Penteado.

Ainda hoje o MASP continua a sua atuação ao lado do *design*, organizando exposições de desenho gráfico e desenho de produtos como a fantástica exposição da Bauhaus, do design finlandês, sueco, japonês, alemão, entre outros, organizando uma programação sistemática e continuada na área de promoção e exibição do *design* brasileiro. Em 1986, Bardi lançou o livro *Excursão ao Território do Design*.

No final dos anos 50 e início dos anos 60, a visita ao Brasil de homens como **Max Bill**, **Tomás Maldonado**, **Umberto Eco**, **Otl Aicher**, influenciando um grupo de intelectuais e arquitetos, entre outros, fez com que se organizassem, em 1962 e 1963, os primeiros cursos universitários regulares de desenho industrial em São Paulo e no Rio de Janeiro. Na Universidade de São Paulo (USP), em 1962, a Faculdade de Arquitetura, sob a liderança de **Villanova Artigas**, consciente da necessidade imediata da formação de profissionais aptos a realizar projetos para a indústria,

reformula seu ensino e cria um conjunto de disciplinas de **Comunicação Visual e Desenho Industrial**. O ensino de desenho industrial e comunicação visual é desenvolvido do primeiro ao quarto ano, dos cinco do curso de Arquitetura.

O Instituto dos Arquitetos do Brasil (IAB), de 1959 a 1962, acolhendo duas propostas feitas por indústrias de São Paulo, promove concursos de desenho industrial, de âmbito nacional. O próprio IAB, seção São Paulo, que contava com uma comissão de desenho industrial na sua organização, tenta sem sucesso (por falta de verbas) realizar em 1962 um levantamento do desenho industrial brasileiro, com a finalidade de realizar uma grande exposição, em colaboração com a Fundação Armando Álvares Penteado.

Surgem nomes como **Aloísio Magalhães** e **Sérgio Rodrigues**, que atuaram no Rio de Janeiro; **Ruben Martins** que atuou na Bahia e em São Paulo; **Alexandre Wollner**, **Bea Feitler**, **Livio Levi**, **Maurício Nogueira Lima**, **Ludovico Martino**, **Francesc Petit**, **Fernando Lemos**, de São Paulo, e muitos outros. No Rio de Janeiro, em 1958, o Museu de Arte Moderna cria, com o apoio do então Presidente da República Juscelino Kubitscheck, a Escola Técnica de Criação ETC com abordagem oposta à tradicional Escola de Belas Artes, originária do início do século XIX, quando prevalecia o academicismo e o conservadorismo.

Bea Feitler começou como designer em Nova York. No Brasil trabalhou na Revista Senhor. Fez cartazes, cenários e figurinos para o teatro de Maria Clara Machado. De volta aos Estados Unidos fez grande sucesso no mercado editorial americano.

Uma mulher pioneira

O Jornal do Brasil de 8 de março de 1998 veiculou reportagem intitulada “Pioneira no desenho para anúncios”, destacando a figura de Creusa de Oliveira, então com 75 anos, autodidata, que abriu às mulheres as portas das agências de publicidade.

A reportagem marcava o fato de ser a primeira mulher no País a trabalhar com desenho em publicidade. Por decisão paterna, ela nunca sentara numa carteira escolar, sendo educada em casa. Mudou-se de Manaus para o Rio de Janeiro e embora nunca tenha freqüentado uma escola, falava francês e espanhol.

Em 1938, com 15 anos e órfã, a mais velha dos irmãos teve de trabalhar para ajudar no sustento da família.

O primeiro emprego foi numa agência de publicidade, tornando-se em seguida free lancer para várias agências. Fez os cartazes dos filmes da Metro e da Atlântida. Jamais deixou o estúdio, onde continuou a produzir com traço original e refinado, desenhos de borboletas, flores, fantasias de dançarinas e mexicanos.

Na década de 70, Creusa, afastada da publicidade, fazia desenhos para estamparia de tecidos, lenços e plásticos para a Vulcan. Depois dedicou-se à jardinagem, escrevendo o livro “Guia para plantar com sucesso plantas e flores”, publicado pela Ediouro.





Caloi Barra
Forte,
designer
Claudio Rosa
1961.

Com o objetivo de fundamentar a proposta do novo curso, a diretoria do MAM encomendou a Tomás Maldonado a proposta de currículo, que contou com o apoio de Max Bill, autores interessados em trazer toda a

experiência desenvolvida na Bauhaus e em Ulm.

Em 1962, é criada pelo governador Carlos Lacerda, a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), um curso regular de desenho industrial em moldes internacionais, com professores como **Aloísio Magalhães**, pioneiro do *design* gráfico no Rio de Janeiro, **Alexandre Wollner** e **Norman Westwater**. Nesta época é organizada a Associação Brasileira de Desenho Industrial em São Paulo, com o objetivo, de reunir desenhistas que exercessem a profissão no País, de aproximar pessoas e entidades da área, de contribuir para a qualificação técnica e cultural do produto industrial, promovendo cursos e seminários, intercâmbios, publicações, pronunciamentos, defesa de direitos autorais, reconhecimento e a regulamentação da profissão do *designer*.

Neste mesmo ano, o Brasil envia uma representação de professores da FAUUSP para o Congresso Internacional de Desenho Industrial, em Paris, promovido pelo International Council of Societies of Industrial Design (ICSID).

A partir de 1964, as feiras promocionais da Alcântara Machado de utilidades domésticas (as **UDs**), no Ibirapuera, conferiam prêmios de desenho industrial para o *design* de móveis, assumindo caráter institucional, tornando-se o elo entre o mundo da produção e o mundo da cultura.

Elas tornam público e divulgam a atividade de um novo profissional: o desenhista industrial. Estas grandes exposições destacavam vencedores de linhas especiais de móveis, como o arquiteto escocês **Norman Westwater** e **Michel Arnoult**, parisiense de nascimento, que chegou ao Brasil em 1950 para conhecer Oscar Niemayer.

Ambos organizaram e implantaram a linha especial de móveis para a classe média, a Mobília Contemporânea, que ao lado da Oca de **Sérgio Rodrigues**, da Objeto, de **Geraldo de Barros**, da Mobilínea, de **Ernesto Hauner** e da Arredamento, nas décadas de 60 e 70, são a vanguarda da produção e venda de móveis com alta qualidade e *design* de grande sucesso.



*Poltrona para auditório,
1965
designer
Sérgio
Rodrigues,
Rio.*

Em 1979, a Federação das Indústrias do Estado de São Paulo instituiu o Núcleo de Desenho Industrial (NDI), com a finalidade de catalisar entidades e pessoas envolvidas com o desenho industrial no País. Afirmava não pretender a duplicação do trabalho de outras entidades que já atuavam na defesa do desenho industrial, como a Associação Brasileira de Desenho Industrial (ABDI), o Instituto de Desenho Industrial do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (IDI), a Associação dos Profissionais de Desenho Industrial de Nível Superior (APDINS). O interesse principal do núcleo, como explicou seu diretor **José Mindlin**, era “somar esforços junto com estas outras entidades complementando as atividades específicas de cada uma, sem se sobrepor a nenhuma delas, no sentido de colocar a questão do desenho industrial ao lado do desenvolvimento

*Dados da
Revista
Projeto 1990.*

industrial e tecnológico". O NDI se propunha a conscientizar as empresas e o consumidor da necessidade de um novo desenho industrial, afim de aperfeiçoar os produtos brasileiros e aproveitar toda a criatividade nacional, para dar vida a um *design* nosso, superando os antigos sistemas de cópia do estrangeiro, mesmo que se trate de um bom desenho.

Os anuários internacionais ainda eram bíblias na cabeceira dos *designers*. O raciocínio mais freqüente em matéria de desenho e desenvolvimento de produtos é que é melhor copiar o que já foi testado em mercados estrangeiros.

Como a história do *design* industrial brasileiro é recente, apesar da grande quantidade de produtos inspirados em modelos estrangeiros, havia de surgir uma tendência de adequar o nosso *design* às necessidades de mercado e baseada na nossa cultura, propiciando o surgimento de um desenho adaptado às nossas condições de produção e consumo, caracterizado por um estilo brasileiro, com uma linguagem que permitia a identificação imediata sem cair no nacionalismo xenófobo.

O NDI pretendia desmistificar certos preconceitos, que atribuem ao desenho industrial um caráter elitista e sofisticado. José Mindlin, então diretor da FIESP, declara por volta de 1979:

O óbvio é que as universidades e os museus exerçam sua missão de estudo e pesquisa em relação ao desenho industrial já que sabemos que é uma das principais expressões de arte do nosso tempo [...] um bom desenho de um produto industrial é como um bom projeto arquitetônico: melhora o desempenho funcional e torna o objeto atraente e agradável.

Em 1986, participaram do Congresso Espaço Design, primeiro grande encontro do design no Brasil: Alexandre Wollner, Adriano Branco, Anísio Campos, Afonso Amendola, Amaurí Guerra, Carlos Bratke, Celso Meirelles Santos, Dalton Eide, Alberto Kiss, Guilhermo Cerededa, Luiz Avendaño, Ulf John, Wagner Moschella, Fred Van Camp, Fúlvio Nanni, João Gomes Filho, José Renato, Luiz Augusto Kehl, Günther Oarschek, Hans Donner, Lincoln Seragini, Maria Cecília Loschiavo dos Santos, Ney Galvão, Paulo Jorge Pedreira, Ricardo Guerra Flores, Sérgio Rodrigues e Susana Padovano.

Em 1987 é fundada a revista *Design & Interiores*, publicação da Projeto Editores Associados, em São Paulo. Em 1990, acontece a primeira Bienal Brasileira de *Design* em Curitiba, promovida pelo Governo do Paraná, com o apoio da Universidade Federal do Paraná.

*Revista
Habitat,
João Carlos
Cauduro,
FAU/USP.*

*Revista
Habitat,
Lúcio
Grinover,
FAU/USP.*

*Eliseu R.
Santos
Revista AP.*

Outras associações profissionais

Associação Profissional dos Desenhistas Industriais do Rio de Janeiro (APDI/RJ), criada em maio de 1978.

Associação Profissional dos Desenhistas Industriais de Pernambuco (APDI/PE), criada em maio de 1979.

Associação Latino-Americana de Desenho Industrial (ALADI), 1980, Colômbia. Departamento de Tecnologia do Núcleo de Desenho Industrial da FIESP/CIESP (DETEC/NDI), 1982, São Paulo. Laboratório de Desenho Industrial da UFPB, Campina Grande, Paraíba, 1982. Laboratório Brasileiro de Desenho Industrial (LBDI), Florianópolis, 1984, iniciativa do CNPq, Governo do Estado, Universidade Federal de Santa Catarina e Federação das Indústrias de Santa Catarina, que se dedica a pesquisa aperfeiçoamento de recursos humanos e ao atendimento à industria.

APDI/MG e APDI/PR, 1985.

Instituto Nacional de Artes Gráficas (INAG), Rio de Janeiro, 1987, vinculado à Funarte.

Associação Brasileira de Ensino de Design (ABENDI), criada em setembro 1988, em São Paulo.

Associação Nacional dos Designers/Brasil (AND/BR), fundada em 1988 durante o 5º. Encontro Nacional dos Desenhistas Industriais (ENDI), em Curitiba.

Associação Brasileira de Ergonomia (ABERGO),

Associação dos Designers Gráficos (ADG), fundada em agosto de 1989, em São Paulo.

Personalidades do *design* brasileiro

O arquiteto **Lúcio Costa**, autor do plano diretor de Brasília e do Centro Administrativo da Bahia, nasceu em Toulon, França, em 27 de fevereiro de 1902. Filho de brasileiros em serviço no exterior, após retornar ao Brasil, em 1917, estudou pintura e arquitetura na Escola Nacional de Belas Artes, diplomando-se em 1924. Em 1930 é nomeado diretor da Escola Nacional de Belas Artes, onde introduz mudanças no sistema de ensino. No ano seguinte, reformula o 38º Salão Nacional de Belas Artes, nomeando para o júri, entre outros, Manuel Bandeira e Anita Malfatti. Em 1936, consegue convencer **Le Corbusier** a vir ao Brasil avaliar o projeto para o edifício-sede do Ministério da Educação, no Rio de Janeiro.



Em 1938 projeta, ao lado de **Oscar Niemeyer**, o pavilhão brasileiro da *New York World's Fair*.

Em 1957, vence o concurso nacional para a elaboração do Plano Piloto de Brasília. No ano de 1960, recebe o título de professor *honoris causa* da Universidade de Harvard (EUA). Quatro anos depois, é chamado para chefiar a equipe que projetou a recuperação de Florença (Itália), afetada por uma inundação. Falece em 13 de junho de 1998, no Rio de Janeiro.

Lina Bo Bardi, arquiteta e *designer* italiana, especialmente de móveis, demonstrava uma grande preocupação com o social. Achilina Bo nasceu em dezembro de 1914 em Roma e foi batizada no Vaticano. Chegou ao Brasil em 1947. Sua principal obra é o Museu de Arte de São Paulo (MASP), na Avenida Paulista, projetada em 1957 e concluída em 1968.



Em 1951, fez a Casa de Vidro, no Morumbi, bairro nobre de São Paulo, onde morou por 40 anos e hoje é sede da fundação que leva seu nome. Transformou a antiga fábrica de geladeiras, no bairro Pompéia, zona oeste da capital, em uma das filiais do Serviço Social do Comércio (Sesc). No bairro da Bela Vista fez o projeto do Teatro Oficina. Decidiu, ainda na adolescência, o que queria fazer da vida e fez no colegial, no Liceu Artístico, um preparatório para a Faculdade de Arquitetura. Nessa época de colégio, conheceu Pietro Maria Bardi, 14 anos mais velho e intelectual respeitado, com quem se casaria em 1946. Em agosto de 1943, época da Segunda Guerra Mundial, Lina morava em Milão, no norte da Itália, e escapou por pouco de um bombardeio dos aliados. Tinha 28 anos, já era arquiteta e felizmente não estava em seu escritório quando ele virou pó. Tinha temperamento forte e espírito crítico. Além de São Paulo, deixou trabalhos em outras cidades brasileiras: em Salvador, organizou o Museu de Arte Moderna e Arte Popular e a restauração do Centro Histórico. Uma embolia pulmonar a levou à morte aos 78 anos, em 20 março de 1992.

O período em que Lina esteve trabalhando na Bahia no final dos anos cinqüenta e início dos anos sessenta, seria aquele em que ela se dedica profundamente à cultura popular do Nordeste [...] concebendo e dirigindo o Museu de Arte Popular da Bahia, ao lado do Museu de Arte Moderna, no Solar do Unhão".

Cinco anos entre os brancos, de Olívia Fernandes de Oliveira, na publicação "Diáspora Negra" FAUFBA/IAB, 1998.

Pietro Maria Bardi, italiano, radicado no Brasil desde 1949, crítico e historiador da arte italiana, foi o fundador do MASP, o Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand.



O Professor, como gostava de ser chamado, naturalizou-se logo depois de chegar ao Brasil em 1947. Morreu como presidente de honra do MASP, do qual foi diretor por mais de 40 anos. Sob sua direção, foram adquiridas para o acervo obras de Renoir, Ticiano, Rafael, Van Gogh, Modigliani, Gauguin, Toulouse-Lautrec, Cézanne, Picasso e outros artistas célebres. Sua saúde foi se debilitando desde o falecimento de sua esposa, em 1992, a arquiteta italiana Lina Bo Bardi.

Trechos do texto de Ethel Leon, *O senhor Masp*, para a revista Design & Interiores, nº 18.

Descobri que em São Paulo, uma cidade de caráter industrial, não se falava em design. Então fundei uma escola de design. O Brasil vivia um período eufórico. Já começavam a ser colhidos os frutos da política de industrialização de Getúlio Vargas, apoiada na substituição das importações do período da guerra. Depois de um longo período, respirava-se democracia no país.

Pietro Maria Bardi

Fascista na juventude, mulherengo e notável professor sem ter concluído o curso primário, nenhum outro imigrante contribuiu tanto para a cultura brasileira quanto Pietro Maria Bardi. Tinha admiração declarada por Mussolini e na sua gigantesca iconografia pessoal, existe uma fotografia, muito divulgada na Itália e no Brasil, onde ele aparece - belo, jovem, elegante – caminhando, lèpido como sempre, ao lado do ditador. Admiração que durou pouco tempo e transformou-se em decepção ao longo dos 100 anos que viveu. Pietro Maria Bardi morreu em São Paulo, às seis horas da manhã do dia 1 de outubro de 1999. Completaria 100 anos no dia 21 de fevereiro do ano 2000. Coube a Bardi chamar a atenção dos industriais para o *design*, enquanto na Europa era fato usual.



Maurício Nogueira Lima, arquiteto, professor de programação visual da FAU/USP, pintor concretista, designer criador de marcas famosas e projetos de sinalização.

Foram alunos da escola de *design* da Rua 7 de Abril, centro da cidade de São Paulo: Alexandre Wollner, Ludovico Martino, **Maurício Nogueira Lima**, Glória Nogueira Lima, Lauro Pressa Hardt, Isolde Brams, Virgínia Bergamasco, Irene Ruchti, Emilie Chamie, Aparício Basílio da Silva, Antonio Maluf, Luiz Hossaka e outros.

Ruben Martins, um dos mais importantes *designers* brasileiros, morreu aos 39 anos em 1968 e foi com seu nome que a ABDI batizou o primeiro prêmio de comunicação visual no Brasil, instituído pela Comgás, em 1975. Em menos de 10 anos de trabalho profissional, criou mais de cinqüenta marcas, além de embalagens e campanhas da época. Paulista de Piratininga, nascido em 1929, viveu na Bahia em meados dos anos 50. Em 1955 voltou para São Paulo, começou a trabalhar com **Geraldo de Barros**, na Unilabor, como decorador e desenhista de móveis.

O trabalho gráfico de Ruben Martins era mais avançado que a sua pintura acadêmica, que caminhava para o construtivismo. Fundou a Forminform, estúdio de design e criou marcas famosas como Bozzano, em 1960, Casa Almeida, Braspérola, Procienx, Friusa, Hotel Tropical. Em 1963, voltou à Bahia para a elaboração de uma grande publicação para o Centro Industrial de Aratu, marco do design gráfico na Bahia e no Brasil.

Trechos do artigo de Ethel Leon e de Fernanda Martins, filha de Ruben, para a revista D&I nº 15.

Alexandre Wollner, pioneiro do design gráfico moderno no Brasil, coloca em prática uma concepção de design embasada no pensamento metodológico racional, ou seja, a integração arte e tecnologia. Em quase meio século de atuação, Wollner é responsável pela divulgação desta

metodologia na área do design e pela identidade visual de diversas empresas. Por sua atuação pedagógica, continua influenciando os designers brasileiros com um trabalho conceitual e de qualidade, que alia criatividade e experiência. Foi pintor concretista, estudou na



Marcas de
Alexandre
Wolner

Escola de Ulm e na Universidade de Toronto (Canadá) em 1973, no IAC-Escola de Arte Contemporânea do Masp em 1951/53. Participou do escritório Forminform e na formação do Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) em 1963. Presidente da extinta Associação Brasileira de Desenho Industrial - ABDI, foi delegado oficial nos Congressos da CSID na Áustria e no Japão. Em 1962 abriu seu próprio escritório.

Geraldo de Barros nasceu em 1923, em Xavantes, interior de São Paulo. Fotógrafo, estudou gravura na Escola Superior de Belas Artes de Paris, onde conheceu os trabalhos de Cartier-Bresson de Georgio Morandi e François Morellet. Em 1952, fundou o grupo Ruptura com Waldemar Cordeiro e Luís Sacilotto, referências da arte concreta no Brasil. Dois anos depois iniciou trabalhos na área das artes gráficas e desenho industrial, com grande receptividade. Sonhava com escritório de *design*, quando, em 1953, Max Bill lhe oferece uma vaga no curso na

recém-inaugurada Escola de Ulm. Decide ceder sua bolsa para Alexandre Wollner. Com o retorno de Wollner em 1958, Geraldo de Barros e Ruben Martins fundam a **Forminform**. Juntam-se a eles **Karl Heinz Berfmiller**.

Aloísio Magalhães nasceu em Recife mas atuou no Rio de Janeiro durante muitos anos. Editor e teórico de comunicação visual, foi idealizador e professor da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), sendo sua principal preocupação a identidade brasileira.



Carmélio Cruz, um designer especial. Artista plástico, cenógrafo e figurinista de cinema. Criador de magníficas estamparias para a Rhodia.

Este é o período desenvolvimentista de Juscelino, da instalação da poderosa indústria automobilística, de Niemayer, do cinema novo, da bossa nova. Os *designers* lançam um manifesto cuja finalidade principal era atingir o novo industrial com a filosofia “a boa forma vende mais.”

Em 1959 o grupo **Forminform** se separa e Ruben fica sozinho. Mas continuou sendo o mais importante escritório de design de São Paulo. Geraldo de Barros dizia que Alexandre Wollner era ortodoxo e Ruben um transgressor, mas todos eles se tornaram figuras importantes no cenário nacional. Passaram pela Forminform vários designers como **Emilie Chamie, João Carlos Cauduro**, mais tarde professor de Programação Visual da FAUUSP e do escritório Cauduro/Martino junto com o arquiteto **Ludovico Martino, Diana Loeb e Paulo Jorge Pedreira**,

que também andou pela Bahia e foi depois para a Escola Superior de Desenho Industrial, no Rio de Janeiro.

Alguns *designers* brasileiros tiveram suas obras publicadas em revistas internacionais, entre eles: **Sandra Abdalla**, ilustradora do *Jornal da Tarde*; **Walbercy Ribas Camargo**, desenhista de animação; **Zélio Alves Pinto, Rubem Campos Grillo, Vilma Gomez, Bruno Liberati, Oswaldo Miranda e Caribé**, estes últimos, chargistas da revista *Raposa*, suplemento do jornal *Diário do Paraná* que, juntamente com **Luis Trimano**, foram divulgados internacionalmente pelo *Anuário Graphis*.

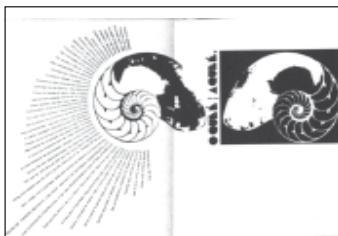
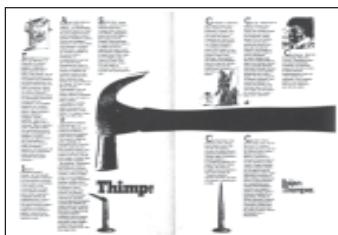
Caricatura de
Bruno
Liberati
publicada
na página
literária
do Jornal do
Brasil, a
propósito de
estudos de
Freud, por
volta de 1985.



Ilustração
política de
Rubem
Campos
Grillo
gravada em
madeira
(xilogravura)
entitulada
"Leões",
realizada por
volta de
1885 e
reproduzida
no Graphis
Annual
86/87.



Páginas do
Raposa,
suplemento
do Diário do
Paraná, com
textos e
ilustrações
satíricas.



Parte 2

DESIGN NA BAHIA DA DÉCADA DE 50 À 90



Hector Julio Paride Bernabó,
Caribé, viveu na Bahia
desde início dos anos 50.



Jacyra Oswald,
atou como designer na Bahia
nas décadas de 1960 e 1970.



Calazans Neto
atou como designer nas décadas
de 1950 e 1960.



Sinalização dos designers
Orlando Varéda e
Cristina de Rescalá.



Gerard Pierre Lauzier,
residiu na Bahia desde o fim
de 1950 até 1964.



Maria Tavares, arquiteta
e Lena Coelho, pintora,
designers do CPC,
1963 e 1964.



Marca do designer
Humberto Vellame
para a casa de Jorge Amado.



Ilustração do designer
Enéas Guerra.



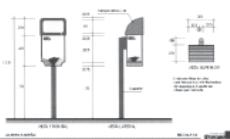
Jacques Kalbourian, viveu na
Bahia até fins dos anos 60.



Lênio Braga, designer e pintor
atuou na Bahia de 1955 a 1967.



Semáforos criados pelo designer
KK Salles.



Página do Manual de Sinalização
do designer
Gualter Costa Lima.

A Bahia e as indústrias nos tempos da colônia

Pesquisas feitas para a Federação das Indústrias do Estado da Bahia sobre o período pré-industrial no Estado revelam a existência de manufaturas especiais, mas não descrevem o processo de criação desses produtos. Não vão além do arquivo de algumas embalagens. Em investigações mais recentes, são encontradas os elementos de influência do *Art Nouveau* em produtos importados e consequentemente em produtos brasileiros.

Memória da Federação das Indústrias do Estado da Bahia, de Anna Amélia Vieira Nascimento, 1997.

As primeiras informações mostram que simultaneamente com a indústria do açúcar, nos tempos da Colônia, floresceu a **indústria naval** realizada por engenheiros chegados ao Brasil na época do Governador Manuel Teles Barreto. Existe o registro da construção de numerosas embarcações: bergantins, brigues, caravelas, corvetas, fragatas, galeões, galeras, escunas, patachos e charruas.

Em 1650 construiram um galeão de 800 toneladas, na Ribeira das Naus, local do antigo Mercado. Para a execução desta embarcação utilizavam as matérias primas da madeira e das fibras que eram encontradas nas florestas do litoral sul, Ilhéus e Porto Seguro.

No fim do século XVIII, a criação e o desenvolvimento de indústrias no Brasil passaram por um período negativo, em virtude da impossibilidade de construir novas fábricas, a partir de alvará de D. Maria I (5 de janeiro de 1785) que proibia a existência de fábricas na Colônia, devido ao grande número de fábricas e manufaturas que haviam sido implantadas no Brasil.

O referido alvará ordenava o fechamento das existentes e, principalmente as de **tecidos finos e bordados**, fazendo ressalva à produção de panos grosseiros usados para vestir escravos e enfardar produtos de exportação, pois esta produção não interessava às metrópoles européias. Este alvará vigorou até a nova política, decorrente da mudança da corte portuguesa para o Rio de Janeiro e foi revogado em 1808 por D. João, Príncipe Regente de Portugal.



Marca da Fábrica de Tecidos Empório Industrial do Norte.

Na Bahia, as primeiras **fábricas de tecidos** de algodão surgiram por volta de 1840, no Recôncavo, para onde convergia a abundante matéria-prima (o algodão), vinda de Sergipe e Alagoas, tendo sido a primeira a Fábrica Todos os Santos, situada em Valença, depois chamada Companhia Valença Industrial de Tecidos. Muitas outras, até o fim do século XIX, passaram a se reunir em torno de empresas maiores. Por exemplo, a Companhia União Fabril, a Companhia Progresso Industrial e especialmente a Companhia Empório do Norte ou Fábrica Luiz Tarquínio, de 1891, pioneira em assistência social aos operários e, por isto, primeira em justiça social no Brasil. No ano de 1860, tornou-se a Bahia o maior centro têxtil do País, embora não exista nenhum registro das padronagens que produziu. As fábricas que mais se desenvolveram, além das

Rótulo da embalagem de Punch Cigarrros Especiais.



de tecidos, foram as de rapé, charutos, sabão, chapéus, consideradas as melhores do gênero e que requeriam um desenho especial para seus rótulos e embalagens. A guerra de Independência da Bahia provocou a destruição de uma **fábrica de vidros** que importara artífices especializados para essa finalidade.

Outras indústrias: fábricas de sabão, de velas, de torrefação de café, de cacau e sua transformação (chocolate, bombons), aguardente, bebidas e, finalmente, a fundição de ferro.

Especiais foram as indústrias de cerâmica (telhas, tijolos e pisos) matéria prima de Nazaré, Maragogipe e Jaguaribe, onde eram produzidas louças de barro.

Em 1923, organização ligada a uma família de italianos, a Fratelli Vita, que produzia sucos engarrafados e gaseificados, inicia sua produção de cristais, com qualidade e *design* de nível internacional.

A indústria de **fumo** propiciou a criação de uma grande quantidade de rótulos e embalagens para cigarros e charutos, especialmente para as maiores fábricas, como

Rótulo da caixa de charutos
Dannemann & Cia, de São Felix, Estado da Bahia, premiado em Bruxelas, em 1910, e em Turim, em 1911.



Dannemann e Suerdieck. De origem alemã, não perderam seus vínculos com a pátria de origem e transmitiam a seus empregados a fidelidade à cultura germânica e o conhecimento da língua alemã. Durante a Guerra, dez deles foram presos e acusados de súditos do “Eixo”, sendo, portanto, considerados nocivos à segurança nacional, germanófilos, com idéias nazistas. Percalços da guerra. Na década seguinte à Segunda Guerra Mundial, um estilo especial determinou a característica do *design* brasileiro, vindo de São Paulo e originado no desenho da Bauhaus e na Escola de Ulm: o do suíço Max Bill. Esta influência se deve também ao fato de que muitos produtos industrializados utilizavam bitola internacional, imposta pela maquinaria estrangeira.

Memória da Federação das Indústrias do Estado da Bahia, de Anna Amélia Vieira Nascimento, 1997.

As indústrias gráficas

O Conselho interino do Governo da Província da Bahia, em meio a armamentos e apetrechos de guerra, recebe uma tipografia, acompanhada do seu diretor José Francisco Lopes, mestre de imprensa, em 12 de fevereiro de 1823, que se instalou em Cachoeira, provida de prelo manual e caixas de tipos, pessoal técnico e aprendizes, a Tipografia Nacional. Mais tarde, exatamente em 1831, foi transferida para Salvador.

Dados extraídos de A tipografia Imperial e Nacional da Bahia, de Renato Berbert de Castro, 1984.

Em seguida alguns documentos afirmam que, desde 1823, centros gráficos que imprimiam livros e jornais foram registrados no livro de oficinas de impressões e depositados no Arquivo Municipal de Salvador. Nesse espaço de tempo (1823 até 1927), foram computados 52 jornais e 41 periódicos em Salvador, cidade pouco

populosa, cujos habitantes eram, em sua maioria, analfabetos. O primeiro jornal foi de Manuel da Silva Serva, *Idade d'Ouro*, de circulação nacional.

A disputa republicana fez surgir em todo Brasil muitos jornais de pouca duração.

A partir da Segunda Grande Guerra, com a importação de equipamentos e a produção de máquinas nacionais, o setor se desenvolveu extraordinariamente, impulsionado por um mercado crescente e por inovações tecnológicas. Apesar da contribuição, (pouca e preciosa) que algumas publicações trouxeram, acredita-se que toda a história das Artes Gráficas e do *design* na Bahia ainda está por ser escrita de forma definitiva. Desenhistas, tipógrafos, fazedores de jornais, de panfletos e revistas, toda essa parafernália impressa que deve ter empolgado o cidadão baiano ao longo dos anos com suas charges, ilustrações, capas e cartazes, retrata um tempo de grandes acontecimentos históricos e culturais e seu registro necessita ser sistematicamente resgatado e organizado. Bem-vindas as novas investigações da juventude que ora estuda nas nossas faculdades de Comunicação e Design, que já são muitas.

Os pioneiros: Arthur Arezio

Texto de Luiz
Guilherme
Tavares,
jornalista
e editor.

O empreendedor **Arthur Arezio da Fonseca** (1873-1940) foi um dos introdutores da clicheria e da fotografia em Salvador. Aprendeu Artes Gráficas no Liceu de Artes e Ofícios e, aos 14 anos, iniciou a carreira de tipógrafo. Em 1900, na virada do século, aos 27 anos, cursou Desenho na Escola de Bellas-Artes. Já acumulava então vasta experiência em jornais e lançara

a Revista Typographica (*quatro números, em 1987*)
e A Malagueta, periódico humorístico, ilustrado, que circulou
de dezembro de 1897 a dezembro de 1898 (12 números).
Arthur Arezio iniciou o século XX como novo sócio da
Associação Typographica Bahiana e, em 1905, lançou seu
primeiro livro – Serões typographicos. Lançaria até o fim da
vida outros quatro – Esboço typographico (1907), Machinas
de Compor (1916), Revisão de provas typographicas (1925)
e Diccionario de termos graphicos (1936). Essa última obra é
pioneira – não havia nenhuma publicação dessa natureza em
idioma português.

Manoel Querino (1851-1923)

Foi, sobretudo, pesquisador e cronista de costumes. Negro de origem pobre, foi também vereador e líder de movimento operário. Publicou *Artistas Baianos*, em 1916, e *A Bahia de Outrora*, cujo tema são os vultos e fatos populares baianos (reeditado em 1922) e onde são encontradas indicações sobre o *Maculelê*, dança típica de Santo Amaro da Purificação. Com estas pesquisas colocou-se ao lado de figuras importantes das Ciências Sociais que, de forma direta ou indireta, tiveram o negro na mira de suas narrativas, como Roger Bastide, Artur Ramos, Gilberto Freyre, Nina Rodrigues e Luiz da Câmara Cascudo. Também participou da publicação *Bailes pastoris na Bahia*, ao lado de Melo Morais Filho, J. N. de Almeida Prado, Carlos Ott, com prefácio de Pinto de Aguiar e ilustrações de Caribé, editado em Salvador pela Livraria Progresso, (1957). Querino escreveu sobre o fenômeno do comportamento extravagante dos negros durante as manifestações fetichistas, na publicação *A Raça Africana*, editado, também pela Livraria Progresso.

Maria das
Grácas de
Andrade Leal
Historiadora
do Liceu de
Artes e
Ofícios da
Bahia,
Professora da
Universidade
do Estado da
Bahia e
Doutoranda
da Pontifícia
Universidade
Católica de
São Paulo
(PUC/SP).
Salvador, 07/
10/2002.

Passados 79 anos da morte de Manuel Raymundo Querino, procuramos resgatar uma memória como inspiração de vida a ser refletida neste presente século XXI, ao identificá-lo entre alguns dos sujeitos históricos de destaque para o Brasil, e para a Bahia em particular. Manuel Querino se constitui em personagem singular, apesar de plural, destacado pelas estratégias que utilizou para dialogar com uma sociedade marcada pela discriminação racial e exclusão social. Transitou pelos salões das elites letreadas e experimentou a vida dos humildes trabalhadores excluídos.

Artífice, artista, operário, político, professor, historiador, etnólogo, escritor, ícone do design baiano, funcionário público são referências que distinguem Manuel Querino em suas experiências, lutas e sonhos. Nasceu em Santo Amaro da Purificação a 28 de julho de 1851, tornando-se, aos 4 anos de idade, órfão de pai e mãe, descendentes de africanos. A partir de então, sob a tutela do Bacharel, Professor e Político Manuel Correia Garcia, a cidade do Salvador se constituiu no palco das suas realizações. Percorreu diversos caminhos, construiu itinerários, elaborou estratégias que o conduziram a participar ativamente de cenas que compuseram o quadro das transformações sociais, políticas e culturais que marcaram o processo de desestruturação do modelo de sociedade apoiada na escravidão e constituição da universalização do trabalho livre.

Estudou humanidades e desenho no Liceu de Artes e Ofícios da Bahia (1872-1876), enquanto trabalhava como pintor-decorador em obras de construção civil. Seguiu o seu mestre Miguel Navarro & Cañizares na criação da Academia de Belas Artes (1877), participando da sua instalação, quando contratado para os serviços profissionais de pintor-decorador, por ocasião das reformas do Solar Jonathas Abbott, local inicial de instalação. Ali diplomou-se Desenhista (1882), onde também cursou Arquitetura. Manuel Querino teve, na Academia, seu nome destacado entre os alunos fundadores. Teve diversos trabalhos premiados, conquistando medalhas de bronze, prata e ouro. Foi pioneiro na elaboração de um "Plano de Casas Escolares Adaptadas ao Clima do Brasil" (1884) e autor do projeto visual dos bondes de Salvador. Produziu trabalhos didáticos sobre desenho linear e geométrico ("Desenho Linear das Classes Elementares" e "Elementos de Desenho

Geométrico"), supondo-se serem os precursores do que atualmente conhecemos por design.

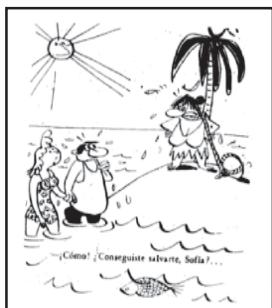
Tornou-se professor de Desenho Industrial e Desenho Geométrico, atuando em instituições de ensino dedicadas às classes populares como no Liceu de Artes e Ofícios (1905-1921), onde recebeu o título de sócio benemerito, em reconhecimento aos serviços prestados, por lecionar gratuitamente, e no Colégio dos Órfãos de São Joaquim.

A sua fase de militância política (1876-1899) foi significativa para os rumos do nascente movimento operário na Bahia e no processo de constituição do regime republicano, chegando a tomar assento no Conselho Municipal por duas legislaturas. Após seu último mandato de Vereador (1897-1899), passou a dedicar-se ao ensino e à produção intelectual, participando de atividades no Instituto Geográfico e Histórico da Bahia, onde fora sócio-fundador e honorário, nos legando vasta obra sobre as artes na Bahia, os costumes, o cotidiano e a cultura afro-brasileira. As classes populares, o povo trabalhador, os artistas e operários, nos diversos matizes, foram a sua fonte preferencial de inspiração e de aprendizado. No seu texto, Querino se revela e testemunha a sua experiência de homem negro e trabalhador que não desistiu de mostrar e provar que a sociedade brasileira foi construída pelos braços africanos, pelos talentos de artistas e operários negros, mestiços, brancos e pela dignidade de um povo que merecia ser reconhecido em sua cidadania. Decepcionado com o destino da universalização do trabalho livre e da implantação da República, Querino morreu reivindicando o lugar do povo no seio de uma sociedade justa e inclusiva. No dia 14 de fevereiro de 1923, o féretro do cidadão Manuel Raymundo Querino saía de sua casa, no Matatu Grande, acompanhado de grande número de amigos e admiradores em direção ao Cemitério das Quintas dos Lázarios.

Depois da Segunda Guerra, o Brasil

experimentou uma febre de modernização refletida também nas artes gráficas. No segundo governo Getúlio Vargas e no governo Juscelino Kubitschek, a renovação de valores e costumes fazem da década de 1950 um período de grandes transformações. A chegada definitiva do sistema de impressão offset propicia a impressão de jornais e revistas com nova aparência, alterando os padrões editoriais. Os designers se viram, de repente, divididos entre a tradição artesanal e o progresso industrial, enfrentando grandes desafios. Em meio a estes contrastes, surgem artistas e designers gráficos na Bahia, com características especiais, ora refletindo um caráter provinciano, ora mostrando já um engajamento sistemático com o fascinante estilo internacional, resultado do contato com publicações estrangeiras como o Anuário Graphis (suíço), a revista Idea (japonesa) e o Art Direction (americano), que chegavam com freqüência até nós.

O design em Salvador no fim da década de 50



Charge
publicada no
livro
“Carybé”,
editado pela
empresa
Norberto
Odebrecht,
em 1989.

Na década de 50 chegou à Bahia Hector Julio Paride Bernabó, o **Caribé**. Nascido em 7/2/1911, artista plástico argentino, cuja obra tem a marca inconfundível do *designer*. Embora na Bahia ele tenha exercido exclusivamente a função de pintor, tinha o hábito de fazer desenhos humorísticos obscenos em guardanapos nos restaurantes,

para divertir os amigos. Hoje são preciosidades. Fez ilustrações na Argentina para os periódicos *Pregon*, *El Diário*, *La Nación* e *Crítica* e, neste, charges no período entre 47 a 49. Muitos dos seus desenhos podem ser encontrados na publicação *Carybé*, onde constam

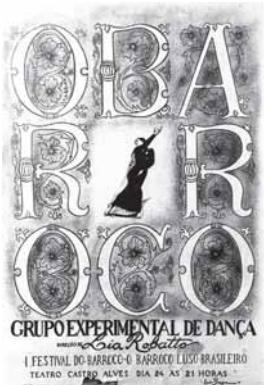
reproduções de trabalhos para publicidade, capas, ilustrações, desenhos humorísticos, cenografia e figurinos para obras famosas como Macunaíma, para os livros de Jorge Amado, abertura de telenovelas da TV e muitas outras especialidades do grande *designer* que foi. Faleceu em 1997.

Em 1955 aparece Lênio Braga, paranaense de nascimento, pintor, desenhista, gravador, fotógrafo e designer gráfico. Conta Mário Cravo que Lênio, quando chegou a Salvador, foi morar numa locomotiva abandonada em S. Joaquim, na Estação Ferroviária da Calçada. Fez o livro do mestre Didi sobre os orixás e eguns da ilha de Itaparica – Porque Oxalá Usa Ekodidé – cuja primeira edição tinha apenas 100 exemplares. Criou cartazes para o teatro e eventos como o Barroco Luso/Brasileiro. Em 1966, foi contemplado com o Prêmio Nacional de Pintura, na Primeira Bienal da Bahia. Nas obras dos anos 60, desenhou militares, o que lhe acarretou problemas com a censura da época, 1973. Morreu jovem, no Rio de Janeiro, em pleno carnaval.

No Colégio Estadual da Bahia, jovens estudantes – Glauber Rocha, Fernando da Rocha Peres, Paulo Gil Soares e **Calazans Neto** – se reuniram em torno da poesia. Nasce a **Jogralesca**, a declamação teatralizada. Suas apresentações causam o maior entusiasmo em meio à juventude. Em seguida, criam a revista Mapa, com textos poéticos e ilustrações de Calazans em xilogravura.

A influência desses jovens foi tão forte que se costuma falar na “geração Mapa” como o tempo em que predominou

*Cartaz de
Lênio Braga
para o Grupo
Experimental
de Dança de
Lia Robatto*



o interesse pela poesia. Calá, como também é conhecido o artista plástico, foi durante muitos anos programador visual *free lancer*, sempre presente na empresa Artes Gráficas de **Zitelman Oliva** e seu cunhado, **Hélio Vieira de Santana**, à época conhecida como a maior tipografia de Salvador e tão famosa como a gráfica da Fundação Gonçalo Muniz. **Artes Gráficas** prestava serviços diversos, inclusive políticos, como a impressão dos panfletos que ilustraram a revolta estudantil decorrente da renúncia de Jânio Quadros. À noite, era certa a chegada diária dos panfletos coloridos, à Faculdade de Medicina do Terreiro de Jesus, ocupada pelos estudantes rebeldes. As tiras dobradas na horizontal, com ilustrações de Calá, em xilogravura, e impressas gratuitamente na Artes Gráficas.

Ruben Martins, de São Paulo, veio para a Bahia praticar o sonho de ser pintor. Era amigo de Lênio Braga, Carybé e Mário Cravo (em cujo atelier todos trabalharam durante alguns anos). A atividade de *designer* exerceu posteriormente e em caráter definitivo em SP, onde foi proprietário do estúdio *Forminform*.

No início da década de 60, retorna a Salvador a convite da direção do Centro Industrial de Aratu, para realizar graficamente a publicação do *Plano Diretor do CIA*, considerada um marco no *design* gráfico no Brasil. Nesta tarefa, foi auxiliado por alguns arquitetos baianos que trabalharam com Sérgio Bernardes (autor do projeto arquitetônico), entre eles, **Jorge Maldonado**, peruano, **Pedro Rosa Rocha**, baiano, além dos *designers* **Orlando Varêda**, paraibano, e **Jacques Kalbourian**, francês, todos artefinalistas daquela publicação.

Nesta época, começa a surgir nas faculdades de Arquitetura o interesse dos estudantes pelo *design* gráfico. Na Bahia, **André Sá, Chico Mota e Jorge Oliver** ensaiavam este trabalho, quando organizaram o primeiro mapa turístico de Salvador, para a então Superintendência de Turismo de Salvador (Sutursa).

Os anos 60. A euforia libertária como raiz de toda a efervescência

1961.

A renúncia do presidente do Brasil Jânio Quadros seria o novo palco para o surgimento de grandes acontecimentos. O País estava sob forte esquema político, diante da posse do vice João Goulart. O estado de sítio é decretado pelos ministros militares, que se recusam a dar-lhe posse. O Congresso se nega a vetar a posse e institui o sistema parlamentar. Assume finalmente, Jango, o novo Presidente, em meio a greves e distúrbios. E finalmente cai, ruidosamente, em 64.

Chega **Lina Bo Bardi** para a direção do Museu de Arte Moderna, criado no governo do udenista Juraci Magalhães, a partir da doação de algumas obras feita por Assis Chateaubriand, o grande chefe dos Diários Associados. Influenciados pela criação do Museu de Arte de São Paulo (MASP), Odorico Tavares, chefe dos Diários Associados na Bahia, e o artista Mário Cravo Júnior convenceram o Governador a convidar Lina para dirigí-lo.

Os critérios e o estilo das exposições mostravam a marca européia que também influenciou São Paulo: a Escola de Ulm. Além disso, Lina havia trabalhado na Olivetti, era arquiteta e *designer* de móveis. Encontrou alguns artesãos em Salvador, como o **mestre Abílio**, gráficos talentosos e habilidosos marceneiros. Acompanhou de perto a confecção do mobiliário e o acabamento arquitetônico do novo museu no Solar do Unhão, para onde foi transferido o Museu, diante do fato de que não poderia mais ocupar o Teatro Castro Alves (local da sua inicial instalação),

por imposição de uma grande reforma. Viveu cercada e admirada pela juventude intelectual, mas saiu da Bahia desgostosa com os acontecimentos que permeavam o golpe militar de 64, quando foi obrigada a fazer uma grande exposição de material bélico do exército nas instalações do MAM, no Dia do Soldado. Naquele momento, qualquer envolvimento com o poder poderia significar a demonstração de adesão à ditadura militar. Seu sonho na Bahia era o Museu de Arte Popular. Chegou a redigir um grande projeto, a “CETA – Centro de Estudos de Trabalhos Artesanais”, tendo, inclusive, realizado uma exposição para a qual reuniu grande variedade de objetos da cultura popular brasileira. Essa exposição inaugurou a nova sede do MAM da Bahia no Solar do Unhão (restaurado por ela) e foi, depois, levada para São Paulo onde foi mostrada no Parque Ibirapuera. Mais tarde, essa mesma exposição deveria seguir para a Itália, tendo sido, porém, embargada pelo Governo Brasileiro, já no início da ditadura militar, e em seguida desapareceu misteriosamente.

Em 1962, o **Movimento de Cultura Popular de Recife**, criado sob o governo considerado revolucionário de Miguel Arraes, organiza e apresenta, durante o Congresso da UNE, exposição de farto material de arte e cultura, produzidos em Pernambuco. Seu objetivo principal era “levar a arte ao povo” com as Praças da Cultura e criar uma nova mentalidade nacionalista nos intelectuais. Este movimento ganha solidez e apoio financeiro oficial, para a apresentação do espetáculo teatral *Julgamento em Novo Sol*, de Augusto Boal e dirigido por Nelson Xavier, e influencia a criação de outros movimentos no Rio de Janeiro e em Salvador.

Naquele momento, o Centro Popular de Cultura, o CPC da Bahia inicia suas atividades através do teatro engajado, com o apoio dos grupos católicos de esquerda como a JUC – Juventude Universitária Católica, do Partido Comunista, da POLOP (Política Operária) e de toda uma juventude ansiosa por novas atividades culturais e ações políticas de vanguarda. Surge em seguida ao CPC criado no Rio de Janeiro, assumido nacionalmente pela UNE, sob a direção de Oduvaldo Viana Filho, o Vianinha, Leon Hirschman, Carlos Estevan Martins e outros artistas e intelectuais, trazidos para cá pela “UNE Volante” (estudantes/atores). Apresentam o espetáculo “Revolução na América Latina”. A meta inicial era convocar a população, principalmente a população carente a “participar da luta pela libertação econômica do país, pela implantação da justiça social que só aconteceria com a distribuição justa das riquezas criadas pelos que trabalham” (Ferreira Gullar). Cultura e arte popular passam a ser discutidas com ênfase pelos intelectuais.

A UNE Volante trouxe a Salvador a peça “Auto dos 99%”, crítica bem-humorada à Universidade brasileira, a qual, por perverso processo seletivo, reduzia a entrada para os cursos superiores a 1% dos estudantes que concluíam o secundário.

Seguiram-se outros espetáculos como “Rebelião em Novo Sol”, dirigida por Francisco de Assis, em que havia uma projeção de curtíssimo filme dirigido por Glauber Rocha e Geraldo Sarno; o “Bumba-meу-boi”, texto de J.C. Capinam e música de Tomzé; e o “Os Fuzís da Senhora Carrar”, de Brecht. No elenco, estudantes de Teatro, Arquitetura, Filosofia, Engenharia ...

Lena Coelho

Em 1962, é divulgado o Primeiro Plano Nacional de Educação, com o apoio e verbas do MEC. São as Campanhas de Alfabetização, cujo projeto-piloto foi feito para aplicar o método educacional de Paulo Freire. É escolhida a cidade de Feira de Santana. A necessidade de material didático faz surgir, nessa oportunidade, um estilo de *design* especial, criado e confeccionado a partir das atividades desenvolvidas com os espetáculos teatrais, com cartazes, folhetos e materiais cenográficos, como também as cartilhas de alfabetização, *slides* e todo material de apoio educacional.

Na Bahia aconteceu uma grande feira de gravuras, com a participação da maioria dos artistas da cidade, mesmo os descomprometidos politicamente.

Mas, ao lado deles estavam também os engajados com as idéias filosóficas e políticas de esquerda, “preocupados não apenas com o caráter ideológico da obra de arte, mas com a necessidade de que ela atue como veículo de conscientização do povo e assuma sua função social”. Levar a arte a um público maior significou uma experiência inovadora. E assim fizeram espetáculos em praças públicas, conseguindo afluência de grande camada da população.

Muitos artistas na Bahia participaram como *designers* da criação desses impressos, como Sonia Castro, Emanoel Araújo, Humberto Vellame, Lena Coelho e alguns estudantes de arquitetura, como Maria Tavares e José Guilherme Cunha, que, ao lado de outros jovens, representavam a juventude engajada do CPC: Capinam, Tomzé, Geraldo Sarno, Paulo e Rena Farias, Iraci Castro

Trecho de
reportagem
de Mário
Pedrosa para
o Correio da
Manhã.

e Gilberto Gil, muitos deles, posteriormente presos ou exilados. Todos aqueles objetos – cartazes, folhetos, projetos de cenografia, figurinos, bonecos do teatro fantoche, filmadoras, livros e objetos de cena de teatro e cinema – foram destruídos durante o governo militar, após apreensão violenta, destruição da sede do CPC e buscas nas residências dos intelectuais perseguidos. Sem sombra de dúvidas, aquele movimento influenciou enormemente o novo teatro que surgiu. Com a dissolução do CPC, muitos integrantes formaram o Grupo Opinião, no Rio; reformularam as atividades do Grupo do Teatro de Arena e do Teatro Oficina, em São Paulo; e produziram espetáculos como “Nós, por exemplo” no Teatro Vila Velha, na Bahia, o grande respiradouro dos cidadãos abafados pelo clima de terror e opressão cultural que o regime militar implantado em 1964 impusera.

Hans Joachim Koellreutter, nascido em Freiburg, Alemanha em 1915, veio para o Brasil em 1937.

Também por volta de 1962, coube a alguns estudantes da Escola de Belas Artes, preocupados com o vazio que a separação física e administrativa do curso de Arquitetura (que conseguiu autonomia administrativa e nova sede) dos outros cursos de arte, pintura, gravura e escultura, poderia acarretar, a reformulação do programa daquela escola no que diz respeito às relações do currículo com a realidade profissional e cultural e a perda do vigor dos debates sobre a arte contemporânea. No contexto da ação estudantil, que pretendia desencadear em Salvador mudanças radicais em todas as áreas, sob a regência de uma juventude que se empenhava em transformar o ensino médio e universitário, como em outras localidades do Brasil, tentaram essa mudança.

Até aquela data, o curso de Belas Artes era dirigido à formação de artistas plásticos nos moldes tradicionais de uma escola acadêmica sob a influência das escolas francesas do início do século XX. Os alunos, então, em histórica assembléia geral da qual participara também o corpo Docente, propuseram sair na frente com uma proposta de reforma, antes mesmo do movimento nacional tomar corpo.

Para realizar o projeto do novo curso, aqueles estudantes, apoiados por Lina Bardi, no Museu de Arte Moderna, por **Hans Joachim Koellreutter**, compositor, musicólogo, professor, diretor dos Seminários Livres de Música da UFBA; e por **Henrique Oswald**, professor, pintor e gravador carioca, recém chegado à Bahia para ensinar gravura na escola, planejam a estrutura de uma moderna escola de design. O ponto de partida seria a mudança radical do antigo currículo, cuja atividade fundamental era desenho e pintura de modelos vivos, para desenho de móveis, decoração e desenho de propaganda, cujos ensaios deveriam ser mostrados durante uma grande exposição de alunos e professores chamada *Semana de Artes Plásticas*. Temendo a reação da direção da escola que se esboçava, Lina solicita a Calazans Neto, que trabalhava na “Artes Gráficas”, a impressão de um panfleto, cujo teor exigia mudanças no ensino acadêmico da escola. O panfleto foi distribuído nas escolas de Arte e nas escadarias da Reitoria em noite de concerto. Era uma época de fortes manifestações políticas estudantis e apesar do clima de entusiasmo que contagiara professores e alunos, este projeto, rotulado de manifestação “subversiva”, foi drasticamente repelido pela política reacionária vigente.



Henrique Oswald,
nasceu no
Rio de
Janeiro.
Faleceu em
1980.
Foto de
Fernando
Goldgaber.

e rechaçado pelo poder, dentro da universidade federal. O texto do panfleto era o seguinte:

Colegas – A nossa Universidade está em vias de uma transformação radical.

O ensino tradicional na base da alienação artística não mais corresponde às necessidades culturais do nosso país. E nós, estudante de Belas Artes, não podemos permanecer indiferentes ao movimento de reforma empreendido por nossos colegas de várias universidades brasileiras.

Precisamos corresponder às exigências da nossa realidade.

Precisamos estudar os nossos problemas e necessidades, e juntos procurar solucioná-los.

Essa é a nossa oportunidade, não a desperdicemos.

Perdera-se a batalha: o Movimento Reformador abortado, voltou-se ao início do século! Só trinta anos mais tarde, precisamente em 1991, é implantado o curso de desenho industrial nesta escola.

Os designers



Charge feita para a
Petrobrás em
1962.

Gerard Pierre Lauzier, francês da cidade de Marseille, veio para a Bahia no fim dos anos 50 e permaneceu até o golpe militar de 64. Começou trabalhando como desenhista de propaganda na agência Publivendas. Tinha um espaço de muito sucesso no antigo Jornal da Bahia, como chargista. Foi programador visual da Refinaria Landulpho Alves (Petrobrás). Voltou para a França pressionado pela iniquidade do golpe militar de abril de 1964 e pela truculência da intervenção na Petrobrás. Hoje, além de *designer*, é cineasta.

Jacques Kalbourian inicialmente foi arte finalista da publicação do *Plano Diretor do CIA*, sob a coordenação de Ruben Martins. Instalou-se em Salvador durante muito tempo, quando criou marcas para diversas organizações, como a do Banco do Estado da Bahia (Baneb) e da Superintendência de Turismo de Salvador (Sutursa). Seu estúdio na Barroquinha, ao lado do cine Guarani, produziu durante anos, desenhos gráficos excelentes. Hoje, mora no Rio de Janeiro.

Em 1962, surge o grupo do atelier da Avenida Sete de Setembro: **Lena Coelho**, pintora, fotógrafa e depois professora da UnB; **Sonia Castro**, gravadora, *designer* da Petrobrás, depois professora da Faculdade de Arquitetura da UFBA (FAUFBA) e **Gabby Grimaldi**, pintora.

As três, na época, eram estudantes de Belas Artes da UFBA e bolsistas do curso de Artes Gráficas da Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), em São Paulo. Alunas de Flávio Mota e Hedwig Ziegler, conviveram com criadores como Roberto Duailibi. Exceto Gabby, que se mudou para a República Dominicana, as outras participaram do CPC como artistas gráficas, ao lado dos poetas, cineastas, escritores, todos, como elas, cassados das suas atividades e duramente perseguidos durante os governos militares.

Abaixo, capa do programa do show de despedida de Caetano Veloso e Gilberto Gil, do Brasil para o exílio, 1969, designer Sonia Castro, foto de Artur Ikkishima.



Design de Sonia Castro com foto de Ikkishima na capa do livro italiano de Caetano Veloso para a editora Feltrinelli.

Emanoel Araújo, Sonia Castro e o cartaz premiado, em 1962.

O designer das publicações de arte, o gravador e escultor **Emanoel Araújo**, baiano de Santo Amaro da Purificação, editor de obras gráficas famosas como *Rebolo*, *Aldo Bonadei*, *Carlos Scliar*, e outras, foi, na Bahia da década de 60, criador de cenários e figurinos para o teatro do CPC, designer gráfico e, entre outras obras, co-autor, com Sonia Castro, do cartaz premiado da 1ª Bienal da Bahia.



Humberto Vellame de Monte Azul, Minas Gerais, artista plástico, artesão e designer, assinou stands para feiras e projetos gráficos para o Governo do Estado da Bahia, Prefeitura de Salvador, Universidade Federal da Bahia, Copene, Coelba, OAB, Sesc/Senac, Seplantec, Academia de Letras e outras organizações. Autor gráfico de publicações importantes, como *Animai-vos povo bahiense: Conspiração dos Alfaiates* de Cícero Barthomarco Lemos, Vellame também foi integrante do CPC, perseguido pelos militares, preso e torturado. Hoje é produtor gráfico da Fundação Casa de Jorge Amado.

De 1964 a 1975. A ditadura militar e a revolta silenciosa dos artistas

Neste período aparecem *designers* como **Jacira Oswald**, artista plástica baiana, professora da Escola de Belas Artes e da Faculdade de Arquitetura. Autora de diversas marcas e *design* gráfico, criou, com Sonia Castro, o Calendário Empreendimentos da Bahia, com texto de apresentação de Jorge Amado.

Ângelo Roberto, da Escola de Belas Artes, cartunista *free lancer*, e *designer* do Carnaval.

Edvaldo Gato, artefinalista e *designer* do Carnaval.

Jayrth Moreira, baiana de Ilhéus. Cursou Artes Plásticas na Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia. É *designer* da ambientação das festas da cidade do Salvador.



Enéas Guerra, gravador, editor, ilustrador, produtor gráfico e criador de projetos de identidade visual, paulista de Botucatu, formou-se na Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), em São Paulo. Em 1972, veio para Salvador, dirigir o Departamento de Arte da Bahiatursa. Foi um dos criadores da Editora Corrupio, que lançou os livros do antropólogo Pierre Verger.



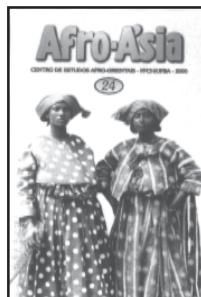
Jorge Amado comenta dezena de artistas da Bahia
Betty King Calasans Cambé, Carlos Bastos
Emmanuel Araújo Floriano, Genaro Hansen
Henrique Oswald Júnior, Mário Cravo, Sonia Castro
na agenda de 1972 para o
Gruppo Empreendimentos da Bahia S.A.



Ao lado de **Valéria Pergentino** mineira, tem um dos maiores estúdios de *design* de Salvador, onde presta serviços para todo o Brasil. É fundador e presidente do ABDesign, órgão de classe dos *designers* da Bahia.

Renato da Silveira, professor da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, artista plástico desde 1965 e *designer* gráfico desde 1967, seu estilo demonstra a preocupação com as raízes culturais africanas. Teve também problemas políticos com a repressão militar.

Foi preso três vezes. Fez a marca do Projeto Axé, da Faculdade de Comunicação da UFBA, da Cetrel, além de capas de discos e livros.



Carta de Rogério Duarte para o filme de Glauber Rocha.

Rogério Duarte, *designer* gráfico, vem de uma família de políticos de esquerda. Foi criador de algumas capas de discos de Gal Costa e Gilberto Gil e de livros como *Metalinguagem*, de Augusto de Campos, além de cartazes para cinema, como *Deus e o Diabo na Terra do Sol* e *Idade da Terra*, ambos de Glauber Rocha. Criou marcas e programas de identidade corporativa. Foi professor de *design* gráfico da Universidade de Brasília.

De Juazeiro, Bahia, **Gualter Araújo Costa Lima** é autor de inúmeros projetos de sinalização e identidade corporativas de Salvador, como o Centro de Convenções da Bahia, Shopping Piedade, Shopping Sumaré, Shopping Barra, sede da



Secretaria da Fazenda do Estado da Bahia, Shopping Iguatemi, Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Coelba, Liceu de Artes e Ofícios da Bahia, Caixa Econômica Federal, Parque Jardim dos Namorados, Estádio Otávio Mangabeira, Estação Rodoviária de Salvador. Criador de capas e projetos gráficos de livros.

Antonio Carlos Barreto de Sales (KK), arquiteto carioca e *designer*, formado pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Trabalhou junto a **Mário**

Victor Santos Salles, também *designer*, na criação de projetos de identidade corporativa. São autores premiados no *design* de sinalização para *shopings*, hospitais, hotéis, clubes, indústrias e lojas comerciais.

Desenvolveram o Projeto de Despoluição Visual de Salvador. Criaram marcas para a Telebahia, Perini, Embasa, Sinalização para o Centro Industrial de Aratu, Manual de Identidade Visual para o Governo do Rio Grande do Norte e sinalização do Shopping Barra e outros.



Orlando Soares Varêda nasceu em Campina Grande, na Paraíba. Trabalhou, como desenhista de arquitetura, com os arquitetos Assis Reis, Paulo Ormindo, Berbert e Fernando Peixoto, e como programador visual. Foi arte-finalista dos mapas do plano diretor do Centro Industrial de Aratu, com Ruben Martins. Ao lado de **Cristina de Rescalá**, arquiteta pela UFBA, dirigem a SR&V. São especialistas em sinalização e autores de projetos famosos como o Parque de Itapoan, Teatro Castro Alves, Shopping Barra, Amazonas Shopping Center de Manaus, Supermercados G. Barbosa, Hospital Aliança, Hospital São Rafael e muitos outros premiados com o Selo de Excelência da Bienal Brasileira de *Design*, em Curitiba, 1992.

Willefort Leão de Mello Filho deixou a arquitetura para dedicar-se exclusivamente ao *design* gráfico e à sinalização. Tem projetos importantes como Centro de Convenções da Bahia, o Terminal Rodoviário de Salvador, o Instituto Médico Legal Nina Rodrigues e as marcas Desenbanco, Decameron, Fininvest, Endopan, Biscoitos Tupy, entre outras.

Décadas de 80 e 90

Em 1983, criamos em Salvador uma escola de *design* e artes, **Estúdio76 Centro de Cultura**, inicialmente no bairro dos Barris e depois na sede do Instituto dos Arquitetos, com dezenas de alunos, inaugurada com um curso de Décio Pignatari. Em 1986 implantamos a disciplina *Programação Visual e os Espaços Arquitetônicos e Urbanos*, na Faculdade de Arquitetura da UFBA, pelo Departamento da Criação e Representação Gráfica.

Goya Lopes saiu da Escola de Belas Artes em 1977 rumo a Florença na Itália, ao encontro do *design* de estamparia. De volta ao Brasil, vai para a São Paulo Alpargatas desenvolver seus estudos na indústria têxtil. Volta a Salvador em 83, inicialmente em sociedade com **Elísia Galleffi** e posteriormente abrindo sua loja no Centro Histórico de Salvador, onde mantém contato com o mercado internacional e a sua permanente busca em direção à etnia gráfica.

Eugênia Silvany, *designer* premiada, foi estudar a técnica de embalagens nos Estados Unidos e acabou cursando Montagem Gráfica. De volta ao Brasil, trabalhou na agência de propaganda DeE, como chefe de estúdio, até montar seu próprio escritório, Caixa Alta e Baixa. Fez as marcas da Cajuba e da Conder, projetos gráficos, edições de jornais políticos, editoração e diagramação de publicações. Colaborou com as edições dos livros de Mário Cravo Neto. Foi chefe de estúdio e produtora gráfica da Propeg Brasília e, atualmente, da Propeg Salvador.

Henrique Brito nasceu em Cachoeira, é formado em Desenho pela UCSal e pós-graduado em Cenografia pela UFBa. Trabalhou na TV Bahia por 12 anos coordenando a Editoria de Arte do Jornalismo. Criou cenários e vinhetas de abertura. É professor da UCSal há 13 anos. Atualmente ensina Produção Gráfica no Curso de Publicidade, Propaganda e Embalagem no Curso de Marketing das Faculdades Integradas da Bahia (FIB) e Planejamento e *Design Gráfico*, no curso de Jornalismo. Ensinou na UNEB. É coordenador local da Expocom (Exposição de projetos de comunicação, ligada à INTERCOM).

Sérgio Tavares esteve na gráfica Bigraf de 1978 até 1983, quando chegou de um curso nos Estados Unidos. Saiu da Bigraf para montar um escritório de *design* com Eugênia Silvany e Jô Andrade em 1983. Separaram-se comercialmente em 1986 e transformaram o escritório em agência de propaganda até 1988. Recebeu convite do presidente da Propeg para assessorá-lo na diretoria de produção nacional da empresa. Em 1990 voltou a Salvador para assessorar a Gráfica Central. Hoje é *designer* principalmente de embalagens para alimentos.

Mário Cravo Neto foi o *designer* gráfico das publicações editadas para suas fotografias. Publicou: *Bahia Raízes*, São Paulo, 1980; *Cravo*, Áries Editora, Salvador, 1983; *A Cidade da Bahia*, Áries Editora, Salvador, 1984; *Os Estranhos Filhos da Casa*, Áries Editora, Salvador, 1985; *Ex-voto*, Áries Editora, Salvador, 1986; *Angola*, Fundação Odebrecht, Salvador, 1991; *Mário Cravo Neto*, Edition Stemmle, Zürich, 1994; *Mário Cravo Neto*, Áries Editora, Salvador 1998; *Espaço Cravo*, Áries Editora, Salvador, 1998; *Salvador*, Áries Editora, Salvador, 1999; *Laróyè*, Áries Editora, Salvador, 2000.



Capa de livro
de Mário
Cravo Neto
Salvador,
1998.

O acesso a novas tecnologias

Ilustração
publicada
no livro de
Abraham
Moles, *Arte e
Computador*,
1990.

Ao lado um nu realizado por computador, uma imagem fabricada pelos serviços de pesquisa da firma Boeing.

Foi gerada a partir de características normatizadas do ser humano médio (largura da bacia, comprimento dos braços, altura da coluna vertebral) e um certo número de regras topológicas de junção dos elementos relacionados entre si. É um símbolo da capacidade da máquina programada para facilitar a composição de elementos gráficos.



Se de um lado os designers estão se aprimorando, do outro existe uma evolução/modernização do parque gráfico baiano, para atender a qualidade e o tempo de execução

exigida pelo “*novo design*”. Esta nova tecnologia surge em paralelo com a informatização das gráficas e seus novos equipamentos. Os revolucionários meios que os computadores colocam à disposição dos artistas permitem a realização de um grande número de obras em domínios nunca abordados antes.

Diante das profundas transformações ocasionadas pela adoção das tecnologias computacionais, com o aparecimento de plataformas operacionais, tornou-se possível e simples manipular fontes, espaçojamento, entrelinhamento e uma série de outros elementos gráficos antes do domínio do tipógrafo, gerando uma grande dose de liberdade no exercício do *design*.

Plataformas Operacionais

A Bigraf surgiu no bairro da Calçada, em 1972 seu nome mudou da “A Nacional Gráfica” para BIGRAF-Baiana Industrial Gráfica Ltda. Esta organização proporcionou uma arrancada comercial em função da aquisição de uma máquina off-set monocolor formato 2. Neste período a Bigraf era a única gráfica na Bahia que podia imprimir a 4 cores com qualidade. Em 1975 montou a Grafos-Reproduções Gráficas Ltda. uma empresa de fotolitos quando todos os jornais estavam migrando da impressão tipográfica para rotativa off-set. Em 1978 compraram uma processadora de filme cujo único fabricante era a Kodak, por que até então a revelação de filmes, mesmo de grandes formatos (40 x 60 cm) era feito à mão. Em 1980, nos galpões da Barros Reis, o scanner “Hell” quando ainda não se utilizava computador para arte, era uma máquina que fazia o escaneamento e “queimava” os filmes positivos já no formato final para a montagem do fotolito. Em 1989, quando a Burti, em São Paulo, montou seu bureau com o sistema “Scitex”, veio aqui um jovem técnico chamado Daniel do Prado representando esta empresa que vendeu para a Bigraf um imagesetter (máquina que tinha a mesma função da “queima”

Texto do
professor e
designer
Sérgio
Tavares.

do fotolito do Hell, porém a partir do comando do computador) e um computador com os programas fechados chamados “Microassembler” que fazia a montagem eletrônica das artes entregues pelas agências de propaganda, e, dois Apple Machintosh com os programas da Adobe e Quarkxpress.

Em 1990 chegou o jovem **Marcelo Pchevuzinske**, que era um técnico da Burti especialista em Scitex e Machintosh, para dar treinamento ao pessoal da Grafos. Aos poucos o mercado publicitário foi absorvendo a nova tecnologia e logicamente o tempo e o conhecimento de Marcelo.

Em 1994, a Federação das Indústrias do Estado da Bahia (FIEB), através do Instituto Euvaldo Lodi, convida alguns *designers* e professores universitários para a criação do Núcleo de *Design* de Salvador, nos moldes americanos e europeus como havia acontecido na década de 80 em São Paulo que propunha-se a “conscientizar as empresas e o consumidor da necessidade de um novo desenho industrial”, preocupação surgida desde 1929, “quando a indústria do primeiro mundo se deu conta da necessidade de revestir os seus produtos de um aspecto mais atraente a fim de vencer as resistências do público”.

Programa **Bahia Design**

*Henry
Benavides
Puerto,
Coordenador
Executivo do
Programa.*

Somos aquela iniciativa que surgiu em 1995, e que se consolidou em 1996, através de decreto de Governo do Estado. Nestes seis anos de existência, já desenvolvemos uma série de ações que correspondem às definições da missão institucional do Programa que está voltado para a inserção efetiva do design no tecido industrial da Bahia. A Secretaria da Indústria Comércio e Mineração exerce desde então a presidência do Comitê de Coordenação do Programa Bahia Design,

o qual é integrado por mais três secretarias de estado; mais duas federações de empresas; duas universidades; duas entidades de financiamento e uma instituição de âmbito federal.

ABDesign, o órgão da classe

Fundada em Salvador por um grupo de *designers*, em maio de 1999, o ABDesign-Associação Bahia Design, entidade que visa a congregar os *designers* gráficos e de produto do Estado da Bahia. A primeira direção é de Enéas Guerra, ao lado dos *designers* **Gualter Costa Lima, Nildão, Orlando Varêda, KK Salles, Antonio Brazão, Cristina de Rescala, Chico Mazzoni, Goya Lopes, Ricardo Kersten, Renato da Silveira, Valéria Pergentino, Ray Viana e Washington Falcão.**

Uma nova geração de *designers*

Aldo Campos, nascido em Juazeiro, Bahia, formado em Desenho Industrial pela UFBA e aluno do Curso de *design* da Universidade do Estado da Bahia, criou marcas, *design* de livros e embalagens.

Bahiafarma®

Alemar nasceu no Rio de Janeiro, cursou a Escola de Belas Artes da UFBA e trabalha para agências de propaganda.

coelka
GELUG BEBIDAS

Ângela Nolasco, nascida em Rio Real (Bahia), formada em Desenho Industrial pela UNEB, realizou projetos de *design* gráfico e ilustrações.

Antônio Brazão Rodrigues, natural de São Paulo, arquiteto, tem projetos realizados para o BBV, Bompreço, MacDonald's, Othon Place, Petrobrás e a Livraria Grandes Autores.

Antônio Figueiredo, nascido em Maracás, Bahia, formado pela EBA (UFBA), é do Teatro Castro Alves e cria marcas e programas de espetáculos.

Ary Falcão, diretor de arte de diversas agências de propaganda.

Beto Cerqueira, arquiteto da Bahiatursa, tem projetos de sinalização.

France Arnaut, formado em *design* pela UNIFACS, é especialista em artes gráficas.

Zeo Antonelli, formado pela Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), trabalhou na Alemanha com projetos editoriais e identidade corporativa.

Bia Simon, arquiteta formada pela UFBA, nasceu em Salvador. É professora da UNEB no curso de Desenho Industrial e participa do *Bahia Design*. Faz jóias e móveis.

Chris Amon, nascido em São Paulo, trabalha como diretor de arte de agências de propaganda.

Cláudio Rapold, nascido em Salvador, estudou na UNEB, fez projetos de livros para a Odebrecht e o Governo do Estado.

Daniel Colina nasceu em La Plata, Argentina. Formado pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Buenos Aires, é criador de equipamentos urbanos e *design* de praças. Foi professor da FAUFBA.

Daniela Antoniazzi, paulista formada em Desenho Industrial pela UFBA, é fotógrafa e restauradora de fotografias.

Dante de Mello Netto nasceu em Olinda, (Pernambuco), é *designer* de móveis.

Ducca Rios nasceu em Salvador, fez o curso de Comunicação da UCSal, realizou projetos de marcas e *design* gráfico e fez trabalhos para a Petrobrás, a UFBA e a Bahia Net.

Fabian Maciel, diretor de arte das mais importantes agências de propaganda da Bahia.



Fábio Couto, *designer* premiado, cursou Desenho Industrial na UFBA.

Fábio Flórens e Fafá Abbehusen fizeram Desenho Industrial na UFBA. São baianos e se dedicam ao trabalho editorial e de identidade visual.



Gabriel Bernabó nasceu no Rio de Janeiro, estudou Comunicação na UCSAL e foi premiado como diretor de arte de agências de propaganda.

J. Cunha nasceu em Salvador. Fez o curso livre da EBA, criou marcas, capas e estamparias para o carnaval do bloco Ylê-Ayê.



CASA DE APOIO E ASSISTÊNCIA AO AIDÉTICO



Jaime Sodré nasceu em Salvador. É escritor e músico. Estudou na EBA e fez especialização na UNEB. Faz *design* gráfico e embalagens.

João Silva nasceu em Salvador. É publicitário premiado tendo criado a marca do Olodum.



Lucas Hirata, Marlon Tenório, Sandro Limaverde, José Costa, designers premiados e oriundos do curso de Desenho Industrial da UNEB.



Lucinei Caroso, arquiteta, nasceu em Jequié, Bahia. Teve experiências como *designer* em Paris e é especialista em móveis.

Luiz Celestino, nasceu em Salvador. Formado em Desenho Industrial pela UFBA é diretor de arte da área de propaganda.

Luiz Sérgio Folgueira é de São Paulo. Fez Escola Técnica e Universidade Católica de Salvador, especializando-se em embalagens. Estuda atualmente na EBA (UFBA).

Magu Atala, formado em propaganda pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM) e

Paulo Carvalho, formado em Artes Plásticas, pela UFBA, realizaram projetos de sinalização e marcas para Bella Napoli, Trapiche Adelaide, entre outros.



Maria Helena Pereira da Silva é arquiteta de São Paulo e criadora de projetos gráficos de livros, catálogos e marcas.



Nemo Sampaio, *designer* e ilustrador, é criador de marcas e produziu embalagens para a Bigraf e sinalização para Allsigns.

Neymar Leonardo nasceu em Salvador formou-se em Desenho Industrial na UNEB e é criador de jóias.

Paulo Fernando de Almeida Souza nasceu em Salvador e formou-se em Desenho Industrial pela UNEB.

Tem Especialização na Alemanha, é professor da UNEB e Consultor do Programa Bahia Design.

Priscila Nogueira, formada em arquitetura pela FAUFBa, e em decoração pela EBADE, realiza projetos de móveis.

Ray Vianna, baiano de Salvador, artista plástico e *designer* gráfico, faz projetos para decoração de eventos, *shows* e *design* de blocos de carnaval.

Ricardo Kersten, arquiteto paulista formado pela Universidade Mackenzie (São Paulo), trabalhou como *designer* na Alemanha e é criador de marcas.

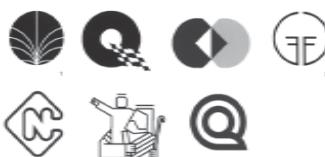
Mário Bestetti Costa, desenhista, fotógrafo, formado pela Escola de Belas Artes da UFBA, trabalhou com propaganda.

Rômulo Santin, programador visual formado pela Escola de Belas Artes da UFBA, trabalhou em propaganda, é designer e fotógrafo, especialista em animação e edição de vídeos para a TV.

Thamara Fraga nasceu em Salvador, estudou na EBA (UFBA), cursou Desenho Industrial na UNEB e Educação Artística na UCSAL.

Vanessa Gomes nasceu no Rio de Janeiro, formada em Desenho Industrial pela Universidade Mackenzie em São Paulo, trabalha na área editorial e cria identidade corporativa, embalagens e capas.

Washington Falcão nasceu em Feira de Santana. Formado em artes plásticas na EBA (UFBA), *designer* gráfico, dirige a IDEA Comunicação Visual.



Cadeira
Oxossi de
Pasqualino
Magnavita.

Pasqualino Magnavita, arquiteto e engenheiro civil com doutorado em Arquitetura, é professor da Universidade Federal da Bahia desde 1959, onde leciona no curso de pós-graduação de Arquitetura e Urbanismo. Afirma que, nos países em desenvolvimento, o *design* está voltado para a solução de problemas locais, através da produção criativa de objetos simbólicos e utilitários, inspirados na cultura local.



Dania Azoubel nasceu em Salvador, estudou Belas Artes na UFBA. Foi vencedora do Prêmio Copene de Cultura e Arte em 1999. Produziu para o Instituto Baiano do Livro (IBL) e Bigraf. Foi Assistente de Arte da Publivendas e da DS2000, Diretora de Arte de Tempo Propaganda, arte-finalista e diretora de arte da Leiaute Propaganda. Mestre de Oficina do TV LICEU, (Liceu de Artes e Ofícios da Bahia), fez capas de livros e CD, ilustrações e criação de identidade corporativa.

Cau Gomez, (Cláudio Antônio Gomes), chargista, natural de Belo Horizonte, Minas Gerais. Reside atualmente na Bahia e neste momento trabalha no jornal A Tarde, em Salvador, como *designer* gráfico e ilustrador. Já participou de várias exposições e conquistou mais de 30 prêmios em diversos festivais de *cartoon* no Brasil e no exterior. Foi o vencedor do Grande Prêmio do *IV Porto Cartoon-World Festival*, organizado pelo Museu Nacional da Imprensa, sediado no Porto, tendo recebido o troféu e viagem à Portugal. Recentemente venceu, também na categoria *cartoon*, no *Rhodes Cartoon Festival*, da Grécia.



Caricatura de
autoria de
Cau Gomes



Nildão (Josanildo Dias de Lacerda), é de Monte Orebe, na Paraíba, e bacharel em Comunicação pela Universidade Federal da Bahia. É cartunista e *designer*, com trabalhos publicados em jornais e revistas pelo Brasil.

Ari Barbosa (Ariovaldo Souza Barbosa), é de Salvador. Tem muitos anos na área gráfica e na redação de jornais, principalmente em *A Tarde* e na *Tribuna da Bahia*. Faz programação visual, ilustrações, infografias e diagramação.



São seus os logotipos *A Tarde na Escola*, *Calango Biker*, *Mulher no Poder*, infografia criada para jornais ou revistas e outros.



Em 1997 é organizado o primeiro *Salão Universitário de Arte/Prêmio Liceu de Design*, inicialmente para estudantes universitários, realização do Liceu de Artes e Ofícios da Bahia e a Universidade Federal da Bahia/Faculdade

Lixeira Seletiva, design premiado de Sérgio Sá de Carvalho, da UFBA

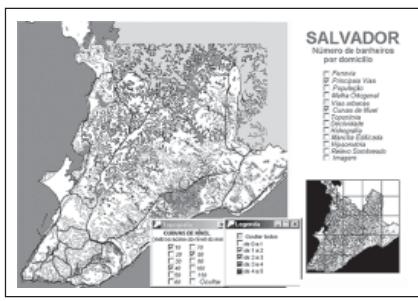
de Arquitetura, com o apoio do Sebrae, do IEL, da Varig e do Programa Bahia Design. Projeto inovador para a criação de móveis, com ciclo de palestras e a exposição Brasil Faz Design. Esta iniciativa visava fomentar o surgimento de novos profissionais e o desenvolvimento do mercado local. Aconteceu em 3 edições: 1998, 1999 e 2000.

Cadeira Contorno, do então estudante Manuel Bandeira premiado com viagem a Milão e Nova York

Manuel Bandeira, arquiteto pela FAUFBA com mestrado em Milão, Itália. Criou móveis que foram premiados, como a cadeira Contorno.



Gilberto Corso, do LCAD – Laboratório de Computação Gráfica Aplicada à Arquitetura e ao Desenho, da Faculdade de Arquitetura da UFBA, realizou o projeto *Atlas Digital de Salvador*. Teve como objetivo investigar o uso de tecnologias de multimídia para apresentação e análise de informações geográficas, através da construção de um software interativo para visualização e compreensão do espaço urbano de Salvador. As etapas do projeto foram a transformação de dados geográficos em informações visuais, o design de interface e a construção e o teste do software interativo de visualização. O resultado final é uma aplicação computacional hipermídia dedicada ao conhecimento da cidade nos seus aspectos sociais e ambientais, que permite que cada usuário construa sua própria visualização de Salvador de acordo com suas demandas de informação.



O ensino do design na Universidade Federal da Bahia

O Departamento da Criação e Representação Gráfica da Faculdade de Arquitetura e a Câmara de Graduação aprovam em 1986, a inclusão de Programação Visual e os Espaços Arquitetônicos e Urbanos proposta por nós, como disciplina optativa, cujo conteúdo abrange os conhecimentos sobre a técnica de sinalização do edifício e a leitura da sinalização urbana, abrindo espaço para a introdução do design nesta universidade.

A afluência de grande quantidade de alunos a este curso demonstra a percepção do estreito canal de ligação da arquitetura com o design e o reconhecimento de um mercado cada vez maior nesta especialidade.

Em 1991 foi implantado e em 1997 regulamentado pelo MEC o *Curso de Desenho Industrial*, na Escola de Belas Artes. Esteve, desde 1998 até 2002, sob a coordenação de **Diana Tourinho**. Muitos trabalhos têm sido feitos pelos alunos deste curso, como a *A Cartilha Futurino*, em parceria com a Faculdade de Medicina, para o projeto de extensão realizado no sertão da Bahia. Outro trabalho foi a criação do catálogo bilingüe dos oleiros de Maragogipinho. Também o Manual/cartilha para as Obras Assistenciais Irmã Dulce. A atual coordenadora é a professora **Alejandra Hernández Muñoz**.

Em 1998 surge na *Faculdade de Arquitetura* da UFBA e vinculada ao Departamento das Geometrias de Representação, a *MULTIGRAF, Laboratório de Multimeios na Expressão Gráfica*, para a elaboração de Webdesign e edição de produtos em cd-rom, promovendo também cursos de extensão.

Uma articulação com representantes da *Escola Politécnica*, da Faculdade de Administração e Arquitetura, foi feita em agosto de 1996, com a finalidade de analisar a participação da Universidade Federal da Bahia na criação do Programa Baiano de Design. Foi então que surgiu a idéia de um envolvimento com a engenharia da mobilidade.

Os professores **Artur Teixeira Cavalcante, Ailton Junior, Herman Lepikson, Pedro Ornelas, Sandro Fábio,**

do Departamento de Engenharia Mecânica da Escola Politécnica da UFBA, desenvolvem pesquisas de design nos projetos da Empresa Junior – Aeroufba, Aerodesign e Minibaja, voltadas para a criação de veículos.

No início de 1998 o professor Iberê Nodari descobriu a existência do programa SAE Mini Baja no Brasil e preparou uma equipe de alunos para esta competição. Em abril de 2001 o nosso primeiro carro ficou pronto e fomos para a competição em Interlagos. Construímos também um avião para participar da prova de AeroDesign da SAE Brasil, em setembro de 2001 e formamos um grupo para esse propósito. O professor Arthur Teixeira demonstrou o seu interesse pela aeronáutica, assim fundamos a equipe AeroUFBA. Por volta de junho de 2001, a maioria dos alunos que fundaram a equipe AeroUFBA resolveu sair dessa equipe para fundar uma outra à qual chamaram mais tarde de GEDAE (Grupo de Estudo e Desenvolvimento AeroEspacial).

Em setembro de 2001, os três alunos que ficaram no AeroUFBA concluíram o avião e foram à competição no ITA. Ainda em 2001, motivados pelos resultados das equipes, os professores do Departamento de Engenharia Química iniciaram o projeto de um veículo leve para utilização na zona rural (VLR), que mais tarde se desmembrou numa outra idéia para a elaboração de um veículo leve para uso urbano (VLU).

Neste ano de 2002, a equipe do MiniBaja competiu com seu segundo carro e as equipes AeroUFBA e GEDAE estão concluindo respectivamente os seus segundo e primeiro aviões. O professor e os alunos de Termodinâmica II deste ano assumiram a tarefa de projetar um modelo reduzido de um carro solar. O grupo GEDAE está desenvolvendo um túnel de vento, para montar um laboratório de aero dinâmica, além de desenvolver o avião rádio controlado para a competição da SAE e o Grupo de Design está propondo a formação de uma equipe para a área de equipamentos náuticos (engenharia naval).

Depoimentos
do professor
Ailton Júnior

EDUFBA– Editora da Universidade Federal da Bahia

A atividade editorial, na Universidade Federal da Bahia, começa em 1957, quando o então Reitor Edgard Santos, desejando ampliar a inserção acadêmica na comunidade, firma convênio com a Livraria Progresso,

Texto cedido
pela editora

editora de Manoel Pinto de Aguiar, para a realização de edições conjuntas, cabendo parte à Universidade e parte à Progresso.

As atividades editoriais, de fato, só começam em 1959, com a criação informal do Departamento Cultural ligado à Coordenação Central de Extensão, que publicava o Jornal da Universidade, a revista Universitas e algumas coleções e publicações de cunho cultural.

Com a reforma universitária em 1968, esse setor foi extinto, dando lugar, em 1970, ao Programa de Textos Didáticos, idealizado pelo Reitor Roberto Santos. Seu intuito era viabilizar a publicação de edições experimentais de forma econômica para a Universidade e que auxiliasse os estudantes nas diversas disciplinas que estivessem cursando. Esses textos, aprovados pelos respectivos departamentos, eram encaminhados para publicação e, após o trabalho editorial (composição datilográfica, normalização e revisão), eram impressos na pequena gráfica então existente.

Em 1971, cria-se formalmente o Centro Editorial e Didático (CED), englobando as atividades do Programa de Textos Didáticos e do Núcleo de Recursos Audiovisuais, passando em 1974, a funcionar num mesmo espaço físico, com novos núcleos: o de Publicações, o de Recursos Didáticos e a [pequena] Gráfica Universitária). Esta iniciativa consubstancia, então, o Centro Editorial e Didático da Universidade Federal da Bahia. Inicialmente, o CED não contava com uma política editorial definida e não havia unidade de funcionamento entre os Núcleos. Posteriormente, no entanto, foram criados o Conselho Editorial (1985), constituído de professores das diversas áreas de ensino da Universidade, o Setor de Promoção e Vendas e uma livraria dentro do campus universitário. Iniciava-se, assim, o processo de transformação do CED em editora.

Em março de 1992, por medida do Conselho Universitário, o Centro Editorial e Didático transforma-se em Editora, convertendo-se em órgão suplementar da Instituição finalizando projeto que tramitava desde 1987. Em abril de 1993, o Conselho Federal de Educação autoriza, finalmente, a transformação e o CED, já órgão suplementar, passa a denominar-se Editora da Universidade Federal da Bahia (EDUFBA) e a vincular-se ao Gabinete do Reitor. Em setembro de 1998, tem início uma fase de reestruturação interna, de fundamental importância para que a Edufba chegassem aos resultados atuais. Primeiramente, criou-se um Setor de Editoração, estruturado com equipamentos e softwares adequados à atividade editorial. Devido à falta de

pessoal técnico que dominasse as novas tecnologias, foram convidados para estagiar alguns alunos do Curso de Desenho Industrial da UFBA (com habilitação em Programação Visual), os quais se juntaram a única Programadora Visual existente na equipe da EDUFBA que, na ocasião, encontrava-se em São Paulo concluindo pós-graduação na área.

Algumas mudanças tecnológicas haviam ocorrido, como por exemplo, a utilização de novo sistema de impressão por meio de máquinas reprodutivas, próprias para impressão editorial por demanda. Estes equipamentos, pouco utilizados pela Editora, mas disponíveis na Universidade, passam a ser por ela utilizados de forma sistemática para a impressão do miolo de livros. O retorno da Programadora Visual [após a conclusão do seu curso] coincide com a contratação de 3 designers formados em Desenho Industrial pela UFBA e de 3 novos estagiários do mesmo curso, através da Fundação de Apoio à Pesquisa e Extensão (FAPEX), gestora financeira da Editora. Esta equipe, formada por jovens designers, será responsável pela evolução do design editorial das publicações da Edufba. Aliando à sensibilidade estética, o domínio da tecnologia na área de editoração eletrônica e a sintonia com os novos materiais disponíveis no mercado, na área de acabamento, a EDUFBA vem se firmando cada vez mais no mercado editorial local e também nacional, através de uma ação conjunta com as demais editoras universitárias brasileiras.

Anualmente, a Editora tem publicado uma média de 26 títulos em primeira edição e 10 títulos em novas tiragens, além de grande número de prestações de serviço a outros órgãos da UFBA ou mesmo do setor privado.

Equipe da EDUFBA

Flávia Goulart Mota Garcia Rosa, diretora da EDUFBA, bacharel em Comunicação com habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal da Bahia. Pós-graduada em Produção Editorial, pela Universidade Católica do Salvador (UCSAL) FUNDESP.



Gabriela Nascimento, designer baiana, formada em Desenho Industrial pela UFBA, e pós-graduada em Design Gráfico e de Interfaces pela UNIFACS.

Angela Dantas Garcia Rosa, designer baiana, formada em Artes Plásticas pela UFBA. Pós-graduada em Design Gráfico pela Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo.



Alana Gonçalves Carvalho, designer nascida em Itabuna, formada em Desenho Industrial pela UFBA, premiada em Concursos como: Bahia Design para Estudantes e da FCDL.

Joenilson Lopes, designer baiano, formado em Desenho Industrial pela UFBA, premiado em 1º lugar no Concurso Bahia Design para Estudantes 2000 na categoria Design Gráfico.



Josias Almeida Junior, designer nascido em Salvador, formado em Desenho Industrial pela UFBA.

Rodrigo Oyarzábal Schlabitz, gaúcho de Bagé, formado em Desenho Industrial, pela UFBA.



Linivaldo Cardoso

Greenhalgh, cursa Desenho Industrial na Universidade Federal da Bahia e também é estagiário na área de Criação da EDUFBA.

Conclusão

Alguns anos após a abertura dos primeiros cursos universitários de design e a atual fundação da primeira associação de profissionais da área, o design na Bahia continua a ser uma atividade relativamente desconhecida para a grande massa da população e, mesmo para as elites, o seu potencial de realização ainda permanece pouco explorado.

Uma juventude especial está surgindo formada pelo curso de Desenho Industrial da Escola de Belas Artes, pela disciplina de Programação Visual e os Espaços Urbanos e Arquitetônicos da Faculdade de Arquitetura, ambos da UFBA; pelo curso de Desenho Industrial da UNEB, FACS e da UCSAL, e mais recentemente, pelas Faculdades Jorge Amado.

Mesmo com a estabilização da profissão, resultado do surgimento de muitas faculdades, o fantasma do desemprego aterroriza o aluno do design, pelo fato de ser

uma profissão ainda incipiente e seu destino incerto, apesar de hoje, ter um mercado com grandes possibilidades, entre as micro-empresas, as organizações não governamentais e a própria administração pública. Campo não falta.

Parte 3

O PROJETO DE SINALIZAÇÃO



*Marca e Logotipo
de Yuji Dorakuno, Japão*



*Pictogramas de Burt Kramer
para Expo 67, Montreal*



Equipamento de Sinalização Externa



Símbolos Universais “Cristandade”



Signo Direcional



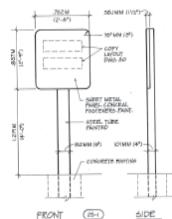
A Escrita como Arte. Hieróglifo egípcio



Aplicações da Marca no Sistema de Identidade Corporativa da Petrobrás



Elemento de Sinalização



Desenho técnico e sistema de fixação

Identidade Corporativa: um ensaio introdutório para o trabalho com sinais

Os conceitos que fundamentam o trabalho de programação visual diferem dos que norteiam os interesses da publicidade. Este, tem um fim imediato que é a venda do produto.

Alexandre Wollner

Como elemento da comunicação visual, a **marca** vem a ser o resultado da criação e da estruturação de códigos visuais básicos – sinal, cor e tipografia padronizadas – que serão aplicados na identificação de uma empresa ou instituição, utilizando meios apropriados, tais como papéis administrativos, folhetos, sinalização, frota de veículos, produtos, uniformes, publicidade, embalagem, pontos de venda, exposições, cartazes etc. Através deste conjunto, uma empresa ou instituição procura se identificar visualmente.

Os modernos meios de comunicação exigem uma forma específica de taquigrafia plástica, por isso a marca precisa ser direta, vigorosa, concisa. A sua função é múltipla, basicamente deve designar, de forma breve, uma relação social com o produto. É imperativo que tenha uma construção simples, no ponto de vista *qualitativo*, e freqüente, no ponto de vista *quantitativo*.

O que faz uma marca ser boa são as suas propriedades e sua originalidade, o seu aspecto incomum, ao lado da sua capacidade de representação e evocação. Ela não

precisa contar uma história, deve resistir a certas influências e imposições da moda. Simples, de memorização fácil e rápida, mas deverá reunir o máximo de informação.

O contexto gráfico é condição importante para avaliação da sua qualidade, no sentido de possibilitar a análise através de diversos modos de representação, permitindo o uso através de todos os meios de reprodução e impressão.

Sua aparência pode ser não-icônica, isto é, não figurativa, estruturada com as letras que compõem a sigla.

O importante é que resista a condições adversas.

Seu projeto deve incluir a submissão a testes como redução, desfoco, perspectiva, movimento, interferência do contexto, repetição e vibração cromática. Existem ainda testes, tais como a colocação da marca em fundos estampados, como *grids* horizontais, verticais e diagonais.



Marca
geométrica
e logotipo,
designer
Yūji
Darokuno,
Japão, 1986



A marca
orgânica
de uma
empresa de
café,
simboliza
o tema
“bom dia
caros
amigos”
designer
Shigeo
Fukuda,
Japão, 1984.



Logomarca
da Canon,
designer
Kenji Ito,
1954.



Marca
orgânica
e logotipo,
designer
Masato Oki
Japão 1980.

Símbolos universais

Este tipo de sinal surge com o antigo uso de marcar as manufaturas, como símbolo de propriedade e origem. No Egito e na Mesopotâmia, os materiais de construção, especialmente os ladrilhos, eram marcados pelos seus fabricantes. Na Roma antiga, as cerâmicas recebiam a gravação de uma espécie de logotipo que representavam o nome do construtor e outras informações. Os nomes eram inscritos em retângulos ou círculos. Os monogramas medievais utilizavam um sinal geométrico. No final do século XVI, a marca dos editores começa a adquirir significados mais complexos, simbólicos e iconográficos.

A adoção de formas geométricas mais simples, como marcas e o uso de algumas letras do alfabeto ou a utilização de referências heráldicas, difundem-se no Renascimento. Os símbolos dos alquimistas e dos astrólogos, adotados no interior de estreito círculo esotérico e mágico, têm a mesma implicação simbólica na transmissão de idéias. Assim, o símbolo nasceu da mais simples necessidade do homem de representar as suas fantasias e comunicar aos outros indivíduos as suas idéias.

A cruz é considerada o símbolo universal da harmonia perfeita, a tensão bipolar entre suas retas. A estrela é um símbolo adotado na arquitetura e no urbanismo da Antiguidade. O disco representa o cosmos e se identifica com o sol. A espiral tem um valor ascendente que representa a progressiva conquista do astral.

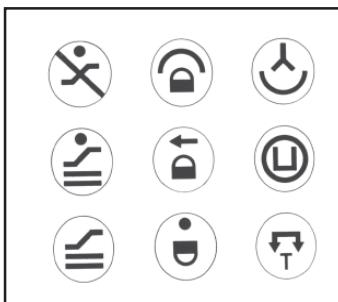
Outras figuras têm sido utilizadas com muita freqüência, a exemplo da árvore, da mão, o triângulo e de outros sinais que determinam complexos significados na ordem

cosmológica, como por exemplo, as formas geométricas básicas: o círculo representando continuidade, o triângulo, o equilíbrio e o quadrado como elemento de tranquilidade; foram adotados no Oriente como signos naturalistas, que expressam conceitos metafísicos usuais nas filosofias místicas orientais. O Japão tem sido uma enorme influência, desde os tempos da Exposição Universal em Londres de 1862 e de Viena de 1873. O *Art-Nouveau* absorveu assim a arte japonesa.

Na temática muito difundida do *ex-libris* (marca de propriedade de livro) o símbolo foi usado fartamente.

Os ícones abaixo foram criados por **Tomás Maldonado e Gui Bonsiepe**, da Escola de Ulm: signos para computador, estudados para a Olivetti, em 1960-1961

A marca no grafismo moderno se desenvolveu nos últimos 100 anos com



Signo do destino do homem.



Signo da cristandade.



Signo astrológico: Júpiter.



Signo meteorológico: Cirrus.



Signo da Alquimia: torrefação do ouro.



A complexa simbologia da Rosacruz, irmandade esotérica fundamentada no cristianismo e na cabala.

Diseño Gráfico, Daniele Baroni, Editora Folio, Barcelona

influências da pintura, da arquitetura e neles prevalece a influência da *gestalt*, compacta e geométrica, como monogramas, síntese das letras do alfabeto, como elemento figurativo estilizado, como símbolo abstrato formal.

Além disso, parece imprescindível uma educação da visão, atenção ao equilíbrio, às relações figura/fundo, a harmonia da forma, os contrastes dos espaços, a força dos volumes.

A marca moderna é um ícone que se impõe por sua configuração essencial, por sua *gestalt*.



Esse ícone, como elemento visual plástico, utiliza a mesma linguagem dos elementos básicos da composição visual, ou seja, o ponto, a linha, a forma, o valor, a textura, a cor e basicamente podem ser orgânicas ou geométricas, simétricas ou assimétricas, têm proporção e direção.

Os códigos visuais são impostos através da aplicação padronizada, como identidade visual.

Assim, a **identidade visual corporativa** é um projeto especial elaborado para uma organização, um evento ou uma personalidade, com o propósito de criar elementos que possam representá-los graficamente.

Roteiro para o projeto de identidade corporativa

Levantamentos a considerar:

a) A história.

O conhecimento da organização e do produto, desde as suas origens, possibilita a criação de uma imagem visual adequada, que refletirá a sua realidade e será a sua representante pública.

b) O estudo personalístico da entidade.

Através de entrevistas, pode-se obter conhecimentos objetivos. Os diretores e proprietários da organização, funcionários e até parcelas do público podem ter suas opiniões avaliadas.

c) Pontos positivos e negativos da imagem pública.

Torna-se necessário analisar as mensagens visuais em uso pela entidade até então e avaliar quais foram os resultados de sua aplicação no mercado.

Existem casos de produtos ou entidades, cuja projeção pública não deu certo, pelo fato de aspectos da sua identidade visual surtir efeito negativo no público. Neste caso, é o momento certo para mudar.

Estes levantamentos visam a ajustar o programa de identidade visual às reais necessidades da empresa, pessoas e instituições e assim fornecer os conceitos básicos fundamentais ao projeto.

Criação do CÓDIGO

Código visual é a representação gráfica da entidade, o sistema de sinais e símbolos convencionais utilizados para comunicação.

É o veículo da linguagem.

São componentes do código: os **signos**.

O signo é o alfabeto da linguagem visual. Os elementos básicos que norteiam a criação de uma marca são os mesmos que orientam qualquer composição visual, como já foi dito: o ponto, a linha, a forma, o valor, a textura e a cor.

Fazem parte deste Código:

1. SIGNO DE COMANDO: MARCA, SÍMBOLO, PICTOGRAMA

(ou GLIFO). É o sinal gráfico particular, original e característico, o agente unificador, o cerne da imagem da organização, o **ícone**.

Marca e Logotipo,



Logomarca



Pictograma



São componentes do **SIGNO DE COMANDO**: A MARCA, O LOGOTIPO e suas versões.

2. ALFABETO PADRÃO. Tipo de letra ou família de tipos escolhidos para representar o signo verbalmente, em todos os seus impressos.

3. COR CÓDIGO INSTITUCIONAL. Cor ou cores escolhidas para representar a imagem da entidade. A escolha depende geralmente da sua relação com o produto.

4. SISTEMA DE IDENTIFICAÇÃO VISUAL. O conjunto das aplicações ordenados de forma especial, com as mesmas características e que têm origem nas necessidades básicas da entidade ou produto, como os impressos, frota de veículos, uniformes e todas as aplicações que farão parte do seu sistema, evitando assim, soluções improvisadas e desligadas do conceito global pré-esbelecido.

5. MANUAL DE IDENTIDADE VISUAL. Documento do produto final do Programa de Identidade Visual (PIV), que organiza e apresenta as características que irão nortear a entidade em todas as questões da *comunicação visual*, sob a forma de projeto. Inclui as normas padronizadas para a execução e a manutenção das mensagens nos equipamentos e veículos de informação. Estas normas resultam do estudo da teoria da Informação e da Comunicação, cujas bases estão na relação entre o emissor e o receptor, e de um intenso trabalho de pesquisa e criatividade que deverá servir de orientação para a constituição e consolidação da *identidade visual* da organização.

O *Manual de Identidade Visual* obedece a normas gráficas de representação, ou seja, capa, abertura, títulos e subtítulos, normatização das páginas, assinatura do autor, além da presença dos estudos da marca e das suas aplicações.

O roteiro básico é o seguinte:

1. Texto de abertura sobre a organização, os serviços que oferece e a sua relação com a comunidade.
2. Texto explicativo do projeto, seus fundamentos e sua teoria.
3. O processo de criação do sinal, os caminhos percorridos, a comparação com as marcas de congêneres.
4. A arte final e o sistema construtivo e respectivas cotas, na versão *outline*.
5. A arte final em preto/branco, positivo, em fundo claro e negativo, em fundo escuro.
6. A arte-final em cores e igualmente sua apresentação em fundo escuro e em fundo claro.
7. O signo e o seu logotipo, ou seja, a solução icônica e a verbal.
8. A marca, o logotipo, o alfabeto e suas informações verbais complementares.
9. A capacidade de redução e a legibilidade a distância.
10. Clareza quando em situações adversas: desfoque, perspectiva, movimento e vibração.
11. As diversas aplicações no sistema de identidade visual, cuja listagem vem a seguir.

Aplicação da marca em impressos administrativos.



Aplicações da marca no sistema de identidade corporativa



1. O Manual da 3M; aplicação em capacete; aplicação no uniforme; as antigas versões; a versão nova, positiva e outline e o sistema construtivo.



2



5

2. Aplicação de marcas em fachadas.

3. Aplicação da marca na embalagem dos sapatos Clarks.

4. Aplicação da marca em veículo para a Petrobras, autor Aloísio Magalhães.

5. Aplicação da marca no elemento de identificação externa.

Componentes do sistema de identificação visual

- A) IMPRESSOS E FORMULÁRIOS
 - ADMINISTRATIVOS
 - Papéis para correspondência
 - Envelopes e Cartão de visita
 - Memorando
 - Ordens e requisição
 - Malotes
 - Circulação interna
 - Cronogramas
 - CONTÁBEIS
 - Notas fiscais e Duplicatas
 - Faturas e Recibos
 - Lista de pagamentos
 - Relatórios
 - OPERACIONAIS
 - Propostas e Relatórios
 - Manuais técnicos
 - Projetos
 - PROMOCIONAIS
 - Material passível de padronização
 - Ex. Catálogo de vendas
 - INSTITUCIONAIS
 - Material passível de padronização
 - Relatórios de diretoria
 - Cartões de Natal
- B) ARQUITETURA E EXPOSIÇÕES
 - Abrange as características arquitetônicas e ambientais das instalações da entidade: fábrica, edifício, revendedores, stands e exposições itinerantes.
- C) EQUIPAMENTOS E MOBILIÁRIO
 - Máquinas e Instrumentos
 - Restaurantes e diversos
- D) SINALIZAÇÃO DE EDIFÍCIOS
 - Interna: quadro geral, placas de orientação e placas localizadas.
 - Externa: Identificação do edifício marco ou elemento afixado na fachada.
- E) EMBALAGENS E PRODUTOS
 - Embalagem comercial
 - Embalagem para transporte
 - Embalagem para exportação
 - Papéis para empacotamento
 - Embalagens promocionais
 - Brindes
 - Etiquetas para produtos
- F) UNIFORMES
 - Produção: uniformes de operários e técnicos
 - Uniformes para serviços diversos: motoristas, mensageiros, guardas
 - Visitantes: guarda-pós
 - Recreativos: camisa do grêmio esportivo
 - Crachás e capacetes
- G) VEÍCULOS
 - Terrestres leves: automóveis, pickup, kombis
 - Terrestres pesados: caminhões, etc.
- H) MATERIAL PROMOCIONAL
 - Publicidade, promoção e vendas, brindes.
- I) OUTROS
 - Bandeiras, diplomas, certificados, talheres, copos, pratos, cinzeiros, displays.

O projeto de sinalização do edifício

Nas ruas, a identificação urbana era marcada por praças ou edificações conhecidas e assim eram considerados pontos focais, símbolo vertical da convergência. Quer dizer: “é este o local que procuravam”.

A importância da sinalização como elemento essencial integrado ao planejamento da cidade foi reconhecido publicamente, a partir de 1960. Até então, um *design* especial vinha sendo utilizado artesanalmente, desde os primórdios da urbanização, quando se fez necessário.

Antes, a cidade e o edifício eram identificados por suas características visuais: as entradas e saídas eram familiares e facilmente localizadas. As mensagens eram mais simples e diretas. Todavia, nas últimas quatro décadas, o explosivo crescimento da população e de sua organização social, tornou essa relação mais complexa e desordenada, resultando em risco de desinformação e em poluição visual. Neste sentido a mobilidade das pessoas e o conjunto de suas habitações, pedestres e veículos, passaram a exigir um sistema de informações mais nítido e freqüente, ligado ao plano da cidade.

No tráfego, códigos de restrição não eram mais suficientes e a emergência de novas soluções impôs critérios de escolha de signos especiais mais eficientes.

Paralelamente a esse acontecimento, a nova fase da acumulação capitalista reservou um importante e inédito papel para as cidades e para a demanda da globalização, na utilização de revolucionárias tecnologias da

comunicação. E esta linguagem foi para as ruas de forma mais evidente e marcante.

A partir daí, poderosos sistemas de sinalização foram criados para orientar a população em aeroportos, *shopping centers*, edifícios públicos, hospitais, parques, centros culturais e educacionais e outros conjuntos arquitetônicos, que exigem efetiva comunicação visual.

Esta nova sinalização urbana, mais complexa, requer estudos mais amplos, principalmente no que diz respeito à Engenharia de Tráfego e à Ergonomia, ciência essa que surgiu e se desenvolveu a partir do final da Segunda Grande Guerra, quando a indústria internacional sentiu necessidade da racionalização da forma e do tamanho dos objetos industrializados, estabelecendo inevitável e primordial relação do usuário com o seu entorno.

O caminho para evitar o caos visual na leitura da cidade é a utilização de sistemas racionais de sinalização, um trabalho efetivo, não como uma entidade separada, mas como parte integrante de sua circunstância urbana e arquitetônica.

É solução para a inevitável batalha pela posse do espaço. Cuidadosamente planejada, a sinalização deverá transmitir informações essenciais e conviver com trabalhos gráficos outros, como murais, bandeiras e letreiros, ao lado da presença indiscriminada e pouco sistematizada dos *outdoors*, que acrescentam diversidade, cor, movimento e vitalidade à aparência da cidade, enquanto acentuam o desenho do ambiente na arquitetura e no urbanismo.

O *designer* de sinalização tornou-se definitivamente parte ativa do planejamento da cidade, da equipe de estudiosos

do *marketing* da cidade (engenheiros, sociólogos, arquitetos, psicólogos e economistas), quando atua na criação de informações fundamentais para o urbanismo, como imagens, códigos, símbolos, logos, *design* de produtos urbanos, veículos e muitos outros aspectos do reconhecimento da convivência coletiva.

O primordial é que a sinalização não diz respeito apenas ao reconhecimento ou à identificação, mas à comunicação entre as pessoas. Sendo sinais de identidade, colocados nos edifícios públicos, comerciais ou particulares, indicativos da direção que se deve tomar, sinais de advertência e os sinais símbolos, constituem informações fundamentais para a vida coletiva nas cidades.

Este esboço propõe-se a registrar um levantamento das possibilidades reais da sistematização destes elementos e as bases que levam os especialistas à criação de um esquema, integrado ao contexto urbano e arquitetônico. A localização, a legibilidade, o tamanho, a cor, a organização das palavras em relação ao pedestre e aos veículos são parte deste estudo.

A partir do momento em que o pregoeiro deixou de se manifestar oralmente nas cidades, e passou a utilizar cartazes que todos podiam ler, nunca mais os tipos de letra pararam de se multiplicar, quer em quantidade, quer em variedade.

Não há um único metro da paisagem urbana em que não se veja o nome de uma casa, uma tabuleta, um letreiro de estrada, um painel ou uma placa indicando o trajeto dos carros, ou o nome de uma rua.

Gordon Cullen, A Paisagem Urbana

Sinalização do edifício e o processo de criação

O processo do trabalho para sinalizar um edifício obedece a regras muito simples e diretas. As etapas são as seguintes:

1. Análise pormenorizada do projeto arquitetônico

Entrevistar o arquiteto, a administração do edifício e avaliar as características do uso de cada espaço.

Estes levantamentos visam ajustar o Programa de Identidade Visual às reais necessidades e fornecer os conceitos básicos ao trabalho.

De posse das informações preliminares, o estilo plástico poderá já se delinear, como por exemplo, o tamanho, as cores e quando serão necessários os sinais diferenciados. Ambientes diversificados, requerem a criação de sistemas especiais.

2. Avaliação dos fatores humanos

Cada percepção visual individual está condicionada a características físicas e psicológicas, gerais ou especiais. Alguns espectadores podem responder negativamente quando expostos a muitos sinais, e a maior parte das pessoas parece ter atitudes similares, diante de informações.

O *designer* deverá buscar um entorno psicologicamente apropriado para criar sua mensagem na escolha da cor, tamanho e iluminação. É necessário o conhecimento objetivo do comportamento do **usuário** e dos hábitos que ele irá desenvolver dentro deste ambiente, bem como

que o tipo de pessoa, ele é, seu grau de alfabetização, suas necessidades básicas e, principalmente, o que procura encontrar neste ambiente.

3. Fatores físicos

O campo de visão normal, ou cone de visão, para a leitura de sinalização compreende um ângulo de 30°. A área que está fora desta região de visualização perde a leitura dos detalhes. Naturalmente, o campo de visão pode ser alterado com a movimentação da cabeça, mas não devemos exigir este esforço do usuário, a leitura deverá ser cômoda e rápida.

4. Acuidade visual

A possibilidade de ver claramente difere consideravelmente entre os espectadores, mas existem regras gerais, quanto à situação ideal para todos, independentemente das limitações individuais. A iluminação local, fator primordial, deve ser avaliada e resolvida.

5. Rapidez na leitura

Entre o público normal alfabetizado existe uma variação, na rapidez de leitura de 125 a 500 palavras por minuto. Fatores como idade, educação e a quantidade de itens expostos, influenciam consideravelmente.

6. Legibilidade

Estudos indicam que a distância correta para uma pessoa, em pé, com visão normal, ler um sinal de 25mm de altura

(testes realizados com aparelhos usados por optometristas) é de 15 metros. Contudo, este laboratório ideal pode ser modificado. O contraste é fundamental.

7. Nível do olho

Testes indicam que o nível de altura ideal para uma pessoa em pé é 1,70m; sentado, é de 1,30m; e, em carro, de 1,40m, exceto em caminhão, que o nível do olho é muito mais alto e requer estudos especiais.

8. O tamanho das informações

A determinação do tamanho dos sinais verbais para a orientação de um veículo envolve fatores especiais: a velocidade do veículo e o tempo que ele precisa para reconhecer a informação e a distância para a observação, além do tipo do público, a idade, capacidade de leitura. Outros fatores devem encontrar uma média de tamanho e o estilo da palavra deverá ser o mais legível e adequado possível. O espaço entre as letras deverá ser correto para não correr o risco de, a distância, virar um borrão.

9. Fatores psicológicos

A relação figura-fundo deverá ser bem resolvida no ponto de vista da percepção. O contorno da informação é importante para o reconhecimento. Varia consideravelmente a quantidade de indivíduos que podem reconhecer a cor. Estudos comprovam que são cinco, as cores, exceto o preto e o branco, que podem ser distintas e lembradas: vermelho, amarelo, azul, verde e laranja.

10. Iluminação

Tanto a iluminação natural, como a iluminação construída, são de fundamental importância. Luzes coloridas não são indicadas, podem reduzir a legibilidade e diminuir os contrastes entre a forma e o fundo.

11. A posição dos sinais

O fator humano básico que define a colocação dos sinais é a média da altura da visão de 1,70m. Mas existem outras situações a observar, por exemplo:

- a. pode o sinal ser visto sobre as cabeças de outras pessoas?
- b. existe um ângulo normal de linha de visão?
- c. está o sinal dentro do campo normal de visão?
- d. qual é o fundo atrás do sinal, os arredores e iluminação?
- e. outros sinais ou fatores arquitetônicos estão no mesmo nível?
- f. existem árvores ou outras paisagens que podem obscurecer nosso sinal?
- g. o estacionamento de veículos e aglomeração de pessoas podem obscurecer o sinal?
- h. pode o sinal ser visto quando o observador estiver em movimento, em veículos ou como pedestres?

12. O *background*

Diversas condições no *background* podem afetar a percepção, além das condições de iluminação. Ambientes muito diversificados podem distrair o espectador. É preciso que o suporte tenha um tamanho tal que possa afastar

a informação de um fundo confuso. Uma iluminação dirigida também pode auxiliar na solução do problema. Testes foram realizados com determinados tipos de letras que resistem a ambientes confusos.

13. Os símbolos podem ser ambíguos

A maioria das pessoas são mais bem orientadas verbalmente, absorvendo a mensagem através da palavra, enquanto uma minoria responde mais rapidamente a símbolos icônicos. Geralmente, como em aeroportos por exemplo, onde, ambos os sinais – o verbal e o icônico – são necessários, o símbolo usado isoladamente é eficiente em determinados casos e lugares, como sanitários, onde é suficiente colocar o ícone e a seta.

As setas também podem ser ambíguas. Um edifício com muitos andares, como um hospital, usualmente requer sinais direcionais pendurados no teto. Na intercessão de um corredor, setas devem indicar direita ou esquerda claramente. A dificuldade existe quando a direção é “em frente”. Para um sinal ser claramente compreendido é preciso consistência.

O tamanho do verbal deve ser o mais curto possível e significar a mesma coisa para todos os observadores.

14. Legibilidade na orientação de veículos

A ordem de prioridades é a seguinte:

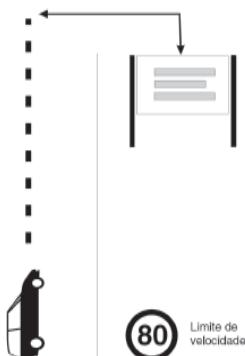
1. Determinação da velocidade e faixas horizontais.
2. A distância para que um sinal possa ser reconhecido.
3. Tipos de arredores, comerciais, industriais, residenciais ou agrícolas.

4. Acostamento sem cone de visão ou fora do cone de visão.
5. Considerações para o *design* gráfico, tais como o tipo, o espaçojamento, o entrelinhamento; o número de letras e palavras; nomes e sílabas num único sinal; cores, número de itens; área total da placa, iluminação e fonte de luz; outros auxiliares no *design* dos elementos.

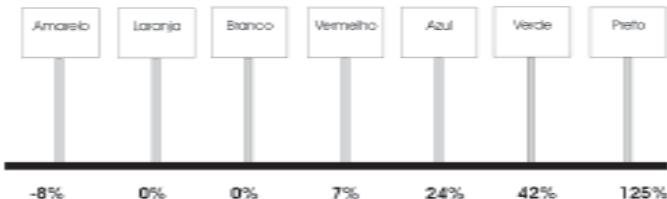
Ao lado da seleção dos tipos de letra escolhidos, o espaçojamento, o entrelinhamento e a altura da letra dependem do número de informações, da velocidade que o veículo poderá desenvolver e a distância lateral entre o observador e o sinal.

As mais importantes considerações no *design* de sinais para orientação de veículos são:

1. A distância da qual o sinal pode ser lido quando o veículo está parado.
2. O tempo de reação quando o carro está em movimento – o tempo em que o motorista vê uma placa, lê a mensagem e responde, dirigindo corretamente.



Percentagem de área de sinais coloridos em relação ao branco



O conhecimento científico a respeito da Ergonomia é fundamental para o trabalho correto com a sinalização.



O sistema de sinalização de estradas na Inglaterra foi elaborada por Jack Kinner, dando uniformidade às informações no desenvolver de toda a rota.

Sinalizar é uma arte complexa e cada projeto reúne informações e características novas



Conjunto de sinais no percurso da Expo "70 em Osaka, Japão com informações verbais bilingue.

Arquitetos, desenhistas industriais e *designers* gráficos desenvolvem procedimentos segundo a característica do projeto. Cada escritório demanda processos especiais. Os procedimentos diferem para chegar aos mesmos resultados.

Existem aproximadamente seis fases para desenvolver este trabalho:

1. O planejamento. Requer o contato inicial com diretores e administradores da entidade a respeito da atividade a se desenrolar no ambiente. Avaliações profundas deverão ser feitas sobre o usuário e suas características.
2. O projeto arquitetônico e o plano dos arquitetos determinam a formatação definitiva do projeto.
3. O design resulta do desenvolvimento de conceitos para um sistema de elementos gráficos. Esta fase apresenta um estudo preliminar para locação dos itens básicos, de tamanhos, formas e cores.

Conjunto de
sinais nos
guichês e no
percurso de
estação
rodoviária.



4. O *design* final utiliza as técnicas necessárias, a escolha do alfabeto e de suas possibilidades, entrelinhamento e espaçoamento; o *design* dos signos icônicos e seus pictogramas; o signo direcional e suas versões.
5. O estudo do percurso externo e interno. O sistema de localização e implantação dos equipamentos.
6. A programação visual e o desenho técnico dos equipamentos. A escolha dos materiais e o custo estimado para a fabricação destes equipamentos.

É necessária a aprovação do cliente e a concordância dos arquitetos em cada fase.

O trabalho final aprovado deverá ser apresentado sob a forma de Manual, visando a manutenção dos equipamentos e para orientar futuras mudanças e acréscimos. Finalmente, a supervisão do trabalho de fabricação e a instalação deverão ser feitas pelo *designer*.

Os componentes do código visual para uso na sinalização

A ciência da urbanização revitalizou definitivamente uma das mais velhas formas de informação e comunicação universal: os sinais. Apesar de surgirem com as mais diversas aparências, não mudaram as mais antigas e básicas: **o símbolo escrito e o desenho, (ou pictograma).**

O casamento da ilustração com o texto, um completando o outro, tem 6 mil anos. São duas construções, uma reforçando a outra. Assim, o texto é o verbal, a escrita; e a ilustração é o icônico, o desenho.

A utilização de símbolos destinados ao grande público se impõe como uma necessidade. O problema preocupa o Conselho Internacional das *Associações de Artes Gráficas Aplicadas*, a ICOGRADA, instituído em 1966 no seio da Câmara de Comércio Internacional, para tentar canalizar a proliferação de símbolos.

A Organização Internacional de Normalização (ISO) vem suprir os estudos dos métodos e critérios, visando a normatizar a criação dessas imagens. A construção de um símbolo é uma tarefa complexa que demanda conhecimento interdisciplinar.

O signo

*Citações de
Daniele
Baroni, em
Diseño
Gráfico.*

Significação: *aquilo que as coisas querem dizer; sentido das palavras; aquilo que significa alguma coisa. Significar; ter sentido de; exprimir; querer dizer; ser sinal de; traduzir por; expressar.*

Significativo: *que significa; que exprime com clareza.*

Sinal: *coisa que serve de advertência; meio de transmitir à distância; indício; marca.*

*Dicionário da
Língua
Portuguesa.
Aurélio
Buarque de
Holanda
Ferreira.*

... a palavra *signum* vem do étimo grego *secnom*, raiz do verbo cortar. Do derivado latino, são numerosas e expressivas as palavras que se compuseram em nossa língua; sinal, sina, sino, senha, sineta, insígnia, desígnio, desenho, aceno, significar etc.

A raiz primitiva parece indicar que “signo” seria algo que se referisse a uma coisa maior da qual foi extraído: uma folha em relação a uma árvore.

*Informação,
Linguagem e
Comunicação
de Décio
Pignatari,
escritor,
professor e
poeta de
vanguarda.*

O que parece mais tentador são as relações que se pode estabelecer entre desenho, desígnio (tão evidentes na palavra inglesa “design” e significado, pois estas relações parecem confluir para o entendimento de “signo” como “projeto significante”.

O *signo* pode ser definido como toda coisa que substitui outra de modo a desencadear (em relação a uma terceira) um complexo análogo de reações. Para adotar a definição do fundador da Semiótica, (Peirce): signo, ou “representante”, representando-a para alguém, sob certos aspectos e em certa medida.

O signo verbal

A palavra escrita é o elemento mais importante na sinalização, exceto em casos especiais, quando os usuários são na sua maioria crianças, analfabetos e deficientes, em suma, pessoas com pouca capacidade de leitura verbal. Nestes casos, o icônico é mais eficiente. No projeto de identidade visual, para utilização corporativa da letra e da palavra, organiza-se o *alfabeto institucional*, é o tipo de letra escolhido para representar as informações verbais, criado ou selecionado entre os já existentes no mercado. As fontes comercializadas conhecidas, com eficiência comprovada, são apresentadas nos mais diversos materiais, tais como a letra adesiva, a fonte gráfica, a fotoleta ou em softwares no computador. Conhecimentos estéticos anteriores são necessários para a escolha e definição dos tipos de letra que serão utilizadas nestas informações verbais.

A B C D E F G H I J L M
N O P Q R S T U V X Y Z
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 ?%&

*Helvetica média,
tipo de letra
freqüentemente
usado em
sinalização por
causa de sua
extrema
legibilidade.*

O *grafismo* representa a ampla gama de técnicas visuais que habitualmente traduzem a *mensagem*, o *signo* e a *imagem*, através de um meio de comunicação. O campo da criação e produção gráfica, o *graphic design*, trabalha com o projeto, seguindo uma metodologia imposta pela

criatividade, ao contrário das exigências do desenho de propaganda. A imagem corporativa, o produto editorial, estão relacionados com as tendências estruturalistas e gestálticas. A base técnica do desenho gráfico se apoia na tradição tipográfica e nas experiências visuais das tendências artísticas, que nos últimos cem anos contribuíram para a construção do *design* moderno. Hoje, a galáxia de **Gutenberg**, conforme a definição de Marshall McLuhan, chegou ao fim. O progresso na área das artes gráficas, com o advento da informática, faz o desenhista gráfico manipular sistemas de alta agilidade e velocidade, mas a investigação constante, a evolução formal, a produção de idéias e a análise de problemas, tudo o que possa resolver o projeto, continua sendo a meta do *designer*.

Gutenberg, em meados do século XV, inventou uma liga de chumbo, estanho e antimônio, mais barata e resistente que o cobre. A ele atribui-se a invenção dos tipos móveis de imprensa, embora a China já usasse, por volta de 590.



Os tipos na sinalização

O tipo é o *design* especial das letras, números e sinais são inúmeros, como por exemplo: *bodoni*, *garamond*, *egipciana*, *elzevir*, *didot*, *fantasia*, *bastarda*, *arial*, *futura*, *avantgarde*, *helvetica*, *boulder* e dezenas de outras.

Não existe um tipo determinado para a sinalização, nem do edifício, nem da cidade, mas existem os tipos mais adequados.

As características essenciais são as seguintes:

1. Tipo ou fonte Garamond *Allegro* AvantGarde Dauphin BernhardFashion Bodnoff Bookman Futura Impact Kabel Lucida Haettens É necessária nitidez e legibilidade. As letras com serifa não são adequadas, pois ocupam muito espaço. Os tipos ideais são as letras retas, simples, sem detalhes desnecessários, por exemplo a *helvetica*, a *univers*, *avantgarde* e outras.

Saída

2. Caixa alta e baixa ALTA baixa

Caixa alta e baixa, maiúscula e minúscula, permitem a leitura mais rápida e clara. Toda maiúscula provoca 30% de perda na velocidade da leitura.

Corpo 18

3. Corpo Corpo 10

Dimensão pela qual medimos e especificamos o tipo. Sua escolha depende da distância para a leitura.

4. Espessura da haste **Bold Light**

Light, negrito ou *bold*, media, *extra bold* ou *extra light*, a espessura ideal para sinalização é a *medium*.

Os tipos de haste muito grossa tem a aparência de borrão e a haste *light* não resiste à leitura à distância.

Italica Condensed

EXTENDIDA

5. Característica visual

Cursiva

Não são adequadas as letras itálicas, *outline*, cursivas, excessivamente condensadas e expandidas e com serifa. Estas pertencem a um estilo com excesso de elaboração. Demandam mais tempo de leitura, o que não é indicado em sinalização. A construção do verbal, em sinalização, deve obedecer, rigorosamente, a critérios de rapidez, clareza e síntese.

A legibilidade do tipo está relacionada ao design, mas também à quantidade de letras por linha, não apenas ao tamanho do corpo.

Matilde Schnitman

O Signo verbal impresso: a conquista do homem

Não pretendemos dissertar aqui sobre este assunto tão rico e complexo, mesmo porque não é nossa especialidade. Apenas deixar registrada algumas informações, fruto, na sua maioria, de anotações retiradas da publicação *L'Art de l'écriture*, elaborada pela Organização das Nações Unidas para a educação, a ciência e a cultura, em Paris, 1965. Mas, para quem lida com a sistematização de sinais é impossível evitar esta abordagem, mesmo sem os conhecimentos suficientemente científicos. Contudo, podemos arriscar apenas algumas afirmações, por exemplo, que o desenvolvimento da escrita foi ligado às condições religiosas, políticas e sociais. Podemos também traçar um rápido e superficial retrato do seu desenvolvimento e de sua evolução, reproduzindo algumas imagens dos diferentes tipos de escrita, sua beleza e plasticidade; de outro lado, citar que a escrita pode ser associada à pintura, como na China; à escultura, em certas gravações em relêvo; e à arquitetura, como na arte muçulmana.

Esta abordagem não pode também deixar de marcar que hoje, quando ainda persiste a luta contra o analfabetismo, o conhecimento da linguagem verbal ainda é um meio dos mais eficazes para ajudar o homem a se libertar do seu estado primitivo.

A história da escrita é, ao mesmo tempo, da humanidade e apresenta sempre um caráter social extremamente complexo.

A escrita nos permite compartilhar nossos pensamentos com nossos contemporâneos e transmitir nossos conhecimentos às gerações futuras. Da Antigüidade até os nossos dias, o homem necessitou participar qualquer coisa ou fixar um acontecimento para a posteridade e se esforçou para traduzir o seu pensamento através de sinais desde os tempos das cavernas, de 50 mil anos até hoje. Podemos dizer que antes de falar o homem desenhou? Significa que ele necessitou traduzir seu pensamento através de signos, que hoje imprime sobre milhares de folhas de papel, em todos os cantos do mundo.

A construção de sinais, como imagem representativa dos objetos, evoluiu nos últimos 5 mil anos. Existem indicações de que a escrita foi usada pela primeira vez em meados do quarto milênio a.C. e que essa comunicação era feita por meio de desenhos figurativos, a **pictografia**, muitas vezes bastante rudimentar; ou pelos caracteres primitivos das antigas civilizações, como os **hieróglifos**, no Egito e no México, gravados e esculpidos nos monumentos; a **escrita cuneiforme**, sinais cunhados em placas de argila, foi expressão da civilização da Mesopotâmia; sabe-se também que algumas tribos primitivas se serviam de paus, pedras e fios de tecidos para construir as palavras e compor frases, como a escrita **mnemônica**, de origem americana e que não tem forma gráfica. Existia ainda a linguagem realizada através dos sons, chamada **fonetismo**, ou através da decomposição das

palavras chamada **silábica**; e também os caracteres **ideográficos** (simbólicos) da cultura sino-japonesa, onde cada desenho isolado tem um significado.

Certos autores afirmavam que a escrita **fonética** do nosso alfabeto tem sua origem na *Capitalis Quadrata* romana, precedida por um método **pictográfico**, seguido pela escrita **ideográfica**. Afirma-se também que o nascimento do alfabeto fonético remonta a 1700 ou a 500 a.C. e teve lugar entre os povos semitas, sinaíticos e fenícios.

Hoje já não se assegura, categoricamente, quem inventou a escrita. Os registros mais antigos encontrados, são atribuídas aos sumerianos da Baixa-Mesopotâmia que juntamente com os fenícios, cretenses e chineses, parece terem sido os primeiros a usar um sistema eficaz. Este sistema é baseado em sinais especiais figurativos ou abstratos, como forma de linguagem e aplicado em placa de argila como a escrita cuneiforme assíria, entre os séculos XIX e XVIII a.C. Como os sumerianos, existem indicações de que os egípcios inventaram o sistema de escrita pictográfica. Os outros povos da Mesopotâmia (os babilônios e os assírios, depois os hititas e os persas) devem aos sumerianos este tipo de escrita chamada cuneiforme.

Há ainda a escrita dos pequenos estados ao norte da Síria; o hebreu, nos últimos séculos antes de Cristo e o texto da Sagrada Escritura dos primeiros séculos da era cristã; a escrita árabe, que, no Islamismo, expressa as palavras proféticas criadas no livro santo o Corão. Também os persas, turcos e povos da Ásia Central, da Índia, da África do Norte até a Espanha, criaram no século VII até o século XVII inumeráveis tipos de escrituras com suas

ramificações e suas variantes: as escritas da Índia, do Tibet e do Turquistão oriental; a escrita da Indochina e da Indonésia, com a propagação do budismo; da Birmânia, do Laos, do Cambodja e da Tailândia; do centro de Sumatra e das Filipinas; os caracteres chineses, a caligrafia japonesa, a escrita da Ásia Oriental, no Extremo Oriente, onde a filosofia e a caligrafia tinham um nível elevado; a técnica da impressão xilográfica introduzida na China por volta de 590, utilizando tipos móveis para compor os textos, em cerâmica ou madeira; o tipo metálico móvel introduzido na China mais tarde, no fim da época Ming (1368-1644); a escrita pictográfica das civilizações mexicanas, os maias e os astecas e na América do Sul, os incas do Peru; a aparição do alfabeto na Europa, onde a escrita fenícia foi transmitida aos gregos; o alfabeto dos etruscos, dos romanos e dos germânicos; a introdução da escrita na Itália; a escrita eslava, antes da grega; os manuscritos da Idade Média; os revolucionários sistemas de impressão e a difusão dos diversos tipos de escrita, todas, constituem relevantes representações da evolução e da variedade de formas de escrever.

Nosso alfabeto moderno remonta à invenção dos fenícios. Mais tarde a Índia encontra um signo para o zero (método que os maias, por seu lado, já haviam utilizado). Esta invenção foi transmitida ao resto do mundo pelos árabes e abriu o caminho à matemática e à todas as ciências nela fundadas. A representação gráfica ocidental da linguagem verbal, transmitida através do genial alfabeto de origem fenícia, que substituiu o signo gráfico por letras sonoras, foi posteriormente passada à Grécia, à Roma e a todos os alfabetos ocidentais e semíticos de hoje.

Na Grécia, o alfabeto passou ao domínio público. Foram melhoradas as formas das letras e acrescentadas outras, no total de 24, dando uma ordem e qualidade. O alfabeto romano, influenciado pelos gregos, tinha 22 letras originalmente, sendo depois aumentado com sinais novos.

As palavras não eram separadas e não usavam pontuação, tornando muito difícil a sua compreensão. Depois passaram a separar as palavras com um ponto.

Com outras modificações, surge o alfabeto latino, usado até hoje em quase todo o mundo.

Com o cristianismo (Constantino I) e sua expansão, a escrita teve maior desenvolvimento e divulgação através do Evangelho. Na Idade Média, após a queda do Império Romano, por volta do ano 1.000, quase toda a Europa professava a fé cristã. Nos mosteiros e conventos, preciosos documentos e novos textos eram elaborados com rigor pictórico.

Os copistas, cada vez mais rápidos, abandonaram certos princípios clássicos e introduziram mudanças variadas na forma das letras: romana, quadrata, rústica, uncial, lombarda, carolíngia, gótica, entre outras.

Graças à educação inaugurada pelos missionários, a escrita latina se desenvolveu. O progresso acelerado da indústria, a era da eletricidade, transformaram a escrita em instrumento, facilitando mais ainda a comunicação. A história começada a cinco ou seis mil anos passou por numerosas etapas.

A aparição do alfabeto de 1500 tem uma importância capital.

A imprensa na Europa no século XV marcou outra revolução na escrita. Assistimos hoje uma transformação radical na comunicação com os avanços tecnológicos, mas a forma dos sinais parece ainda conservar e transmitir a linguagem do homem, de geração em geração.

A linguagem gráfica, a expressão escrita do pensamento humano, constitui o principal veículo de transmissão do conhecimento, na arte de compor textos e ilustrações, que tornam as mensagens mais legíveis e satisfatórias.

A escrita como arte

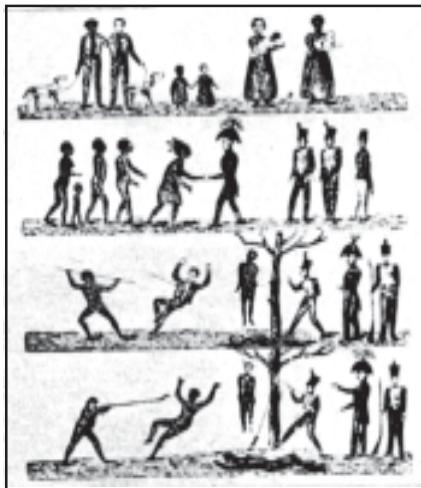


Pintura rupestre,

*pré-histórica da
Espanha, formas
abstratas com
a figura da lua.
Idade do bronze.*

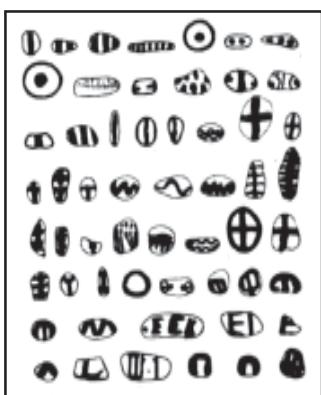
*Textos e fotos
do catálogo
da exposição
“L'art de
l'écriture”,
Unesco,
Paris, 1965*

Signos elementares.



Escrita pictográfica

*O tratado de paz
do governador
da Tasmânia:
“se um negro ataca
um branco é
enforcado e se um
branco ataca um
negro também
é enforcado”.*

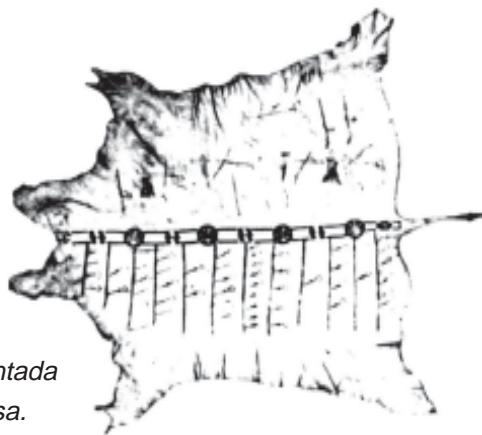


*Signos abstratos
pintados sobre as
galetes encontradas
perto de Mas d'Azil,
no sul da França,
era mesolítica.*



Pictograma asteca representando o evento importante de tribos em migração.

Cada personagem leva na cabeça um emblema de uma tribo e encontra outras tribos em celebração.



Pele de bisonte pintada pelos índios hidatsa.



Placa de argila com a escrita cuneiforme assíria entre os séc. XIX e XVIII a.C. Inscrição hieroglífica hitita de Karkemish, British Museum, London.

Escrita cuneiforme

Os povos da Mesopotâmia – os babilônios e os assírios, depois os hititas e os persas – devem aos sumerianos, primeiros inventos de um sistema de escrita eficaz, a escrita cuneiforme. Os sumerianos da Baixa-Mesopotâmia são, com os egípcios, os cretenses e os chineses, os primeiros inventores da escrita. A difusão da escrita cuneiforme pelos povos da Mesopotâmia os fez voltar, cada vez mais, à sua origem pictográfica, com o rigor geométrico que exprimia a organização racional desses estados.

A antiga escrita mediterrânea

Na parte oriental do Mediterrâneo, por volta de 2000 a.C., surge uma escrita de criação original: a cretense.

De Creta foi levada a Chipre pelos colonos. Paralelamente à escrita cuneiforme, os hititas utilizaram a partir de 1500 a.C. uma escrita silábica hieroglífica particular. Era reservada para a inscrição em monumentos oficiais.

Escruta sumeriana e a Escrita assíria e babilônica



Estátua de um escriba egípcio, Museu do Louvre, Paris.



*Escriba e ancião da vila fazem contas.
Relevo da tumba da Mereruka,
VI dinastia.*

Os hieroglifos egípcios

Como os sumerianos, os egípcios tinham um sistema de escrita pictográfica. Ao lado, vê-se “o rei Namer abater um inimigo ao lado do deus Horus, simbolizado pelo falcão.” (2750 aC). O Baixo-Egito está representado pelo papiro, vegetal que se encontra naquela região.



A família semítica

Um dos acontecimentos de maior conseqüência na história da escrita foi produzida sobre o território dos pequenos estados sírio-palestino do segundo e do primeiro milênio a.C. por uma população nômade, aberta a todas as influências.

As escritas silábica cuneiforme ou hieroglífica, com seus sistemas complicados de formas ideográficas e fonéticas, não mais satisfaziam. Foi descoberto um documento de escrita cuneiforme de sinais representando letras, com uma tendência à simplificação.

Escritas alfabeticas das cidades palestino-fenícias são evidentemente inspiradas no hieróglifos e cuneiformes.



Baixo-relevo
do rei
Barrakab de
Sendschirli
com uma
inscrição
arménia.
Diante do rei
sentado em
seu trono, um
escrava,
Museu de
Berlim.

O hebreu



O Rabino
escriba.

No último século antes de Cristo, o alfabeto e a escrita representavam mais que um simples sistema de sinais destinados a reproduzir o pensamento e a palavra. O próprio Deus serviu-se do verbo, da escrita, para se revelar.

*A palavra de Deus é sem dúvida, suspeitável a múltiplas interpretações, mas uma vez fixada pela escrita é imutável pela eternidade:
As Sagradas Escrituras.*



Letra do
alfabeto
hebraico.

A escrita árabe

O islamismo pode ser considerado a é uma religião do livro. As palavras do profeta Maomé criaram o livro santo dos muçulmanos, o Corão. Das palavras, os árabes tiraram a força para conquistar grande parte do mundo. A língua árabe, e sobretudo a escrita árabe anterior ao islamismo, tinha um caráter utilitário. Era simples e sem beleza, traçada da direita para a esquerda, como os outros semitas. Depois da instituição do islamismo, teve início o cultivo da caligrafia. A escrita árabe compreende numerosas variedades nacionais.



A escrita da Índia, do Tibet e do Turkestão oriental



A descoberta da civilização hindu data do terceiro milênio a.C. Placas de bronze portam uma escrita em parte pictográfica e em parte linear, de signos fonéticos e signos ideográficos. Representação de animais e cenas mitológicas acompanham a inscrição e revelam longa tradição. Existia, já naquela época, uma civilização muito desenvolvida.

A escrita da Indochina e da Indonésia aparece com a propagação do budismo. Constitui a base das escritas locais da Birmânia, do Laos, do Camboja.

A escrita chinesa

Esta escrita é de uma importância extraordinária. Certos sinais são mais que um simples signo: representam uma palavra inteira, um conceito. Não é apenas um signo é uma imagem. Os caracteres chineses são como imagem, tão ideográficos como pictográficos. Contudo, após sua evolução, não é mais

花夜處春
落來處眠
知風間不
多雨啼覺
少聲鳥曉



Detalhe de escrita no início do século XIII, época de Song. A sala principal do templo de Fang Tchang.

figurativa. Os mais antigos sinais que se conhece datam da dinastia Chang ou Yin, 1523-1028 a.C. Esta escrita influenciou uma série de povos do Extremo-Oriente. A maior evidência dessa influência é o Japão, aproximadamente no quarto século d.C. Os anais chineses desta época mencionam

mensagens do imperador do Japão para o imperador da China, escritas em chinês. Não houve uma simples adoção de caracteres: no caso do Japão, a língua é polissilábica, enquanto a chinesa é monossilábica.

A chinesa influenciou também, entre outras, a da Coréia.

A caligrafia chinesa

É um grande elemento de criação artística. Os textos e letras separadas foram traçados como obras de arte, onde o significado se harmoniza com a forma. A harmonia com o tema é solene e severa.

A caligrafia japonesa

Como na China, o desenvolvimento dessa caligrafia foi rápido e influenciado por ela, tendo um estilo particular. No Japão também todas as formas são como a caligrafia cursiva. Malgrado o desenvolvimento industrial e o caos do pós-guerra, o Japão vive a sua tradição. Os mestres modernos se inspiram na criação do século XVII, que enriquece a experiência contemporânea.

A escrita pictográfica na civilização mexicana

Das numerosas civilizações que florieram e decaíram no velho México sucessivamente, só a asteca evoca idéias precisas no país. Como os incas no Peru, os astecas situam-se numa longa evolução cultural, que foi bruscamente interrompida pelo choque funesto de mundos antagonistas, vindos da Europa.

São dos mais fantásticos signos gravados em pedra com imagens míticas os da civilização da América antiga, morta pelos dominadores.

A escrita dos maias

Cerca de dois milhões de índios maias vivem ainda no México ou na Guatemala e na região de Honduras e El Salvador.

Seus ancestrais foram representantes de grandes civilizações do Novo Mundo. Hoje, estão ao abandono.

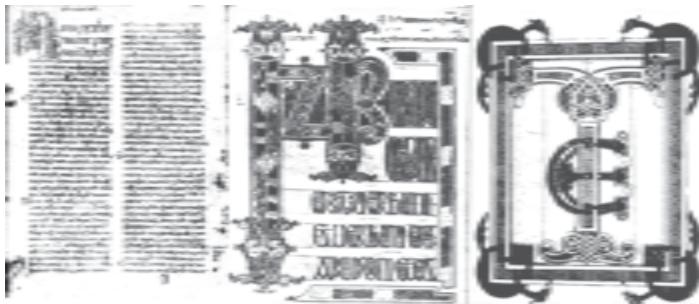


Glifos maias

Informações baseadas em publicação de 1965 da Unesco, Paris.

Manuscritos da Idade Média

O alfabeto na Europa, cuja origem está nos fenícios.



Signo icônico, glifo ou pictograma

O ícone gráfico: desenho, imagem, representação alegórica e pictórica de uma idéia. No projeto de identidade corporativa, o ícone é a marca. No projeto de sinalização, é o pictograma ou glifo.

Embora de utilização recente, a freqüência de símbolos e pictogramas é cada vez maior em todo o mundo. Nos últimos anos, numerosas organizações, como as ferrovias, companhias aéreas e comitês de jogos olímpicos, desenvolveram sinais destinados à orientação de passageiros e pedestres, visitantes a exibições e acontecimentos internacionais. Como resultado surgiu um número impressionante de símbolos de uso conhecido, onde, muitas vezes, se nota a ausência de um sistema completo, único, apto à sua correta utilização. Proliferam os sinais gráficos para a informação pública e isto tem naturalmente apresentado novos problemas.

Alguns *designers* de diferentes organizações têm apresentado estilos diferentes na aparência desses

ICOGRADA é o Conselho da Associação internacional de Desenho Gráfico que recomenda a padronização das imagens.

Símbolos desenvolvidos pelo Departamento de Transportes dos Estados Unidos.



elementos, mas é sobejamente reconhecido que a criação e o desenvolvimento de um sistema de sinais eficaz é uma tarefa árdua. Para que haja unidade num sistema é preciso que diferentes grupos de pictogramas tenham um estilo gráfico uniforme. Neste sentido, o sistema mais satisfatório, do ponto de vista plástico, é aquele que apresenta só uma classe de imagens identificáveis.

Não existem dúvidas de que o símbolo reforça a mensagem e que são extremamente necessários, principalmente em determinado ambientes como hospitais, centros culturais e educacionais, mas não se pode prescindir de avaliações antes da aplicação de qualquer sistema.

Programas têm sido testados para avaliar a eficiência destes sinais, como a pesquisa feita pelo *American Institute of Graphic Art* (AIGA) em Nova York, encomendado pelo Departamento de Trânsito americano. Os critérios desta investigação foram muitos e os testes levaram um período de dois anos com resultados positivos.

Em consequência desta experiência, o referido Instituto desenvolveu um sistema de sinalização para ser utilizado em todo os Estados Unidos.

O processo foi o seguinte: uma lista foi preparada levantando os sinais existentes de todas as partes do mundo. Este material passou para um comitê de *designers* de grande reputação, que avaliaram os seus resultados.

O propósito do comitê era submeter a um grupo de trabalho do Departamento Federal de Transportes a escolha do melhor resultado. A experiência visava a dar a esses símbolos uma forma definitiva. Após a aprovação pela ANSI, os símbolos poderiam ser examinados pela ISO, a Organização Internacional de Normatização,

e recomendados como norma internacional. O comitê da AIGA se pronunciou sob diversos pontos de interesse geral em relação ao projeto. Estima-se que a eficácia dos sinais para representar certas idéias ou atividades foi correta, mas não servem se não estão integrados a um sistema global de sinalização. A primeira etapa deste trabalho consiste em escolher um grupo de mensagens divididos em quatro categorias:

Serviços públicos, como telefones, meios de transportes etc. *Concessionárias*, como restaurantes, aluguel de carros etc. *Operações administrativas*, como a venda de passagens e de bilhetes etc; e *Regulamentos*, o que é proibido e o que permitido. O comitê decidiu julgar, à luz de suas qualidades semânticas, sintáticas e pragmáticas. Todos os 34 símbolos foram finalmente recomendados pelo comitê da AIGA.

Abaixo vê-se uma página dessa investigação a respeito do sinal mais adequado para achados e perdidos, quando apresentados diversos sinais de outros projetos ao lado do escolhido como o melhor sinal.

Os aspectos que podemos avaliar na existência de sinais num sistema urbano são os seguintes:

"Achados e perdidos", mensagem difícil de transmitir por meios gráficos. A maior parte dos sinais encontrados adotaram uma concepção análoga, uma combinação de objetos frequentemente perdidos, com um ponto de interrogação.



Semântico: refere-se à relação entre a mensagem visual e o seu significado. Pergunta: este sinal resiste à investigação de que “determinado símbolo representa uma mensagem clara para povos de diversas culturas”?

Sintático: diz respeito a relação entre uma imagem e outra. Pergunta: “o símbolo faz parte de um conjunto de informações?”



Pragmático: refere-se a relação entre o símbolo e o usuário.

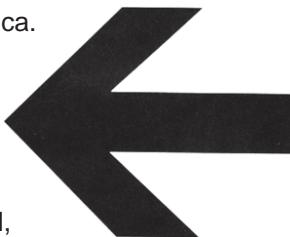
Pergunta: essa relação pode ser claramente percebida, mesmo variando as condições e quando o símbolo é reproduzido em diversos tamanhos e situações?

Quando se fala em sinais bem resolvidos, palavras como “legibilidade”, e “clareza” são freqüentemente usadas para definir a qualidade de um símbolo.

Signo direcional

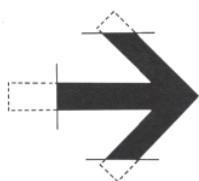
O signo direcional é, basicamente, a conhecida seta, aquele elemento visual que induz à percepção de uma direção específica.

Ela possui as mais diversas aparências e estilos. Pode ser orgânica ou geométrica, como qualquer forma visual: cheia, vazada, reta, curva, mista, vertical, horizontal, inclinada, grossa e fina.



A seta é, provavelmente, o símbolo mais conhecido e universalmente compreendido. Tem sido usado por séculos como marca direcional, por diversas razões, principalmente por ser um elemento sintético que substitui muitas palavras, como “vire à direita” “vire à esquerda”. A escolha dentre as variações do estilo de setas é resultado da preferência de cada *designer*, embora cada caso esteja vinculado ao estilo do suporte, das informações verbais e,

sobretudo, do projeto geral.



A rapidez da leitura e a importância da legibilidade em alguns ambientes são fatores que definem o critério de escolha para certos ambientes arquitetônicos.

Existe uma indicação especial para a escolha de setas em rodovias. A velocidade pode ser um fator que afeta a legibilidade de alguns sinais no ambiente exterior de projetos arquitetônicos. Existem sinais direcionais como as setas ao lado, cujo uso é aceito internacionalmente, apropriada para a maior parte das aplicações na arquitetura. A seta ao lado foi projetada para a sinalização do Aeroporto Charles de Gaulle,

em Roissy, norte de Paris, pelo designer suíço Adrian Frutiger. É um dos maiores aeroportos da Europa, importante peça de arquitetura e engenharia do mundo. Foi o único sinal utilizado por este projeto.

**A reunião dos sinais:
o verbal, o pictograma e o direcional**

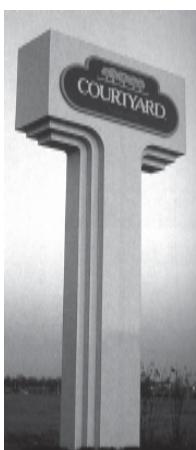


O marco, elemento da sinalização na identificação externa



O “marco” se apresenta mediante dois tipos de elementos: afixado, pintado diretamente na fachada, ou aquele situado em um suporte fora do corpo do edifício. Pela localização e visualização, a partir das ruas que circundam o edifício, é que se pode determinar qual o tipo indicado para nomeá-lo corretamente e quais características gerais

deve ter. Ruas largas ou avenidas permitem a utilização de marcos, grandes suportes, de formas escultóricas e de altura e situação relevante. Tanto implantada diretamente sobre a fachada ou sobre um suporte isolado, a informação deve estabelecer uma ligação clara com o seu entorno.



A cor, o tamanho, o material, deverão ser adequados. Nada deverá interferir na sua leitura objetiva e rápida.

A nitidez é o fator fundamental.

Os ícones podem ser ambíguos mas a informação verbal jamais. A maioria das pessoas são orientadas verbalmente, ou seja, absorvem informações principalmente através das palavras, que devem ser muito claras e diretas, podendo até mesmo serem vistas de um veículo em movimento.



*Acima, marco
"Pedestal Shrine
of Water",
Governo Metropolitano
de Tókio, 1991,
publicado no Sign
Communication2,
Japão, 1993.*



*Marco do sistema de
sinalização do
Nonconnah Corporate
Center
Memphis, Tennessee,
1986.*



*Marco do Zoológico
de Washington, D.C.*

O elemento de identificação externa afixado na fachada do prédio

Assim como o marco, este sistema também deverá permitir uma leitura a partir das ruas que circundam o edifício e estabelecer uma ligação clara com o seu entorno arquitetônico e urbanístico.

A clareza é o fator fundamental e as informações deverão ser vistas a distância ou de um veículo em movimento. A escolha da sua localização depende sobretudo da arquitetura. O desenho esquemático abaixo indica as diversas soluções. A execução dessas soluções de informação verbal depende do material de suporte, que pode ser variado: o adesivo, a pintura, o *silkscreen*, a madeira, o metal, o acrílico, o plástico. Estes são os mais utilizados.



Barraca de frutas,
Nápoli, Itália.
Publicado no
Facade and Sign Designs, Japão



Portal com elemento de identificação para o parque Nissan Aprile Chiba, Japão

Loja de entretenimento em Miami.

Técnicas para aplicação de textos nos suportes da sinalização



Incisão ou moldagem da letra diretamente sobre o material (pedra, madeira ou concreto)



Letra pintada ou recortada, afixada no suporte



Letra afixada no suporte de modo a permitir a iluminação por trás



Letra em 3D esculpida ou moldada, montada na superfície

Sistema de localização

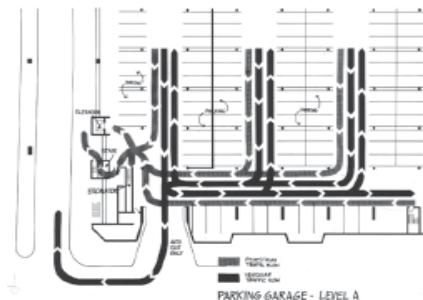
Existe uma variedade de questões que surgem durante a investigação do *designer*, que envolvem a análise, a organização e a adequação das informações para o projeto de sinalização.

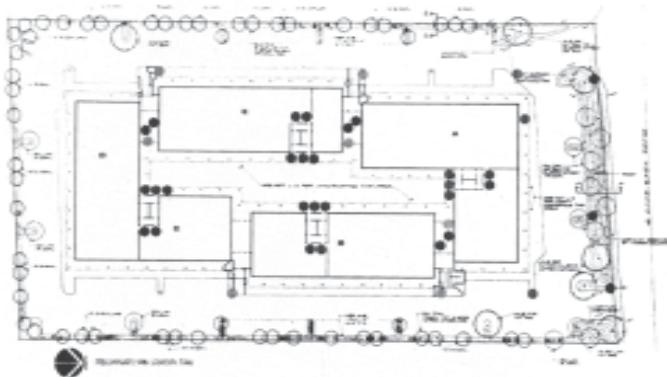
O sistema de localização é um deles. Tanto na parte externa, quanto na interna do edifício, é estudada a movimentação do usuário, para que se faça a locação ideal das informações. Neste sentido, dentro das características arquitetônicas e dos estilos criados para os equipamentos, são indicados no projeto estes pontos, através de sinais gráficos especiais.

No caso da sinalização externa, na planta de situação, é registrado o percurso dos veículos e dos pedestres a partir dos acessos, o que resulta na criação do sistema de localização dos equipamentos externos.

No caso da sinalização interna, nas plantas baixas, o estudo do percurso delineia a criação do sistema de localização dos equipamentos internos.

De acordo com a necessidade real do edifício e as características do usuário, diversas são as imposições para a leitura adequada: altura, distância e movimentação do usuário. Este estudo faz parte da ergonomia .



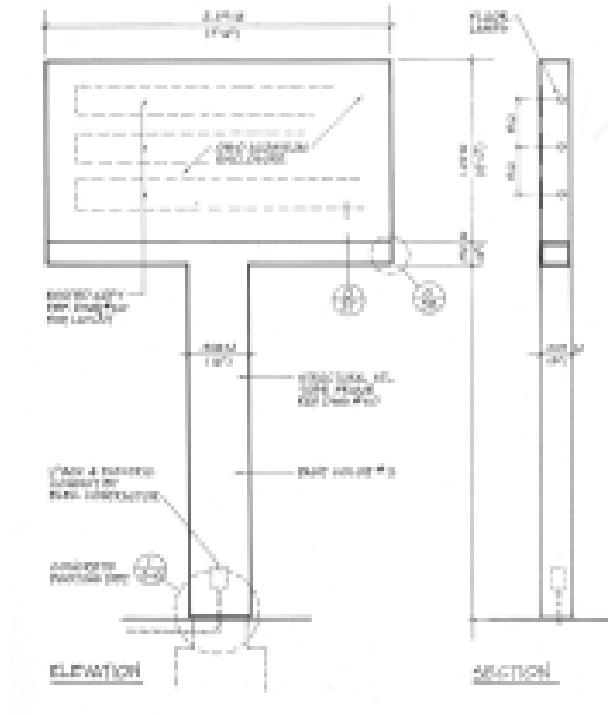


O projeto acima apresenta um sistema de localização dos equipamentos internos, marcado por pontos coloridos. Este estudo é resultado da avaliação do percurso do usuário, do projeto arquitetônico e das necessidades do usuário, onde distância, tamanho, cor, contraste e legibilidade, são elementos preponderantes para a composição.

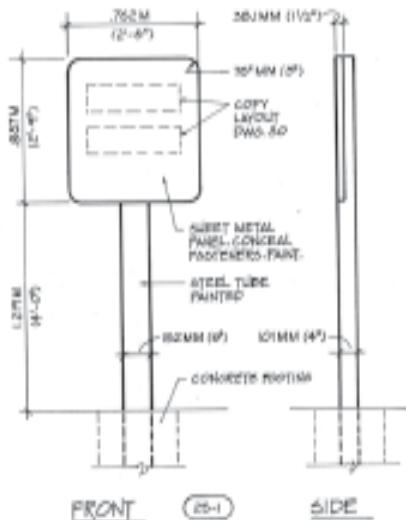
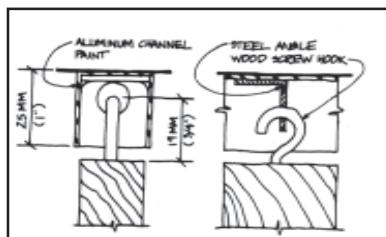


Sistema de implantação ou fixação dos equipamentos

Este sistema é parte do projeto necessário para a instalação das informações e, como todos os outros elementos, é baseado nas características arquitetônicas do prédio. Diz respeito aos processos de fixação dos equipamentos, às técnicas de instalação, aos tipos dos suportes, à iluminação, ao material e ao custo. A unidade de soluções é fundamental.



Placa do sistema de sinalização externa, City Park Downtown Parking, Florida, USA



Tipos de placas

São quatro as categorias de placas de sinalização:

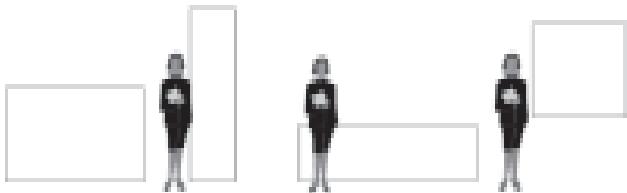
- a. Informações gerais.
- b. Elementos direcionais ou de percurso.
- c. Elementos de identificação localizada.
- d. Restritivos ou proibitivos.

Não há dúvidas que o *design* de um sistema de sinais deverá ser apropriado sobretudo à arquitetura, que determinará o seu estilo, a cor, a localização e deverá ser parte dela. Por outro lado, a função sempre é mais importante que a estética. Um problema a ser enfrentado é a característica do ambiente que deverá conter um equipamento. As condições de iluminação e de fixação requerem estudo minucioso. Existem projetos com tipo de iluminação variadas com *spot*, mas, geralmente o ambiente iluminado da arquitetura é suficiente.

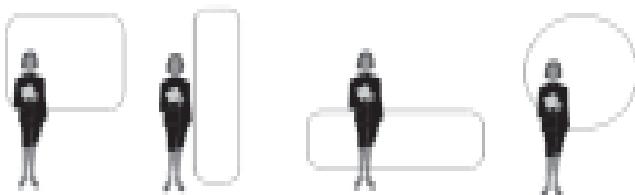
O material, muitas vezes, é determinado pelo acabamento da arquitetura. Estes materiais são variados: madeira, metal, acrílico, vidro, prensados, plásticos e outros. Sua escolha é resultado da avaliação do estilo da ambientação. O tamanho e a altura do equipamento, a característica dos sinais, o alfabeto, o *design* dos ícones e os elementos direcionais são determinados pelo espaço, pelas distâncias e, sobretudo, pela característica do usuário.

Design dos equipamentos na sinalização externa e interna

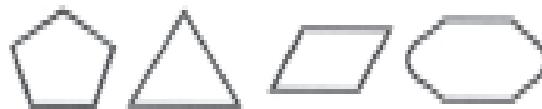
Formas usadas na sinalização exterior e interior



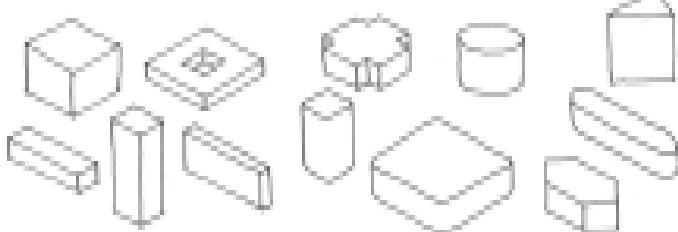
Formas arredondadas



Formas diferenciadas



Formas tridimensionais



Formas livres



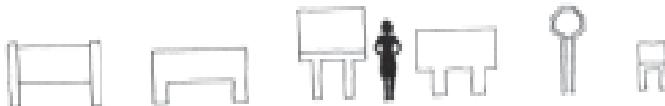
Formas livres combinadas



Formas para grandes áreas



Formas com suporte duplo



Formas com pedestal



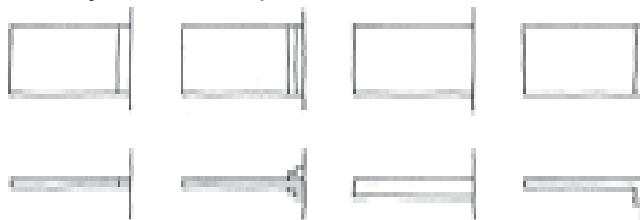
Formas com suporte simples



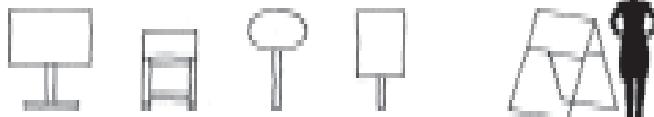
Sinalização afixada no teto



Sinalização afixada na parede



Suporte removível



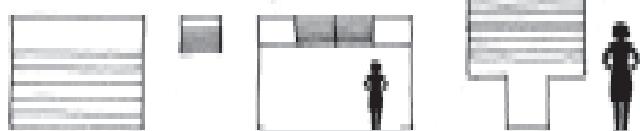
Sinalização com informações removíveis



No teto



Na parede



Manual de usos da sinalização

Constam de um manual de usos da sinalização as seguintes etapas:

1. Sumário e Memorial Descritivo

Índice das páginas. Justificativas, objetivos, bases e caráter do projeto.

2. Signos

Verbal: tipo de letra, alfabeto, tamanho, espacejamento e entrelinhamento.

Direcional: diagrama e versões das setas.

Icônico ou pictogramas: sistema construtivo e *design*.

3. Sinalização Externa

Planta de localização: indicação das ruas e do fluxo do tráfego

Planta de situação: estudo de percurso com a marcação dos acessos e dos estacionamentos; localização do marco ou do elemento de identificação externa; localização dos equipamentos externos; sinalização horizontal do estacionamento, das entradas e das saídas do edifício; sistemas de fixação.

4. Sinalização Interna

Plantas baixas e cortes: esquema de circulação e fluxos, estudo dos percursos, sistema de localização e sistema de implantação dos equipamentos.

5. Design dos equipamentos

Detalhamento e programação visual de todos os equipamentos: cor, material, composição, fixação e acabamento.

Dimensionamentos e processos de fabricação.

Normas de segurança.

6. Quadro geral de todos os equipamentos

Classificação de todos os elementos constantes da sinalização.

SIGNO VERBAL / O TIPO

Estudo da organização dos elementos do signo verbal

Alfabeto

Tipo: Helvetica Medium

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ&
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
\$1234567890**

Espacejamento

odvepnlry

1 1 -1 2 2 3 3 0

Uptown

3 0 0 -1 1

Broadway

2 0 1 2 1 -1 -1

Entrelinhamento

**Sala de
pesquisa**

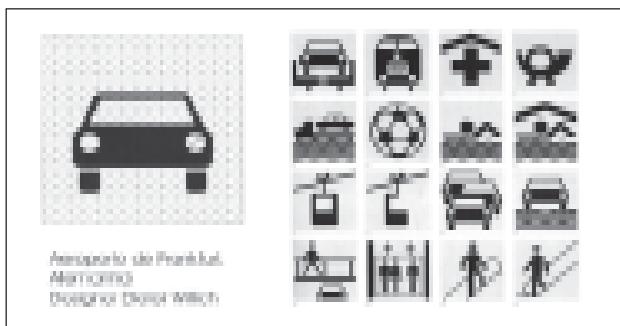
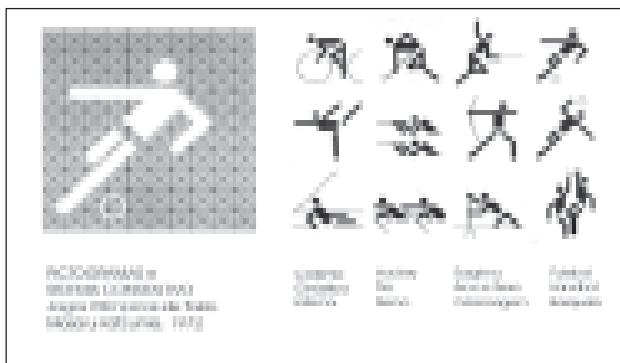
E

**Sala de
reunião**

Diretoria

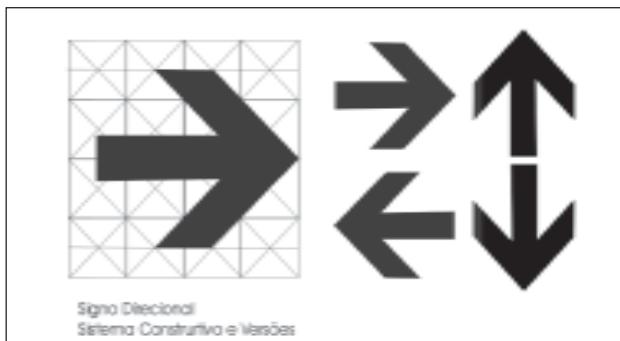
SIGNO ICÔNICO / OS PICTOGRAMAS

Sistema Construtivo e Versões



SIGNO DIRECIONAL / AS SETAS

Sistema Construtivo e Versões



Abertura do
Manual de
Sinalização

Este Manual apresenta a normalização dos signos e sistemas que irão nortear o Programa de Identidade Visual:

Elemento de Identificação Externa e Sinalização Interna, para o Projeto Padrão do NTE- Núcleo de tecnologia Educacional da Secretaria de Educação do Estado da Bahia.

A investigação sobre a aparência que os sinais essenciais devem ter, neste caso, baseou-se na procura de uma visualização rápida, direta, na integração simples e satisfatória com a arquitetura interna, no custo e na facilidade de execução dos equipamentos em larga escala.

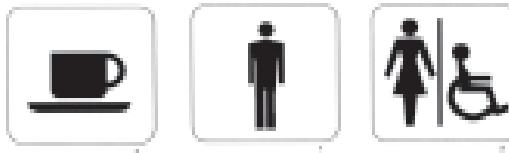
O sinal verbal escolhido é de fácil leitura e os pictogramas facilmente identificáveis.

Os equipamentos são de rápida implantação e durabilidade significativa.

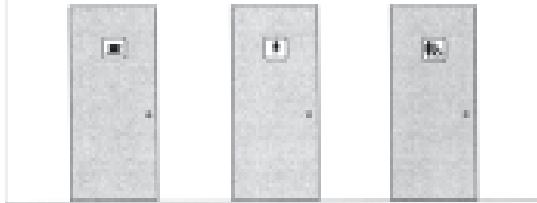
SONIA CASTRO
designer

Adesivo de vinil sobre acetato para ser afixado diretamente nas portas, fundo branco elementos pretos

Detalhe de
página do
Manual:
pictogramas



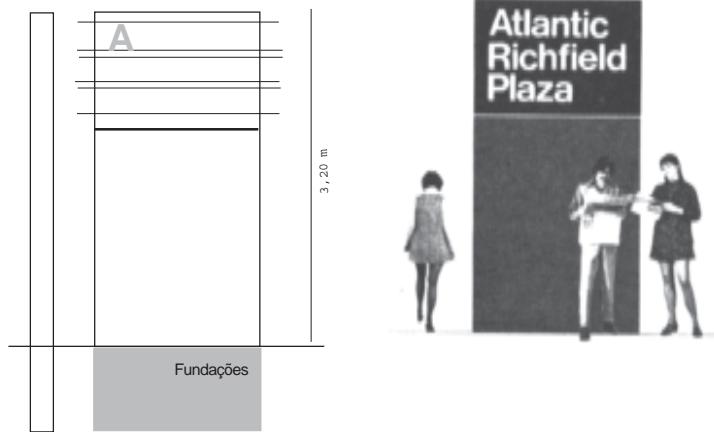
Detalhe de
página do
Manual:
sistema de
fixação.



1- Copo
2- Sanitário masculino
3- Sanitário feminino/deficientes

SINALIZAÇÃO EXTERNA

Página do Manual que apresenta
o Elemento de Identificação Externa
Projeto, programação visual e desenho técnico.



QUADRO GERAL

Informações sobre todos os equipamentos

EQUIPAMENTO	QUANT.	TAMANHO	MATERIAL	COR	SIST. DE FIXAÇÃO	LOCAL
1 - Elemento de Identificação Externa	1	2,20 x 0,80	Placa de aço sobre concreto	Impressão preta sobre metal	Placa colada sobre o concreto	Na grama perto da entrada
2 - Equipamentos Externos	2	0,60 x 0,40	Placa de PVC sobre concreto	Impressão branca sobre azul	Placa colada sobre o concreto	Na entrada e saída do estacionam.
3 - Quadro Geral	1	0,60 x 1,00	Placa de acrílico	Impressão branca sobre azul	Placa parafusada sobre a parede	No hall da entrada
4 - Placas de percurso	4	0,30x 0,30	Placa de PVC	Impressão branca sobre azul	Placa parafusada sobre a parede	No inicio de cada corredor
5 - Placas localizadoras	22	0,30x 0,30	Placa de PVC	Impressão branca sobre azul	Placa parafusada sobre a parede	Ao lado das portas

REFERÊNCIAS

- BARONI, Daniele. *Disegno gráfico*. Barcelona: Folio, 1984.
- BECKETT, Irmã Wendy. *História da pintura*. Lisboa: Livros e Livros, 1995.
- BERBERT de Castro, Renato. *A tipografia imperial e nacional da Bahia*. Salvador:[s.n], 1984.
- BOUGNOUX, D. *Introdução às ciências da informação e da comunicação*. Petrópolis: Vozes, 1994.
- BRAGA, J. e tal. (Orgs) *A encenação dos sentidos: mídia, cultura e política*. Rio de Janeiro: Diaform/Compós, 1995.
- DICIONÁRIO Aurélio: século XXI. São Paulo: Nova Fronteira [200?] CD-ROM versão 3.0.
- DENIS, Rafael Cardoso. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- DORFLES, Gillo. *O desenho industrial e a sua estética*. Lisboa: Editorial Presença, 1984.
- FERNANDES, Olívia. *Cinco anos entre os brancos*. Diáspora negra. Salvador: Faculdade de Arquitetura da UFBA, 1998.
(não publicado).
- FERRAZ, Marcelo Carvalho; BARDI, Lina Bo.
São Paulo: Instituto Lina Bo e Pietro Maria Bardi, 1993.
- FOLLIS, John; HAMMER, Dave. *Architectural signing and graphics*. New York: Whitney Library of Design, 1979.
- FRANCATEL, Pierre. *Art et technique*. Paris: [s.n], 1988.
_____. *Imagen, visão e imaginação*. [S.I.]: Edições 70 da Arte,[197-?].
- HARVEY, David. *A condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola, 1993.
- HESKETT, John. *Desenho industrial*. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1997.
- HOLLIS, Richard. *Design gráfico, uma história concisa*.

- São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- KANDINSKY, Wassily. *Curso da Bauhaus*. São Paulo: Martins Fontes, 1975.
- LIDA, Itiro. *Ergonomia, projeto e produção*. São Paulo: Blücher, 1990.
- MC LUHAN, Marshal. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1974.
- MOLES, Abraham. *Arte e computador*. Porto: Edições Afrontamento, 1990.
- NASCIMENTO, Anna Amélia Vieira. *Memória da Federação das Indústrias do Estado da Bahia*. Salvador: FIEB, 1997.
- NAGY, Moholy. *The new vision*. London: [sn], 1939.
- NAYLOR, Gillian. *Bauhaus*. London: Studio Vista, 1972.
- NIEMAYER, Luci. *Design no Brasil*. Rio de Janeiro: [s.n], 1977.
- PEVSNER, Nikolaus. *Origens da arquitetura moderna e do design*. São Paulo: Martins Fontes, 1981.
- _____. *Pioneiros do desenho moderno*. [São Paulo: Martins Fontes, 1982].
- PIGNATARI, Décio. *Informação, linguagem, comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- _____. *Contracomunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- _____. *Semiótica da arte e da arquitetura*. São Paulo: Cultrix, 1981.
- READ, Herbert. *Art and industry*. Londres: Faber, 1934.
- SCHULMANN, Denis. *Le design industriel*. Paris: Press Universitaire de France, 1991.
- MUSEU DE ARTE DE SÃO PAULO. *O design no Brasil: história e realidade*. São Paulo: MASP; Centro de Lazer SESC Pompéia, 1982. Catálogo de exposição.
- UNESCO, *L'art de l'écriture*. Paris, 1965. Catálogo de exposição.
- ABDesign. *Design na Bahia*. Salvador: Solisluna, 2002.
- HERDEG, Walter. *Archigrafia*. [s.l.: s.n.], 1978.

ÍNDICE ONOMÁSTICO

A

Abbehusen, Fafá 101
Abdalla, Sandra 67
Aguiar, Manoel Pinto de 75, 110
Aicher, Otl 40, 53
Ailton Júnior 108, 109
Albers, Josef 30, 37, 40
Alemar 99
Almeida Júnior, Josias 112
Amado, Jorge 91
Amendola, Afonso 59
Amon, Chris 100
Andrade, Jô 95
Antonelli, Zeo 100
Antoniazzi, Daniela 101
Apolinaire, Guillaume 29
Araújo, Emanoel 85, 90
Arézio, Arthur 74, 75
Arnaut, France 100
Arnoult, Michel 57
Arraes, Miguel 83
Artigas, Villanova 52, 53
Assis, Francisco de 84
Atala, Magu 103
Avendaño, Luiz Emiliano Costa 59
Azoubel, Dania 105

B

Bandeira, Manuel 61
Bandeira, Manuel 106
Barbosa, Ari 106
Bardi, Lina Bo 52, 61, 62, 63, 82, 83, 87
Bardi, Pietro Maria 52, 53, 62, 63
Baroni, Daniele 119, 140
Barros, Geraldo de 57, 64, 65, 66
Bayer, Herbert 31, 37
Bastide, Roger 52, 75
Bense, Max 41
Bergamasco, Virgínia 64
Bergmiller, Karl Heinz 66
Bernabó, Gabriel 102
Bernardes, Sérgio 80

Bill, Max 39, 40, 41, 43, 53, 56, 65, 73
Boal, Augusto 73, 83
Bonsiepe, Gui 40, 43, 119
Braga, Lênio 69, 79, 80
Brams, Isolde 64
Branco, Adriano 59
Branzi, Andréa 45
Braque, Georges 28
Bratke, Carlos 59
Bratke, Osvaldo Artur 52
Brazão, Antônio 99
Brecht, Berthold 84
Breuer, Marcel 31, 33
Brito, Henrique 95

C

Calazans Neto 69, 79, 87
Camargo, Walbercy Ribas 67
Camp, Fred van 59
Campos, Aldo 99
Campos, Anísio 59
Campos, Augusto de 92
Candia, Salvador 52
Cañizares, Miguel Navarro 76
Capinam, José Carlos 84, 85
Caribé, 67
Caribé, Hector Julio Paride
Bernabó 69, 75, 78, 79, 80
Caroso, Lucinei 102
Carvalho, Alana Gonçalves 112
Carvalho, Flávio de 52
Carvalho, Paulo 103
Carvalho, Sérgio Sá de 106
Cascudo, Luiz da Câmara 75
Castro, Iraci 85
Castro, Renato Berbert de 73
Castro, Sonia 5, 7, 85, 89, 90, 91
Cauduro, João Carlos 59, 66, 67
Cavalcanti, Artur Teixeira 108
Celestino, Antônio 7
Celestino, Luiz 102
Cerededa, Guilhermo 59

Cerqueira, Beto 100
 Cervantes, Miguel de 17
 Chamie, Emilie 64, 66
 Chateaubriand, Assis 52, 62, 81
 Coelho, Lena 69, 84, 85, 89
 Colina, Daniel 101
 Cordeiro, Waldemar 65
 Corso, Gilberto 107
 Costa, José 102
 Costa, Lucio 51, 61
 Costa, Mario Bestetti 104
 Couto, Fábio 101
 Cravo Júnior, Mario 79, 80, 82
 Cravo Neto, Mario 95, 96
 Cruz, Carmélio 66
 Cullen, Gordon 7, 129
 Cunha, J. 102
 Cunha, José Guilherme 85

D

Darokuno, Yuji 115, 117
 Daumier, Honoré 28
 Dickens, Charles 17
 Dior, Christian 53
 Donner, Hans 59
 Dorfles, Gillo 20, 21
 Doyle, Richard 17
 Duailibi, Roberto 89
 Duarte, Rogério 92

E

Eastman, George 36
 Eco, Humberto 51, 53
 Eide, Dalton 59

F

Fábio, Sandro 108
 Falcão, Ary 100
 Falcão, Washington 99, 104
 Farias, Paulo 85
 Farias, Rena 85
 Feininger, Lyonel 31
 Feitler, Bea 54
 Fernandes, Ana 11
 Figueiredo, Antônio 100
 Flagg, James Montgomery 34
 Flores, Ricardo Guerra 59
 Freire, Paulo 85
 Freyre, Gilberto 75
 Flórens, Fábio 101

Folgueira, Luiz Sérgio 102
 Fraga, Thamara 104
 Fukuda, Shigeo 117

G

Gabo, Naum 29
 Gallé, Emile 27
 Galleffi, Elísia 94
 Galvão, Ney 59
 Garcia, Manuel Correia 76
 Gato, Edvaldo 91
 Gaudi, Antoni 27
 Gauguin, Paul 27, 63
 Gil, Gilberto 86, 89, 92
 Goethe, Wolfgang von 21
 Goldgaber, Fernando 87
 Gomes, Vanessa 104
 Gomes Filho, João 59
 Gomez, Cau 105
 Gómez, Vilma 67
 Goulart, João 82
 Greenhalgh, Linivaldo Cardoso 113
 Grillo, Ruben Campos 67, 68
 Grimaldi, Gabby 89
 Grinover, Lucio 59
 Gropius, Walter 30, 31, 32, 40, 51
 Gros, John 52
 Guerra, Amaurí 59
 Guerra, Enéas 69, 91, 92, 99
 Gugelot, Hans 40
 Guimard, Hector 27
 Gullar, Ferreira 84
 Gutemberg, Johannes 144

H

Haar, Leopold 52
 Hardt, Lauro Pressa 64
 Hartoch, Klara 53
 Hauner, Ernesto 57
 Heskett, John 19
 Hirata, Lucas 102
 Hirschman, Leon 84
 Hollis, Richard 34
 Hosaka, Luiz 64

I

Ikishima, Artur 89
 Ito, Kenji 117
 Ittem, Johannes 40

J

- Jenks, Charles 45
 John, Ulf 59
 Johns, Jasper 38
 José Renato 59

K

- Kalbourian, Jacques 69, 80, 89
 Kandinsky, Wassily 30, 31, 33, 37
 Kant, Immanuel 20, 21
 Kehl, Luiz Augusto 59
 Kepes, Gyorg 37
 Kersten, Ricardo 99, 103
 Kinner, Jack 136
 Kiss, Alberto 59
 Klee, Paul 30, 31, 33, 37
 Koellreutter, Hans Joachim 86, 87
 Kokoshka, Oskar 27
 Koshinski 53
 Kramer, Burt 115
 Kubitschek, Juscelino 78

L

- Lauzier, Gerard Pierre 3, 69, 88
 Le Corbusier 28, 32, 51, 61
 Leal, Maria das Graças de
 Andrade 76
 Lemos, Cícero Bathomarco 90
 Lemos, Fernando 54
 Leon, Ethel 63, 64
 Leonardo, Neymar 103
 Lepikson, Herman 108
 Levi, Lívio 54
 Levi, Rino 52
 Liberati, Bruno 67
 Lichtenstein, Roy 38
 Lima, Gualter Araújo Costa 69, 92, 99
 Lima, Glória Nogueira 64
 Lima, Maurício Nogueira 54, 64
 Limaverde, Sandro 102
 Loeb, Diana 67
 Lopes, Goya 94, 99
 Lopes, Joenilson 112
 Luis XIV, rei de França 19

M

- Machado, Maria Clara 54
 Maciel, Fabian 101
 Mackintosh, Charles 27
 Mackmurdo, Arthur Heygates 26

Magalhães, Aloísio 54, 56, 66, 125

- Magalhães, Juraci 82
 Magnavita, Pasqualino 104
 Maldonado, Jorge 80
 Maldonado, Tomás 40, 41, 43, 53,
 56, 119

Malevitch, Kazimir 29

- Malfatti, Anita 61
 Mallarmé, Stéphane 28
 Maluf, Antônio 64
 Martino, Ludovico 54, 66
 Martins, Carlos Estevan 84
 Martins, Fernanda 64
 Martins, Ruben 54, 64, 66, 80, 89, 93
 Mazzoni, Chico 99
 Mc Luhan, Marshall 142
 Melo Morais Filho, 75
 Mello Filho, Willefort Leão de 94
 Mestre Abílio 82
 Meyer, Hannes 40
 Midlin, José 57, 58
 Miranda, Oswaldo 67

Moholy-Nagy, Lazlo 30, 31, 33, 37

- Moles, Abraham 40, 96
 Mondrian, Piet 29
 Moreira, Jayrth 91
 Morris, Wiliam 23, 24, 25
 Moschella, Wagner 59
 Mota, Flávio 52, 89
 Mota, Chico 81
 Muñoz, Alejandra Hernandez 108
 Muche, Georg 31

N

- Nanni, Fúlvio 59
 Nascimento, Anna Amélia Vieira
 70, 73
 Nascimento, Gabriela 112
 Netto, Dante de Mello 101
 Nildão (Josanildo Dias de Lacerda)
 99, 105
 Niemayer, Oscar 57, 61
 Nodari, Iberê 109
 Nogueira, Priscila 103
 Nolasco, Ângela 100

O

- Oarschek, Günther 59
 Ohl, Herbert 40
 Oki, Masato 117

- Oliveira, Creusa de 55
 Oliveira, Olívia Fernandes de 62
 Oliva, Zitelman 80
 Oliver, Jorge 81
 Ornelas, Pedro 108
 Oswald, Henrique 87
 Oswald, Jacyra 69, 91
 Ott, Carlos 75
- P**
 Padovano, Susana 59
 Paraguassú, Marcos 13
 Pchevuzinske, Marcelo 98
 Pedreira, Paulo Jorge 59, 66
 Pedrosa, Mário 85
 Peres, Fernando da Rocha 79
 Pergentino, Valéria 92, 99
 Perriand, Charlotte 32
 Petit, Francesc 54
 Peterhaus, Walter 40
 Pevsner, Anton 29
 Pevsner, Nikolaus 23, 28
 Pignatari, Décio 94, 140
 Pinto, Zélio Alves 67
 Picasso, Pablo 28, 29, 63
 Ponti, Gio 39
 Prado, J N de Almeida 75
 Puerto, Henry Benavides 98
- Q**
 Quadros, Jânio 82
 Querino, Manuel Raymundo 75, 76, 77
- R**
 Ramos, Arthur 75
 Rapold, Cláudio 101
 Rauschenberg, Robert 38
 Read, Herbert 21
 Reis, Assis 93
 Rembrandt van Rijn 17
 Rescala, Cristina de 69, 93, 99
 Rios, Ducca 101
 Rittel, Horst 40
 Roberto, Ângelo 91
 Rocha, Glauber 79, 84, 92
 Rocha, Pedro Rosa 80
 Rodrigues, Antônio Brazão 100
 Rodrigues, Nina 75
 Rodrigues, Sérgio 54, 57, 59
- Rohe, Ludwig Mies van der 30,32, 37, 40
 Roosevelt, Franklin Delano 34
 Rosa, Angela Dantas Garcia 112
 Rosa, Cláudio 56
 Rosa, Flávia Motta Garcia 111
 Ruchti, Irene 64
 Ruchti, Jacob 52
 Rudofsky, Bernard 52
 Ruskin, John 24
- S**
 Sá, André 81
 Sacilotto, Luís 65
 Salles, KK 69, 93, 99
 Salles, Mario Victor Santos 93
 Sambonet, Roberto 52
 Sampaio, Nemo 103
 Santana, Hélio Vieira de 80
 Santin, Rômulo 104
 Santos, Celso Meirelles 59
 Santos, Edgard 109
 Santos, Eliseu R. 59
 Santos, Maria Célia Loschiavo dos 59
 Santos, Roberto 110
 Sarno, Geraldo 84, 85
 Scheper, Hinneker 31
 Schlabitz, Rodrigo Oyarzábal 113
 Schlemmer, Oskar 31
 Schmidt, Joost 31
 Schnaidt, Claude 40
 Schnitman, Matilde Eugênia 144
 Schulmann, Denis 21
 Segall, Lasar 52
 Semper, Gottfried 22
 Seragini, Lincoln 59
 Severini, Gino 28
 Silva, Aparício Basílio da 64
 Silva, João 102
 Silva, Maria Helena Pereira da 103
 Silvany, Eugênia 95
 Silveira, Renato da 92, 99
 Simon, Bia 100
 Soares, Paulo Gil 79
 Sodré, Jaime 102
 Souza, Paulo Fernando de Almeida 103
 Stözl, Gunta 31
 Sullivan, Louis 36

T

- Tavares, Luiz Guilherme 5, 74
Tavares, Maria Sampaio 69, 85
Tavares, Odorico 82
Tavares, Sérgio 95, 97
Teixeira, Arthur 109
Tenório, Marlon 102
Thonet, Michael 27
Tom Zé 84, 85
Toulouse-Lautrec, Henri 28, 63
Tourinho, Diana 108
Trimano, Luis 67

V

- Varêda, Orlando Soares 69, 80,
93, 99
Vargas, Getúlio 78
Vasari, Giorgio 17
Velde, Henry van de 26, 27, 32
Vellame, Humberto 69, 85, 90
Veloso, Caetano 89
Vesalio, Andrea 17
Viana Filho, Oduvaldo 84
Vianna, Ray 99, 103

W

- Warchavchik, Gregori 52
Warhol, Andy 38
Westwater, Norman 56, 57
Wiener, Norbert 42
Wollner, Alexandre 43, 56. 59, 64,
65, 116
Wright, Frank Lloyd 36

X

- Xavier, Nelson 82

Z

- Ziegler, Hedwig 89

Este livro foi publicado
no formato 137 x 206 mm
Impresso no Setor de Reprografia da EDUFBA
Impressão de capa e acabamento: CARTOGRAF