



## A Imagem Pós-moderna de Che Guevara no Poster Viva CHE – 40 anos<sup>1</sup>

Norton FALCÃO<sup>2</sup>  
Universidade Federal do Ceará

### RESUMO

A influência da cultura contemporânea na sociedade é uma evidência a ser estudada. Durante o século XX, tanto as artes visuais como o design gráfico sofreu transformações e aperfeiçoamentos por meio de manifestações ligadas a sociedade. A partir dessas transformações, podemos perceber a consolidação de técnicas e práticas do design gráfico nos dias de hoje. O objetivo desse trabalho é revelar como a imagem pós-moderna pode determinar a produção do design gráfico por meio de influências estéticas, culturais e tecnológicas.

**PALAVRAS-CHAVE:** design gráfico; contemporaneidade; imagem pós-moderna; novas tecnologias; tecnoimagens.

A introdução de pensamentos sobre a contemporaneidade foi um passo importante para o desenvolvimento de novas teorias e conclusões sobre o comportamento da cultura na sociedade atual. Agora, a academia se volta para discussões que, certamente, deixam de ser consideradas como um simples modismo de ruptura, para se tornar um objeto de estudo durante o final do século XX. A existência de vários formadores de opinião - sobre a estruturação teórica da contemporaneidade - é um passo importante para entender um processo de debates que precisa ser desenvolvido e aprimorado pelas ciências humanas.

Dessa forma, é necessário citar a contribuição de Jean Baudrillard(1981) em torno dos conceitos sobre o pós-moderno: o desenvolvimento dos signos por meio de quatro estágios. No primeiro estágio, o signo é considerado uma representação fiel, um reflexo de uma “realidade básica”; em um segundo estágio, o signo passa a “mascarar uma realidade básica”, ou seja, é interpretado com uma função ideológica que impede o indivíduo de perceber o seu verdadeiro significado. O terceiro estágio torna o signo

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 10 a 12 de junho de 2010.

<sup>2</sup> Graduado em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Ceará, professor substituto do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda (área Comunicação Visual e Publicidade e Propaganda) da Universidade Federal do Ceará. Email: fnortonf@gmail.com



“máscara de uma ausência da realidade básica”, que forjava uma realidade não existente criada por alguma ideologia abstrata da sociedade. O último estágio, o quarto, o autor trata o signo em seu estado terminal, ou seja, o signo é totalmente vazio, sem relação com nenhuma realidade e proprietário do seu próprio simulacro (conceito utilizado por Baudrillard para identificar o estágio de simulação do signo). A preocupação em relatar os “estágios de simulação” dos signos, fez Baudrillard desenvolver relatos em relação à cultura contemporânea: produção de imagens sem a preocupação de fundamentá-las com a realidade.

Já para David Harvey (1992), “pós-modernismo” é um campo investigativo abastecido por opiniões, forças políticas e pensamentos conflitantes e que não podem mais ser ignorados desde a segunda metade do século XX. Ele, dessa forma, anuncia a constante transformação do pensamento cultural das sociedades, principalmente a ocidental.

Não quero ser entendido erroneamente como se afirmasse haver uma mudança global de paradigma nas ordens cultural, social e econômica; qualquer alegação dessa natureza seria um exagero. Mas, num importante setor da nossa cultura, há uma notável mutação na sensibilidade, nas práticas e nas formas discursivas que distingue um conjunto pós-moderno de pressupostos, experiências e proposições de um período precedente. (HARVEY, 1992, p.45)

Para dominar, inicialmente, as difíceis questões sobre o pós-modernismo, David Harvey aponta uma metodologia de estudo desenvolvida por Hassan<sup>3</sup> (1975) como ponto de partida. Para ele, mesmo discordando em alguns pontos, o estudo hassaneiano, por traçar oposições sistemáticas entre modernismo e pós-modernismo, proporciona uma fácil compreensão que, posteriormente, serve como base para a conclusão de alguns questionamentos. A tabulação posposta por Hassan provoca uma espécie de “pingue pongue” entre as características dos dois momentos. Apesar da polarização em questão, Harvey afirma que a dicotomia proposta é excelente, pois não se mantém somente em um único campo de investigação, mas, sim, estabelece um leque de alternativas distintas – como a lingüística, a antropologia, a filosofia, a retórica, a

---

<sup>3</sup>Autor citado no livro *Condição Pós-Moderna*, de David Harvey. Criador das diferenças esquemáticas entre o modernismo e o pós-modernismo.



ciência política e a teologia – para se desenvolver um estudo sobre essa ruptura na cultura e na sociedade.

Com a análise dessa estrutura, Harvey inicia sua afirmação apontando uma característica presente na cultura contemporânea: a total aceitação do efêmero, do fragmento, do descontínuo e do caótico como forma de representação da estrutura teórica em estudo. Essa questão é totalmente aceitável quando é possível observar dicotomias como simbolismo/dadaísmos, forma/antiforma, hierarquia/anarquia, presença/ausência, tipo/mutante, paranóia/esquizofrenia e determinação/indeterminação na tabulação proposta por Hassen. “O pós-modernismo nada, e até se espoja, nas fragmentárias e caóticas correntes da mudança, como se isso fosse tudo o que existisse.” (HARVEY, 1992, p.49)

Aceitar a fragmentação, segundo Harvey, é ser condicionado por outros fatores que vão surgir no decorrer do tempo. Ele lembra que essa fragmentação atinge a transferência do conhecimento, pois esse fenômeno dá espaço para a multiplicidade e autenticidade da informação e, como conseqüência, dá estrutura ao que os pensadores pós-modernos definem como “desconstrucionismo”.

A lógica defendida até aqui encontra o seu ponto fulminante quando se observa o interesse do autor em avaliar as questões apresentadas sobre o pós-modernismo como positivas. O grande valor de reconhecer a multiplicidade das formas de linguagem (seja ela social, de gênero, sexual ou de raça) é a marca principal do mundo contemporâneo. Além disso, o pós-modernismo deve ser considerado, também, como algo que imita práticas sociais, mesmo que essas imitações aparecem totalmente simuladas, ou até mesmo, com aparências variadas.

O posicionamento de Harvey também é concludente quando ele afirma que o pós-modernismo muitas vezes se comporta como uma solução para os males desenvolvidos pelos modernistas, ou até mesmo, quando se percebe que o pós-modernismo é mais uma continuidade de uma crise que se reflete através da fragmentação, do caótico e da imperfeição defendida pelos critérios modernistas. No mais, a apresentação da força motriz que alimenta as questões sobre o mundo contemporâneo, que segundo Harvey deve ser desenvolvida, aparece em estruturas da sociedade: a preferência pelo conteúdo estético em detrimento da ética e isso, conseqüentemente, leva ao encontro de outros questionamentos que são praticamente impossíveis de se definir.



A presença de outros autores para a consolidação das teorias da cultura contemporânea também deve ser apontada. Entre elas, está a definição de Terry Eagleton (1998), que aborda questionamentos sobre as estruturas clássicas da verdade, da razão, da identidade, da objetividade e, em um segundo momento, a abordagem do pós-modernismo como uma um estilo de cultura caracterizada por uma arte superficial, descentrada, infundada, auto-reflexiva, divertida, caudatária, eclética e pluralista.

Já Mike Featherstone (1995) atribuiu características ao pós-modernismo que jamais se encaixariam na estrutura moderna: abolição entre a arte e a vida cotidiana, o fim da grande dicotomia entre alta-cultura, cultura de massa e cultura popular, o favorecimento do ecletismo por meio da mistura de códigos, a presença da paródia, do pastiche, da ironia, da diversão e o declínio da originalidade em nome da repetição.

Por fim, é necessário registrar também os pensamentos de Charles Jencks (1996), que destaca a idéia de pluralidade como fator principal na diferenciação da estética pós-moderna. Pare ele, essa característica é fundamentada quando o pós-modernismo aceita mistura de gêneros como atividade constante e não como uma norma a ser rigidamente seguida.

A confluência (ou não) das teorias que formam os ideais característicos da cultura contemporânea é o principal passo para entender o desenrolar de uma estrutura que “aprisionou” as discussões acadêmicas durante muitos anos. No entanto, é importante deixar registrado que o posicionamento das teorias pós-modernas é extremamente semelhante à de um ser nômade: não pertence (oficialmente) a lugar algum, é um viajante, um aventureiro. Mas, no entanto, tem disciplina para transitar e aceitar a pluralidade de questionamentos que podem cercar a sua rotina durante uma determinada viagem.

É interessante perceber como essa estrutura caótica, híbrida e pluralismo desencadeou em atividades bem próximas da sociedade contemporânea, como o design gráfico. Para tanto, se faz necessário percorrer estruturas histórias do design gráfico pós-moderno e entender as suas particularidades durante a segunda metade do século XX.

### **1. Design gráfico: características da estética pós-moderna**

Partindo do conceito de que a mensagem visual é pré-determinada por um objetivo de comunicação, o design gráfico é uma ferramenta indispensável para o desenvolvimento da



mensagem visual que, posteriormente, precisa percorrer um determinado ambiente até chegar ao receptor.

Design gráfico é o estudo, a projeção, a esquematização, a elaboração da mensagem visual partindo da utilização de inúmeros recursos visuais. Recursos esses que podem ser classificados, apesar de terem o mesmo valor na construção da mensagem visual, como textuais e não textuais. O design gráfico se preocupa na construção da mensagem que será reproduzida por meio industrial, tendo como suporte, muitas vezes, o papel no modo de impressão.

Ou seja: um projeto gráfico é um conjunto de elementos visuais – textuais e/ou não textuais – reunidos numa determinada área preponderantemente bidimensional e que resulta exatamente da relação entre estes dois elementos. Num projeto gráfico, os componentes tipográficos (ou seja, as “letras”) são tratados com a mesma importância visual que, por exemplo, um desenho ou uma foto. Em geral, são protagônicos (ou, pelo menos, deuterogônicos) no que se refere à composição estético-formal, mas não necessariamente únicos. (VILLAS-BOAS, 2000, p.11)

Pensar em design gráfico como atividade de elaboração da mensagem visual, partindo de um conceito mais formal, é afirmar que peças de design gráfico são todas aquelas produzidas por meio de projetos gráficos. No entanto, ao falar da formalidade do design gráfico, é necessário citar a importância da reprodução das peças gráficas, pois o que caracteriza, também, o design gráfico é a sua facilidade de reprodução, por meio de uma matriz única.

A prática de projeção e elaboração do design gráfico percorreu o século XX por meio de experiências no mundo ocidental, principalmente na Europa. É com a história do design gráfico que podemos perceber a consolidação de teorias e métodos utilizados ainda nos dias de hoje para desenvolver a página impressa.

O final da década de 1960 do século XX é considerado como um marco na história estética do design gráfico, pois, nesse período, já se percebia a necessidade em quebrar paradigmas produzidos pelo design gráfico moderno. Agora, não importa somente a figura do designer gráfico, com sua técnica, determinado por uma estreita ligação com a máquina, mas sim, entender esse novo rumo do design gráfico influenciado, também, pelas questões políticas e culturais da década de 60. “As mudanças nos hábitos de trabalho, a diversificação e os desafios profissionais advinham mais comumente de fatores culturais e políticos do que de mudanças tecnológicas” (HOLLIS, 2001, p.28).

Entender e classificar o design gráfico pós-moderno é perceber a multiplicidade de linguagens na produção do design gráfico. Uma multiplicidade não estabelecida pela variação



de uma única estética, mas, pela percepção de variedades de estilos espalhados pelo mundo do design gráfico.

Heller (1988) se refere ao pós-modernismo no design gráfico como uma confluência causal de várias teorias e práticas de designers e escolas espalhadas pelo mundo, uma verdadeira distinção ao Estilo Internacional (baseado no dogma) (KOOP, 2004, p.72).

A apresentação do design gráfico pós-moderno, segundo Rudineu Koop (2004), está na idéia de observar o rompimento com a “previsibilidade e assepsia do alto modernismo”, que atingiu uma espécie de absolutismo gráfico até o ano de 1960. Agora, a procura por novas técnicas de fazer a página impressa era uma constante na produção gráfica internacional. Valores antes condenados pelos modernistas ganham importância visual para a mensagem gráfica.

Entre os novos valores, é importante citar a fuga constante em utilizar somente as formas básicas apontadas pelo modernismo – triângulo, círculo e quadrado –; uso fragmentado da imagem e do efeito sinestésico que pode causar no receptor; o uso mais dinâmico do corpo da tipografia na representação textual; uso constante de colagens, sátiras, citações históricas e do pastiche como recurso visual importante no desenvolvimento da mensagem visual. E por último, de forma a reforçar as diferenças na emergente ruptura estética, está o ruído, que recusa a estrutura linear e “limpa” da página impressa durante os anos modernistas.

A geometria é utilizada de forma descontraída, ou seja, pouca ou completamente despreocupada com a clareza e legibilidade. Passa-se a usar livres e flutuantes (diferentes do triângulo – círculo – quadrado). Tendência a fragmentar imagens e criar múltiplas camadas (fotos sobre texturas, por exemplo). Uso de espaçamentos tipográficos aleatórios e mistura de pesos e estilos de tipo dentro da mesma palavra. Opção por colagens, paródias e citações históricas do design e da arte. Inclusão do ruído (sujeira, imperfeições, rompimento com o acabamento “limpo” etc) como elemento visual. De uma forma geral, essas características encontram-se nos movimentos que, inconscientes disso ou não, fazem parte das raízes do design pós-moderno (KOOP, 2004, p.73).

A movimentação visual a partir da década de 1970, impulsionada pelas novas ondas tecnológicas e pela busca de novos valores, revelou estilos como o *Push Pin Studio* e o Punk na composição do design gráfico pós-moderno.

De início, é necessário citar a realidade local de cada país. Agora, mesmo com a consolidação de algumas técnicas de se fazer design gráfico, existe uma preocupação em



reviver as questões nacionais, como forma, também, de fugir ao estilo internacional. Uma forma de revitalizar as questões nacionais é utilizar layouts já conhecidos na sociedade. Dessa forma, é importante citar os trabalhos da *Push Pin Studio*, que encarou o “revivalismo” pós-moderno como técnica para oferecer trabalhos de design gráfico após a década de 1970.

Havia agora um grande estoque de imagens impressas (xilografuras clássicas, gravuras vitorianas e fantasias kitsch) prontas para serem vasculhadas e reaproveitadas por designers decorativos. Essa foi uma técnica muito usada pelo *Push Pin Studio* e também por Herb Lubalin em seus últimos trabalhos. O próprio modernismo podia ser reciclado por meio de grotescos pastiches, como os feitos por Paula Scher nos anúncios para os relógios Swatch, em 1987 (HOLLIS, 2007, p.203).

A contribuição holandesa para o design gráfico pós-moderno está presente na valorização do pastiche como recurso gráfico para a construção da mensagem visual. O grupo holandês chamado *Dumbar* explorou, de forma homogênea, a produção do pastiche na mensagem visual. Para muitos, a utilização do recurso era uma verdadeira piada visual.

Gert Dumbar produziu o espaço da exposição por meio de uma montagem de elementos do estilo *De Stijl*. Ele utilizou uma maquete com ripas de madeira fazendo alusão aos traços do estilo, posicionou um manequim com o rosto de uma outra pessoa e, ainda, colou ao fundo, como se fosse um quadro em uma parede, a obra de Van Doesburg. Por mais que o estilo fosse algo de discussão, principalmente sobre a figura do designer, a mensagem atingiu o seu objetivo: divulgar a exposição sobre o *De Stijl*.

Dumbar quebra assim mais uma convenção – dessa vez uma convenção do design gráfico – ao introduzir uma perspectiva naturalista, que se estende na direção do espectador, no terço inferior do pôster. Aqui, o fundador do *De Stijl*, que introduziu uma das principais características do design gráfico na estética modernista – a supressão gráfica da modernidade – é ironicamente colado no espaço tridimensional, sugerido pela perspectiva (HOLLIS, 2001, p.210).

A Itália é outro país a abordar uma nova tentativa no desenvolvimento do design gráfico pós-moderno. O estilo italiano se revelava, agora, com um grupo chamado *Memphis*, fundado pelo arquiteto Ettore Sottsass.

O maior objetivo desse grupo era produzir a página impressa por meio de uma multiplicidade de recursos visuais. O grupo fundado nos anos 1980 utilizava desde texturas da cultura popular a ornamentos utilizados na à época.



Os designers desse “movimento” são atraídos pelas texturas, superfícies, cores e uso de elementos geométricos pelas texturas, superfícies, cores e uso de elementos geométricos descontraídas e divertidos. A escola do nome reflete a intenção do grupo de unir traços da cultura popular contemporânea e ornamentos e artefatos de culturas antigas (KOPP, 2004, p.81).

Com a estética pós-moderna no design gráfico é possível perceber a tentativa de desconstruir os conceitos impostos pelo alto modernismo contidos no Estilo Internacional. As modificações oriundas do design gráfico pós-moderno durante as décadas de 1960 e 1970 se manifestaram em todo o ocidente de forma consistente. A influência da cultura social e da recusa ao estilo internacional encontraram um campo fértil: o aprimoramento tecnológico com base no computador pessoal.

O aparecimento em 1984 do computador pessoal da Apple, o Macintosh, concretizou a realidade de muitos designers em ter um instrumento de informática na própria casa ou, com maior facilidade, nos escritórios de design. Mesmo com o pouco desenvolvimento técnico no início da implementação do computador pessoal, as facilidades geradas pela linguagem *PostScript* (Adobe Systems) e de um software de editoração eletrônica *Page Maker* (Aldus) já facilitavam a produção dos designers. A revolução digital, em meados dos anos 1980, é o marco inicial para o que atualmente conhecemos como design gráfico digital.

As limitações técnicas oferecidas pelos primeiros equipamentos, sem a mais perceptível relacionada ao número de pontos por polegada que os processos de impressão iniciais ofereciam, são utilizadas como forma de produzir uma nova estética no design (KOPP, 2004, p.83).

Como exemplo de design proporcionado pelas virtudes da nova tecnologia, está a produção de Rudi VanderLans para a revista *Emigre*. Mesmo com a produção digital ainda restrita pela baixa resolução dos equipamentos, essa revista tinha como objetivo não respeitar nenhum limite técnico durante a produção dessa peça editorial. De início, a revista já não possui um projeto gráfico totalmente amarrado, estável, estático. Mesmo com os recursos técnicos limitados, a produção gráfica utilizando dos computadores pessoais, já se comportava de forma pioneira. Ora, a multiplicação dos ideais de não se deter a uma estrutura fixa editorial é uma constante do design editorial até os dias de hoje, principalmente quando observamos experiências cambiantes (conceito desenvolvido por Rudinei Kopp) nas revistas como a “Bravo”, a “*Trip*”, “*Paper*” e, principalmente, na “*Ray Gun*”.

O benefício do computador doméstico proporcionou a revelação de novos designers no mundo todo. Já na década de 1990, com a tecnologia do Macintosh já bem avançada, é



necessário citar os trabalhos de David Carson, que quebrou todos os princípios de legibilidade com uma estética que pretendia desvalorizar a hierarquia dos elementos visuais na página impressa e desenvolver uma espécie de desconstrução da tipografia como recurso visual. O objetivo de Carson era atingir o novo, compor uma nova maneira de se fazer design gráfico e desenvolver técnicas jamais experimentadas. Entre os seus trabalhos mais expressivos está a revista *Ray Gun*, que começou a circular em 1992 e desafiou as teorias do design com sobreposição de imagens, fotos de má qualidade, tipos distorcidos e o ruído como elemento visual importante no desenvolvimento da mensagem gráfica.

Carson inverte a hierarquia dos elementos visuais e numa capa de revista, por exemplo, pode fazer o código de barras torna-se mais expressivo que a fotografia da banda em evidência no interior da revista. Uma entrevista enfadonha pode transformar-se num texto de dingbats, totalmente incompreensível, mas com grande teor polêmico. O leitor não lê o design de David Carson, ele precisa traduzir e interpretar ou, simplesmente, olhar como “simples” trânsito de signos a sua disposição (KOPP, 2004, p.87).

A possibilidade de uso de variados recursos, sejam eles categorizados como modernos ou pós-modernos, facilitou bastante a composição da página impressa desde a década de 1990. É como se um banco de dados estético estivesse à disposição do designer gráfico. Agora, o acesso a informações visuais é facilitado pela consolidação da revolução digital (desenvolvimento de elementos visuais como tipos, fotografias, ilustrações, traços e texturas de forma digital, partindo sempre de uma plataforma informatizada).

A mesclagem de estilos, técnicas e experimentações geraram uma espécie de alternativas e formulações de novos parâmetros para o design gráfico. Agora, surge uma ideologia mutante na produção do design gráfico. O que antes era considerado impossível, pela modernidade, passa a ser vivenciado nos dias de hoje. É o que defende Rudinei Kopp, ao classificar essa mutação como “design gráfico cambiante”. “Esse design que percorre desde o *De Stijl* até o Retro, por exemplo, proponho denominar como ‘design gráfico cambiante’.”(KOPP, 2004, p.94)

A rigidez, seja ela corporativa ou não, perde espaço para a multiplicidade de traços, de uso de tipos diferenciados de forma simultânea e da utilização de recursos fotográficos diversos. É um princípio de design sendo quebrado, o da repetição.



## **2. A Imagem Pós-Moderna de Ernesto Che Guevara: do pastiche à tecnoimagem**

A produção cambiante no desenvolvimento da página impressa se torna uma constante na produção de novos projetos. Não que as estruturas rígidas se tornassem algo totalmente obsoleto, mas sim, a experimentação por meio de variações na identidade visual em um mesmo projeto marca a fase do design gráfico após a década de 1990.

As influências deixadas pelo design gráfico pós-moderno alinhadas à tecnologia digital revelam projetos gráficos muito interessantes em nosso cotidiano. Não somente pela produção por meio de técnicas inovadoras, mas pela junção de características vivenciadas tanto durante o período moderno, como no período pós-moderno.

Para tanto, é possível citar o material gráfico proposto pela Funcet<sup>4</sup> em 2007 para publicizar um evento comemorativo dos 40 anos da morte de Ernesto Che Guevara, líder da Revolução Cubana de 1959.

O interessante nas peças é perceber o tratamento dado à ilustração concebida para as peças: a lendária ilustração de Che Guevara aplicada com ruídos é, também, com se fosse uma espécie de pastiche em relação à figura tão utilizada para representar a figura do ex-ministro cubano. A junção das técnicas empregadas pelo design gráfico pós-moderno proporcionou um novo olhar para a ilustração de Che, que, se estivesse da forma mais utilizada (muitas vezes só com uma cor), não traria o mesmo efeito para a peça gráfica.

---

<sup>4</sup> Após reforma administrativa do governo Luizianne Lins, a Funcet foi extinta. Atualmente a Secretaria de Cultura de Fortaleza (Secult-for) é a secretaria responsável pela gestão cultural na cidade de Fortaleza.

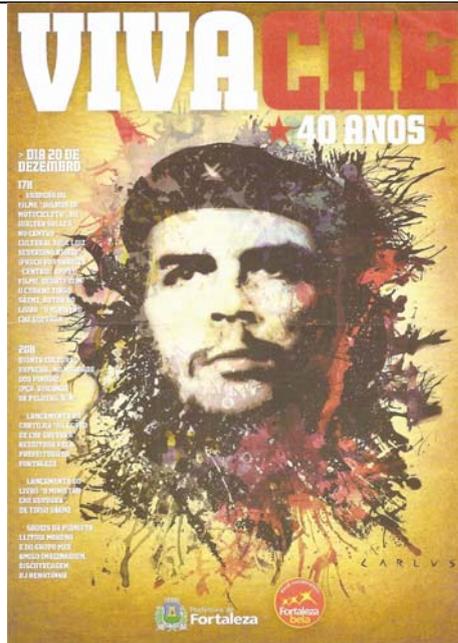


Fig. 1 – Poster de divulgação de “Viva Che – 40 anos”

Fonte: Assessoria de Comunicação da FUNCET (2007)

As influências dos períodos citados anteriormente marcam as técnicas do design gráfico na atualidade. Muitas delas foram formuladas, provavelmente, com base no comportamento cultural, social e político vivenciado após a Segunda Guerra Mundial. Hoje, parece que o design gráfico é produzido por meio de uma disponibilidade de referências visuais, que, desde o início do século XX, transformam a página impressa.

Em sintonia com o design gráfico pós-moderno, percebemos a produção singular de imagens com características particulares. É a imagem digital surgindo como suporte para o desenvolvimento de um design gráfico interdisciplinar. Segundo Flávio Cauduro e Beatriz Rahde (2005), a imagem pós-moderna está presa aos cuidados do designer no que se refere à significação dos elementos estabelecidos para a imagem, seja ela ilustração ou fotografia. O formador de imagens pós-modernistas, conscientemente ou não, traz propostas com múltiplas interpretações, com sentido cada vez mais instável e com a produção de referências ambíguas e paradoxais.

Para os designers pós-modernos, a lógica dessas inclusões é mais ampla na sua pragmaticidade: se o sujeito contemporâneo é um sujeito de identidade cambiante, descentrada, fragmentada e contraditória, nada mais natural que esses sintomas também apareçam nas representações visuais que ele/ela produz e consome. (CAUDURO e RAHDE, 2005, p.199)



A imagem contemporânea também é refém da revolução digital e do aprimoramento das novas tecnologias na construção da imagem na pós-modernidade. Com o advento de novas tecnologias para a produção de desenhos digitais, ficou bem fácil à realização de gravuras com qualidade e características de forma típicas de uma produção artesanal. Atualmente, ilustradores, que trabalham com computação gráfica, conseguem converter uma simples imagem em traços retilíneos ou vice e versa. Isso é possível graças a programas de edição de imagens, como o *Photoshop*, que possui plug-ins<sup>5</sup> e filtros<sup>6</sup> fabricados para catalisar essas ações. Dessa forma, a expressão da imagem pós-moderna na página impressa, pode ser interpretada como um “artefato” para qualquer designer gráfico, pois o aparato tecnológico dá suporte suficiente para gerar muitos estilos de gravuras, mesmo que o designer não tenha conhecimento artístico suficiente para fazer uma ilustração.

O estudo da imagem na contemporaneidade se torna ainda mais interessante quando se percebe uma imagem utilizada a mais de 40 anos, ocupando funções estéticas e práticas das mais diversas forma visuais. O que se esperava de uma fotografia em estilo “documentário” dos anos 60, servindo apenas para registro, ganhou uma superfície de marca para um ícone da Revolução Cubana. Hoje, Ernesto Che Guevara, por meio da foto de Alberto Korda, é visto pela sociedade como imagem a ser consumida por meio de uma mistura de representações.

A síntese do design na referida peça da Funcet é norteadada pela influência da ilustração feita pelo ilustrador cearense Carlus. Assim, podemos mapear algumas características na produção dessa ilustração e sua consequência na produção da peça gráfica.

Em primeiro lugar, a lendária fotografia de Alberto Korba, que em 2010 completa 50 anos de existência, ganha uma nova significação por meio de uma técnica muito utilizada no design gráfico pós-moderno: o pastiche. Por meio de *brushes*, Carlus reconfigura a imagem de Che Guevara utilizando o pastiche como recurso visual para gerar fragmentações híbridas que norteam uma nova significação da imagem do líder cubano. Agora, não se tem somente a imagem de Che, mais uma espécie de pintura

---

<sup>5</sup> Ferramenta utilizada como complemento da interfase gráfica do programa. É bastante utilizado no mercado e são fabricados para desempenhar funções personalizadas.

<sup>6</sup> Ferramenta que, em programas de edição de imagens, proporcionam efeitos artísticos utilizando apenas um comando.



fragmentada, muito próxima de imagens urbanas, seja pelo uso do grafite ou pela utilização de técnicas de pinturas abstratas. Assim, podemos concluir que o hibridismo de técnicas podem relevar ao designer gráfico como a imagem poderá se comportar na página impressa.

“Portanto, as imagens que produzem a hibridação são aquelas que articulam a mistura e a combinação das mais distintas possibilidades de comunicação, numa única representação, através de uma acentuada diversificação de seus atributos visuais (atualmente, obtida pela grande divergência e dissonância na natureza de suas formas, cores, tamanhos, texturas, posições, entre outras possibilidades) (CAUDURO, 2007, p. 278)

Para entender a hibridação da imagem pós-moderna é necessário percorrer outros campos influenciadores do design da informação e da grande área da comunicação. A produção da imagem digital, como no caso da imagem de Che para o anúncio da Funcet, também possui características alinhadas a tecnoimagem. Segundo Anne Clauquelin (2005), a tecnoimagem é resultado de novas experimentações na produção da arte contemporânea e que pode ser utilizado desde de exposições na internet como, também, em outras esferas da arte, como a arte aplicada, por exemplo.

Teoricamente, a obra – imagem digital – nunca deixa de ter possibilidades infinitas. Enfim, a comunicação universal mudou de sentido, não tem mais de ser conquistada por intermédio da interpretação das finalidades da natureza, mas, desde o início, se vê diante da transparência das operações que serviram para produzir as tecnoimagens. (CAUQUELIN, 2005, p.156)

É impressionante como a imagem digital, seja ela por meio do pastiche, hibridação ou tecnoimagem pode influenciar no design da informação. É como se uma simples ilustração aplicada a estética do design gráfico ganhasse outros conceitos que, de certa forma, influencia a produção do profissional de design gráfico.

Não se pode esquecer uma característica da imagem digital também muito consolidada nos dias de hoje. As novas tecnologias participam de forma determinante na produção da imagem digital, uma imagem pós-moderna. No caso da resignificação na imagem de Che Guevara para o poster da Funcet, podemos perceber um processo de misturas de comandos utilizados em softwares como o *Adobe Photoshop*. Aqui, se tem um processo híbrido para a produção dessa imagem: a fotografia de Korba em alto

contraste apresentada por um processo de vetorização ao meio de inúmeros “brushes de splash”. Além disso, o ilustrador também explora técnicas visuais como transparência e opacidade para refletir conceitos já conhecidos na comunicação visual.

As polaridades técnicas de transparência e opacidade definem-se mutuamente em termos físicos: a primeira envolve detalhes visuais através dos quais se pode ver, de tal modo que que lhes fica atrás também nos é revelado aos olhos; a segunda é exatamente o contrario, ou seja, o bloqueio total, o ocultamento, ods elementos que são visualmente substituídos. (Dondis, 2007, p.152)

Além do suporte técnico, é impressionante como o objeto cultural pode convergir com as novas tecnologias na produção da imagem digital. É claro perceber a influência de estruturas artísticas na produção da ilustração: aproximação da imagem com a pintura abstrata e com intervenções urbanas como o grafite e o *stencil*.



Fig 2 – Imagem original de Che Guevara. Foto de Alberto Korda, em 1960)  
Fonte: Site Wikipédia (2010)



Fig 3 – Exemplo de recurso em alto contraste da imagem de Che Guevara. Exemplo de simplificação de imagem por meio de vetorização  
Fonte: Arquivo pessoal (2010)



Fig 4 – Exemplo de estilos de pinturas abstratas. Recurso do aleatório e da experimentações de traços. Presença da opacidade e da transparência.  
Fonte: Arquivo pessoal (2010)

A produção de imagens para o design gráfico, nos dias de hoje, nos revela uma atividade mais que interdisciplinar. Revela uma significação de experimentações e que, conseqüentemente, influencia, de forma dinâmica, a estruturação semântica na produção de peças de design gráfico. O conceito da peça, deixa de ser apenas um nordeador para escolhas de artefatos de design (como estrutura, cor, tipografia, etc) para revelar outras estruturas, como, por exemplo, um objeto de arte contemporânea.

## REFERÊNCIAS

- CAUDURO, Flávio Vinicius. Pós-modernidade e hibridações visuais. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 13, n. 2, p.273-282, 05 jul. 2007.
- CAUDURO, Flávio Vinicius; RAHDE, Maria Beatriz Furtado. Algumas características das imagens contemporâneas. *Revista Fronteiras: estudos midiáticos*, Rio Grande do Sul, v. , n. 3, p.195-205, 20 dez. 2005.
- CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- CONNOR, Steven. **Cultura Pós-Moderna: Introdução às teorias do contemporâneo**. São Paulo: Edições Loyola, 1992.
- DONDIS, Donis A.. **Sintaxe da linguagem visual**. 2ª São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: Uma metodologia criativa**. São Paulo: Edições Rosari, 2006.
- HARVEY, David. **Condição Pós-moderna**. 5ª São Paulo: Edições Loyola, 1992.
- HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- KOPP, Rudinei. **Design Gráfico Cambiante**. 2ª Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2004.
- LYOTARD, Jean-françois. **A condição pós-moderna**. São Paulo: José Olympio, 2002.
- MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.