

# ,Construções da linguagem visual: Os Evangelhos segundo Gustavo Piqueira

por Guilherme Paes.

publicado em 10 de maio de 2021

Texto originalmente publicado em sua versão em Espanhol no VIII Encuentro de Historia del Arte: “La reconfiguración de la historia del arte en el horizonte ampliado de la cultura popular y de masas”. Pela Universidad de Chile em 2021.

O texto possui a coautoria da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Mirtes Cristina Marins de Oliveira.

## RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar o projeto gráfico *Mateus, Marcos, Lucas e João* ou *MMLJ* (2014) realizado pelo designer gráfico brasileiro Gustavo Piqueira. Trata de uma releitura das Bíblias medievais do século V ao século XV. A partir delas, o designer estuda a linguagem visual presente nessas Bíblias e formata uma proposta de versão a luz do século XXI. A análise deste projeto enfatiza as construções que a linguagem visual apresentando relações entre produções históricas e contemporâneas em releituras a partir de seu novo contexto.

**Palavras-chave:** Design gráfico. Linguagem visual. MMLJ. Livro impresso.

## INTRODUÇÃO

O livro pode se configurar de diversas formas, tamanhos, composições visuais, materiais e funções. Dentro da enorme variedade de possibilidades de se compor um livro, o aspecto físico deste objeto é fundamental para gerar significados. A materialidade dessa peça caracteriza-o como um objeto palpável, manipulável, real e com conceitos. Esses atributos são parte substancial da estrutura do projeto gráfico como um todo.

O projeto *Mateus, Marcos, Lucas e João* ou *MMLJ* (2014) do designer Gustavo Piqueira é uma releitura da linguagem visual de uma série de Bíblias, elaboradas desde o século V ao século XV, para o universo contemporâneo. O designer, e sua equipe, levantaram um acervo de particularidades compositivas apresentadas nesses conjuntos de livros históricos escritos por mais 30 autores divididos entre duas grandes seções – Antigo e Novo Testamento-, que compõem a narrativa judaico-cristã. Mais propriamente do ponto de vista visual, foram observadas as transformações gráficas exibidas nesses códices[1]. A leitura desse acervo possibilitou uma nova versão da Bíblia medieval de uma perspectiva atual, que assinala o uso da tecnologia gráfica e computacional para se produzir e uma articulação entre as produções desses dois momentos distintos.

O trabalho de Gustavo Piqueira à frente do escritório Rex Design (1997) e a partir de 2010 como Casa Rex (São Paulo), na qual ele é fundador, apresenta uma linguagem visual variada, presente em mais de seus 460 projetos premiados[2] que mostram o quão diversificado pode ser o raio de atuação do designer e o quanto a produção pode se tornar múltipla.

Em mais de 20 livros publicados pode-se observar uma mistura de design, história, arte, literatura, uma exploração dos limites do livro impresso e um olhar para o cotidiano a fim de encontrar possibilidades narrativas textuais e visuais, que resultam em tentativas contemporâneas de confluência de linguagens. A exploração da materialidade marca presença em seus projetos de livro impresso, com composições visuais múltiplas e textos que são extensão da própria visualidade de seus livros.

O estudo deste artigo aponta para uma das possibilidades de como o designer contemporâneo constrói a linguagem visual. MMLJ de Gustavo Piqueira propicia uma abordagem direcionada a compreender como os códigos visuais, elementos e linguagens podem se comportar mediante sua transitoriedade em um objeto. Este artigo se fundamenta por meio da análise dos objetos baseada em Hall (2016) que examina o procedimento e a construção da linguagem como meio a emitir significado aos objetos, Lupton (2008) que fundamenta termos e conceitos no design gráfico, Ono (2004) para um alinhamento entre cultura material e o design e Poynor (2010) que exhibe abordagens do design gráfico pós-moderno quanto suas concepções, conceitos e provocações. Estes autores servem como base analítica para as explorações de MMLJ a fim de se compreender como os aspectos deste projeto de design gráfico se apresentam.

*[1] O códice pode-se caracterizar como um composto de forma que as palavras e frases são alinhadas linearmente sobre uma folha de papel encadernados com uma capa.*

*[2] If DESIGN AWARDS SALEMANHA (2015), LUSOS – Prêmios Lusófonos da Criatividade (2016), 12a Bienal Brasileira de Design Gráfico (2017), BDA Brasil Design Award (2018), Prêmio Literário da Biblioteca Nacional (2018), entre outros.*

## **2. A CONSTRUÇÃO DA LINGUAGEM**

A linguagem visual é protagonista no campo do design gráfico que contempla a elaboração e produtos tais como cartazes, editoriais (livros e revistas), embalagens, identidades visuais, sinalizações, entre outros. Os elementos que compõem o sistema do design segundo sua morfologia consistem em suas cores, tipografias, materiais, dentre outros elementos que possam ser utilizados para compor um projeto visual. A identificação e análise desses elementos, suas relações compositivas e seus contextos possibilitam abordar questões simbólicas que colaboram na compreensão dos significados nos objetos.

O design é protagonista na atribuição de conceitos, pois opera na elaboração das representações que compõem escolhas e articulações dos elementos visuais a serem utilizados nas composições. Quando se projeta, o olhar do designer olha para o mundo a sua volta, algo que transparece na

produção. Com isso, o designer gráfico como produtor de objetos visuais e participante de uma cultura material, está atento as variadas provocações que seu ambiente oferece, é um agente da cultura cuja produção recria conceitos e significados aos mais variados tipos de objetos.

E, considerando-se que todo objeto é um signo cultural e faz parte de um contexto, pode-se compreender a natureza paradoxal da atuação do designer: Por um lado, ele cria signos, e por outro, reproduz signos de uma sociedade, dentro de um determinado contexto. Assim mesmo levando-se em conta todos os aspectos racionais de um objeto (econômicos e técnicos, por exemplo), restam sempre aspectos subjetivos, que ultrapassam a sua objetividade funcional. (ONO, 2004. p.64).

Segundo Hall (2016) a linguagem é um meio construído, pois ela reconhece o caráter público e social no qual atesta que nem as coisas nelas mesmas, nem os usuários individuais podem fixar os significados na linguagem. (HALL, 2016. p.47-49). Logo existe a possibilidade de uma maior exploração dos signos quanto as suas relações e concepções pelo seu caráter não linear e fixo nos seus sentidos. “As coisas não significam: nós construímos sentido, usando sistemas representacionais – conceitos e signos”. (HALL, 2016, p.48). A exploração dos signos em suas relações e concepções pelo seu caráter não linear e fixo nos seus sentidos torna possível a manipulação com objetivos de elaboração de significado por meio da linguagem.

O pós-modernismo no design gráfico apresenta um manejo destas elaborações por sua enorme gama de produções e soluções visuais que se caracterizam segundo Poynor (2010) como “híbrido, ambíguo, baseado em dualidades fundamentais.” (POYNOR, 2010 p.19). Essas características reforçam a manipulação dos códigos visuais com o viés de reproduzi-los e recombina-los a fim de se problematizar os significados que a linguagem pode transmitir. “Há uma proliferação da paródia, do pastiche e da reciclagem irônica das velhas formas. O objeto pós-moderno “problematiza” o significado e oferece múltiplos pontos de acesso e se torna o mais aberto possível á interpretação.” (POYNOR,2010 p.12).

A abordagem proposta por Piqueira em *MMLJ* é de exploração da linguagem visual a partir da apropriação, ressignificação e uma construção dos códigos visuais. Ele se apropria porque faz uso de uma linguagem já existente das iluminuras, capitulares e da materialidade em relação as dimensões físicas materiais das Bíblias medievais. A ressignificação dessa apropriação se dá na transposição daquelas formas para o contexto do século XXI. Emprega uma nova abordagem que desloca o objeto de seu tempo e o alinha a outros elementos visuais da vida moderna e contemporânea como os pictogramas, por exemplo, e por fim, reconstrói a linguagem através da manipulação desses aspectos.

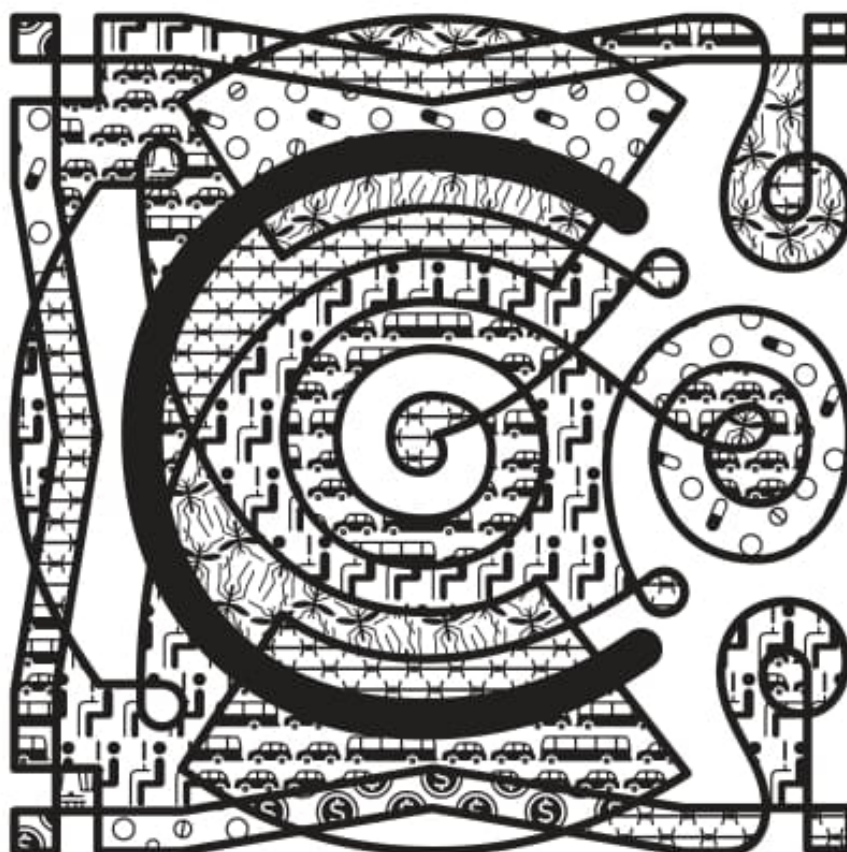
No instante em que se faz uso e reprodução uma linguagem que é fora de seu contexto habitual neste caso a produção de uma bíblia medieval no século XXI, está gerando um atrito com os planos de fundo simbólicos vigentes, estipulando um paralelo entre o real e o imaginado.

No caso de *MMLJ* este atrito é presente tanto em seu aspecto visual no momento em que existe a combinação entre o ornamento medieval e o pictograma moderno e o textual no uso do escopo narrativo dos evangelhos

que contam a mesma história por quatro perspectivas diferentes. A partir do uso dessas linguagens existentes, as modificações vêm através da ressignificação de sua aplicação, tecnologia e significados. Na questão da reelaboração está presente o fato de empregar um modelo de Bíblia não convencional ao contemporâneo. MMLJ quanto as suas proporções, materiais usados e diagramação expõe a metamorfose da narrativa textual visual histórica, mas altera a perspectiva que o leitor pode ter quanto ao objeto original. A hibridização dos elementos visuais pode ser visto em comparação a uma iluminura século XVIII (fig.1) e a proposta por Piqueira (fig.2). Em MMLJ o ornamento e o pictograma, a capitular e a tipografia sem serifa, se mesclam entre si e se transformam em construções de uma linguagem que dialoga no cruzamento de temporalidade.



Fig.1 – Capitulares retiradas do Livro de Horas. Flanders 1275-1300.



*Fig.2 - Exemplo de iluminura em MMLJ.*

### **3. MATEUS, MARCOS, LUCAS E JOÃO**

Mateus, Marcos, Lucas e João ou MMLJ é uma mistura de ficção e design que resultou em dois livros (uma Bíblia que simula a publicação medieval e um livro complementar), uma exposição e três conjuntos de capitulares[3] contemporâneas. O presente texto vai analisar apenas o conjunto dos livros do autor. Este projeto apresenta quatro diferentes versões dos quatro primeiros livros do denominado pelos cristãos, Novo Testamento. Mas as narrativas de MMLJ transformam a história de Jesus Cristo narrada no Novo Testamento em uma história de um creme anticelulite. E os quatro autores destes textos também não são os homônimos evangelistas, mas quatro vendedores de um cosmético a ser trabalhado para obter sucesso em seu mercado.

Os paralelos entre Bíblia e o MMLJ continuam quanto a materialidade do livro, seu conjunto é composto por uma caixa de papelão (Fig.3) de 25x30cm contendo: uma Bíblia que simula uma publicação medieval de 23x27cm e um segundo livro de 14x21cm chamado “O autor Gustavo Piqueira rebate as acusações de plágio recebidas por seu livro Mateus, Marcos, Lucas e João”, no qual o autor responde aos supostos comentários que o acusam de apropriação do conteúdo de sua própria Bíblia. O projeto gráfico segue os padrões visuais das Bíblias medievais, que se caracterizam por serem opulentos. Sua capa metali- zada é adornada com copias de pedras preciosas e suas páginas são preenchidas com versões visuais contemporâneas das capitulares e ornamentos medievais.



Fig.3 - Caixa e capas.

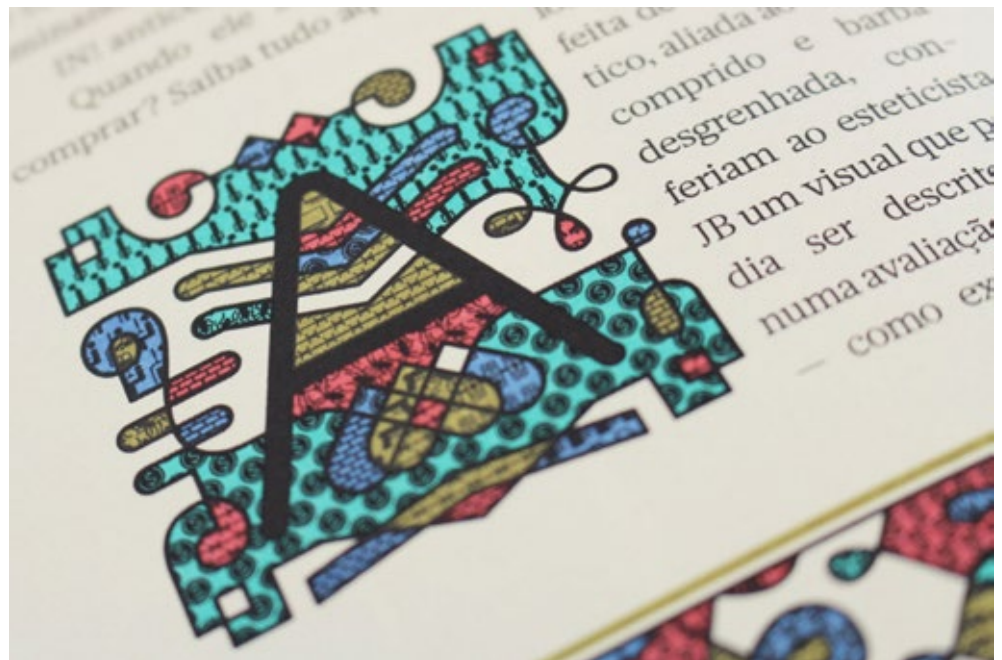
O texto que se desenvolve narra a trajetória de quatro vendedores de um creme anticelulite que está para ser posto à venda no mercado. Na primeira parte do livro, na qual se encontram os ornamentos e as capitulares, os personagens escrevem cada um a sua versão de uma história, deste milagroso creme que promete fazer com que as celulites sumam instantaneamente. Os vendedores Mateus, Marcos, Lucas e João na segunda parte do livro se reúnem para debater qual história é a melhor para ser colocada no mercado, trazendo embates e discussões entre eles.

O autor do livro utilizou da estrutura narrativa dos evangelhos do Novo Testamento para elaborar este projeto, as adaptações feitas são de realocar os personagens da Bíblia em situações cotidianas, como por exemplo o personagem JB (que seria João Batista) é um esteticista de grande sucesso que lança novas tendências. Essas modificações feitas, reestruturam a narrativa e geram um paralelo entre a Bíblia “original” e MMLJ.

A linguagem de MMLJ, por meio da releitura realizada por Piqueira da linguagem visual presente nas Bíblias medievais que possuíam elementos visuais ornamentados (Fig.4), capitulares (Fig.5) e iluminuras que compunham suas páginas resgata esses elementos de forma a reproduzir suas características visuais, agora mistura pictogramas cotidianos e o uso do meio digital para produzir ornamentos (Fig.6). O livro une dois momentos distintos (o medieval e o contemporâneo) em seu corpo. O estilo gráfico ornamentado destas obras medievais é somado aos pictogramas contemporâneos no decorrer de suas páginas (Fig.7).



*Fig.4 - Exemplo do uso de ornamento.*



*Fig.5 - Exemplo de capitular de MMLJ.*



Fig.6 - Visão geral do livro.



Fig.7 - Exemplo de página dupla.

A caixa que guarda o livro também traz um segundo volume, “O autor Gustavo Piqueira rebate as acusações de plágio recebidas por seu livro Mateus, Marcos, Lucas e João” que, a despeito do título, apresenta uma possível acusação que o autor possa ter sofrido, o acusando de ter plagiado a Bíblia convencional. Este segundo livro compara os dois textos, o do convencional e do MMLJ para enfatizar que a história do segundo é totalmente diferente e que não se trata de um plágio, mas sim de uma abordagem sobre outros assuntos que não da narrativa bíblica.

O segundo volume exibe também um panorama histórico da linguagem visual e das partes integrantes da Bíblia convencional expondo as diversas elaborações, usos e elementos visuais como capitulares, ornamentos e diagramações (Fig. 8 e 9) apresentando produções visuais desenvolvidas por 10 séculos sobre a mesma narrativa. Esses mil anos de transformações gráficas da Bíblia permitem observar a profusão de composições presentes nos livros. O levantamento desses materiais que constituem inúmeras páginas e capas, possibilitou a aproximação do autor a essa linguagem visual tão distante de seu tempo, a fim de consequentemente se apropriar e resignificar seus elementos visuais para propor mais uma fração desse universo visual de diversas Bíblias.



Fig.8 - Século XIII. Inglaterra, 1260-1300.



Fig.9 - Capitulares retiradas do Livro de Horas. Flanders 1300-1310.

A releitura proposta por Piqueira na produção de uma Bíblia nos parâmetros visuais da Idade Média (século V ao século XV) para o século XXI, por meio do uso da tecnologia digital e de narrativas contemporâneas, gera um diálogo de embates e interações entre essas duas linguagens distintas. MMLJ expande a relação entre essas linguagens historicamente distantes se apropriando e transformando os elementos visuais, exibindo uma possibilidade de observação de linguagens já não mais utilizadas atualmente, mas que possuem um potencial narrativo e compositivo a ser explorado

*[3] Capitular é uma palavra portuguesa/espanhola que significa “uma letra no início de um texto”. Este elemento visual marca parte da história do design gráfico por ser uma das primeiras atribuições de ordenação de página.*

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A investigação feita no artigo consistiu na exploração do material gráfico que compõem MMLJ, (o livro e suas referências gráficas) a fim de se compreender a luz das abordagens que compõem a construção da linguagem, articulando os significados e elementos visuais que contemplam o objeto analisado.

A compreensão da linguagem visual presente nas Bíblias medievais possibilitou a manipulação para se recompor sua estrutura para a contemporaneidade. O artigo se pauta na observação de como uma visualidade historicamente circunscrita pode, por meio de apropriação e manipulação, gerar abordagens de composição para um objeto gráfico, que está deslocado de seu tempo e função.

#### **REFERÊNCIAS**

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Editora PUC-RIO. Rio de Janeiro. 2016.

LUPTON, Ellen e PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

ONO MISUKO, Maristela. **Design, Cultura e Identidade, no contexto da globalização**. Revista Design em Foco, vol. I, núm. 1, Julho-Dezembro, 2004, pp.53-66.

PIQUERIA, Gustavo. **Mateus, Marcos, Lucas e João**. Editora da Universidade de São Paulo. São Paulo. 2014.

POYNOR, Rick. **Abaixo as regras**. Bookman. São Paulo, 2010.

Agradecemos pela leitura do nosso artigo.

#### **,Sobre o autor:**

**Guilherme Paranhos Paes** é Mestre em Design pela Universidade Anhembi Morumbi (2020) e editor de design e cultura do site deusateu.com.br.

**Instagram: @paranhospaes**