

Música e design gráfico: algumas considerações *Music and graphic design: a few considerations*

Bóris Garay
Unicarioca

Palavras-chave: música, design gráfico, interdisciplinaridade.

A música é uma das áreas onde o design gráfico atua. Designers fazem projetos para encartes de CD, revistas especializadas em música, cartazes, faixas, prospectos de shows, anúncios, livros (biografias de compositores e intérpretes, por exemplo). Uma maior compreensão da linguagem musical e a sua comparação com a linguagem visual revelam semelhanças interessantes que podem ser úteis para o desenvolvimento de trabalhos gráficos.

Key-words: music, graphic design, interdisciplinarity.

Music is one of the areas where the design acts. Designers make projects for CD folders, specialized music's magazines, posters, banners, shows prospects, ads, books (biographies of composers and interpreters, for example). A higher comprehension of musical language and its comparison with the visual language shows interesting analogies that can be useful to the development of graphics works.

Introdução

Ao se comparar as atividades de design gráfico e música é preciso estar atento para o fato de que, em princípio, a primeira não pertence à esfera artística enquanto que a segunda sim. Isso faz com que, em design, as decisões sejam direcionadas e planejadas para solucionar problemas específicos de um cliente e não para expressar o gosto pessoal do autor. No entanto, ambas se assemelham por serem compostas através da combinação criativa dos seus elementos para comunicar conteúdos de forma original.

Apesar da linguagem utilizada em design gráfico ser visual e da linguagem musical ser auditiva, é possível aproximá-las através da comparação entre as sensações que ambas provocam. O poder conotativo das duas é muito grande (geralmente maior que o da linguagem escrita e oral) e isso possibilita várias interpretações. Nesse trabalho determinou-se analisar aquelas que parecem úteis ao design gráfico.

Elementos básicos

O ponto e a linha, elementos básicos da linguagem visual, podem ser relacionados com a linguagem musical. O ponto, segundo DONDIS (1997), “a unidade de comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima”, sugere musicalmente algum som com curta duração (Figura 1).



Figura 1. Ponto e nota musical.

A linha, que na verdade é uma seqüência de pontos sem espaços entre eles, se relaciona com a melodia, que nada mais é do que uma seqüência de notas musicais (muitas vezes chamada “linha melódica”). Tanto uma linha quanto uma melodia sugerem a idéia de um caminho, sendo que o primeiro se desenvolve no espaço e o segundo no tempo (Figura 2).



Figura 2. Linha e melodia.

Apesar das notas musicais escritas em partitura aparentarem estar separadas (como pontos intercalados), não é o que acontece quando se toca ou se ouve o mesmo trecho melódico. Neste caso, uma nota deve terminar somente quando a outra começa. Mesmo em uma frase musical com pausas (silêncios), verifica-se essa continuidade (*gestalt*), pois, *a priori*, a frase deve ser composta de modo que faça sentido para o ouvinte. Assim, a sensação auditiva (e não a visual, proporcionada pela escrita da música) se assemelha mais ao desenho de uma linha do que a uma seqüência de pontos intercalados.

Estados de espírito

Ainda com relação à linha, DONDIS (1997) relata que ela “*pode assumir formas diversas para expressar uma grande variedade de estados de espírito*”. Mais adiante relaciona linha e forma: “*a linha articula a complexidade da forma. Existem três formas básicas: o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero. Cada uma dessas formas básicas tem suas características específicas (...). Ao quadrado se associam enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo, ação, conflito, tensão; ao círculo, infinitude, calidez, proteção. (...) A partir de combinações e variações infinitas dessas três formas básicas, derivamos todas as formas físicas da natureza e da imaginação humana*” (Figura 3).

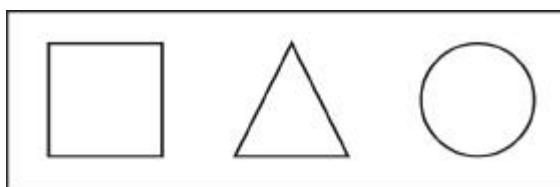


Figura 3. Quadrado, triângulo e círculo.

Também se percebe em música (sistema tonal) três momentos que provocam sensações semelhantes. Geralmente esses momentos são analisados com relação à harmonia (acompanhamento feito através de acordes – combinação de sons tocados simultaneamente – que serve como base para uma melodia. Geralmente a harmonia é tocada no piano e/ou violão), mas eles também são sugeridos pela melodia. Segundo CHEDIAK (1986), “*temos momentos instáveis, estáveis e menos instáveis, e são essas variações que motivam a continuidade da música até o repouso final. A palavra “função” serve para estabelecer a sensação que determinado acorde nos dá dentro da frase harmônica. São três as funções harmônicas: tônica (estável), dominante (instável) e subdominante (menos instável)*”. A cada uma dessas funções pode-se relacionar estados de espírito semelhantes aos já relatados por DONDIS para as formas básicas da linguagem visual. A função tônica (estável) causa sensações parecidas com as do quadrado; a dominante (instável), semelhantes às do triângulo e a função subdominante (meio instável), às do círculo. A seguir os três acordes que melhor representam cada uma dessas funções dentro de um tom (Figura 4):

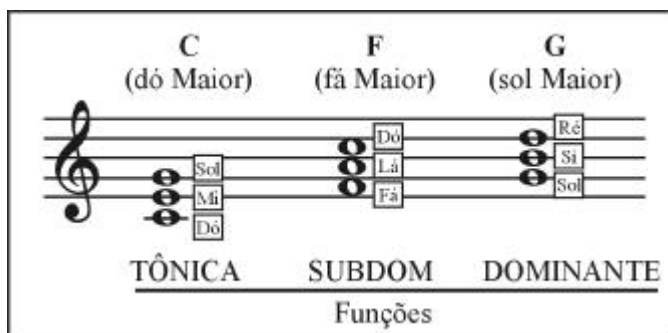


Figura 4. Acordes principais e suas respectivas funções (em dó Maior).

É interessante observar que todas as notas da escala (neste caso, todas as notas do tom de dó Maior) estão contidas nos acordes principais dessas três funções. Isso possibilita que, através de combinações rítmicas

entre acordes dessas funções, seja possível harmonizar (fazer o “acompanhamento” de) infinitas melodias formadas por notas dessa escala (Figura 5).

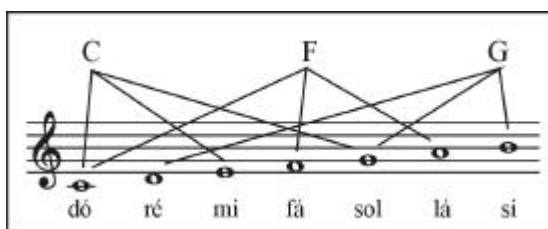


Figura 5. Indicação dos acordes principais de cada função formando uma escala maior (dó Maior).

Deduz-se que a melodia se relaciona intimamente com a harmonia. Por outro lado, a melodia pode ser entendida como uma “harmonia na horizontal” onde, em vez das notas serem tocadas simultaneamente (sobrepostas), são tocadas uma após a outra. Daí, conclui-se que a “forma” final de uma composição musical (melodia e harmonia) é gerada por combinações entre essas três funções musicais.

Assim, pode-se dizer que o princípio de uma composição musical é semelhante ao de uma composição visual, pois ambas se configuram a partir de três tipos de sensações. Em música, essas sensações são representadas por funções (tônica, dominante e subdominante) e, em design, por formas visuais (quadrado, triângulo e círculo). Dessa forma, é possível fazer uma comparação entre linguagem musical e linguagem visual através do seguinte esquema (Tabela 1).

Música (Função)	Característica (Estado)	Representação Visual	
		Forma	Linha
TÔNICA	ESTÁVEL	□	—
SUBDOM	MEIO-INSTÁVEL	○	~
DOMIN	INSTÁVEL	△	⚡

Tabela 1. Comparação entre funções musicais e formas visuais.

Há estilos musicais em que se observa com mais ênfase o uso de alguma das funções. Músicas infantis, que valorizam bastante o sentido de equilíbrio, são calcadas na função tônica. No chorinho e no *jazz* (principalmente no *bebop*) é comum encontrar seqüências de acordes de função dominante, o que faz com que esses estilos tenham uma característica instável e tensa, pois através dessas seqüências retardam a chegada do repouso, característica da função tônica. Já em músicas onde são encontradas cadências com acordes subdominantes (baladas, estilo *new age*, *rock* progressivo), a sensação é de plenitude, amplitude, abertura.

Tristeza e alegria

Quando se fala em cor, é muito comum relacionar cores quentes (amarelo, vermelho, laranja) com alegria, vivacidade, extroversão, etc (Figura 6) e cores frias (azul-escuro, verde-escuro, roxo) com o inverso, ou seja, tristeza, sobriedade, seriedade, introversão, melancolia, etc (Figura 7). Identidades visuais e impressos destinados ao público infantil geralmente são feitos com cores quentes para representar e/ou atrair as crianças. Roupas de moda de verão são estampadas também com essas cores, visto que é uma estação “alegre”. Encartes de CDs de grupos de samba, pagode, música baiana, forró e infantis seguem essa mesma idéia. Por outro lado, a moda de inverno, identidades visuais de empresas tradicionais e capas de livros para adultos utilizam cores frias. Segundo FARINA (1990), “as cores quentes parecem nos dar uma sensação

de proximidade, calor, densidade, opacidade, secura, além de serem estimulantes. Em contraposição, as cores frias parecem distantes, frias, leves, transparentes, úmidas, aéreas, e são calmantes”.



Figura 6. Exemplos de projetos gráficos com cores QUENTES.



Figura 7. Exemplos de projetos gráficos com cores FRIAS.

O mesmo ocorre em música com relação aos tons maiores e menores. O tom maior (alegre) está para as cores quentes assim como o tom menor (triste) para as cores frias. A diferença entre um tom maior e outro menor é que este tem, ao menos, uma de suas notas abaixada (o intervalo de 3ª é menor, em dó menor = mi bemol) o que provoca uma sensação “pra baixo”. (Figura 8).

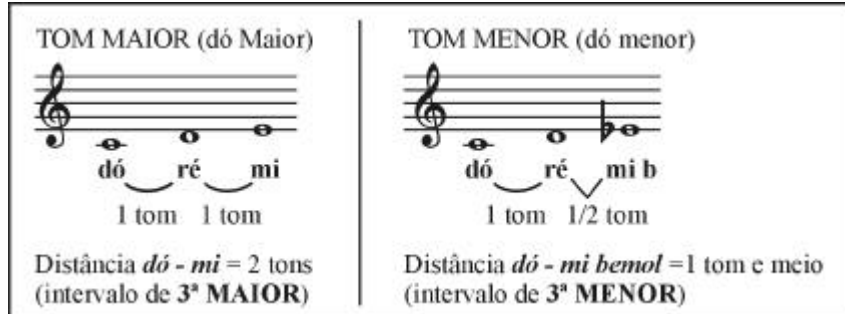


Figura 8. Intervalo de 3ª maior e 3ª menor.

MENUHIN & DAVIS (1990) comparando o acorde maior com alegria e o menor com tristeza, esclarecem que isso acontece pelo “*fato de que o menor baixou o intervalo natural (a terça) da nota intermediária no acorde em um semitom artificial. (...) E o que é tristeza? É uma divisão, um senso de que as coisas não estão certas, de que queremos o que não podemos ter, ou deploramos o que não fizemos. Lamentamos a perda de alguma coisa, não estamos integrados conosco ou com o mundo. No acorde menor, essa perda é a pureza da nota intermediária, que deseja elevar-se, tornar-se maior, unir-se outra vez com sua série natural*”.

É possível variar entre um tom maior e outro menor para, numa mesma música, representar momentos alegres e tristes. Compositores de sambas de carnaval se utilizam desse recurso para fazer um crescendo que sugere a passagem de uma situação sofrida para a superação através da alegria do carnaval. Chico Buarque, na música “*Quem te viu, quem te vê*”, fez um bom casamento de música e letra utilizando a sensação provocada por um tom menor e, no refrão, o seu homônimo maior, como apresentado nos trechos a seguir:

Tom menor = TRISTEZA:

“*Você era a mais bonita das cabrochas dessa ala,
 você era a favorita quando eu era o mestre-sala
 hoje a gente nem se fala...*”

Tom Maior = ALEGRIA (Refrão):

*Hoje o samba saiu, procurando você
 Quem te viu, quem te vê...*

Outro efeito musical interessante ocorre quando se utiliza uma melodia com notas características do tom menor sobre harmonia com acordes do tom maior. Essa situação acontece principalmente no *blues* e causa uma sensação híbrida, que mistura sofrimento (provocado por notas abaixadas na melodia) com força e vitalidade (por causa da harmonia com acordes maiores). Muitas vezes essa sobreposição sugere a idéia de senso de humor, apesar do sofrimento, e isso é muito utilizado nas letras e interpretações de *blues*. No Brasil podemos encontrar alguns exemplos dessa mistura no baião e nos estilos influenciados por ele ou pelo próprio *blues*. A seguir, quadro comparando alegria/tristeza na linguagem musical e visual (Tabela 2).

	Linguagem Musical	Linguagem Visual
ALEGRIA	TOM MAIOR notas naturais: mi, lá, si (em dó Maior)	CORES QUENTES amarelo, laranja, vermelho
TRISTEZA	TOM MENOR notas abaixadas: mib, lab, sib (em dó menor)	CORES FRIAS azul, verde, roxo

Tabela 2. Comparação de alegria e tristeza na linguagem musical e visual.

O valor da ausência

Tanto a linguagem visual quanto a musical se baseia em uma estrutura bipolar composta por elementos presentes e ausentes. Em design, pode-se dizer que o pólo positivo (presença) é representado por **espaços preenchidos** (manchas gráficas) e o negativo (ausência) por **espaços em branco** (vazios). Em música, há, respectivamente, a **duração dos sons** (valores representados por notas musicais ou sons percussivos) e a **duração dos silêncios** (pausas).

Ao contrário do que se poderia supor de imediato, nas duas atividades devem ser valorizadas não só a presença, mas também a ausência dos elementos. WISNIK (1989) coloca que “*o som é presença e ausência, e está, por menos que isso apareça, permeado de silêncio. Há tantos ou mais silêncios quanto sons no som, e por isso se pode dizer, com John Cage, que nenhum som teme o silêncio que o extingue*”. A seguir, o início da melodia de “Brejeiro” (Ernesto Nazareth), onde se verifica a utilização de três tipos de pausas (Figura 9).



Figura 9. Exemplo de melodia com sons e silêncios.

Em design, HOLLIS (2001), observa que “*a relação entre figura e fundo, entre o espaço com tinta e o espaço sem tinta, o positivo e o negativo, tornou-se fundamental para a estética do conjunto. A área sem tinta pode ser visualmente tão importante quanto à área com tinta*”. Além de ser interessante para o equilíbrio da composição visual, o recurso de utilizar espaços também serve para diminuir custos de produção, pois, com apenas uma cor, é possível estabelecer duas áreas, uma com a cor da tinta e outra com a cor do fundo onde é feita a impressão (Figura 10).



Figura 10. Designs com figura e fundo.

O “balanço rítmico” característico dos estilos musicais que tiveram origem no cruzamento entre cultura européia e africana (como, por exemplo, no Brasil, Cuba e Estados Unidos) baseia-se justamente na *negação* dos tempos fortes. Em um ritmo tradicional de quatro tempos, os tempos fortes são o 1º e o 3º; e os fracos, o 2º e o 4º. Mas nos estilos que tiveram influência africana é comum variar essa relação, invertendo o peso dos tempos e até mesmo eliminando o 1º e/ou o 3º (tempos fortes). E é exatamente essa “quebra” que torna esses ritmos tão marcantes. BERENDT (1975) explica, com relação ao jazz, que “*um desses tipos de relação deslocada é aquele que na música tradicional se chama síncope. Usar essa expressão no jazz, porém, seria quase um erro, pois na música clássica a acentuação sincopada é algo de extraordinário. No jazz, acentuações fora do tempo forte, ou conduções melódicas que não tenham uma só nota percutida sobre os tempos 1 ou 3 do compasso, são absolutamente comuns*”.

Com relação ao design gráfico em impressos editoriais imaturos, é bastante comum, principalmente em trabalhos de “micreiros”, a preocupação de se preencher em demasia (sem nenhum motivo aparente) o espaço disponível em vez de aproveitá-lo para compor uma peça gráfica. VILLAS-BOAS (1997) relata um exemplo do momento em que, no Brasil, começa essa valorização do “não-elemento” na imprensa: “*a experiência então revolucionária do Suplemento Dominical do Jornal do Brasil - SDJB -, que na*

virada dos 50 para os 60 teve como um de seus principais elementos significantes justamente o uso intermitente dos brancos”. Ao se comparar o projeto gráfico de jornais, revistas e anúncios de 50 anos atrás com os de hoje, fica evidente o valor atual destinado aos espaços, o que torna o impresso mais claro e organizado, com um outro “ritmo” visual.

Criatividade

A criatividade é um dos temas mais discutidos atualmente não só em design ou nas áreas artísticas, mas em qualquer campo. É provável que isso se dê por causa do impacto causado pela utilização em massa dos computadores, principalmente, com a utilização da internet. Antes, o profissional era valorizado, entre outras coisas, pela quantidade de informação que detinha. Hoje, de certa forma, uma enorme quantidade de informação está armazenada e acessível a todo mundo. Isso mudou o enfoque sobre o que se espera de um profissional.

O mercado de trabalho, atualmente, valoriza mais o indivíduo que consegue, em meio a tanta informação, perceber, como coloca MONTENEGRO (1987), uma *“síntese ou integração de idéias aparentemente não relacionadas*. Ou seja, buscam-se profissionais criativos. Acorde NACHMANOVITCH (1993), *“criar não é substituir o nada por alguma coisa, o caos pela organização. Não existe caos; o que existe é um vasto mundo vivo em que as regras de especificidade dos padrões são tão complexas que nos provocam cansaço só de olhar para elas. O ato criativo descarta uma forma ou progressão que contenha uma grande dose de complexidade e a transforma numa noção simples e satisfatória.”*

Por isso, estar atento para a questão da criatividade é fundamental, principalmente para designers, pois trabalham diretamente com criação e, na maioria das vezes, com prazos curtos. É muito interessante e inspirador observar como ocorre a criatividade em outras áreas. Em música, principalmente em estilos com base no *jazz*, música instrumental brasileira e *fusion*, exige-se que o instrumentista seja criativo o suficiente para improvisar um solo no meio das músicas. Isso torna cada apresentação única. É um desafio para os músicos, pois, além de estar tecnicamente preparados, têm que ter a percepção aguçada para enfrentar um caminho novo e desconhecido, que vai se formando, geralmente de forma acelerada, de acordo com o que vai sendo tocado, interagindo inclusive com as reações da platéia.

É comum ocorrerem certos imprevistos (alguns deslizes, falhas, pequenas variações rítmicas), mas é interessante o modo como esses músicos se aproveitam de pequenos erros e sonoridades não convencionais para enriquecer ainda mais as suas interpretações. O problema não parece estar simplesmente em tocar sem erros, mas sim em não saber o que fazer com eles, pois, nesses estilos, devido à liberdade de interpretação da proposta musical, são mais fáceis de ocorrer. Muitas vezes, a música toma um rumo totalmente inesperado e, dependendo do talento do músico, pode agradar ou não. Mas, é esse risco que atrai o público aficionado por esses estilos, pois traz a possibilidade de se presenciar algo diferente, inusitado e, muitas vezes, surpreendente.

De certa forma, pode-se dizer que, hoje em dia, todo profissional de design vive uma situação semelhante à do músico improvisador. As informações, interferências e inovações são tantas e ocorrem tão rapidamente, que é preciso estar bem preparado, ter flexibilidade e ser muito criativo para tirar proveito delas quase no mesmo momento em que vão acontecendo. Não é que o profissional tenha que atuar com a total liberdade de um artista. Ele deverá ter uma visão mais holística da sua profissão, pois assim estará mais apto para solucionar problemas que, a cada dia, têm uma quantidade maior de variáveis. Segundo BRASIL & RITTO (2000), *“... a cada dia que passa, as mudanças tornam o mundo cada vez mais complexo: certezas são sucessivamente postas à prova e propor algo novo de maneira definitiva e categórica mostra-se, no mínimo, inadequado”*. Num segundo momento, os autores sugerem a abordagem aberta como estratégia de inovação que *“parte do princípio das regras do jogo sempre estarão sendo constituídas, a partir da realidade externa e da participação de cada um dos atores, além de considerar que, por conta dessa participação, a cada momento a realidade se altera. É neste, e somente neste quadro estratégico, que*

se pode falar em inovação”. Assim, observa-se que o design tende a se destacar, pois o momento é propício para o desenvolvimento de atividades que têm como princípio a constante inovação.

Considerações finais

Este tipo de análise (uma tentativa de representar visualmente a música através de algumas semelhanças entre linguagem gráfica e musical) é bastante técnica e, por isso, limitada. Por estar inserida no campo artístico, a música tem infinitas possibilidades de interpretação. Não se pode esquecer, por exemplo, que, ao se realizar um projeto gráfico na área musical, o estudo do contexto (histórico, social, cultural) onde a obra, o compositor e/ou intérprete estão inseridos é indispensável.

Outra questão com relação a essas duas atividades, é que, dependendo do efeito que se quiser obter, às vezes, fazer o inverso do que se espera dá ótimos resultados. É uma maneira de se intensificar o conteúdo da mensagem. Isso é muito utilizado em trilhas sonoras de filmes (exemplo: colocar uma música suave numa cena de guerra em vez de uma música muito tensa – como seria esperado – pode ser mais interessante). Aliás, uma boa dica para se perceber o relacionamento entre imagem e som é prestar atenção às trilhas sonoras de filmes e desenhos animados.

O campo para experimentos com design e música vem sendo ampliado através do desenvolvimento de *softwares* multimídia. A maior consciência do relacionamento entre música e linguagem visual contribuirá para a melhor qualidade dos trabalhos, não só na área de entretenimento, mas também em projetos educativos.

Bibliografia

- BERENDT, Joachin E. *O jazz – do rag ao rock*. São Paulo: Perspectiva, 1975. 403p.
- BRASIL, Luiz & RITTO, Antônio. *Design e gestão de organizações* in Anais P&D Design 2000. FEEVALE, RS, V. 2, outubro 2000. pp. 816 - 826.
- CHEDIAK, Almir. *Harmonia e improvisação*. V. 1. Rio de Janeiro: Lumiar, 1987. 360p.
- DONDIS, A. Donis. *Sintaxe da linguagem visual*. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. 236p.
- FARINA, Modesto. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. São Paulo: Edgard Blücher, 1990. 240p.
- HOLLIS, Richard. *Design gráfico. Uma história concisa*. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 248p.
- MEHUDIN, Yehudi & DAVIS, Curtis W. *A música do homem*. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1990. 319p.
- MONTENEGRO, Gildo A. *A invenção do projeto*. São Paulo: Edgard Blücher, 1987. 131p.
- NACHMANOVITCH, Stephen. *Ser criativo – o poder da improvisação na vida e na arte*. São Paulo: Summus, 1993. 186p.
- VILLAS-BOAS, André. *O que é [e o que nunca foi] design gráfico*. 2ª ed. Rio de Janeiro: 2AB, 1998. 69p.
- WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido*. São Paulo: Cia das Letras/Círculo do Livro, 1989. 253p.

Bóris Rodrigues Garay

boris@cbsnet.com.br