

# Design e subversão: uma análise gráfica de 68'

*Design and subversion: a graphical analysis of 68'*

## **Pedro Fontes Vieira Perrone, Graduando**

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio  
pedro.perrone@gmail.com

## **Gustavo Gama dos Santos, Graduando**

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio  
gustavogama2@gmail.com

## **Vitor Oliveira Vasconcelos, Graduando**

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio  
vitoroliveiravasconcelos@gmail.com

## **RESUMO**

Pretendemos neste artigo propor uma reflexão sobre a prática do *design* e seus limites. Para isso buscamos referência em dois acontecimentos emblemáticos do ano de 1968: a insurgência estudantil de maio de 1968, em Paris, e os cartazes produzidos por esses estudantes; e os protestos que circundaram as Olimpíadas do México de 1968 e a apropriação que os estudantes fizeram do sistema de identidade visual produzido para o evento. Que questões essas produções gráficas do século passado, feitas no calor do momento, podem levantar para o *designer* de hoje?

## **PALAVRAS-CHAVE**

Comunicação visual, Maio de 68', Massacre de Tlatelolco, cartazes, subversão.

### **ABSTRACT**

*In this article we intend to propose a reflection on the practice of design and its limits. To this end, we seek reference in two emblematic events of the year 1968: the student insurgency of May 1968, in Paris, and the posters produced by these students; and the protests surrounding the 1968 Mexico Olympics and the students' appropriation of the visual identity system produced for the event. What questions can these graphic productions of the last century, made in the heat of the moment, pose for today's designer?*

### **KEYWORDS**

*Visual communications, May 1968, Tlatelolco massacre, posters, subversion.*

O ano de 1968 é simbólico pelos diversos eventos que nele ocorreram. Dentre eles, Maio de 68, em Paris; os protestos estudantis no México, que culminaram no Massacre de Tlatelolco; os movimentos contra a guerra do Vietnã, nos Estados Unidos; o assassinato do estudante uruguaio Líber Arce e, no Brasil, de Edson Luís; os movimentos pela democracia no Leste Europeu. E ainda diversos outros (o suficiente para preencher mais um ou dois parágrafos), marcados pelas insubordinação juvenil e/ou estudantil.

Esses movimentos, como aponta a autora Maria Paula Araújo<sup>1</sup>, não são de forma alguma uniformes, e, nas diferentes tentativas de configurar uma memória singular, suas diferenças são muitas vezes desvalorizadas em favor de suas semelhanças. Semelhanças essas que culminam no que Araújo identificou como "espírito de 68": as ideias de revolução juvenil, utopia revolucionária, rebeldia e liberdades individuais.

Não pretendemos aqui, descrever as conjunturas políticas e os contextos sociais que levaram a cada um desses eventos. Todavia, analisar recortes de dois desses eventos pode fornecer reflexões interessantes sobre o campo da comunicação visual e do *design*: os cartazes do Maio de 68 francês e a forma como os estudantes mexicanos se apropriaram do sistema visual das Olimpíadas do México de 68.

## OS CARTAZES DE PARIS

Um dos palcos centrais da revolução parisiense de 68 foi a Escola de Belas Artes de Paris, parte da Sorbonne, a mais antiga universidade francesa. Os estudantes ocuparam o campus em 22 de maio. E num descuido estratégico do governo, como analisa Hobsbawm<sup>2</sup>, os movimentos estudantis angariaram apoio de outras camadas da sociedade. O que se seguiu da ocupação foi um

---

<sup>1</sup> ARAÚJO, Maria Paula. **1968, NAS TEIAS DA HISTÓRIA E DA MEMÓRIA**. Clio-Revista de Pesquisa Histórica (ISSN 0102-9487), n. 26.1, 2010.

<sup>2</sup> HOBBSAWM, Eric. **Revolucionários**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1982.

movimento de massas que envolveu diversos estratos sociais franceses: estudantes, trabalhadores, professores e intelectuais.

No sentido de narrar esta história, as pautas dos movimentos e, afinal, o que pensavam os estudantes, os cartazes produzidos pelos ocupantes da Escola de Belas Artes cumprem muito bem esse papel.

Os cartazes eram produzidos de forma coletiva, como narra Éric de Chassey ao *New York Times*<sup>3</sup>. As pautas eram levantadas, o desenho e o *slogan* propostos e depois discutidos por um comitê. Dessa forma, podemos analisar os cartazes como comunicação do movimento estudantil e não de atores individuais.



Imagem da exibição Clash of Images na Escola de Belas Artes, em 2018. Fonte: *New York Times*<sup>4</sup>

As peças eram feitas rapidamente, com decisões coletivas e utilizando uma técnica de produção e reprodução rápida: a serigrafia manual, com telas cortadas à mão. Geralmente com imagens e *slogans* de cunho revolucionário e

3 Entrevista disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/05/04/arts/design/may-1968-paris.html> Acesso em: 29 set. 2019

4 Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/05/04/arts/design/may-1968-paris.html> Acesso em: 29 set. 2019

uma cor única, visto que isso simplificava a produção. Faziam referência à brutalidade policial, censura, críticas a imprensa estatal e manifestações de apoio ao movimento dos trabalhadores e aos imigrantes. Eram então espalhadas pelas ruas de Paris.

Os cartazes eram usados para propagar mensagens políticas e comunicar planos de ação entre os manifestantes.

O Maio de 68 não obteve sucesso em seus anseios revolucionários, mas deixou marcas profundas na vida cotidiana francesa e abriu caminho para os movimentos identitários pelos direitos dos *gays* e das mulheres.

## **IDENTIDADE VISUAL SUBVERTIDA: MÉXICO 68**

O México da segunda metade da década de 1960 estava no centro do palco internacional, por ser a sede das Olimpíadas de 68. Era o exemplo de uma nação que havia superado um passado político conturbado, o processo revolucionário que viveu no início do século XX, e chegado ao *status* de país moderno (pelos padrões europeus). Pelo menos era essa a mensagem que as nações [ditas] desenvolvidas lhe davam ao conceder a sede olímpica. A elite mexicana, então, estava ansiosa para reforçar essa mensagem frente ao mundo com os jogos.

Representar esse “México moderno” foi o papel do Comitê Olímpico Mexicano, e claro, isso passava pelo desenvolvimento de uma identidade visual para os jogos. O trabalho ficou sob responsabilidade do *designer* norte-americano Lance Wyman, que coordenou a equipe de design dos jogos.

O sistema gráfico proposto por Wyman, mesclava a modernidade europeia, na geometria e referência às vanguardas modernistas com apropriações do vernáculo local, usando cores e motivos *Huicholes*, por exemplo. O resultado foi um sistema gráfico vibrante e versátil.



Selos aplicando a identidade visual desenvolvida por Wyman. Fonte: Walker<sup>5</sup>

Porém, o “México moderno” não era tão estável quanto as elites gostariam de mostrar. Havia um crescente distanciamento socioeconômico entre ricos e pobres, corrupção desenfreada e um Estado que fazia constantes demonstrações de força para abafar manifestações políticas de oposição.

Estudantes da UNAM (Universidade Nacional Autônoma do México) e do IPN (Instituto Politécnico Nacional), em 28 julho de 1968, se organizaram para levantar demandas, que incluíam a liberação de presos políticos e o enfraquecimento dos instrumentos de repressão do Estado. No dia 29 de julho se iniciaram ocupações nas universidades. Com o insucesso das negociações com o governo, o movimento evoluiu em manifestações de massa, chegando a contar com o apoio de 300.000 pessoas em um dos atos, o de 27 de agosto.

Em 2 de outubro, a dez dias dos jogos olímpicos, o governo decide usar de uma desproporcional demonstração de força para abafar o movimento. Numa reunião pública convocada pelo movimento estudantil na *Plaza de Tres Culturas* forças policiais abriram fogo contra um grupo de dez a doze mil pessoas. Esse episódio ficou conhecido como o Massacre de Tlatelolco, deixando de 50 a 300 pessoas mortas. No entanto, o governo mexicano conseguiu abafar o Massacre diante da mídia internacional. Os jogos olímpicos se iniciaram normalmente.

Os estudantes, então, passaram a fazer uso do mesmo sistema gráfico (proposto para propagar a imagem de um México estável, moderno e

---

<sup>5</sup> Disponível em: <https://walkerart.org/magazine/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre>. Acesso em: 29 set. 2019.



conectado com suas origens) para denunciar a brutalidade do governo mexicano. Subvertendo, então, sua função.

O ícone da pomba da paz, desenvolvido para os jogos e espalhado por toda a Cidade do México, aparece manchado de sangue, ou atravessado por uma baioneta; os ícones dos jogos são substituídos por símbolos de repressão policial. Tanques são colocados lado a lado do símbolo olímpico.



Imagens de protesto fazendo referência à identidade gráfica dos jogos. Fonte: Walker<sup>6</sup>

De forma muito parecida com a produção dos estudantes parisienses, a produção gráfica dos estudantes mexicanos também era feita em escolas de arte, a *Escuela Nacional de Artes Plásticas* e a *Escuela Nacional de Pintura y Escultura*, feita usando serigrafia e linoleogravura, técnicas que permitiam a reprodução rápida e barata, de forma coletiva e anônima.

## CONCLUSÃO E REFLEXÕES

Talvez seja possível traçar aqui um paralelo com o funcionalismo social dos modernistas. Os cartazes dos estudantes parisienses, ainda que não sejam produções de designers (portanto não são obras do campo do design), estão imbuídos de função social, como pensavam os modernistas. Assim como a produção construtivista soviética, salvo as devidas proporções, se pretendiam a intervir no meio social com intenção revolucionária.

Estão neles os ideais revolucionários utópicos de jovens, transformados em comunicação visual, planejados e executados dentro de

---

<sup>6</sup> Disponível em: <https://walkerart.org/magazine/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre>. Acesso em: 29 set. 2019.

uma estrutura produtiva possível para seu contexto, espalhados pela rua “gritando” palavras de ordem.

Pode ser questionado se os cartazes tiveram ou não um papel crucial na direção dos acontecimentos, mas certamente passaram a fazer parte da cultura material francesa, e do imaginário das esquerdas ocidentais, como símbolos de rebeldia, utopia e de um momento histórico em que, para uma geração, tudo parecia possível.

Já a experiência mexicana nos aponta numa outra direção: é uma declaração clara de que o designer (ou os designers, pois vale frisar que a identidade visual dos jogos mexicanos foi construída a várias mãos) não controla a forma como seu trabalho é apropriado por aqueles para quem projeta. O próprio Lance Wyman comenta, em uma palestra<sup>7</sup>, sobre suas percepções ao trabalhar com o comitê olímpico, então com o governo mexicano, frente ao Massacre de Tlatelolco e as manifestações estudantis que usaram o sistema visual que ele ajudou a projetar:

Eu me sentia um pouco sujo, pois eu queria que as Olimpíadas acontecessem, não queria que o programa fosse parado pelos estudantes [...] e eu odiava a ideia de que eu trabalhava para o Comitê Olímpico, que era parte do governo mexicano, e foi o governo o responsável por matar os estudantes. (YOUTUBE, 2014, tradução nossa).

A reflexão de Wyman pode nos fazer ponderar sobre nossa impotência frente às estruturas que nos permitem exercer a profissão. Mas acrescida à declaração de um dos estudantes que participou dos atos de 68 (e na época, 1986, reitor da Escola de Design da UNAM, não identificado na fala de Wyman), que lhe agradeceu por ter desenvolvido um sistema visual que eles puderam usar nas ruas; abre caminho para pensarmos a prática do design de forma crítica.

Seríamos nós apenas reprodutores do ideário daqueles que nos contratam para exercer um trabalho? É possível intervir no meio social apenas

---

<sup>7</sup> Gravação disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=LQJzYb\\_GQAA](https://www.youtube.com/watch?v=LQJzYb_GQAA). Acesso em: 6 out. 2019.



através da prática do *design*? Existe, de fato, a possibilidade de produzir a partir de uma estrutura produtiva que favorece a estrutura de opressão (visto no caso mexicano a dicotomia governo vs estudantes) produzir um *design* subversivo? Ou seria isso possível apenas no balançar dessa estrutura social vigente, como no caso francês?

Deixamos aqui estas questões em aberto, pois não possuem respostas únicas e nem simples. Mas é pertinente pontuar que, ao analisar a produção gráfica francesa e mexicana de 1968, podemos reiterar que o *design* enquanto prática materializa, pelo viés de quem o pratica, questões do seu contexto social, algo que jamais pode ser apolítico, queiram seus atores ou não. E essa talvez seja uma via pela qual possamos repensar o dia a dia da nossa prática.

## BIBLIOGRAFIA

ARAÚJO, Maria Paula. **1968, NAS TEIAS DA HISTÓRIA E DA MEMÓRIA**. Clio-Revista de Pesquisa Histórica (ISSN 0102-9487), n. 26.1, 2010.

FLAHERTY, George. **“Appropriation and Parody in Mexico City Student Movement Graphics, 1968,” Contested Games: Mexico 68’s Design Revolution**, University of Essex Art Gallery, 2012.

HOBBSAWM, Eric. **Revolucionários**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1982.

NEW YORK TIMES . **May 1968: A Month of Revolution Pushed France Into the Modern World**. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/05/05/world/europe/france-may-1968-revolution.html>. Acesso em: 30 set. 2019.

NEW YORK TIMES. **Printing a Revolution: The Posters of Paris ’68**. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/05/04/arts/design/may-1968-paris.html>. Acesso em: 29 set. 2019.

SCHNEIDER, Beat. **Design-uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. São Paulo: Blucher, v. 20, 2010.

SHI, Mary. **(3rd Place) Unstable Ground: The 1968 Mexico City Student Protests.** Disponível em: <http://yris.yira.org/essays/993>. Acesso em: 6 out. 2019.

WALKER. **Radiant Discord: Lance Wyman on the '68 Olympic Design and the Tlatelolco Massacre.** Disponível em: <https://walkerart.org/magazine/lance-wyman-mexico-68-olympics-tlatelolco-massacre>. Acesso em: 29 set. 2019.

YOUTUBE. **Insights 2014: Lance Wyman, New York.** Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=LQJzYb\\_GQAA](https://www.youtube.com/watch?v=LQJzYb_GQAA). Acesso em: 6 out. 2019.