

**NENHUMA
FUTILIDADE
SERÁ
PERMITIDA**

UERJ Universidade Estadual do Rio de Janeiro
CTC Centro de Tecnologia e Ciência
ESDI Escola Superior de Desenho Industrial

NENHUMA FUTILIDADE SERÁ PERMITIDA

projeto Fernando Chaves
orientação Noni Geiger

Rio de Janeiro, dezembro de 2014

Dedico este projeto à minha avó Eunice.

À minha companheira Mariana Alves, pela ajuda e incentivo, apesar do oceano de distância.

Aos professores Pedro Luís de Souza, Zoy Anastassakis e, especialmente, Noni Geiger, cuja orientação foi verdadeiramente fundamental para o desenvolvimento desse trabalho.

Aos professores Washington Dias Lessa, Helena de Barros, Sílvia Steinberg, Rodolfo Capeto, Marcos Martins e Wandyr Hagge, importantes personagens da minha trajetória na Escola.

A Gloria Afflalo, Marlene Ivey, Morgan Rogers e Kate Sinclair, pelos seus ensinamentos.

A Nino Navarro, pela atenciosa revisão de texto.

A Patrícia Chaves e Adilson Coelho, pelo apoio incondicional.

Aos meus amigos Rafaella Garcia, Alice Lichtenthäler, Ian Muntoreanu, Mariana Batista, Marina Lerbach, Ben Procter, Tim Stoter, Melanie Deiss, Victoria Blesch e Gerhard Soyka.

Aos amigos que a Esdi me deu para a vida: Andrea Pech, Camila Barboza, Diana Dias, Everton Ávila, Flora de Carvalho, Isadora Barretto, Ísis Daou, Jefferson Domingos, Luana Medeiros, Lucas Pelegrineti, Luiza Bandeira, Marina Almeida, Raffael Costa, Rebeca Liberatori, Tiago Lombardi e Valquíria de Castro.

Sumário

7	Resumo
8	Introdução
9	Objetivos
11	Adequação ao tema
12	1.0. Frente teórica
12	1.1. Pré-guerra
13	1.2. Início do século XX
15	1.3. Construtivismo, modernismo e Bauhaus
16	1.4. Pós-modernismo e desconstrução
18	2.0. Frente prática
18	2.1. Precedente
20	2.2. Características do projeto
20	2.2.1. Linguagem/suporte
20	2.2.2. Espaço físico
20	2.2.3. Curadoria
21	2.2.4. Análise da curadoria
23	2.2.5. Ainda sobre a curadoria
23	2.2.6. Projeto expográfico
29	2.2.7. Fluxo da exposição
31	2.2.8. Identidade visual
31	2.2.9. Público-alvo
31	2.3. Produção
32	2.4. Preparação do ambiente
37	2.5. Recorte em vinil
38	2.6. Iluminação
39	2.7. Interseção
40	2.8. Divulgação
40	2.8.1. Cartaz
41	2.8.2. <i>Website</i>
43	2.8.3. <i>Teaser</i>
43	2.8.4. Evento na rede social Facebook
44	2.9. 27 de novembro de 2014
53	2.10. Registros do autor
63	Conclusão
64	Referências bibliográficas
65	Lista de figuras
68	Anexos

Resumo

“Nenhuma futilidade será permitida” é um projeto de natureza teórico-prática que pretende instigar a reflexão acerca das ideias propagadas por expoentes do design gráfico. A origem do trabalho surgiu na observação de que, ao longo da formação acadêmica em design, entra-se em contato com discursos dos mais diversos a respeito de questões específicas da atividade profissional, sem que haja debates sobre tais declarações que possam aprofundar pensamentos críticos. O perigo para o que esse trabalho tenta alertar é que essas crenças ou pontos de vista alheios podem vir a ser apropriados como ‘verdades’ pessoais e definitivas. Além disso, este trabalho investiga o processo de construção de pensamento em design gráfico. Pergunta-se, por exemplo, se a experimentação formal e tecnológica na realização do projeto de um cartaz pode ser uma estratégia para deflagar novas formas de pensamento nesse campo. O projeto de uma exposição efetivamente realizada procura contribuir para essa discussão.

Palavras-chave

crítica, conceitos, cartaz, exposição, design gráfico

Abstract

“Nenhuma futilidade será permitida” is a project of theoretical and practical nature that intends to instigate the thought about ideas spread by graphic design exponents. The origin of the work arose from the observation that, along the academic education in design, one gets in touch with the most different discourses regarding specific issues of the professional activity, without debating such statements, as to deepen critical thought. The danger to which this work tries to warn is that these beliefs or others’ views can be appropriated as personal and definitive “truths”. In addition, this work investigates the process of constructing thought in graphic design. One asks, for instance, whether the formal and technological experiment on the development of a poster can be a strategy to launch new ways of thinking in this field. The project of an exhibition effectively accomplished aims at contributing to this discussion.

Keywords

critique, concepts, poster, exhibition, graphic design

Introdução

O título “Nenhuma futilidade será permitida” traduz de forma irônica a posição autoritária de representantes de movimentos do design – em especial do design moderno –, relacionada a tudo que não siga um suposto racionalismo, expresso, principalmente, pela clareza e a objetividade em peças gráficas, com relação à informação. O título, que configura-se como uma regra – ou, ainda, parte de um manifesto – contra o adorno, o ornamento, a superficialidade e a falta de significado em projetos de design gráfico, torna-se, em última instância, objeto de discussão acerca da própria necessidade de se pensar em regras ao praticar design gráfico.

Este projeto segue duas frentes de trabalho: uma teórica e uma prática. A primeira surge como uma tentativa de ponderar alguns momentos da história do design gráfico (os quais a arte permeia), em que a atuação e a influência de pensamentos de grandes designers foram responsáveis por quebra de premissas até então estabelecidas. Já a segunda frente de trabalho, como um desdobramento da anterior, pretende estimular a reflexão acerca de pensamentos propagados por expoentes do design gráfico. Esta frente realiza-se em forma de uma exposição, na qual são reunidos fragmentos de entrevistas e textos clássicos que remontam desde perspectivas do início do século passado até aquelas da contemporaneidade, assim como seus possíveis desdobramentos. Além disso, também é apresentado na exposição um trabalho que investiga se a experimentação formal no atual contexto tecnológico pode ser peça-chave para o surgimento de novos padrões de pensamento.

A principal motivação para esse projeto de conclusão de curso surgiu da minha própria experiência pessoal como estudante de design. Desde o início do meu primeiro ano na Escola, em 2009, tenho lido e visto, tanto através da indicação de professores, quanto por estímulo pessoal, diversas entrevistas nas quais expoentes do design compartilham suas ideias sobre tópicos variados, como: possíveis regras no design gráfico, tradicionalismo *versus* progressismo e responsabilidade social. São concepções que ora divergem entre si ora seguem a mesma linha de raciocínio.

Pude observar que, embora a discussão crítica de tais pensamentos devesse fazer parte da formação de designers, ela não é comumente estimulada de forma adequada no meio acadêmico. O que acontece é que alunos de design gráfico com diversificados repertórios são formados a cada ano sem que tenham tido momentos propícios para levar tais repertórios para um real campo de crítica coletiva. Essa constatação tornou-se ao longo do tempo, portanto, uma inquietação pessoal.

Objetivos

a) Estimular o pensamento crítico no meio acadêmico

A partir da motivação descrita anteriormente, vejo nesse projeto uma oportunidade para transformar a minha inquietação pessoal em coletiva, de forma a estimular o pensamento crítico no meio acadêmico. Quero provocar nos estudantes de design e interessados na profissão a vontade de refletir e posicionar-se frente à tamanha multiplicidade e divergência de ideias que, muitas vezes, são referentes ao mesmo tema dentro da profissão.

b) Provocar a interpretação pessoal de pensamentos de expoentes do design gráfico

A minha *certeza*, seja ela qual for, não é importante neste projeto. Acredito que defender um ponto de vista que, por ventura, desqualificasse outro seria uma maneira de influenciar negativamente os visitantes a tomarem como *verdade* um determinado ponto de vista.

Para tanto – ou seja, para refletir o certo nível de imparcialidade a que me proponho impor –, muitas vezes as estratégias da ironia e ambiguidade são usadas neste projeto. A ambiguidade aqui, seguindo a ideia de Massimo Vignelli (reproduzida abaixo), não será usada na conotação negativa de falta de imprecisão, mas sim no entendimento positivo como forma de criar múltiplas interpretações, de modo que determinados objetos possam ser compreendidos de diferentes maneiras, ou seja, que não haja apenas uma *verdade*, se é que deva existir alguma. A influência da ambiguidade é expressamente clara ao analisar-se elementos da identidade visual e o próprio título do projeto, por exemplo.

Rather than the negative connotation of ambiguity as a form of vagueness, I have a positive interpretation of ambiguity, intended as a plurality of meanings, or the ability of conferring to an object or a design, the possibility of being read in different ways - each one complementary to the other to enrich the subject and give more depth. ¹ (VIGNELLI, ca 2008, p. 20)

I love ambiguity because, for me, ambiguity means plurality of meanings. I love contradiction because it keeps things moving, preventing them from assuming a frozen meaning, or becoming a monument to immobility. ² (VIGNELLI, ca 2008, p. 96)

c) Investigar o estímulo originador de um novo padrão de pensamento

O terceiro objetivo deste trabalho consiste em investigar o próprio estímulo originador de um novo padrão de pensamento. Questiona-se, pois, se a experimentação formal, isto é, aquela concernente à forma, pode ser a peça-chave para o surgimento de uma nova maneira de se pensar design gráfico. Com o objetivo de testar esse argumento, um objeto de estudo baseado no cartaz foi adotado.

¹ Em vez da conotação negativa de ambiguidade como uma forma de imprecisão, tenho uma interpretação positiva da ambiguidade, concebida como uma pluralidade de significados, ou a capacidade de conferir a um objeto ou um projeto a possibilidade de ser interpretado de várias formas – cada uma complementar a outra para enriquecer o assunto e dar mais profundidade (tradução do autor).

² Eu amo a ambiguidade, porque, para mim, a ambiguidade significa pluralidade de significados. Eu amo contradição, pois ela mantém as coisas em movimento, impedindo-as de assumir um significado congelado, ou se tornarem um monumento à imobilidade (tradução do autor).

A frente teórica deste projeto está desenvolvida numa perspectiva histórica da seguinte forma:

- Pré-guerra
- Início do século XX
- Construtivismo, modernismo e Bauhaus
- Pós-modernismo e desconstrução

Já a frente prática está desenvolvida da seguinte forma:

- Precedente
- Características do projeto
 - Linguagem/suporte
 - Espaço físico
 - Curadoria
 - Análise da curadoria
 - Ainda sobre a curadoria
 - Projeto expográfico
 - Fluxo da exposição
 - Identidade visual
 - Público-alvo
- Produção
- Preparação do ambiente
- Recorte em vinil
- Iluminação
- Interseção
- Divulgação
 - Cartaz
 - *Website*
 - *Teaser*
 - Evento na rede social Facebook

Adequação ao tema

O texto da proposta para o projeto de graduação de 2014, escrito por Pedro Luís Pereira de Souza, tem como título “Design do silêncio ou a ausência da forma. O invisível: uma política da ausência”. A partir da leitura deste título, é possível perceber a indicação de que a proposta defende um ponto de vista muito específico em relação ao modo pelo qual supostamente deve-se pensar e praticar design. Tal cogitação é reforçada já no primeiro parágrafo do texto da proposta, através da seguinte citação de Octavio Paz: “O ideal do desenho industrial é a invisibilidade: os objetos funcionais são tanto mais bonitos quanto menos visíveis [...] o designer sonha com objetos que, como os gênios, sejam servidores intangíveis” (SOUZA, 2014, p. 1 apud PAZ, 1991).

Ao ler a proposta, é possível entender que a ideia geral é que *“parece necessário criar as condições de algum silêncio e deve-se imaginar que tipo de silêncio será esse [...] talvez seja necessário buscar um silêncio próprio que se deve conquistar numa solidão povoada, ainda que contrária à enxurrada de ruídos e de produtos que as populações mundiais parecem adorar.”* Segundo Pedro, o objetivo é propor políticas de silêncio e de ausência, como forma de mudar a atual conjuntura, na qual, para que alguma informação seja recebida por alguém, parece ser necessário que ela seja imposta através de seu excesso, ou de sua repetição.

Para chegar à tal concepção, Pedro remonta à história do moderno a partir de um ponto de vista particularmente político. Segundo ele, alguns conceitos do moderno, que pautaram a maior parte do século XX, sobre os quais a Guerra Fria teve influência, foram caracterizados quase como gritos de guerra e apelos ao combate. Ao final do século, no entanto, ainda que houvesse alguma esperança nos ideais do moderno, a sua suposta supremacia foi posta de lado pelo surgimento de um sem número de imagens e produtos. Este cenário se refletiu em uma visualidade exacerbada e sem fim.

Para Pedro, é claro que o moderno não aconteceu como esperado. A elementaridade buscada pelo design moderno acabou conduzindo-o ao território das reticências, de tal forma que ele pode ter perdido seu significado. Contribuiu para tal conjuntura, por exemplo, a exacerbação de slogans e palavras de ordem, como as de Adolf Loos sobre adorno e ornamento. Enquanto essa era a prioridade, pensamentos complexos – aqueles incluídos em textos neoclássicos – foram reduzidos a adjetivos como “minimalista”, “lacônico” e outros.

O texto defende que existe hoje um excesso de produtos e de ruídos aliados à visualidade exacerbada e sem fim contra os quais o designer precisa lutar. Embora esse projeto de conclusão considere notáveis as ideias incluídas na proposta da banca, este não tem como objetivo julgá-las como incontestáveis, nem mesmo defender qualquer visão específica que possa prevalecer em relação a alguma outra (ver objetivo b, na página 9). Em vez disso, esse trabalho tende a pensar em abordagens que poderiam oferecer um olhar antagônico sobre o mesmo tema – algo supostamente intitulado “O design do ruído”. Sabe-se que a discussão só é feita a partir de dois pontos de vista distintos.

1.0. Frente teórica

Mesmo um breve olhar para a produção de design gráfico atual é suficiente para entender que ela se difere muito daquela de alguns anos atrás. As severas premissas impostas pelo modernismo estruturado, que dominou o design dos anos 1930 até o final dos anos 1970, geraram, ao longo do tempo, uma reação que resultou no pós-modernismo e no abrandamento de ideias até então estabelecidas. Quando tais princípios de racionalidade e funcionalidade foram questionados, o design gráfico experimentou uma transformação radical.

Vale considerar que não foi somente o design moderno que teve premissas quebradas por seus sucessores, mas ele próprio rompeu com movimentos prévios, que, por sua vez, romperam com seus predecessores. Os movimentos do design refletem, portanto, a quebra de concepções anteriormente vigentes, de forma que a vanguarda é a frente que rompe com o pensamento atual.

A frente teórica deste projeto tem como objetivo, portanto, investigar momentos pontuais da história, em que a atuação e a influência de pensamentos de grandes designers provocaram a superação de premissas até então estabelecidas. Acredita-se que, dessa forma, será possível obter uma visão geral das transições pelas quais essa atividade profissional passou e entender aquelas mudanças em evidência no contexto atual.

1.1. Pré-guerra

Desde a invenção dos tipos móveis por Gutenberg, em 1450, a maior parte da produção de design gráfico respeitava a estrutura horizontal e vertical, em que o design simétrico, ou seja, aquele criado a partir do eixo central, era unânime, independentemente se o projeto envolvesse a impressão de um livro, jornal ou propaganda. Esses são os casos das Figuras 1 – que consiste em um anúncio para uma exposição em Londres – e 2, um pôster sobre a venda da pele de um elefante. Em ambos, o eixo central é bem explicitado.

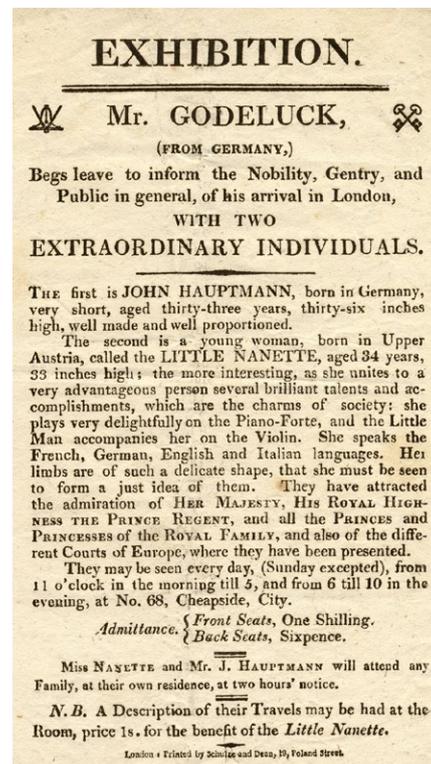


Figura 1
Panfleto de anúncio de *Two Extraordinary Individuals*. Impresso por Schulze e Dean, Inglaterra, 1811-1820.

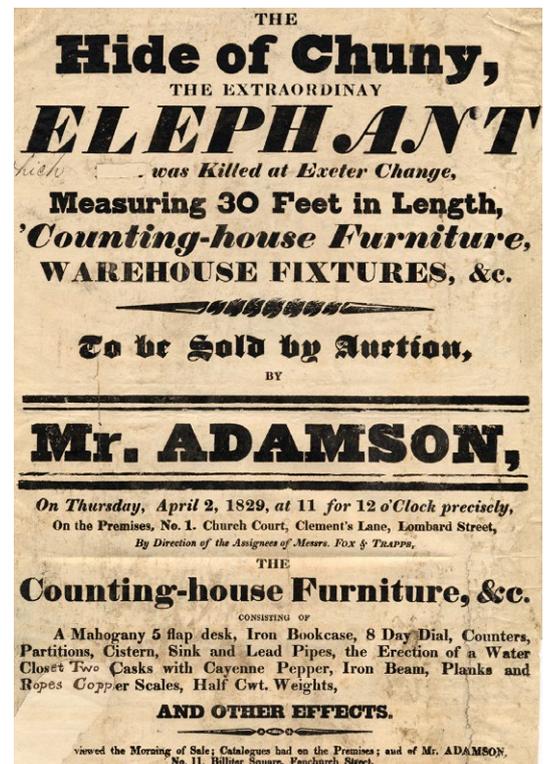
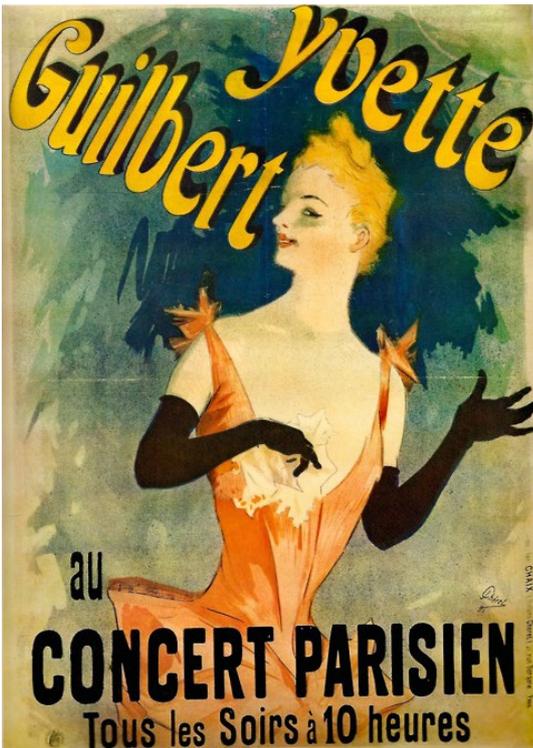


Figura 2
Pôster que anuncia a venda da pele de um elefante, 1826.

1

2

O primeiro ensaio real de liberdade do layout centralizado ocorreu apenas durante os anos 1870, impulsionado pela prática de “artistas de impressão”. Tais artistas, como Jules Chéret (ver Figura 3), no entanto, orientaram os seus trabalhos no uso rebuscado de ornamento e decoração, fazendo com que as possibilidades do desenvolvimento de uma forma radical de configuração do texto não fossem aprofundadas (ver Figura 4). Dessa forma, embora os movimentos do final do século XIX tenham lançado as bases para o desenvolvimento do movimento moderno, eles acabaram se desgastando e chegaram ao ponto em que a maior parte da produção gráfica foi considerada irrelevante e chata. Tal época foi associada ao termo *fin de siècle decadence* (final do século decadente), que tanto refere-se ao encerramento de uma nova era quanto ao início de outra em que havia um forte sentimento de esperança, cuja consequência veio um pouco mais tarde, quando o futurismo percebeu o espaço que havia para expansão de ideais ligados à civilização moderna e à beleza das máquinas.



3

Figura 3
Pôster Yvette Guilbert,
de Jules Chéret, 1891.



4

Figura 4
Anúncio de óleos e gorduras
*Uncle Sam Supplying the World
with Berry Brothers Hard Oil
Finish*, impresso por Calvert
Companhia Litográfica,
EUA, 1891.

1.2. Início do século XX

No início do século XX, diante da emergência de mudanças radicais na política, na cultura e em aspectos sociais provocados pelos avanços tecnológicos e científicos, os artistas visuais sentiram que a representação tradicional da arte tornou-se incapaz de representar essa nova realidade. Era preciso criar algo expressamente novo, forte e revolucionário. Como resposta, em 20 de fevereiro de 1909, o Manifesto Futurista foi lançado no jornal parisiense *Le Figaro*. Escrito pelo italiano Filippo Tommaso Marinetti, ele defendia a rejeição do *status quo* e do passado opressivo e todo o seu patrimônio.

Os futuristas convidaram artistas, poetas e designers para glorificarem temas associados a conceitos contemporâneos de futuro, incluindo a velocidade, tecnologia, juventude e violência, além de objetos como o carro, o avião e a cidade industrial. Assustaram muitos ao proclamarem “vamos destruir os museus, as bibliotecas, e lutar contra o marxismo, o feminismo e toda covardia utilitária” (MEGGS e PURVIS, 2009, p. 318), e a defenderem a guerra abertamente: “queremos glorificar a guerra – a única cura para o mundo – o militarismo, o patriotismo, o gesto destrutivo do anarquista, as belas ideias que matam, e o desprezo pela mulher” (MEGGS e PURVIS, 2009, p. 323).



5

Além disso, Marinetti e outros cinco artistas pronunciaram que suas intenções com o manifesto também incluíam: destruir o culto ao passado; invalidar totalmente todos os tipos de imitação; elevar todas as tentativas de originalidade; considerar críticos de arte inúteis e perigosos; e exaltar o mundo do dia a dia, que deveria ser continuamente transformado pela ciência.

A harmonia no design foi expressamente rejeitada pelo futurismo, já que ela “contraria os saltos e explosões de estilos presentes durante a página” (MEGGS e PURVIS, 2009, p. 323). Em vez disso, optou-se pelo rompimento das regras tipográficas convencionais, explorando recursos como onomatopeias – com as quais é possível simular sonoridade através de um fonema ou uma palavra – e o uso expressivo da tipografia. Itálicos para significar rapidez, e **bold** para expressar ruídos e sons.

Em 1912, Marinetti publicou o poema sonoro *Zang Tumb Tuum*, uma resposta gráfica à Batalha de Adrianópolis, estabelecendo a concepção moderna do livro e da comunicação visual em geral. O livro utilizava uma técnica chamada *Words-in-Freedom* (Palavras-em-liberdade), a qual prezava a libertação das palavras da sua utilização sintática convencional, objetivando a capacidade de expressão. O uso da pontuação era mal vista, enquanto o uso de infinitivos era encorajado. Empregava tipografia expressiva e repetição de sons de armas de fogo e explosões, simbolizando a dinâmica da guerra.

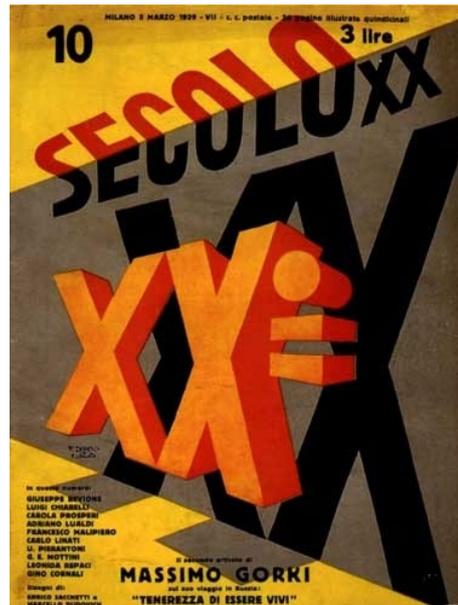
A arte gráfica futurista foi pioneira na noção multissensorial da experiência, ao explorar verdadeiramente novas formas de comunicar visualmente. É possível afirmar que os futuristas redefiniram a noção da forma. Se, até o início do século XX, a convenção representava a composição estática e simétrica, eles foram capazes de reinventá-las com a introdução da ideia de dinamismo. Embora enraizada na violência, o futurismo tornou-se grande influência para outros movimentos artísticos no início do século XX, entre eles o dadaísmo, o construtivismo e De Stijl, e, por fim, previu o investimento tecnológico feito para as Grandes Guerras e as comunicações globalizadas.

Figura 5

Página do *Le Figaro*,
20 de fevereiro de 1909, com o
primeiro Manifesto Futurista.



6



7

1.3. Construtivismo, modernismo e Bauhaus

A segunda década do século XX é lembrada como um período de grande instabilidade política na Rússia, provocada pela Primeira Guerra Mundial e a Revolução Russa. Nesse contexto, os russos queriam trazer a arte para dentro da sociedade como estratégia de reconstrução do país. Rapidamente, os artistas gráficos russos foram capazes de reunir influências do futurismo e do cubismo para criarem uma nova expressão artística: construtivismo. O construtivismo exalava rejeição a materiais tradicionais, utilizando constantemente fotografia, papel e metal. Além disso, é notável a concentração de elementos geométricos, cores primárias, fotomontagem e tipografia sem serifa. Como Richard Hollis (2001) aponta, construtivismo foi, para os russos, uma ideologia, e não um estilo. Todos os seus projetos eram baseados puramente na cor e na aplicação de tecnologia moderna e em elementos geométricos simples.

Quem melhor sintetiza a obra da vanguarda russa da época é o pintor, arquiteto, designer gráfico e fotógrafo El (Lazar Márkovitch) Lissitzki, com seu cartaz litográfico "Bata os brancos com a cunha vermelha", produzido em 1919. Referindo-se ao contexto da Guerra Civil Russa, nele é possível observar uma cunha vermelha, que simboliza os bolcheviques, talhando e derrotando seus oponentes, o Exército Branco. O resultado é a combinação de experimentalismo estético e propaganda.

Figura 6

Poema sonoro que retrata a Batalha de Adrianópolis, de Filippo Marinetti, 1912.

Figura 7

Capa da revista *Ode to the 20th Century*, de Fortunato Depero, 1929.

Figura 8

Cartaz *Bata os brancos com a cunha vermelha*, de El Lissitzki, 1919.



8

O construtivismo tornou-se popular fora da União Soviética, especialmente na Alemanha, onde ele influenciou o estilo que acabou sendo usado por toda a Europa. Estilo esse que foi desenvolvido em uma nova escola de design aberta em Weimar, conhecida como Bauhaus, sob a direção de Walter Gropius. Em seus primeiros anos, 1919-1923, a Escola defendeu e experimentalismo como meio para construir uma ordem espiritual. Esse objetivo era muito claro no curso introdutório oferecido por Johannes Itten, onde dava-se prioridade à expressão emocional e à individualidade dos estudantes. Nessa primeira fase, a ideia era criar uma síntese entre a prática de artistas e artesãos para construir o futuro. A produção em série industrial e capitalista não era privilegiada nesse momento.

Com a saída de Johannes Itten – impulsionava por Gropius – e a entrada do artista húngaro László Moholy-Nagy, a Bauhaus sofreu uma reorientação. Se, anteriormente, a Escola dava prioridade à capacidade criativa de cada aluno e da subjetividade, gradativamente ela foi se aproximando de princípios racionais no ensino de design. Adicionalmente, houve a influência do movimento de vanguarda holandês De Stijl, cujo maior representante foi o pintor suíço Theo van Doesburg. O ideal desse movimento era enaltecer o controle racional do processo criativo, conciliando formas elementares e cores primárias.

O interesse de Moholy e do estudante Herbert Bayer com tipografia e fotografia, produzindo layouts assimétricos, foi capaz de criar experiências importantes para o desenvolvimento do design gráfico. Um exemplo foi o projeto de uma tipografia “universal”, que combinou maiúsculas e minúsculas em apenas um conjunto de caracteres. A partir de então, toda a literatura da Escola passou a utilizar apenas caracteres minúsculos.

Outro nome ligado a Bauhaus é Jan Tschichold. Em 1928, ele escreveu um guia detalhado sobre como utilizar tipografia moderna chamado *The New Typography* (A nova tipografia). Em um dos *spreads*, Tschichold descreve uma de suas ideias sobre a forma de criar o projeto tipográfico. Logo após o lançamento do livro, tipógrafos e impressores começaram a trabalhar e projetar de acordo com suas regras, todas ligadas à estética reduzida e ao funcionalismo.

Com o fortalecimento do regime nazista na Alemanha, o desenvolvimento do design gráfico no país foi suspenso nos anos 1930. Os artistas e designers gráficos que estavam naquele momento trabalhando na construção de seus ideais foram considerados corrompidos pelo regime, sendo presos ou obrigados a sair da Alemanha. Em 1932, a Bauhaus foi oficialmente fechada.

A herança da Bauhaus perpetuou por todas as décadas seguintes, tendo influência em diversas outras expressões, como aquela desenvolvida na Escola de Basel.

1.4. Pós-modernismo e desconstrução

O pós-modernismo surgiu como uma reação ao modernismo estruturado que dominou o design dos anos 1930 ao final dos anos 1970, quando houve as primeiras tentativas de relacionar o design gráfico como prática que poderia fugir de premissas regidas por neutralidade e funcionalidade. Até então, o design era defendido como suporte invisível para o conteúdo.

Nesse contexto, destacam-se os trabalhos de Wolfgang Weingart e April Greiman. O primeiro, como aprendiz de composição tipográfica, teve de memorizar dezenas de regras relacionadas a essa prática. “It seemed as if everything that made me curious was forbidden: to question established typographic practice, change the rules, and to reevaluate its potential”³ (WEINGART, 2000), escreve. “I was motivated to provoke this stodgy profession and to stretch the typeshop’s capabilities to the breaking point, and finally, to prove once again that typography is an art”⁴ (WEINGART, 2000). Dessa forma, Weingart aliou o rigor da tipografia suíça com a vivacidade da expressão pós-modernista, sendo considerado o pai da New Wave e da tipografia punk suíça.

³ Parecia que tudo o que me deixava curioso era proibido: questionar a prática tipográfica estabelecida, mudar as regras e reavaliar o seu potencial (tradução do autor).

⁴ Eu estava motivado a provocar esta profissão enfadonha e forçar as capacidades do *typeshop* ao ponto de ruptura e, finalmente, provar mais uma vez que a tipografia é uma arte (tradução do autor).



9



10



11

O departamento de design da Cranbrook Academy of Art, em Detroit, questionou, ainda nos anos 1970, a abordagem funcionalista do design tradicional. Durante esses anos, a escola estava alinhada à ideia de que o designer também é produtor de significado gráfico.

Um projeto gráfico que teve a teoria como base foi criado em 1978. Sob liderança de Katherine McCoy e criado pelos alunos Richard Kerr, Alice Hetch, Jane Kosstrin e Herbert Thompson, consistia em um projeto para a edição especial da *French Currents of the Letter of the Visible Language Journal* (ver Figura 12). Nele, o formato gráfico reflete a interpretação do texto.

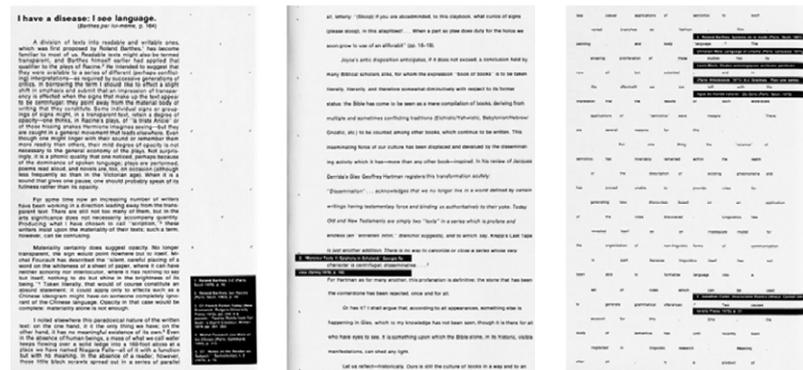
Segundo Heller, “Cranbrook’s influence did not come from launching manifestos; it developed by creating a stimulating environment where graphic experimentation altered the conventional practice of graphic design”⁵ (HELLER, 2004, p. 259).

Figura 9
Cartaz *Kunstredit*,
de Wolfgang Weingart, 1976/77.

Figura 10
Cartaz *Kunstredit*,
de Wolfgang Weingart, 1979.

Figura 11
Capa da revista *Wet*, de
April Greiman e Jayme Odgers,
EUA, 1979.

Figura 12
Página do *French Currents of the Letter of the Visible Language Journal*.



12

⁵ A influência da Cranbrook não veio pelo lançamento de manifestos; desenvolveu-se através da criação de um ambiente estimulante em que a experimentação gráfica alterou a prática convencional de design gráfico (tradução do autor).

2.0. Frente prática

2.1. Precedente

O ponto de partida deste projeto remonta ao início do meu último semestre de intercâmbio acadêmico em Halifax, Canadá. Na ocasião, ao saber que eu chegaria ao Brasil com um mês de atraso para cursar o quinto ano da Esdi, decidi aproveitar a oportunidade oferecida pela minha então universidade, Nova Scotia College of Art and Design (NSCAD), para tentar me inscrever em uma disciplina chamada *Independent Study*. Tendo como finalidade estimular o estudante a realizar um estudo particular com o auxílio de um professor, essa disciplina parecia ser a ideal para eu cursar no momento. Através dela, eu pretendia desenvolver um estudo que percorresse diversos pontos de interesse pessoais. Pontos esses que pudessem me impulsionar a criar uma proposta preliminar para o meu projeto final da Esdi, a ser concretizado ao final do mesmo ano, em 2014.

O processo de inscrição para essa disciplina funciona da seguinte maneira: primeiro, o aluno deve desenvolver uma breve proposta de estudo, explicitando seus objetivos com ele. Essa proposta, então, deve ser apresentada a um professor de sua preferência. Por fim, o professor sinaliza o interesse em trabalhar com o aluno. Lembrei, ainda no início desse processo, da Marlene Ivey, professora com a qual tive a aula inaugural do primeiro semestre de estudos na universidade canadense. Marlene é uma designer com interesse no desenvolvimento de métodos de design inovativos, tecnologias e infraestruturas de apoio à sustentabilidade ambiental, econômica e cultural. Além disso, sua prática de projeto investiga abordagens participativas para projetar, utilizando jogos criativos, *visual thinking* e *experience scenarios* para unir as pessoas de diversas origens para compartilhar conhecimento e gerar visão de design. Através de sua aula inaugural e de seus interesses pessoais, pude ter certeza que cursar a disciplina com ela poderia me ajudar a alcançar os meus objetivos.

No primeiro encontro com Marlene, após ler a minha proposta inicial, combinamos que começaríamos a nossa disciplina com o tema Design Ativista, por ser um assunto que de certa forma era de interesse dos dois. Durante todo o semestre, tivemos encontros semanais nos quais a minha produção da semana corrente era apresentada e discutida. Foram, assim, percorridos diversos pontos teóricos, como o manifesto *First Things First, Design Against Crime* e *Democratization of Creativity*. Porém, ao final do semestre, a pesquisa estava intrinsecamente relacionada, face ao atual contexto tecnológico, à iminente renovação da definição do cartaz. Segundo minha teoria, a tradicional definição de cartaz (veja abaixo) não conseguiria mais compreender as novas experiências em cartaz desenvolvidas com o uso de projetores e sistemas interativos, por exemplo.

s. m. cartaz

Anúncio de grandes dimensões, em formatos variáveis, impresso em papel, de um só lado e geralmente a cores. Próprio para ser fixado em ambientes amplos ou ao ar livre, em paredes ou armações próprias de madeira ou metal.” (BARBOSA e RABAÇA, 1978).

O conjunto desse estudo feito ao longo de quatro meses foi documentado em um relatório de processo, o qual também incluiu relatórios de pesquisa semanais, mapa do processo de design e bibliografia anotada. Além dessa frente teórica, o meu trabalho para a disciplina desdobrou-se também em um projeto prático, chamado *Intersection*.

Tal trabalho investiga a negociação entre cartazes tradicionais e os supostos ‘cartazes tecnológicos’. Como essas mídias podem interagir e adicionar informação e significado uma a outra? Muito além do clichê da discussão sobre a chance do cartaz tradicional morrer no tempo, pretendi explorar novas possibilidades em um contexto em que, através da tecnologia, qualquer superfície pode funcionar como suporte para uma imagem em movimento.

Neste projeto final, há claramente uma continuação do trabalho prático feito ainda durante o intercâmbio acadêmico no Canadá, sendo ela relatada [no item 2.6](#).

Reviewing the definition of poster in the current technological context

Winter 2014
Nova Scotia College of Arts and Design
Communication Studies
Student: Fernando Chaves Professor: Marlene Ivey

An introduction to the study Design Activism as a starting point

This conversation starts with the book 'Design Activism' by Marlene Ivey. The book is about the use of design to bring about social and political change through visual communication. It's a starting point for the study of Design Activism as a starting point.

The book starts off by saying that the use of design to bring about social and political change through visual communication is a starting point for the study of Design Activism as a starting point.

The next paragraph explains the relationship between design and activism. It says that design is a form of communication, and activism is a form of action. Design activism is the use of design to bring about social and political change through visual communication.

Then the author explains that the book is not just about design, but also about activism. It says that design activism is a form of activism, and it's a form of design. Design activism is the use of design to bring about social and political change through visual communication.

The author also explains that the book is not just about design, but also about activism. It says that design activism is a form of activism, and it's a form of design. Design activism is the use of design to bring about social and political change through visual communication.

Design Activism, Design Against Crime and First Things First

Before having the first meeting with Marlene, I had already been reading a lot of things about the book 'Design Activism' by Marlene Ivey. The book is about the use of design to bring about social and political change through visual communication. It's a starting point for the study of Design Activism as a starting point.

The book starts off by saying that the use of design to bring about social and political change through visual communication is a starting point for the study of Design Activism as a starting point.

The next paragraph explains the relationship between design and activism. It says that design is a form of communication, and activism is a form of action. Design activism is the use of design to bring about social and political change through visual communication.

Then the author explains that the book is not just about design, but also about activism. It says that design activism is a form of activism, and it's a form of design. Design activism is the use of design to bring about social and political change through visual communication.

The author also explains that the book is not just about design, but also about activism. It says that design activism is a form of activism, and it's a form of design. Design activism is the use of design to bring about social and political change through visual communication.

Research Progress Report: Independent Study M Ivey

Report Number (please circle): 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Student Feedback: from 'Expository 2' Research Phase: from 'Expository 2'

What progress have you made in the past week? (any and all progress)

I've been thinking about design activism and trying to make sense of it. The first part of the book is about the history of design activism, and how it's changed over time. I've been reading that part, and it's been really interesting. I've also been thinking about how design activism can be used to bring about social and political change through visual communication.

What do you need to do next?

I still need to read the book, and I need to think about how I can use design activism to bring about social and political change through visual communication. I also need to think about how I can use design activism to bring about social and political change through visual communication.

A task for the present The imminent update on printed and screen based posters in terms of definition

The article 'The Imminent Update on Printed and Screen Based Posters in Terms of Definition' by Fernando Chaves and Marlene Ivey discusses the relationship between design and activism. It says that design is a form of communication, and activism is a form of action. Design activism is the use of design to bring about social and political change through visual communication.

Then the author explains that the book is not just about design, but also about activism. It says that design activism is a form of activism, and it's a form of design. Design activism is the use of design to bring about social and political change through visual communication.

The author also explains that the book is not just about design, but also about activism. It says that design activism is a form of activism, and it's a form of design. Design activism is the use of design to bring about social and political change through visual communication.

Research Progress Report: Independent Study M Ivey

Report Number (please circle): 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

Student Feedback: from 'Expository 2' Research Phase: from 'Expository 2'

What progress have you made in the past week? (any and all progress)

I've been thinking about design activism and trying to make sense of it. The first part of the book is about the history of design activism, and how it's changed over time. I've been reading that part, and it's been really interesting. I've also been thinking about how design activism can be used to bring about social and political change through visual communication.

What do you need to do next?

I still need to read the book, and I need to think about how I can use design activism to bring about social and political change through visual communication. I also need to think about how I can use design activism to bring about social and political change through visual communication.

Figura 13 Relatório de processo.

Figura 14 Mapa do processo de design.

using action research to MAP THE DESIGN PROCESS

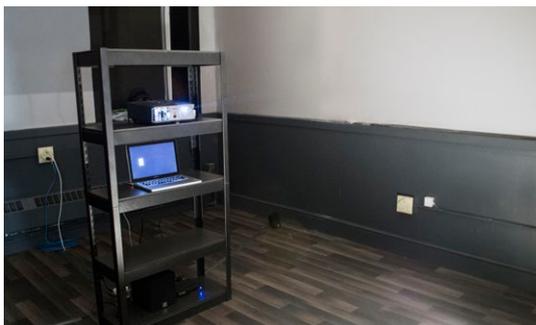
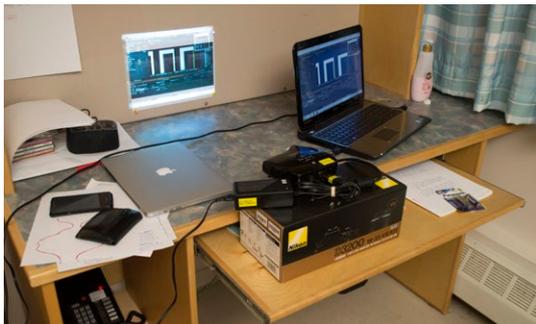
NSCAD University, Winter 2014 Fernando Chaves Communication Studies Marlene Ivey

the CREATIVE PROCESS

- 1. define a creative event**
This is the first phase of the design process. We aim to determine the initial general domain of the research.
- 2. RESEARCH**
The discovery phase explores methods to research, seek inspiration (lectures, blogs and images, etc.), interviews and observations. Discovery research back and forth to new information is needed.
- 3. ANALYSIS**
Consists of reflecting, interpreting and summarizing methodically.
- 4. CONCEPTUALIZATION**
Conceptualization is concerned with the scope and limitations of the research. It is required through the phases throughout the development of the research.
- 5. STRATEGY**
The strategy phase helps to determine, with the teacher's assistance, what worked well and what did not.
- 6. FEEDBACK**
Serves to implement feedback, reflect and reconsider an achievable goal.
- 7. PRELIMINARY DESIGN**
The preliminary design helps the group to explore the conceptualizations and the drafted design phase.
- 8. PRELIMINARY DELIVERY**
DELIVERY

specific DESIGN PROCESS

1. Defined design activism as a starting point
2. Started to read the book 'Design Activism' by Marlene Ivey
3. Created a mindmap on design activism
4. Related questions, such as 'what is design activism?' and 'what is the role of design activism?'
5. Created a video on design activism
6. Discussed core and relation in important personal concerns
7. Started to read the book 'Design Activism' by Marlene Ivey
8. Discussed the book in terms of design activism
9. Started to read 'First Things First' by Marlene Ivey
10. Through the video that celebrates the 30th year of activism, I became interested in how technology has influenced the practice of graphic designers, and how the world has experienced the dissemination of democracy.
11. Reflected and sketched the term 'Democratization of the First Things First' by Marlene Ivey
12. Started to read 'Design Against Crime' by Marlene Ivey
13. Discussed the book in terms of design activism
14. Started to read 'Design Against Crime' by Marlene Ivey
15. Adjusted the book in the first issue
16. Started to read 'Design Against Crime' by Marlene Ivey
17. Started to read 'Design Against Crime' by Marlene Ivey
18. Proposed, from an experimental approach, a practical project that deals with the intersection between traditional posters and new media posters.
19. Had a preliminary delivery



15

2.2. Características do projeto

2.2.1. Linguagem/suporte

Sem dúvida, o estudo realizado na NSCAD foi um ponto de partida fundamental para este projeto. Ele serviu como fomento tanto para as conversas iniciais com a banca de professores da Esdi quanto para a primeira apresentação que realizei, em maio. Porém, foi interessante perceber que, se esse pré-projeto poderia resultar em um trabalho de conclusão relacionado primordialmente a cartazes, o processo das orientações de projeto na Esdi poderia me oferecer novas perspectivas. E assim o foi. A continuação do desenvolvimento teórico feito com o atencioso auxílio da Noni Geiger, minha orientadora, deixou evidente a real natureza desse trabalho e seu suporte ideal: uma exposição.

A escolha pela exposição deu-se pelo entendimento de que o caráter investigativo e reflexivo desse trabalho poderia ser potencializado em um espaço físico imersivo onde o público pudesse, de fato, *'mergulhar no ambiente'*. Além disso, projetos de exposições sempre foram de meu interesse pessoal, embora até então pouco presentes em meus projetos acadêmicos e profissionais. Quem sabe daqui para frente?

2.2.2. Espaço físico

Ao direcionar o projeto para uma exposição, a escolha pelo estúdio de fotografia da Esdi foi praticamente imediata. Sabia-se que sua localização e sua insalubridade eram características que poderiam se tornar significados. É um ambiente no subsolo da Escola; um lugar escondido, pouco frequentado – pouco pelos estudantes, nada pelos professores – onde há espaço para a provocação; onde pode-se defender que não devemos simplesmente aceitar padrões de pensamento estabelecidos. Além disso, a insalubridade provocada por mofo nas paredes reafirma seu caráter *underground*, ou seja, fora das normas conhecidas; alternativo.

2.2.3. Curadoria

Definido o escopo do projeto, foi possível avançar para a fase da curadoria. Era necessário, nesse ponto, criar uma proposição de recorte que fosse capaz de abranger diferentes momentos da história do design gráfico. Mais do que isso, resguardadas as suas naturezas individuais, todos os pensamentos deveriam ser potenciais fomentos para discussão.

Figura 15

Teste e primeira apresentação do Intersection.



16

Foi realizada, então, uma pesquisa com o auxílio de livros e da internet, em que, de posse de textos clássicos e entrevistas, foram inicialmente reunidos quarenta trechos. Entre esses, metade passou por uma segunda seleção. Estava, assim, formada uma significativa amostragem de vinte trechos. Entre os autores, estavam Fillippo Tommaso Marinetti, Neville Brody, Chris Dixon, Ken Garland, John Maeda, Massimo Vignelli e Saul Bass.

Os textos selecionados são apresentados na íntegra na seção Anexos, na página 68.

Como a origem e o idioma de cada texto não eram textual e em português, respectivamente, foram necessários alguns trabalhos como transcrição de entrevistas em vídeo e tradução de inglês para português. Tais trabalhos foram feitos por mim, com o auxílio de revisão de Noni Geiger.

2.2.4. Análise da curadoria

Qualquer indivíduo envolvido com design gráfico prontamente suspeitaria que o conjunto formado pelas ideias dos personagens selecionados poderia manifestar ferrenhas divergências de pontos de vista. Esse desacordo é especialmente evidente quando determinados trechos são comparados. Segue um exemplo:

Aesthetics are your problem and mine. Nobody else's. The fact of the matter is, I want everything we do — that I do personally, that our office does — to be beautiful. I don't give a damn whether the client understands that that's worth anything, or that the client thinks that it's worth anything, or whether it is worth anything. It's worth it to me. It's the way I want to live my life. I want to make beautiful things, even if nobody cares. ⁶ (BASS, N/A).

No great work is created without material rules, without knowing about stress ratios or the laws of perception. Sometimes I would set my students to an introductory exercise of depicting a dam burst typographically to bring out the difference between expressive and informative design. We always got interesting, and occasionally hilarious, results. Tomorrow or in ten or twenty years' time aesthetic tastes will have changed, but laws last and are independent of time. ⁷ (BROCKMANN, 1995).

⁶ Estética é seu problema e meu. De mais ninguém. O fato é que eu quero que tudo o que fazemos – o que eu faço pessoalmente, o que o nosso escritório faz – seja bonito. Eu quero fazer coisas bonitas, mesmo que ninguém se importe.

⁷ Nenhum grande projeto é criado sem regras significantes, sem saber sobre relações de tensões ou leis da percepção. Amanhã ou daqui a dez ou vinte anos, gostos estéticos terão mudado, mas as leis duram e são independentes do tempo.

Se Saul Bass quer fazer coisas bonitas, privilegiando a estética em qualquer trabalho que ele faça, Josef Müller-Brockmann defende que ela tem de ser colocada de lado. Para Müller-Brockmann, grandes projetos precisam estar alinhados a leis; àquelas que são independentes do tempo, ao contrário de gostos estéticos.

Agora, analisemos estes outros trechos:

The book will be the futurist expression of our futurist consciousness. I am against what is known as the harmony of a setting. When necessary, we shall use three or four columns to a page and twenty different typefaces. We shall represent hasty perceptions in italic and express a scream in bold type ... a new, painterly, typographic representation will be born on the printed page.⁸ (MARINETTI, 1909).

The thing I do – which is why I became less interested in style and more interested in finding a way to do it – is to create expressionist typography. Words have meaning and typography has feeling. When you put them together it's a spectacular combination.⁹ (SCHER, 2010).

Ao contrário do exemplo anterior, nesse é possível observar que as duas ideias se aproximam, embora o trecho do Marinetti remonte a mais de um século de história em comparação ao da Paula Scher. Ou seja, independentemente da variável tempo e dos contextos social, político e econômico, dois textos podem ter semelhanças ideológicas. Se Marinetti buscou usar a página impressa como um meio fértil para a expressão tipográfica, acreditando nos seus benefícios, Paula Scher reafirma tais ideias ao falar de significado das palavras e sentimento da tipografia.

Se pensarmos que nos últimos cem anos, em termos gerais, o design gráfico passou por diversas transições, como é possível o discurso de uma designer que vive na contemporaneidade se assemelhar ao de alguém que viveu no início do século XX? Nessa época, o termo 'design gráfico' nem havia sido inventado.

Por fim, enquanto alguns trechos são desenvolvidos em forma de regras e, portanto, expressamente objetivam influenciar outros indivíduos, outros são expressamente opostos a essa atitude. Este é um exemplo:

We have always disliked this tradition of designers dictating to other designers how to work and how to think. In all our interviews, we have always tried to emphasize that our views are strictly personal. We never want to force our beliefs onto other designers. So we only can talk about what we see as our own role, today as well as in the future.¹⁰ (EXPERIMENTAL JETSET, 2014).

É importante perceber que a proposição de recorte não representa – nem nunca o quis – algo como um contraste máximo de ideias; algo como preto *versus* branco; claro *versus* escuro; o *versus* 1. Há, no entanto, uma espécie de gradação entre o preto e o branco, em que, enquanto tais cores representam pontos extremos em relação a um tema específico, o valor entre esses extremos é responsável por evidenciar a multiplicidade de ideias.

⁸ O livro será a expressão futurista da nossa consciência futurista. Eu sou contra o que é conhecido como a harmonia de uma composição. Quando necessário, devemos utilizar três ou quatro colunas em uma página e vinte diferentes fontes tipográficas. Nós devemos representar percepções ríspidas em itálico e expressar um grito em negrito... um representação tipográfica nova, pictórica, nascerá na página impressa.

⁹ A coisa que eu faço – motivo pelo qual eu me tornei menos interessada em estilo e mais interessada em encontrar uma maneira de fazê-lo – é a criação de tipografia expressionista. Palavras têm significado e tipografia tem sentimento. Quando você as coloca juntas, é uma combinação espetacular.

¹⁰ Nós sempre tivemos antipatia a essa tradição de designers ditarem a outros designers como trabalhar e como pensar. [...] Nós nunca queremos forçar nossas crenças a outros designers. Então, só podemos falar sobre o que entendemos como nosso próprio papel, hoje, assim como no futuro.

2.2.5. Ainda sobre a curadoria

A proposição de recorte foi feita integralmente de forma pessoal, ou seja, não houve nenhuma interferência de qualquer outra pessoa nesse processo senão a minha própria. Dessa forma, essa curadoria em linhas gerais representa parte do meu repertório adquirido durante os últimos seis anos de estudo em design gráfico.

No entanto, há nesse projeto uma indução de perda desse *status* de único curador. A ideia é que, a partir da curadoria pessoal feita por mim, cada visitante possa fazer a sua própria; algo que poderia ser chamado de ‘curadoria da curadoria’.

O maior benefício que esse sistema oferece é estimular que cada visitante promova ainda mais seu pensamento crítico. Muito além de apenas ler os textos, os visitantes são, então, convidados a refletirem e se posicionarem frente a eles. Se em algum momento o público poderia ser passivo no espaço de exposição, dessa maneira ele torna-se ativo; participativo.

A decisão sobre os parâmetros usados pelos visitantes para fazerem suas próprias seleções não é especialmente condicionada por mim; pelo contrário: acredito que essa escolha deva ser pessoal. De mim, há apenas sugestões de como ela pode ser feita: *“Quais são aquelas com as quais você ficou mais intrigado? Aquelas que você gostaria de levar para casa porque adorou? Ou aquelas que você gostaria de discutir em uma mesa de bar com seus amigos? Sinta-se livre para refletir e então reuni-las!”* (trecho extraído do texto de apresentação da exposição, ver Anexos na página 68).

É difícil prever todos os possíveis comportamentos do público. Porém, sabe-se que determinados indivíduos podem decidir não fazer as suas próprias curadorias; e outros podem simplesmente reproduzir a curadoria inicial, com todos os 20 textos. Ambas as condutas são igualmente respeitadas.

2.2.6. Projeto expográfico

Com a localização da exposição e a curadoria inicial definidas, teve início o desenvolvimento do projeto expográfico. Esse compreende tanto o redesenho do espaço da exposição quanto a disposição do conteúdo, bases e outros tipos de suportes.

Independentemente da maneira como o conteúdo fosse disposto, era necessário, antes de mais nada, estudar o espaço do subsolo. Isso significava ter conhecimento das limitações físicas dele, avaliando até onde ele poderia ser modificado para comportar a exposição da melhor maneira possível. Nesse estudo, foi privilegiada a primeira sala, já que nela estava sendo prevista a localização do conteúdo textual reunido na fase da curadoria. É nessa sala onde o visitante passaria a maior parte do tempo da sua visitação.

Conversou-se, então, com o diretor e com a secretária geral da Esdi, Rodolfo Capeto e Anna Rosenblum, respectivamente, a fim de determinar as limitações. Em relação à reforma, pintura do espaço e outras pequenas modificações, como o fechamento de buracos inutilizados, não foi apresentado nenhum empecilho. A única restrição era sobre a tubulação por onde passavam fios elétricos: ela não poderia ser desmontada durante o período da exposição e remontada após o seu término, devido não somente à complexidade da alteração, mas também a questões burocráticas. Ainda assim, a pintura da tubulação foi autorizada.

Terminada a conversa sobre a limitação do espaço físico do subsolo, era hora de fazer as medições dele. Para mim, as medidas da sala foram fundamentais tanto para produzir um modelo em escala (comentado a seguir) quanto para determinar o posicionamento dos elementos no ambiente. Para outros profissionais envolvidos na instalação da exposição – aqueles responsáveis pela iluminação e recorte em vinil – não foi diferente; esses números também se mostraram essenciais. Para os primeiros, eles ajudaram na realização de uma análise prévia sobre o tipo de equipamento que o espaço requeria, assim como a quantidade. Já para os segundos, as medidas serviram como subsídio para a reprodução exata do posicionamento de cada elemento no espaço.



19



O modelo foi feito em escala 1:25 e produzido em MDF (*Medium-density fibreboard*) na própria oficina de materiais da Esdi. Desmontável, ele serviu durante todo o processo de definição do projeto expográfico para testar, de forma rápida e prática, como o conteúdo poderia se comportar na parede de apresentação da exposição e no ambiente principal dela – a primeira sala.

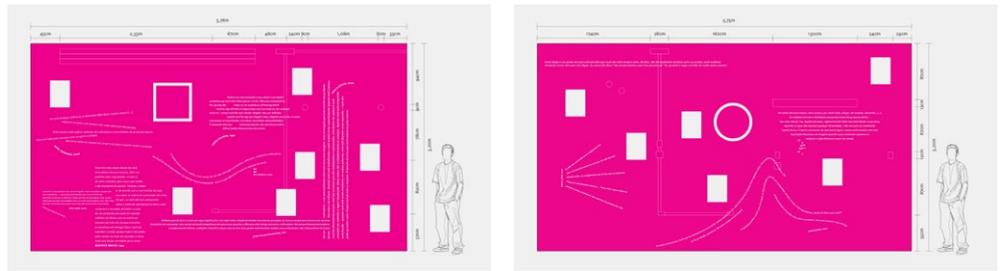
A respeito da disposição dos textos na sala, sabia-se que havia inúmeras possibilidades. Cada texto poderia estar adesivado em uma placa de MDF e cada placa pendurada no teto; ou apoiada em uma das paredes; ou ainda, instalada em uma dessas paredes. Os textos poderiam percorrer toda a extensão das paredes em uma única linha. Poderiam, também, ser projetados nas paredes, no teto e inclusive no chão.

A convicção que se tinha nessa etapa é que havia o interesse em, de fato, ocupar as paredes da sala com os textos. Pretendia-se tirar proveito do pé-direito alto e da extensão do ambiente para explorar a expressividade que os textos poderiam incorporar. Se, até um certo ponto, foi considerada a utilização tanto de recorte em vinil quanto de projeção, após uma avaliação escolheu-se trabalhar com o primeiro. Apesar de o recorte em vinil requerer um investimento financeiro, ele oferece a materialidade, textura e relevo que a projeção não consegue reproduzir.

Já sobre o arranjo dos textos, pensou-se, a princípio, em criar estranheza pela exploração de áreas inusitadas como o teto ou a junção entre duas paredes. Em um dado momento, foi considerada a configuração quase que na forma de poesias concretas.

Figura 19

Processo de criação do modelo na oficina de materiais da Esdi.



20

Porém, observou-se que essa estratégia fatalmente provocaria a significação e consequente interpretação da própria forma do texto. Ou seja, ao se deparar com um texto diagramado em formato de onda, por exemplo, o visitante instintivamente seria estimulado a relacionar o seu próprio repertório visual àquela forma. E esse não é um objetivo do projeto.

Não escolheu-se, portanto, o caminho da expressividade feita de maneira individual, quando é passível de significação em diferentes níveis, mas sim aquela realizada de forma igualitária. Segundo a visão estruturalista, ao diagramar textos de forma equivalente, eles podem ser considerados os mesmos. Esse sim tornou-se um parâmetro do projeto expográfico.

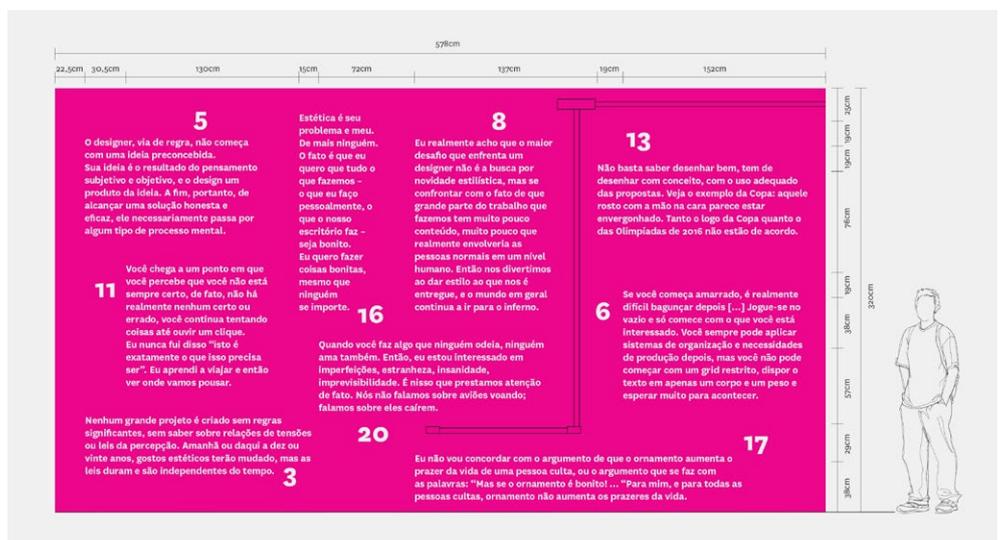
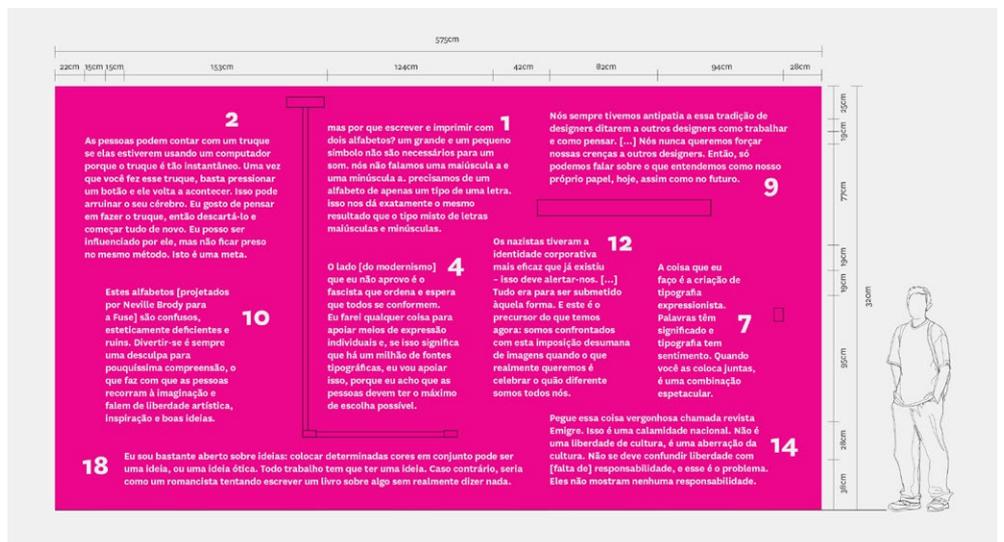
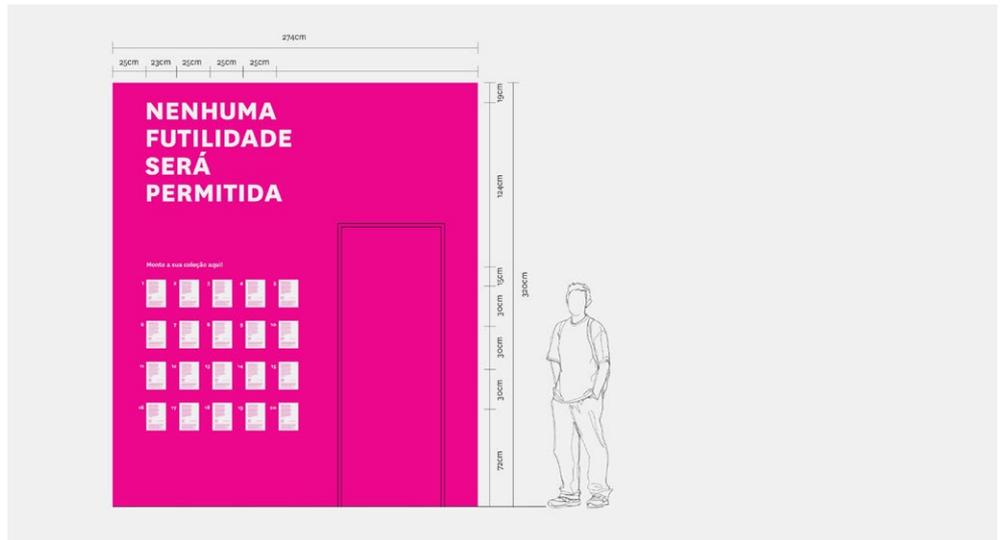


Figura 20
 Teste de configuração dos textos.



21

Figura 21
Configuração final dos textos.



22

Figura 22
Configuração final dos
textos no modelo.

Todos os textos são dispostos em corpo 225 pt (cuja altura x equivalente da fonte é de 4 cm), em negrito e alinhados à esquerda. Eis um exemplo em tamanho 1:1:



23

A configuração dos textos nas paredes não segue nem ordem cronológica nem ordem alfabética. Mais do que isso, também não existe ordem específica de leitura. Embora haja um arranjo definido pelo curador, a maneira como cada visitante percorre a exposição, lendo os textos, é feita de forma arbitrária, como em um jogo de dados. É importante notar, porém, que independentemente se o visitante escolher a ordem 1, 2, 3, 4, 5 ou a ordem 3, 2, 5, 1, 4, uma narrativa sempre será composta. É uma narrativa descontínua, não linear.

Os textos localizados na parede funcionam como espécies de olhos editoriais. Esses tanto carregam em si um caráter estimulador (como *teasers* que provocam a leitura) quanto desempenham a função de oferecer conforto ao visitante. É mostrado na parede o suficiente de cada texto para que ele seja entendido.

Como uma estratégia para não haver uma pré-disposição dos visitantes com determinados autores, a identificação dos textos é feita de forma numérica, em vez de ser pelo detentor do texto. Isso faz com que o público seja induzido a obter interesse por determinados textos pelo seus conteúdos, e não pelos seus escritores. A identificação do autor somente é feita nos blocos localizados na última parede da primeira sala.

A função dos blocos, mais do que oferecer a possibilidade do visitante aprofundar a leitura dos textos em casa, é, antes disso, uma grande oportunidade para que a exposição saia do seu próprio ambiente. Essa externalização permite que a exposição tenha a sua duração prolongada por um tempo indeterminado, gerando discussões que podem atingir ambientes inusitados, outras cidades e, quem sabe, outros países. Além disso, os blocos funcionam como recordações ou como verdadeiros catálogos que podem ser guardados em estantes, por exemplo.

Para reunir o seu bloco, são utilizados lacres, localizados sobre um totem posicionado no centro da sala.

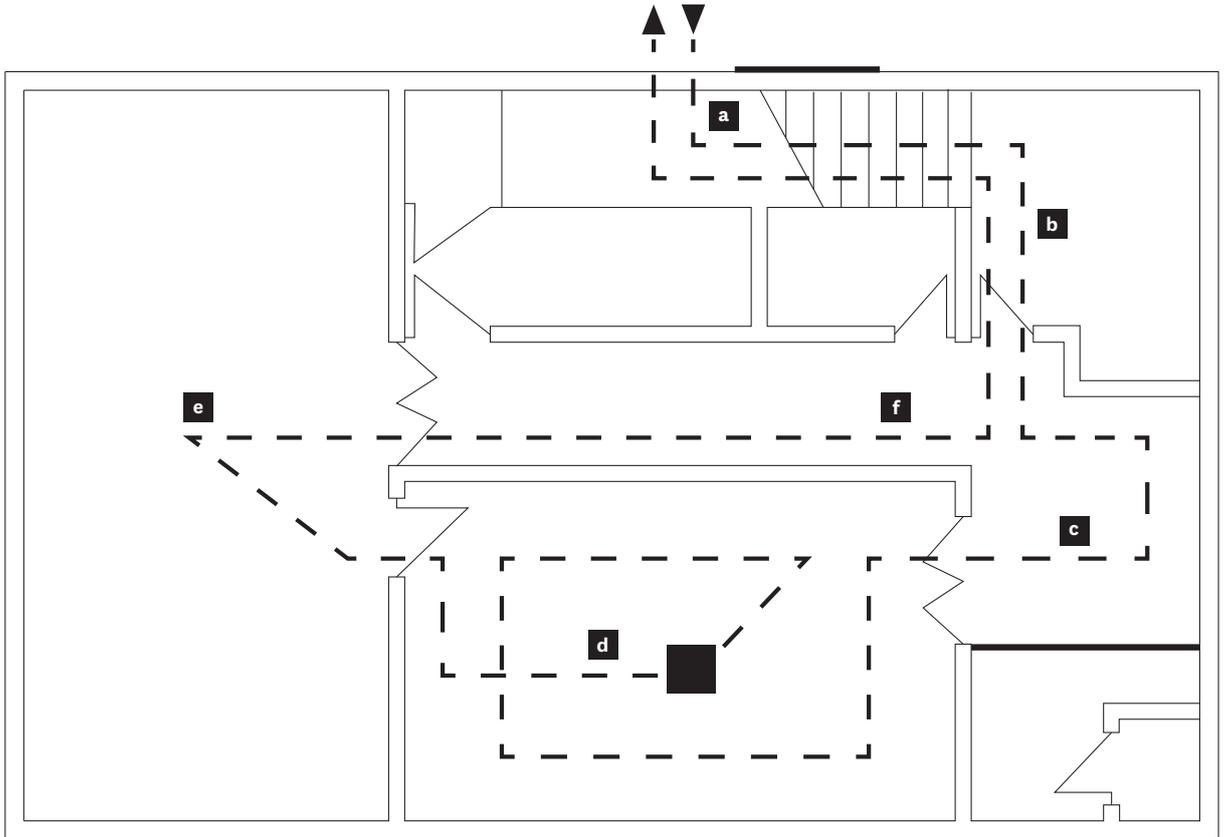
2.2.7. Fluxo da exposição

O caminho percorrido pelo visitante é algo que tem que ser considerado durante o projeto de uma exposição. É com isso que evita-se que certos conteúdos deixem de ser observados, não por uma indisposição do público com ele, mas sim por um erro de planejamento.

Assim, o fluxo dessa exposição pode ser dividido em 6 passos:

Figura 23

Exemplo de texto em tamanho 1:1.



24

a. Entrada no boulevard

Para que a entrada da exposição seja facilmente reconhecida (tanto pelos indivíduos que têm conhecimento prévio da exposição quanto aqueles que não têm), é posicionada uma placa de sinalização ao lado da entrada. Feita de MDF e pintada de magenta, nela é mostrado o título do projeto.

Ao subir os degraus do boulevard, o visitante está na área entre o estúdio de fotografia e a sala do quinto ano da faculdade. Esse, então, deve descer as escadas à sua esquerda, em direção ao estúdio.

b. Entrada no subsolo

Ao descer as escadas, o visitante depara-se com uma área intermediária que inevitavelmente o conduz para o ambiente onde está localizada a parede de abertura da apresentação e o livro de assinaturas.

c. Ambiente com o texto de apresentação

O livro de assinaturas pode tanto ser utilizado na entrada da exposição quanto na saída; pode, inclusive, não ser assinado pelo visitante. À frente do livro, o visitante encontra, mais uma vez, o título do trabalho, seguido do texto de apresentação, créditos e agradecimentos. Tendo lido tais conteúdos, ele deve seguir para a primeira sala da exposição, à sua direita.

d. Primeira sala

Ao ingressar nessa sala, pela primeira vez o público entra em contato com os textos selecionados na curadoria. Nessa fase, o visitante é encorajado a percorrer, da maneira que quiser, todos os textos de forma reflexiva ou, se preferir, de forma extrovertida, começando diálogos com seus amigos. A ordem de leitura, de novo, não importa, já que uma narrativa sempre será formada independentemente da ordem de leitura.

Nessa altura da exposição, o conteúdo integral dos textos não é importante; o visitante deve dedicar-se aos teasers apresentados.

Figura 24

Desenho esquemático do fluxo da exposição.

Ao terminar de ler, refletir e discutir com outros visitantes, cada indivíduo é convidado a pegar um lacre, localizado sobre um totem, e locomover-se para a última parede da sala. Lá, o público deve pensar nos textos que gostaria de reunir para si mesmo, identificá-los nos blocos através do código numérico e, por fim, agrupá-los com o auxílio do lacre. Está, então, criada mais uma coleção de ideias; uma *curadoria da curadoria*.

O tempo despendido nesse ambiente pode ser estimado entre 15 e 30 minutos.

e. Segunda sala

De posse de sua coleção, o visitante deve seguir para a próxima sala. Nela, ele encontra o projeto Interseção e locomove-se para qualquer lugar do ambiente que não influencie na projeção do trabalho.

Como o tempo do vídeo projetado sobre a parede é de 2:49 segundos, acredita-se que cada visitante despenda entre 3 e 6 minutos nessa sala.

f. Corredor e saída

Para sair da segunda sala, o público deve seguir para a porta que o conduz para o corredor. Deve, então, percorrê-lo até a área próxima à parede de abertura da exposição. Nesse momento, o visitante pode tanto escolher assinar o livro de assinaturas quanto virar para a esquerda para achar a saída.

2.2.8. Identidade visual

Durante todo o processo desse trabalho, talvez a pergunta que mais me foi feita tenha sido “Mas por que a cor magenta?”. Pois bem, a escolha pela cor remonta a uma decisão realizada bem no início do projeto: o seu título. Pretendeu-se criar uma restrição cromática que fosse simbolicamente impulsionada por ele. Dessa forma, foi definido o uso de apenas branco e uma cor predominante: magenta. Além disso, esta, embora seja significativamente forte e impactante, é uma cor primária e pura do sistema subtrativo (modelo de cores CMYK). Ela expressa um sentido ambíguo, e esse é também um grande motivo pela sua escolha.

É interessante pensar que, se o uso de uma extensa paleta de cor no projeto poderia indicar um impacto maior, a utilização de apenas uma cor predominante cumpriu o mesmo dever. Possivelmente de uma forma ainda mais eficiente.

A fonte tipográfica escolhida foi a National, desenhada por Kris Sowersby e licenciada pela Klim Type Foundry. Enganosamente simples e “educada”, é uma fonte sans serif com peculiaridades sutis nos seus detalhes, que lhe oferecem uma personalidade sem torná-la perturbadora. São detalhes que, embora se inspirem nas fontes góticas pré-Akzidenz, tornam ela extremamente contemporânea.

Outros elementos importantes da identidade visual são as imagens distorcidas dos personagens selecionados. Usadas no cartaz, no *teaser* e na imagem de capa do evento no Facebook como uma grade colagem, elas são uma forma provocativa para mostrar a confusão gerada ao se apresentar vinte ideias vindas de diferentes designers; são, de fato, vinte vozes.

2.2.9. Público-alvo

A exposição destina-se à comunidade de design (estudantes, professores etc) e também a todos que se interessam pelo design e a sua discussão.

2.3. Produção

Uma outra função desempenhada por mim foi a produção. Essa envolve desde o agendamento com as equipes de trabalho até a divulgação do evento. Nesse percurso, estão incluídas articulação e negociação de orçamentos, elaboração de cronogramas e obtenção de equipamentos eletrônicos, como projetores, caixas de som e outros itens necessários para a exposição.

Entre tais itens, destacam-se, particularmente nesse projeto, o módulo de apresentação da exposição e o totem. Ambos foram produzidos por mim, com o auxílio do meu amigo Raffael Costa, na própria oficina de materiais da Esdi.



25



2.4. Preparação do ambiente

Apesar de a insalubridade do subsolo da Esdi ter um significado para o projeto, pretendeu-se aqui amenizá-la. O motivo para tal é claro: se o espaço precisava receber uma exposição, ele deveria ser preparado para tal. Nunca foi meu objetivo tornar o ambiente de exposição impróprio e desagradável; pelo contrário, apesar de o ambiente ser escondido, ele deveria ser acolhedor; deveria permitir a adequada imersão do público no projeto.

Dessa forma, um pintor profissional foi contratado para realizar uma reforma no local – em especial, na primeira sala do estúdio. Nos primeiros dias de trabalho, Luiz Leite raspou as paredes, removendo com a espátula todas as imperfeições provocadas por infiltrações; fechou com massa corrida os buracos reservados para eletricidade que não estavam sendo utilizados (eram doze no total); fechou com gesso o buraco destinado a um ar-condicionado; e emassou todas as paredes.

Com o problema da insalubridade reduzido, o mesmo profissional começou a dedicar-se à preparação do ambiente especificamente para este projeto. Pintou-se, na primeira sala, todas as paredes de magenta e o chão, de branco. Além disso, com a aproximação do dia da abertura, Luiz também realizou outros pequenos serviços: pintou o módulo de abertura da exposição, o totem localizado no centro da sala e outras peças menores.

A seguir, é possível observar o andamento da reforma e a pintura de determinadas peças necessárias à exposição.

Figura 25
Processo de
fabricação do totem.

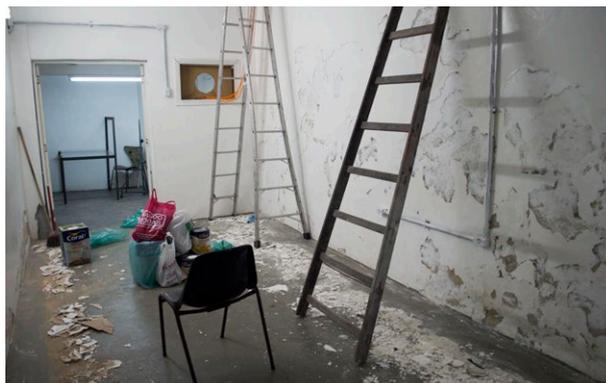


26

Figura 26
Estúdio de fotografia
antes da reforma.



27



28

Figura 27

Estúdio de fotografia no dia 28 de outubro de 2014.

Figura 28

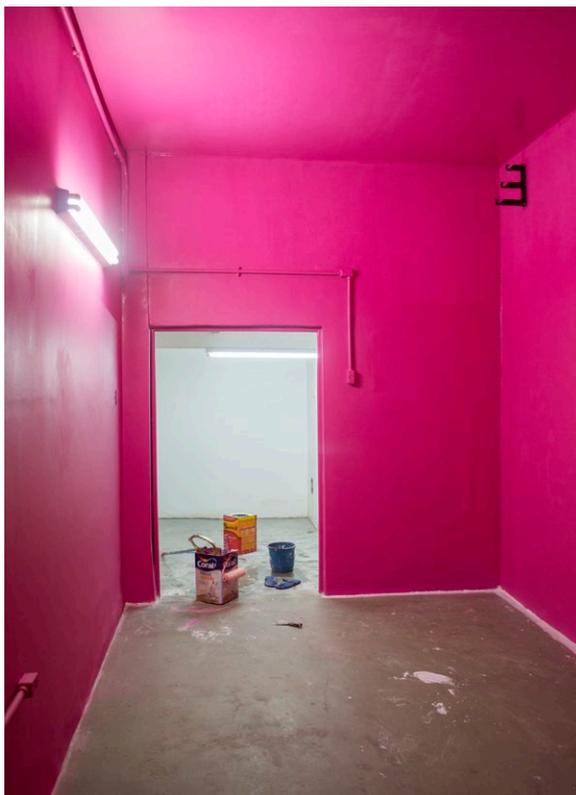
Estúdio de fotografia no dia 30 de outubro de 2014.

Figura 29

Estúdio de fotografia no dia 3 de novembro de 2014.



29



30



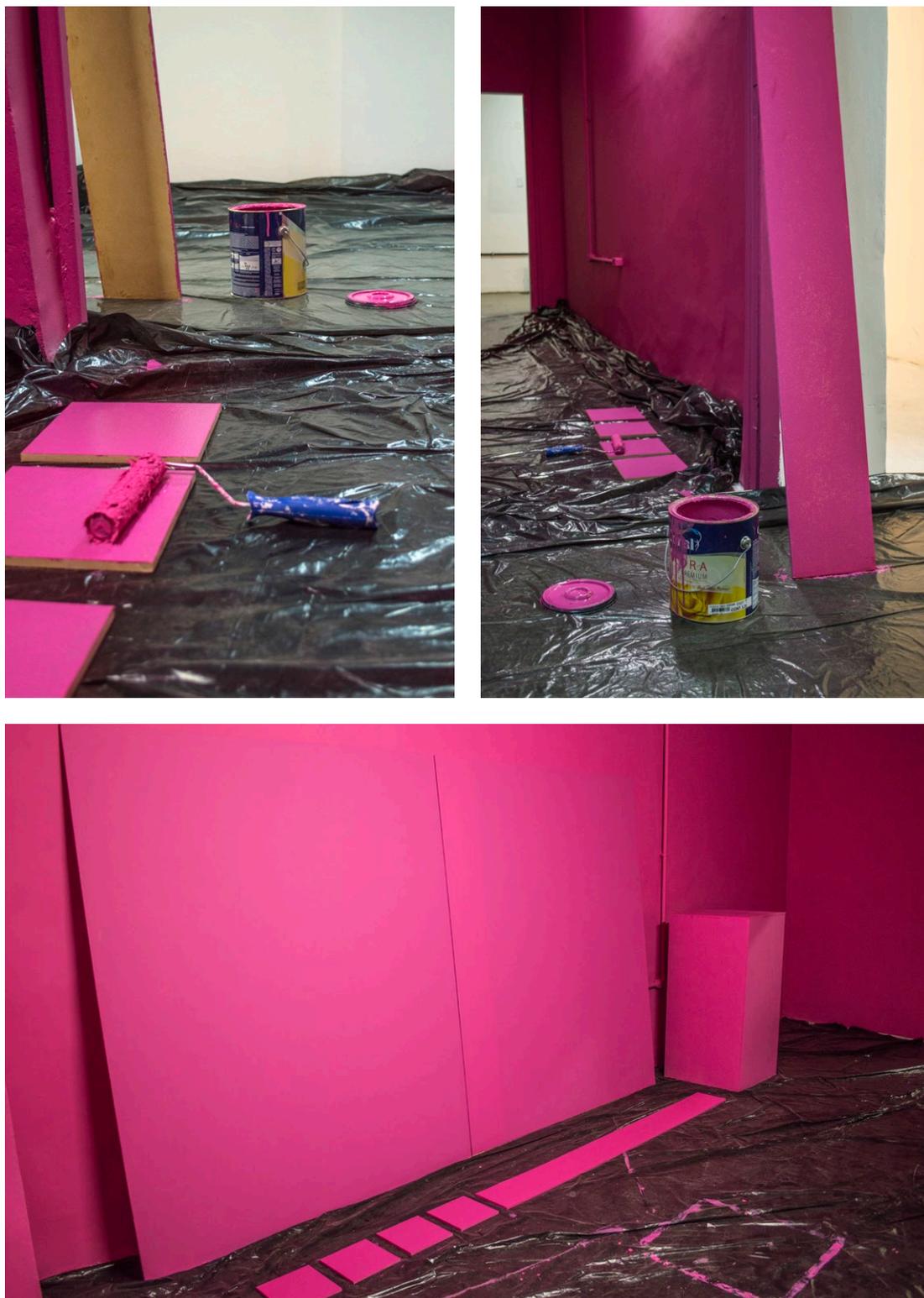
31

Figura 30

Estúdio de fotografia no dia 4 de novembro de 2014.

Figura 31

Estudo de leitura e dimensionamento no dia 14 de novembro de 2014.



32

Figura 32
Pintura do elementos de apoio
no dia 14 de novembro de 2014.

2.5. Recorte em vinil

Terminada a obra, o próximo passo foi a instalação de todos os adesivos nas paredes. Essa era a atividade desempenhada pela equipe da Ginga Design. A instalação durou um dia inteiro, porém sem nenhum problema. O posicionamento de todos os textos foi reproduzido exatamente como planejado.



33

Figura 33

Instalação dos recortes no dia 21 de novembro de 2014.

2.6. Iluminação

A iluminação é um fator determinante em um projeto de exposição: quando bem feita, pode enaltecer o trabalho e a experiência do visitante, assim como, quando mal feita, pode produzir o efeito contrário. Não basta preencher o ambiente de luz; a iluminação tem de ser bem idealizada.

Alexandre Corecha, profissional de iluminação, esteve presente na Esdi no dia 25 de novembro de 2014 para realizar essa tarefa. Levou consigo duas propostas de equipamentos e duas de disposição deles na primeira sala da exposição. Em relação à disposição, as ideias iniciais eram 1) instalar um trilho de luz no teto em formato retangular, ou seja, acompanhando todos os cantos da sala, onde os pontos de luz estariam apoiados e direcionados às paredes e 2) instalar pontos de luz diretamente nas tomadas espalhadas pela sala, em diferentes alturas em relação ao chão; algo que ele definiu como “mais contemporâneo”.

Decidimos, antes de mais nada, testar os equipamentos. Ambos, no entanto, eram quentes. O efeito que isso produzia era extremamente indesejável. A cor da parede, magenta, ficava avermelhada devido aos pontos de luz.

Não satisfeito com as propostas de equipamentos, comecei a pensar em alternativas. Além de querer uma iluminação bem fria, eu gostaria que ela fosse feita de forma geral no espaço, ao contrário daquela que é feita para destacar determinados objetos ou áreas.

Sugeri, assim, a instalação de uma calha no centro da sala, em linha reta, onde estariam posicionadas três lâmpadas fluorescentes brancas. Além delas, uma quarta estaria posicionada na calha por onde os fios de eletricidade estão localizados. Essa lâmpada iluminaria a área dos blocos de textos, onde o público deveria fazer a sua coleção.

A sugestão foi gentilmente aceita pelo Alexandre e em menos de 3 horas a iluminação tinha sido completamente instalada.

A maior referência para esse projeto não poderia ser outro artista senão o Dan Flavin. Por mais de três décadas, Flavin (1933-1996) explorou as possibilidades artísticas da luz fluorescente, removendo esses objetos banais de seus contextos e inserindo-os no universo da arte. Ao mesmo tempo que o seu trabalho reflete uma profunda simplicidade, apresenta também uma grande sofisticação.

“One might not think of light as a matter of fact, but I do. And it is, as I said, as plain and open and direct an art as you will ever find.”¹¹ (FLAVIN, 1987).



Figura 34

Dan Flavin, *untitled (in honor of Harold Joachim) 3*, 1977, rosa, amarelo, azul e verde luzes fluorescentes (244 cm).



35

Figura 35

Dan Flavin, *the nominal three (to William of Ockham)*, 1963, luz fluorescente branca (244 cm).

¹¹ Não se costuma pensar em luz como uma realidade, mas eu o faço. E ela é, como eu disse, uma arte plana e aberta e direta como você jamais encontrará (tradução do autor).

2.7. Interseção

Ao chegar ao Brasil, tive a oportunidade de exibir o meu pré-projeto feito no Canadá durante a minha primeira apresentação de conclusão de curso, em junho. Nessa ocasião, Noni comentou que, a partir da pesquisa e do trabalho prático que já tinham sido realizados, eu tinha como grande oportunidade ultrapassar a felicidade do casamento entre as camadas daquilo que era material e daquilo que era virtual. Era uma chance de ir além de algo que até então aproximava-se de uma experiência formal sucedida.



36

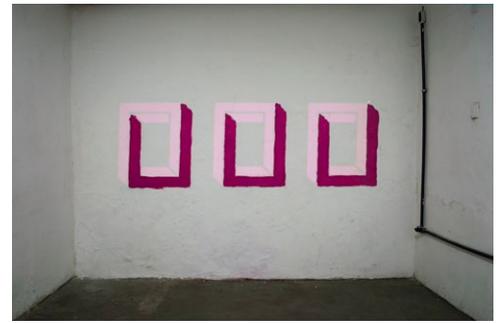
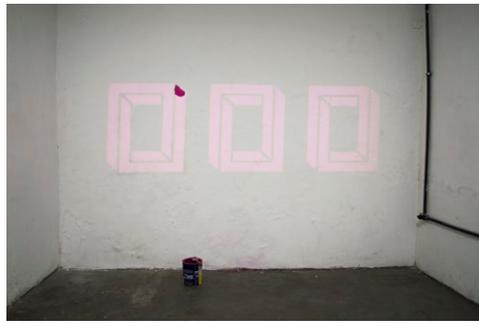
Com o decorrer desse projeto, coincidentemente à pesquisa de pensamentos de expoentes do design gráfico, muitas perguntas me ocorreram. Uma delas tem relação com a própria origem de tais pensamentos. Como um pensamento em design gráfico é formado? O que poderia influenciar a forma como ele é formado? Assim, o Intersection aqui recebe um sentido ainda mais aprofundado. Ele torna-se objeto de discussão acerca da ideia da experimentação formal em cartaz poder vir a ser a peça-chave de uma nova maneira de se pensar design gráfico no atual contexto tecnológico. Que tipo de pensamento pode surgir quando qualquer superfície serve de suporte para uma imagem em movimento?

Esse estudo foi exposto na segunda sala de exposição, com algumas adaptações se comparado à primeira versão – aquela exposta na NSCAD e na ocasião da primeira apresentação na Esdi. Primeiro, em vez de a projeção ser feita sobre papel, ela passou a ser feita sobre uma parede. Essa teve as formas geométricas pintadas em magenta com o auxílio de máscaras feitas com fita adesiva. É interessante perceber que cada suporte tem suas particularidades, sendo uma delas o caráter de duração. Enquanto o papel é efêmero e frágil; a parede é duradoura e rígida. A segunda adaptação foi no sistema cromático do vídeo projetado. Esse foi alterado para magenta, objetivando a identificação entre esse estudo específico e os outros elementos do projeto.

A seguir, é possível acompanhar o processo de instalação do Intersection.

Figura 36

Segunda apresentação do Intersection. Dessa vez, na Esdi, no dia 5 de junho de 2014.



37

2.8. Divulgação

Para a divulgação do projeto, foram criadas as seguintes peças gráficas: cartaz, site e *teaser*. Resguardadas as suas naturezas individuais, todas elas procuraram alcançar o maior número possível de pessoas. Se o cartaz, como peça gráfica impressa, teve como campo de atuação o meio físico, o *website* e o *teaser* abrangeram o meio digital. Além disso, foi criado um evento no Facebook. Atuante no meio digital, ele também funcionou como importante mecanismo de divulgação do evento.

2.8.1. Cartaz

O cartaz é o meio de comunicação incluído, principalmente, em espaços públicos. Dessa forma, ele teve como função despertar o interesse do transeunte – aquele indivíduo que despretensiosamente passa pelo local – para saber mais sobre o projeto.

As informações textuais incluídas nessa peça se resumem à data e hora da abertura e encerramento da exposição, além do endereço dela. Essa foi uma estratégia para manter a peça objetiva; de rápida apreensão. A imagética compreende uma grande colagem de imagens distorcidas de notórios designers, acompanhada do logotipo do projeto.

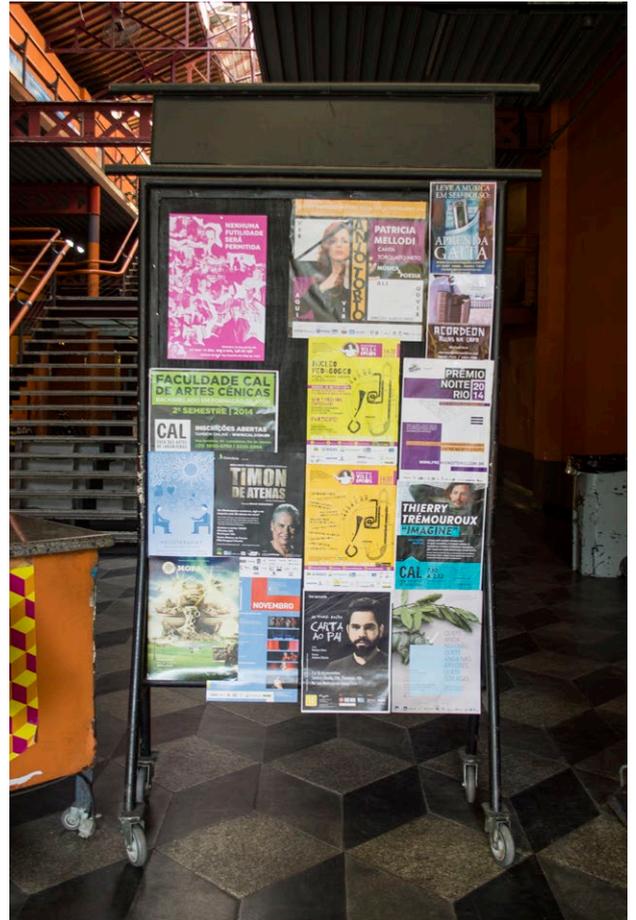
Foram impressos 30 cartazes ao total, os quais foram distribuídos por instituições da cidade. Entre elas, destacam-se universidades e centros de arte e cultura, como a Escola de Belas Artes – UFRJ, Centro Carioca de Design, Fundação Progresso e Oi Futuro Flamengo. Além disso, como não poderia deixar de ser, o cartaz também foi divulgado na própria Esdi.

Figura 37

Instalação do Intersection no dia 24 de novembro de 2014.



38



2.8.2. Website

A partir de um determinado ponto do trabalho, sabia-se que era desejável a criação de um *website* pelo qual o público pudesse obter informações do projeto, como a sua descrição e data de realização. Esses eram os conteúdos essenciais. Porém, se a representação desse meio de comunicação desse evento nasceu na minha cabeça de forma bastante elementar, gradativamente ele foi adquirindo uma grande proporção.

A semente disso tudo foi plantada através da indicação da Flora de Carvalho, minha amiga, sobre a plataforma de gerenciamento de conteúdo *Splash That*. Tal plataforma, lançada em 2013, oferece “a faca e o queijo” para a criação de uma página extremamente sofisticada em um espaço de tempo muito curto. Tudo sem necessidade da criação de sequer uma linha de código – embora a opção *builder mode* seja oferecida para quem queira se aventurar.

Assim, para o seu lançamento, o site continha os seguintes elementos: imagética distorcida, logotipo, texto de apresentação, *teaser*, imagem do início da obra no subsolo e, de forma oculta, um mecanismo de anexação de fotografias do Instagram. Esse mecanismo só tinha sentido se ativado durante o próprio evento.

Para quem está criando o site, o funcionamento dessa ferramenta é condicionado a pequenos passos. Isto é, habilitá-la, posicioná-la na página e escolher a *hashtag* – palavra ou frase precedida por um sinal de sustenido – para o qual ela estará referenciada. Já para o usuário final, o processo obedece a seguinte ordem: primeiro, a pessoa fotografa algo com seu dispositivo móvel (iOS, Android ou Windows Phone). Isso feito, publica no Instagram com a determinada *hashtag* do evento. A fotografia é automaticamente exibida na página do tal evento.

Como se não bastasse, a plataforma também oferece para o administrador do evento recursos convenientes como lista de convidados, venda de ingressos e contador de visitantes da página.

Figura 38

Cartaz na Fundição Progresso.



"Nenhuma futilidade será permitida" pretende instigar o pensamento crítico acerca de ideias propagadas por expoentes do design gráfico. A exposição reúne fragmentos de entrevistas e de textos clássicos que remontam desde perspectivas do início do século passado até aquelas da contemporaneidade, assim como seus possíveis desdobramentos. São concepções que ora divergem entre si, ora seguem a mesma linha de raciocínio.

Diante de tamanha multiplicidade, você é convidado a montar o seu próprio conjunto de ideias. Aquelas com as quais você ficou mais intrigado; aquelas que você gostaria de levar para casa porque adorou; ou aquelas que você gostaria de discutir em uma mesa de bar com seus amigos. Sinta-se livre para refletir e então reuni-las!

A exposição acontecerá entre os dias 27 de nov a 11 de dez no subsolo da Esdi, à rua Evaristo da Veiga 95- Lapa, Rio de Janeiro.



Comentários :)

- Add a comment...
- Fernando Oliveira - [Publicar no Facebook](#) - [Publicar no Facebook](#)
- Mariana Alves - [Clique aqui para curtir](#)
- Paddy Linn - [Follow Paddy](#)

Figura 39
Site antes da abertura da exposição.



40

2.8.3. Teaser

O objetivo do *teaser* é utilizar os recursos sonoros e cinéticos para potencializar a expectativa do público com relação ao evento.

O conceito do vídeo consiste em progressivamente criar uma noção de conflito entre pensamentos. Tal embate resulta em uma massa cuja função de desvendar é do próprio espectador. Este deve escolher quem olhar e tentar ouvir. Assim, recursos como sobreposição (tanto de áudios quanto de vídeos) de trechos de entrevistas com personagens influentes do design mundial foram extensamente utilizados.

Com 45 segundos ao todo, o vídeo começa com um fragmento de uma entrevista com Massimo Vignelli em tela cheia, com a imagem levemente distorcida. Após alguns segundos, é a vez de um trecho de uma entrevista com Stefan Sagmeister ocupar a tela, com a imagem já um pouco mais deformada. Então, as duas entrevistas dividem tanto o campo da imagem quanto o áudio. Um pouco mais à frente, gradativamente, novos vídeos começam a ser sobrepostos – com seus respectivos áudios, todos eles formando um único som dissonante. Por fim, ouve-se notas de um piano substituindo a confusão provocada pelo conjunto de áudios. Então, é apresentada uma animação do título do projeto seguida da data da exposição e o local sobreposto à planta baixa esquemática do subsolo da Esdi.

O vídeo respeitou a restrição cromática imposta desde o início do projeto, utilizando apenas as cores magenta e branco.

2.8.4. Evento na rede social Facebook

O Facebook, em 2014, é visto como ferramenta relevante ao convidar pessoas para festas, aniversários e eventos em geral. Com ele, é possível compartilhar todas as informações práticas do evento — como local, data, hora, descrição, etc. —, além de saber previamente quem poderá ou não comparecer. Assim como o *website*, a página de evento no Facebook é também um meio pelo qual preparativos podem ser mostrados e pelo qual alertas sobre a aproximação da data do evento podem ser feitos, deixando o processo mais divertido.

Figura 40

Imagens extraídas do *teaser*.

Sendo assim, uma página para o “Nenhuma futilidade será permitida” foi criada. Inicialmente, foram convidadas, apenas por mim, cerca de 300 pessoas. Próximo ao evento, esse número tinha sido aumentado para 450 pessoas. Isso aconteceu devido à escolha pela opção “evento público”, que permite que qualquer pessoa inclua seus amigos na lista de convidados. Das 450 pessoas, 129 pessoas confirmaram o comparecimento e 6 sinalizaram que talvez fossem.

Entre a data da publicação da página do evento e a data da realização dele, foram feitas publicações com diversos conteúdos, como o *teaser*, o *link* do *website* e fotos da obra. Além disso, foram feitas notificações alertando a proximidade do evento de abertura da exposição.



41

2.9. 27 de novembro de 2014

O “Nenhuma futilidade será permitida” integrou o “Arremate”, evento cuja intenção foi apresentar alguns dos trabalhos de conclusão de 2014. São projetos que demandam e se sustentam da interação das pessoas ou da presença de espectadores; projetos que, para se finalizarem, precisam se expor ao mundo. São eles: “Diálogos – só não existo”, de Andrea Pech; “½ estalo”, de Diana Dias; “Pista”, de Eeve Avila; “Para/grafia”, de Flora de Carvalho; “Ciclotopia”, de Ísis Daou e “As”, de Tiago Lombardi.

Antes de mais nada, porém, é preciso fazer uma confissão pessoal: nunca mais acredito em previsões do tempo. Durante mais de uma semana, a primeira e última atividade do meu dia era checar se a previsão de chuva forte e trovoadas para o dia 27 de novembro de 2014 mantinha-se ou havia mudado.

Vários foram os websites consultados: climatempo.com.br, accuweather.com, cptec.inpe.br, tempoagora.com.br etc. Tudo com a tentativa de encontrar algum que poderia me dar alguma esperança de tempo claro, firme, ou, no mínimo, de chuva fraca, moderada. Mas não. As previsões eram bem ruins. Diante disso, cogitamos adiar o “Arremate” para o dia seguinte, sexta-feira, dia 28 de novembro, quando a previsão era um pouco melhor. No entanto, devido a compromissos pessoais de alguns dos integrantes do “Arremate” no dia 28, e a inconveniência que o adiamento em cima da hora poderia ser para os convidados, decidimos continuar como planejado e apenas torcer para todas as previsões estarem equivocadas. Bem o fizemos.

Figura 41

Captura de tela do evento na rede social Facebook.



42



43

Diante de tal previsão, algumas precauções foram tomadas, como a substituição do local da exposição do “½ estalo” (mudança que não prejudicou a incrível experiência que o trabalho proporciona) e a utilização de uma tenda para proteger os aperitivos que preparamos. Porém, a chuva não aconteceu como previsto. Foi fraca e passageira, digna do termo “refrescante”. Ótimo.

Às 18h, como planejado, posicionei a placa com o título da exposição no boulevard e, assim, a “Nenhuma futilidade será permitida” estava aberta para visitação. Aos poucos, foram aparecendo os primeiros visitantes, e, 30 minutos depois, a primeira sala já comportava cerca de 10 pessoas ao mesmo tempo. O público estimado pelos integrantes do “Arremate” foi entre 120 e 150 pessoas.

Foi especialmente gratificante ver reunidos ali amigos esdianos, amigos de outros lugares e professores da Esdi. São pessoas que, de diferentes formas, fizeram parte da trajetória da minha graduação. Entre os professores, compareceram: Noni Geiger, Pedro Souza, Silvia Steinberg, Rodolfo Capeto, Helena de Barros, Marcos Martins e Luiz Saboya. A maior ausência sentida por mim foi, sem dúvida, da minha companheira, Mariana Alves, que não pôde estar presente devido ao seu intercâmbio acadêmico.

Os comentários direcionados a mim durante a noite foram também muito gratificantes. Entre eles, muitos disseram que estavam impressionados com a concepção e a montagem da exposição, que estava “profissional”. Houve também quem dissesse que eu deveria inscrever esse projeto em algum edital da prefeitura do Rio de Janeiro e reproduzir a exposição em outro ambiente. Helena de Barros carinhosamente comentou “é daqui para o CCBB”.

Muitos estudantes e professores da Esdi ficaram bastante surpresos com a mudança provocada pela reforma no estúdio. Segundo eles, a sensação era de “entrar em um outro ambiente”. Um ambiente vivo, provocante e rosa. “Uma experiência estética e imersiva”, disse Rosimeri Dias.

Quando perguntadas sobre o critério de seleção dos textos, algumas pessoas disseram que utilizaram a afinidade com eles e a aleatoriedade. Houve também quem decidisse reunir todos os vinte textos e quem optasse por não reunir nada, já que essa decisão era muito difícil. Essa pessoa apenas retirou um lacre da exposição como recordação.

Figura 42

Previsão do tempo do portal Clima Tempo para o dia 27 de novembro de 2014.

Figura 43

Vídeo do portal Clima Tempo no qual afirma-se que o Rio de Janeiro tinha uma bolha de chuva prestes a estourar sobre a cidade no dia 27 de novembro de 2014.

Curiosamente, um aluno da Esdi comentou que, inicialmente, pensou que os indivíduos incluídos na seção de agradecimentos eram, na verdade, os autores dos textos expostos nas paredes. Até finalmente descobrir que sua teoria estava equivocada – ao identificar os verdadeiros autores nos blocos – o aluno teve certeza que determinado texto havia sido escrito pelo diretor da Esdi, Rodolfo Capeto. Além desse aluno, a curiosidade sobre a autoria de cada texto era algo frequentemente comentado pelos visitantes.

Para esse dia, foram impressas 30 folhas para cada texto. Assim, ao total estavam disponíveis para o público 600 folhas. De todas elas, no final da noite sobraram apenas 43, aqui contabilizadas:

texto #7	6/30 folhas sobraram
texto #9	1/30 folha sobrou
texto #10	8/30 folhas sobraram
texto #12	2/30 folhas sobraram
texto #13	8/30 folhas sobraram
texto #14	9/30 folhas sobraram
texto #15	4/30 folhas sobraram
texto #18	3/30 folhas sobraram
texto #19	2/30 folhas sobraram

(ver identificação dos autores na seção Anexos, na página 68)

Os primeiros textos esgotados foram os de número 6, 8 e 20, nessa ordem. Não é possível ter certeza sobre o motivo para tal, mas acredito que a peça-chave tenha sido a afinidade do público com eles. Foi a vontade de guardar para si mesmo, de poder ler outras vezes e mostrar para amigos. Para mim, o término da maioria dos blocos reflete, acima de tudo, o sucesso da abertura.

O “Interseção” foi igualmente elogiado. Houve quem despendesse mais do que 6 minutos observando o trabalho, pela “experiência relaxante e visualmente agradável que ele proporciona”; quem quisesse conversar sobre a concepção do trabalho e quem tivesse dúvidas técnicas relacionadas à produção dele.

O registro da abertura foi feito em forma de fotografia e vídeo. Gabriel Borges, aluno do segundo ano da Esdi em 2014, ficou responsável por registrar todo o “Arremate”. Além disso, uma câmera Go Pro foi posicionada por mim no canto da primeira sala da exposição e, assim, a filmou por cerca de 1 hora e 30 minutos. Foi possível, dessa forma, ter imagens de visitantes conversando e comparando suas coleções. Por último, há também o registro do próprio público, que gentilmente utilizou o mecanismo do Splash That para compartilhar as suas fotografias.



44



Figura 44
Registro do Arremate.



45

Figura 45
Registro do Arremate.



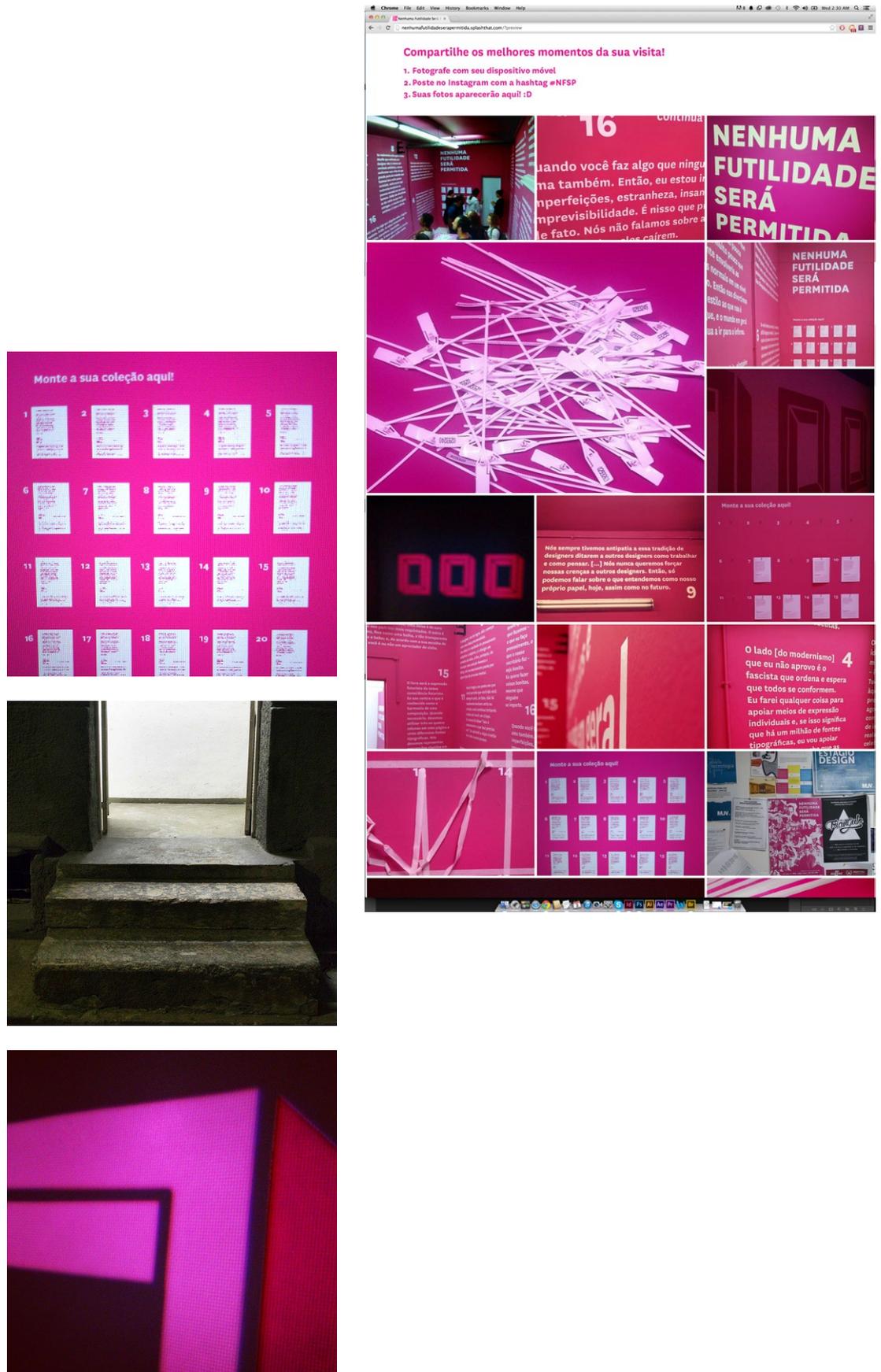
46

Figura 46

Registro em vídeo feito com uma câmera Go Pro.



Figura 47
Registro em vídeo feito com
uma câmera Go Pro.



48

Figura 48
 Registro do público no dia
 27 de novembro de 2014.



Figura 49

Registro do público no dia 27 de novembro de 2014.

O livro de assinaturas foi, nesse primeiro dia da exposição, utilizado por cerca de 95 pessoas. O resultado é uma grande recordação desse grande dia.



50

Até o dia 27 de novembro de 2014, o website do projeto foi visitado 679 vezes e o teaser visto 142 vezes no Vimeo.

Se, ao final dessa noite, por um lado havia uma enorme sensação de tarefa cumprida, por outro aproximava-se o início do meu mais novo compromisso até o dia 11 de dezembro de 2014: o de abrir a exposição pontualmente às 14 horas e fechá-la às 19h, de segunda a sexta-feira. Essa foi a duração prevista para ela. Enquanto o dia da abertura foi planejado para permitir que esse texto fosse incluído no relatório, entregue na semana seguinte à abertura, o encerramento da exposição estrategicamente foi pensado para coincidir com o dia da apresentação final do projeto.

A minha presença na Esdi durante as duas semanas da exposição em cartaz é importante para a execução de qualquer manutenção técnica necessária, assim como repor textos que estão esgotados. Além disso, é especialmente interessante estar na Escola para desenvolver outras conversas sobre o projeto e aprofundar a sua documentação.

Figura 50

Livro de assinaturas.

2.10. Registros do autor



"Nenhuma futilidade será permitida" pretende instigar o pensamento crítico acerca de ideias propagadas por expoentes do design gráfico. A exposição reúne fragmentos de entrevistas e de textos clássicos que remontam desde perspectivas do início do século passado até aquelas da contemporaneidade, assim como seus possíveis desdobramentos. São concepções que ora divergem entre si, ora seguem a mesma linha de raciocínio.

Diante de tamanha multiplicidade, você é convidado a montar o seu próprio conjunto de ideias. Quais são aquelas com as quais você ficou mais intrigado? Aquelas que você gostaria de levar para casa porque adorou? Ou aquelas que você gostaria de discutir em uma mesa de bar com seus amigos? Sinta-se livre para refletir e então reuni-las!

Em uma segunda sala da exposição é apresentado um cartaz que consiste em uma experiência de natureza formal. Isto é, aquela concernente à forma. Esta pode vir a ser a peça chave para uma nova maneira de se pensar design gráfico no atual contexto tecnológico.

Aproveite a exposição!
Fernando Chaves

concepção, curadoria,
design e produção
Fernando Chaves
edição
Noni Geiger
plano
Luiz Leite
recorte em vidro
Ginga Design
iluminação
Alexandre Correia
e Pablo Rodrigues
Par Tecnologia Cênica

apudescritores
Mariana Alves
Noni Geiger
Pedro de Souza
Zoy Anastasiadis
Rodolfo Capeto
Washington Dias Lessa
Sílvia Steinberg
Helena de Barros
Glória Alcibio
Marcos Martins
Anna Rosenblum
Wendy Haggé
Luiz Saboya
Almir Mirabeau
Denise Trippio
Fernando Pinheiro
Chris Calvert
Marcos Leme
Marlene Ivey
Morgan Rogers
Kate Simons
Christina Orskovich

Alice Lichtenhaller
Ian Munteanu
Mariana Batista
Marina Lebach
Patricia Chaves
Rafaela Garcia
Carlos dos Santos
Flora de Carvalho
Diana Dias
Andrea Pech
Marina Almeida
Camilla Barboza
Lucas Pellegrineti
Rafael Costa
Tiago Lombardi
Val de Castro
Luana Medeiros
Rebeca Liberatori
Luiza Bandeira
Isadora Barreto
Jefferson Domingos
Wallace Januário





8 Eu realmente acho que o maior desafio que enfrenta um designer não é a busca por novidade estilística, mas se confrontar com o fato de que grande parte do trabalho que fazemos tem muito pouco conteúdo, muito pouco que realmente envolveria as pessoas normais em um nível humano. Então nos divertimos ao dar estilo ao que nos é entregue, e o mundo em geral continua a ir para o inferno.

6 Você faz algo que ninguém odeia, ninguém teme. Então, eu estou interessado em coisas, estranheza, insanidade, vulnerabilidade. É nisso que prestamos atenção. Nós não falamos sobre aviões voando; sobre eles caírem.

20 Eu não vou concordar com o argumento de que o ornamento aumenta o prazer da vida de uma pessoa culta, ou o argumento que se faz com as palavras: "Mas se o ornamento é bonito!..." Para mim, e para todas as pessoas cultas, ornamento não aumenta os prazeres da vida

13 Não basta saber desenhar bem, tem de desenhar com conceito, com o uso adequado das propostas. Veja o exemplo da Copa: aquele rosto com a mão na cara parece estar envergonhado. Tanto o logo da Copa quanto o das Olimpíadas de 2016 não estão de acordo.

6 Se você começa amarrado, é realmente difícil bagunçar depois [...] Jogue-se no vazio e só comece com o que você está interessado. Você sempre pode aplicar sistemas de organização e necessidades de produção depois, mas você não pode começar com um grid restrito, dispor o texto em apenas um corpo e um peso e esperar muito para acontecer.

NENHUMA FUTILIDADE SERÁ PERMITIDA

Monte a sua coleção aqui!

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 20



de você. Uma delas é de ouro
 es mais requintados. O outro é
 no uma bolha, e tão transparente
 de acordo com a sua escolha de
 ão um apreciador de vinho.

15

O livro será a expressão futurista da nossa consciência futurista. Eu sou contra o que é conhecido como a harmonia de uma composição. Quando necessário, devemos utilizar três ou quatro colunas em uma página e vinte diferentes fontes tipográficas. Nós devemos representar percepções ríspidas em itálico e expressar um grito em negrito... uma representação tipográfica nova, pictórica, nascerá na página impressa.

Eu realmente
 desenho que entro
 novidade estilística, mas
 confrontar com o fato de que
 grande parte do trabalho que
 fazemos tem muito pouco
 conteúdo, muito pouco que
 realmente envolveria as
 pessoas normais em um nível
 humano. Então nos divertimos
 ao dar estilo ao que nos é
 entregue, e o mundo em geral
 continua a ir para o inferno.

16

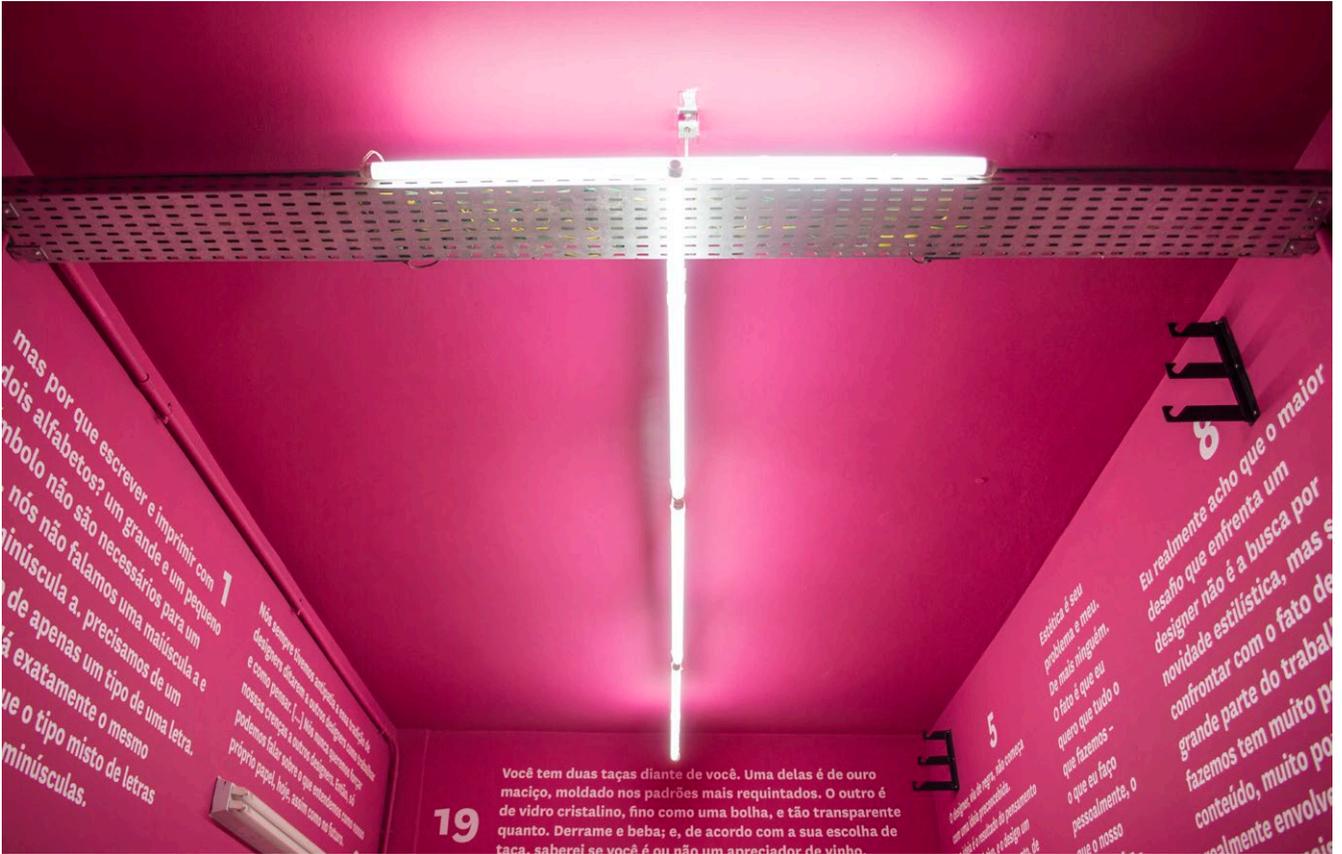
Quando você faz algo que ninguém odeia, ninguém
 ama também. Então, eu estou interessado em
 imperfeições, estranheza, insanidade,
 imprevisibilidade. É nisso que prestamos atenção
 de fato. Nós não falamos sobre aviões voando;
 falamos sobre eles caírem.

20

Eu não vou concordar
 prazer da vida de
 as palavras de
 pessoas

6

se
 di
 va
 in
 si
 de
 co
 te



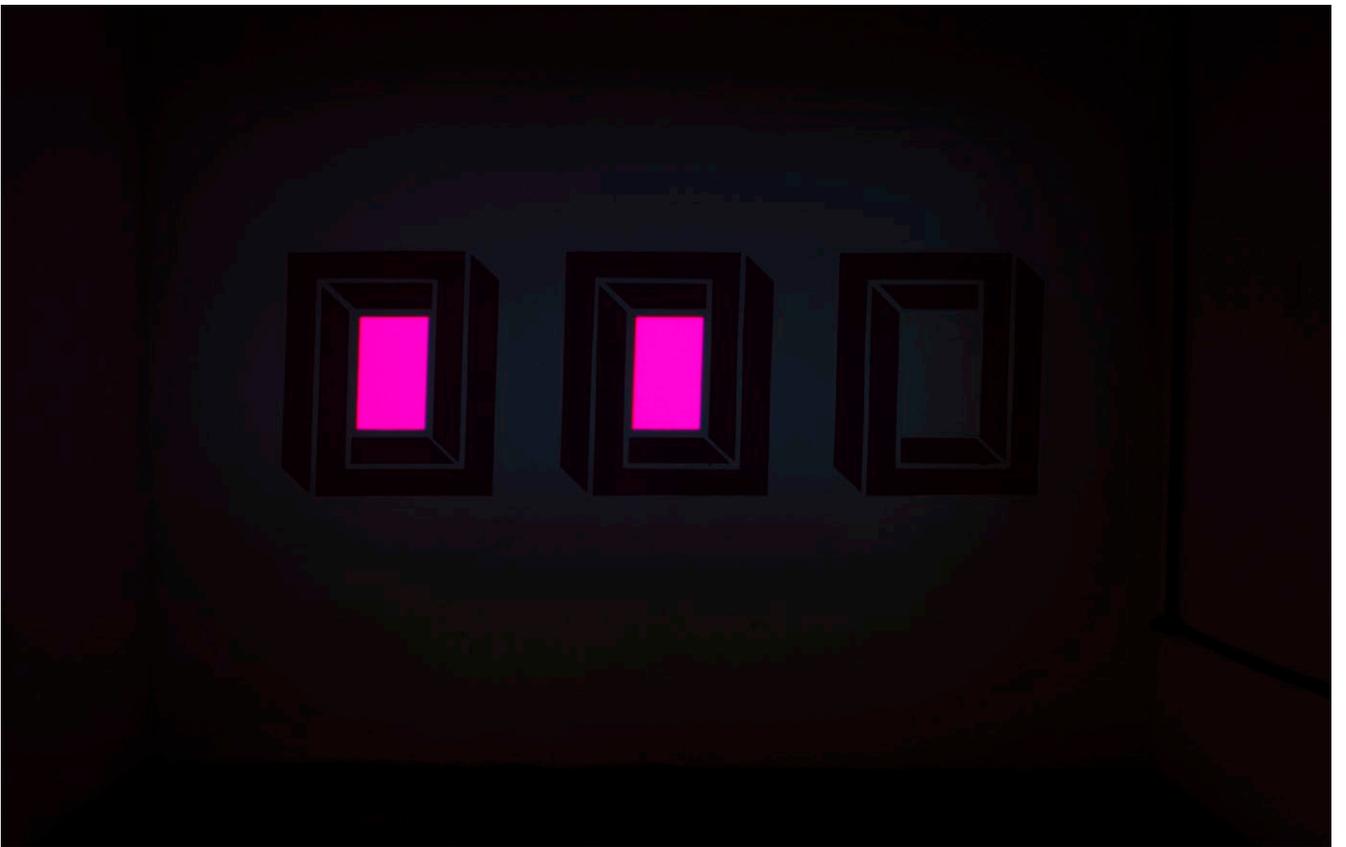
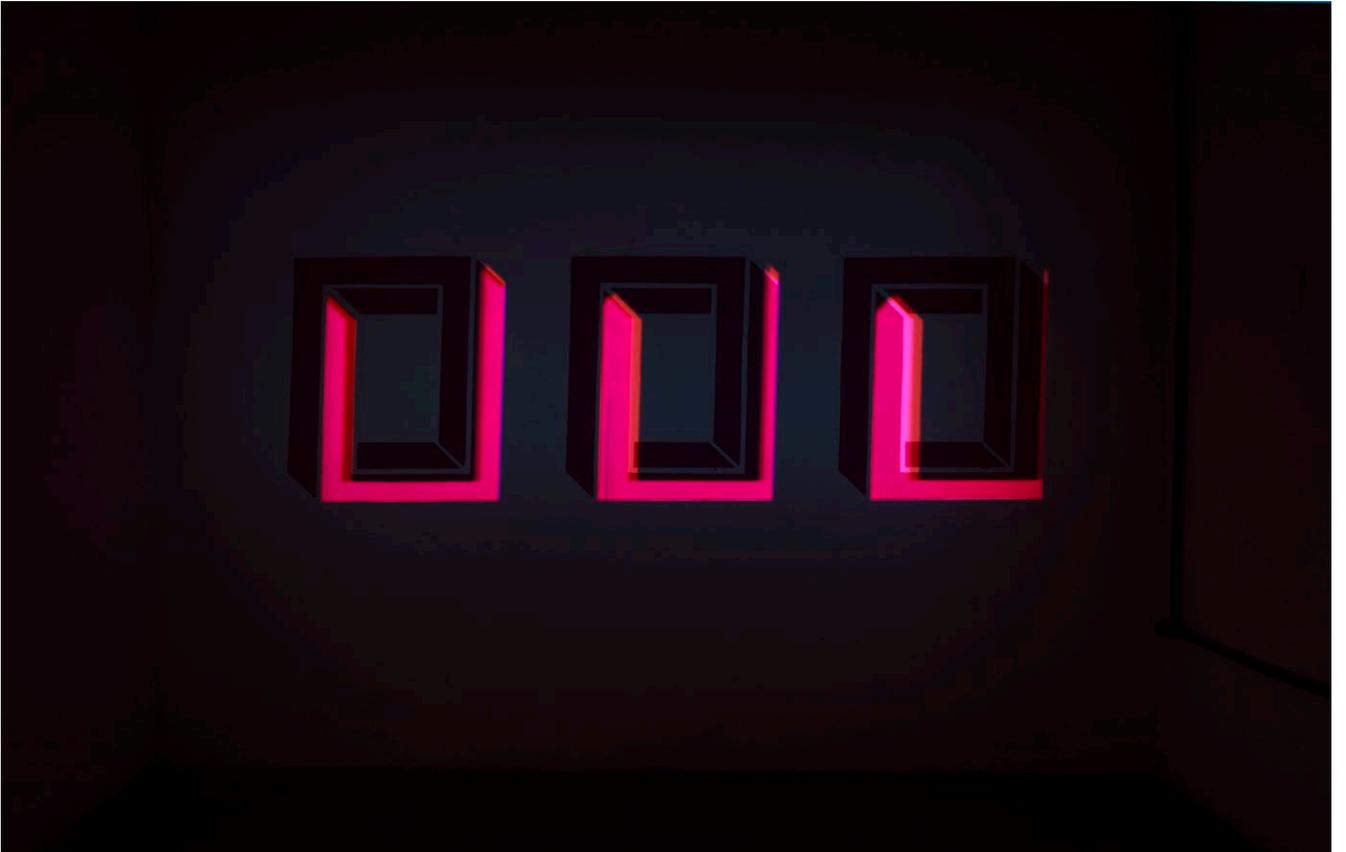
tar
a quanto o
de acordo.

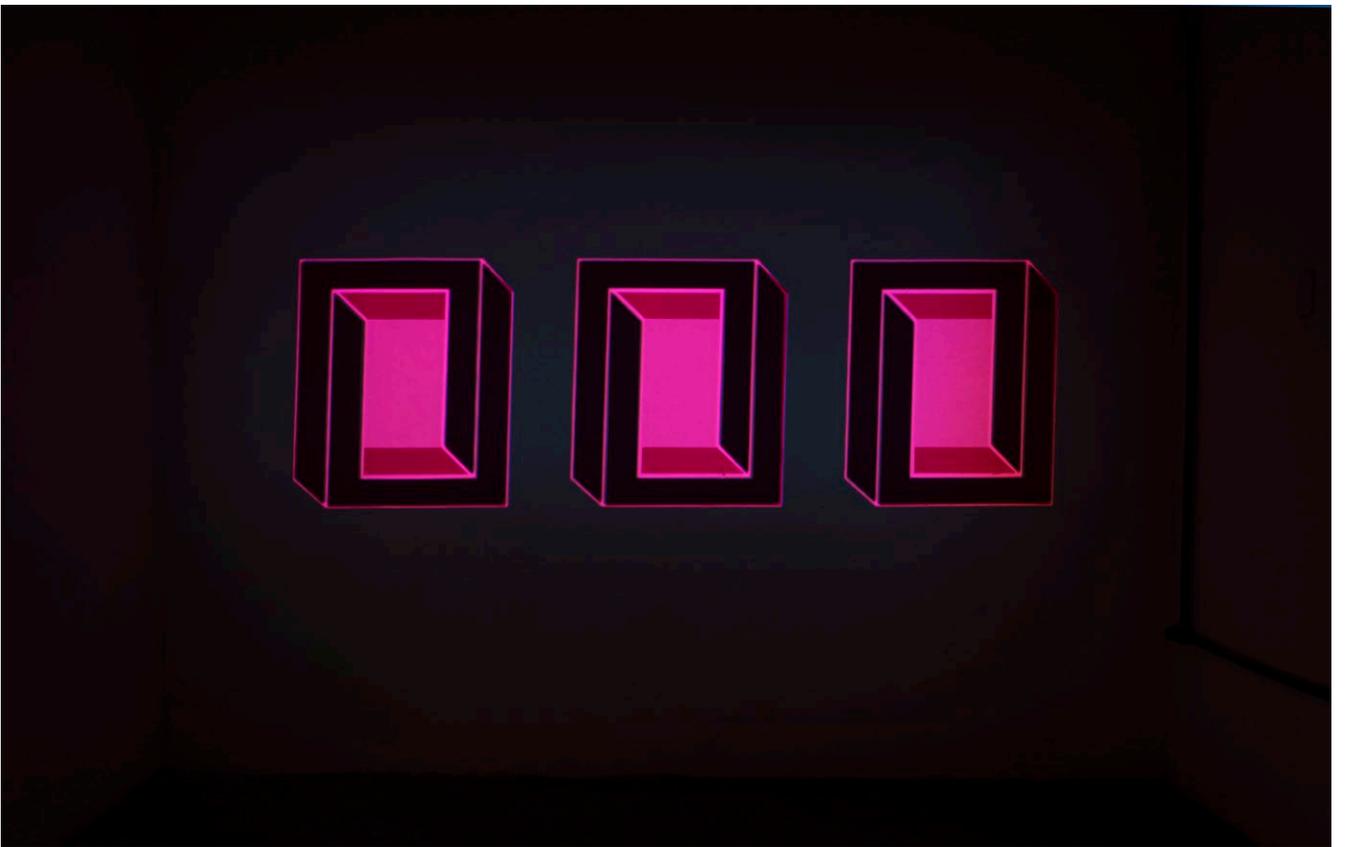
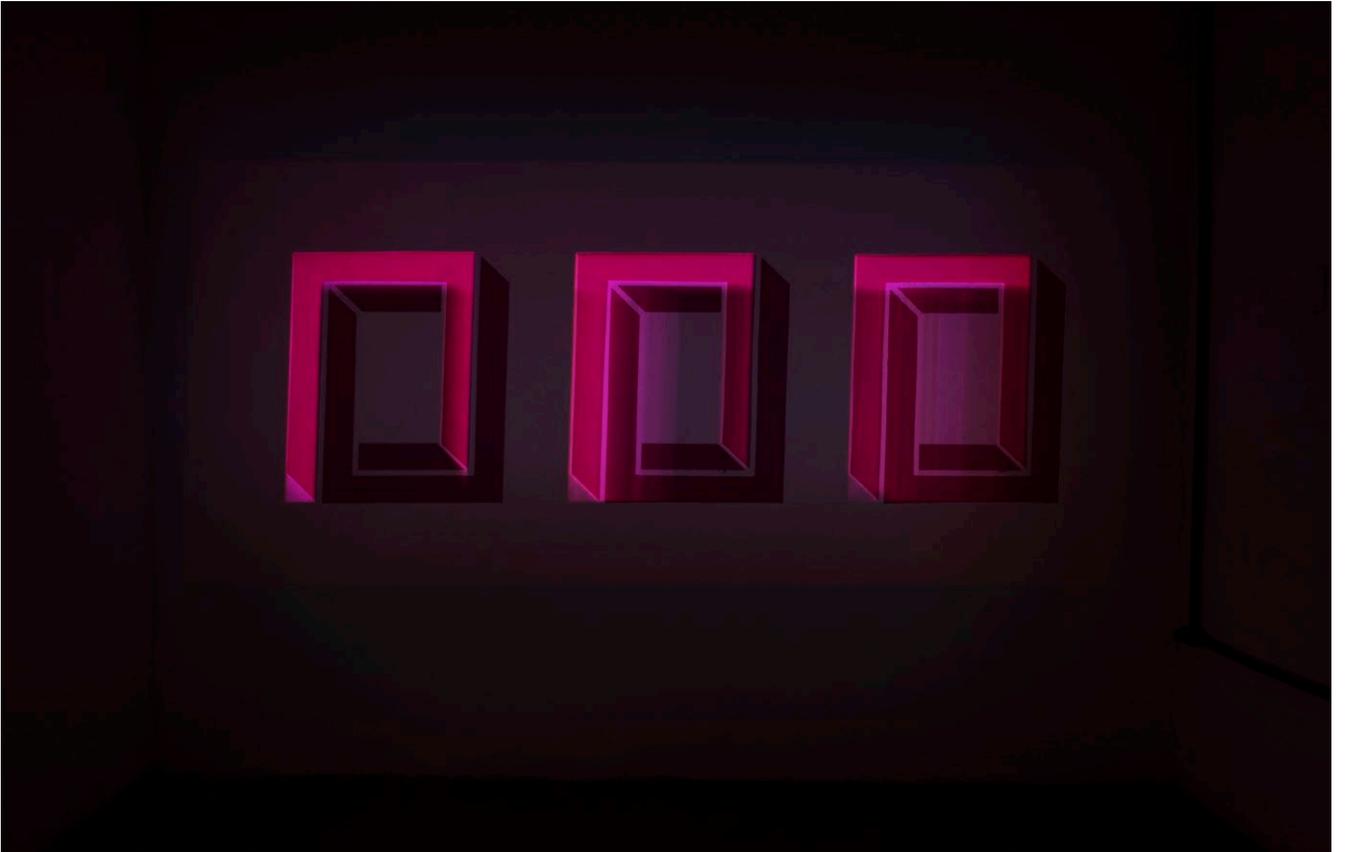
realmente
Jogue-se no
e você está
ode aplicar
necessidades
ocê não pode
to, dispor o
e um peso e
cer.

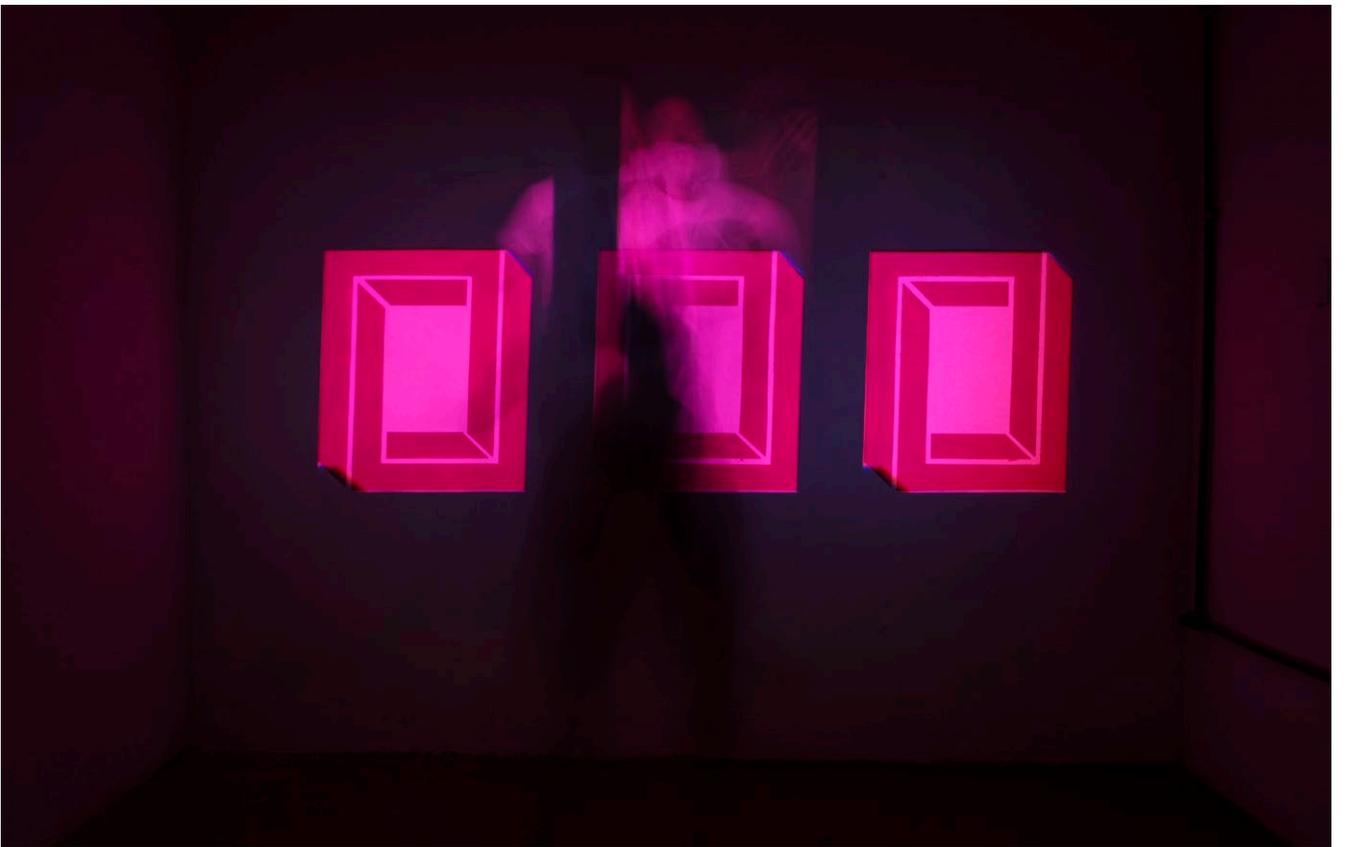
17

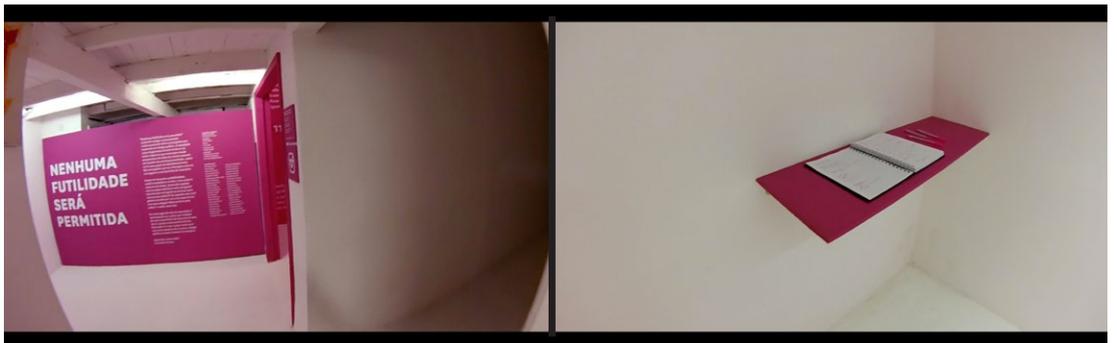
s











Conclusão

Este projeto de conclusão de curso foi desenvolvido em duas frentes. Uma teórica, que teve como objetivo ponderar determinados momentos da história do design gráfico em que a atuação e a influência de pensamentos de grandes designers conseguiram criar novos paradigmas na atividade, e uma prática, que buscou estimular a reflexão acerca de ideias propagadas por expoentes do design gráfico. Como suporte para estimular as discussões envolvidas no trabalho, foi desenvolvido um projeto de uma exposição efetivamente realizada na Esdi.

A concretização deste projeto não foi feita em momento algum senão no dia 27 de novembro de 2014. Nesse dia, ocorreu a abertura da “Nenhuma futilidade será permitida”, a qual integrou o “Arremate”, e recebeu, só nesta primeira noite, entre 120 e 150 pessoas, público que contribuiu para criar um campo de crítica coletiva no meio acadêmico, um dos maiores objetivos desse trabalho. Muito além de apenas visitar a exposição, os visitantes participaram dela ativamente: leram e discutiram o conteúdo da curadoria feita por mim; expuseram suas impressões sobre a concepção, montagem e design do projeto; e compartilharam informações como critérios de seleção para suas próprias curadorias. O público foi, sem dúvida, peça-chave para o sucesso deste trabalho.

Embora a exposição na Esdi tenha seu término programado para o dia 11 de dezembro de 2014, há a ambição de levá-la a outros espaços no futuro. Isso oferecerá a oportunidade de difundir, em escala maior, as discussões que o projeto aborda.

Para mim, a importância desse projeto está, inclusive, no envolvimento que tive em todas as fases dele. Desde a concepção, curadoria, design gráfico, design de exposição e produção até etapas como a instalação do recorte em vinil e iluminação. Assim, esse trabalho me proporcionou importantes experiências que farão parte da minha formação como designer gráfico.

Por último, em um determinado momento do ano, a orientadora do projeto, Noni Geiger, disse algo que, sem dúvida, foi um dos maiores ensinamentos que obtive durante o decorrer deste projeto: segundo Noni, eu precisava, sobretudo, ter coragem para enfrentar os desafios que esse projeto de conclusão me apresentava. Eram empreitadas que envolviam, entre outras coisas, a decisão pela reforma do estúdio de fotografia e a pintura dele, fundamentais para a realização adequada do projeto da exposição. Acredito, portanto, que o “Nenhuma futilidade será permitida” foi movida por esse pensamento desafiador e estimulante, sem o qual, talvez, não tivessem se concretizado tantos aspectos inerentes à complexidade do projeto.

Referências bibliográficas

Artigos

ANDREW, Blauvelt. *The Persistence of Posters*. In: Graphic Design: Now in Production, Walker Art Center, 2011.

GEIGER, Noni. *Design and the street*, p.205-209. In: FARIAS, Priscila; CALVERA, Anna; BRAGA, Marcos & SCHINCARIOL, Zuleica (Eds.). *Design frontiers: territories, concepts, technologies*. São Paulo: Blucher, 2012.

CAMARGO, Iara Pierro de; VELLOSO, Leandro M. R. *Search for meaning: a study on the Cranbrook Academy of Art's Graphic Design Department*, p. 51-55 . In: Farias, Priscila Lena; Calvera, Anna; Braga, Marcos da Costa & Schincariol, Zuleica (Eds.). *Design frontiers: territories, concepts, technologies*. São Paulo: Blucher, 2012.

ROCK, Michael. *Fuck Content*. In: *Multiple Signatures: On Designers, Authors, Readers and Users*. New York: Rizzoli International, 2013.

SOUZA, Pedro Luís Pereira de. *Proposta para projeto de graduação de 2014*.

Livros

BARBOSA, Gustavo; RABAÇA, Carlos. *Dicionário de Comunicação*. Rio de Janeiro: Codecri, 1978.

BARNICOAT, John. *A Concise History of the Poster*. Londres: Thames & Hudson, 1972.

BIERUT, Michael, et al. (Eds.). *Looking Closer 3: Classic Writings on Graphic Design*. New York: Allworth Press, 1994.

HELLER, Steven. *Design Literacy, Understanding Graphic Design*. New York: Allworth Press, 2004.

HOLLIS, Richard. *Graphic Design: A Concise History*. London: Thames & Hudson, 2001 (segunda edição)

MAEDA, John. *The laws of simplicity: design, technology, business, life*. Mass.: The MIT Press, 2006.

MEGGS, Phillip; PURVIS, Alston. *História do Design Gráfico*. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.

PAZ, Octavio. *Ver e usar: arte e artesanato*. *Convergências: ensaios sobre arte e literatura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.

POYNOR, Rick; CLIBBOM, Edward (Eds.). *Typography Now: The Next Wave*. London: Booth Clibbom Editions, 1991.

POYNOR, Rick. *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*. London: Laurence King, 2003 (sexta edição).

VIGNELLI, Massimo. *The Vignelli Canon*. Baden, Switzerland: Lars Muller Publishers, ca 2008.

WEINGART, Wolfgang. *Typography*. Baden, Switzerland: Lars Müller Publishers, 2000, p.112.

Lista de figuras

Figura 1 — página 12. Panfleto de anúncio de *Two Extraordinary Individuals*.

Impresso por Schulze e Dean, Inglaterra, 1811-1820.

Disponível em: <www.vam.ac.uk/content/articles/d/development-of-circus-acts> Acesso em out. 2014.

Figura 2 — página 12. Pôster que anuncia a venda da pele de um elefante, 1826.

Disponível em: <www.vam.ac.uk/content/articles/d/development-of-circus-acts> Acesso em out. 2014.

Figura 3 — página 13. Pôster *Yvette Guilbert*, de Jules Chéret, 1891.

Disponível em: <www.wikiart.org/en/jules-cheret/yvette-guilbert-1891> Acesso em out. 2014.

Figura 4 — página 13. Anúncio de óleos e gorduras *Uncle Sam Supplying the World with Berry Brothers Hard Oil Finish*, impresso por Calvert Companhia Litográfica, EUA, 1891.

Disponível em: <www.flickr.com/photos/boston_public_library/9404719298/in/photostream>

Acesso em out. 2014.

Figura 5 — página 14. Página do *Le Figaro*, 20 de fevereiro de 1909, com o primeiro Manifesto Futurista.

Disponível em: <www.wuz.it/mm/3167/00229982_b.jpg> Acesso em out. 2014.

Figura 6 — página 15. Poema sonoro que retrata a Batalha de Adrianópolis, de Filippo Marinetti, 1912.

Disponível em: <www.storiadigitale.zanichellipro.it/A15/out/2014> Acesso em out. 2014.

Figura 7 — página 15. Capa da revista *Ode to the 20th Century*, de Fortunato Depero, 1929

Disponível em: <www.my-berlin.club/page/referatsvorschlage.html> Acesso em out. 2014.

Figura 8 — página 15. Cartaz *Bata os brancos com a cunha vermelha*, de El Lissitzki, 1919.

Disponível em: <www.historiadocartaz.weebly.com/o-iniacutecio-do-seacuteculo-xx.html>

Acesso em out. 2014.

Figura 9 — página 17. Cartaz *Kunstredit*, de Wolfgang Weingart, 1976/77.

Disponível em: <www.designishistory.com/1960/wolfgang-weingart> Acesso em out. 2014.

Figura 10 — página 17. Cartaz *Kunstredit*, de Wolfgang Weingart, 1979.

Disponível em: <www.gemwelsherblog.wordpress.com/2012/01/06/564> Acesso em out. 2014.

Figura 11 — página 17. Capa da revista *Wet*, de April Greiman e Jayme Odgers, EUA, 1979.

Disponível em: <www.global.britannica.com/EBchecked/topic/1080159/April-Greiman>

Acesso em out. 2014.

Figura 12 — página 17. Página do *French Currents of the Letter of the Visible Language Journal*.

Disponível em: <www.designarchives.aiga.org/visible-language-french-currents-of-the-letter-research-journal/1> Acesso em out. 2014.

Figura 13 — página 19. Relatório de processo.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 14 — página 19. Mapa do processo de design.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 15 — página 20. Teste e primeira apresentação do Intersection.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 16 — página 21. Seleção dos textos sendo realizada.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 17 — página 24. Paredes da primeira sala com medidas.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 18 — página 24. Planta esquemática sem medidas fornecida pela direção da Escola.
Fonte: Acervo da Esdi.

Figura 19 — página 25. Processo de criação do modelo na oficina de materiais da Esdi.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 20 — página 26. Teste de configuração dos textos.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 21 — página 27. Configuração final dos textos.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 22 — página 28. Configuração final dos textos no modelo.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 23 — página 29. Exemplo de texto em tamanho 1:1.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 24 — página 30. Desenho esquemático do fluxo da exposição.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 25 — página 32. Processo de fabricação do totem.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 26 — página 33. Estúdio de fotografia antes da reforma.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 27 — página 34. Estúdio de fotografia no dia 28 de outubro de 2014.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 28 — página 34. Estúdio de fotografia no dia 30 de outubro de 2014.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 29 — página 34. Estúdio de fotografia no dia 3 de novembro de 2014.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 30 — página 35. Estúdio de fotografia no dia 4 de novembro de 2014.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 31 — página 35. Estudo de legibilidade e dimensionamento no dia 14 de novembro de 2014.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 32 — página 36. Pintura dos elementos de apoio no dia 14 de novembro de 2014.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 33 — página 37. Instalação dos recortes no dia 21 de novembro de 2014.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 34 — página 38. Dan Flavin, *untitled (in honor of Harold Joachim)* 3, 1977, rosa, amarelo, azul e verde luzes fluorescentes (244 cm).
Disponível em: <www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=4056030> Acesso em out. 2014.

Figura 35 — página 38. Dan Flavin, *the nominal three (to William of Ockham)*, 1963, luz fluorescente branca (244 cm).
Disponível em: <www.ryannbosetti.com/2009/12/hi-dan-flavin/> Acesso em out. 2014.

Figura 36 — página 39. Segunda apresentação do Intersection.
Dessa vez, na Esdi, no dia 5 de junho de 2014.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 37 — página 40. Instalação do Intersection no dia 24 de novembro de 2014.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 38 — página 41. Cartaz na Fundação Progresso.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 39 — página 42. Site antes da abertura da exposição..
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 40 — página 43. Imagens extraídas do teaser.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 41 — página 44. Captura de tela do evento na rede social Facebook.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 42 — página 45. Previsão do tempo do portal Clima Tempo para o dia 27 de novembro de 2014.
Disponível em: <www.climatempo.com.br/previsao-do-tempo/litoral/802/riodejaneiro-rj>
Acesso em 26 nov. 2014.

Figura 43 — página 45. Vídeo do portal Clima Tempo no qual afirma-se que o Rio de Janeiro tinha uma bolha de chuva prestes a estourar sobre a cidade no dia 27 de novembro de 2014.
Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=5jQSD9N2nB4> Acesso em 26 nov. 2014.

Figura 44 — página 46. Registro do Arremate.
Fonte: Foto de Gabriel Borges.

Figura 45 — página 47. Registro do Arremate.
Fonte: Foto de Gabriel Borges.

Figura 46 — página 48. Registro do Arremate.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 47 — página 49. Registro do Arremate.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 48 — página 50. Registro do público no dia 27 de novembro de 2014.
Fonte: Visitantes da exposição.

Figura 49 — página 51. Registro do público no dia 27 de novembro de 2014.
Fonte: Visitantes da exposição.

Figura 50 — página 52. Livro de assinaturas.
Fonte: Elaborada pelo autor.

Anexos

Texto de abertura da exposição

“Nenhuma futilidade será permitida” pretende instigar o pensamento crítico acerca de ideias propagadas por expoentes do design gráfico. A exposição reúne fragmentos de entrevistas e de textos clássicos que remontam desde perspectivas do início do século passado até aquelas da contemporaneidade, assim como seus possíveis desdobramentos. São concepções que ora divergem entre si, ora seguem a mesma linha de raciocínio.

Diante de tamanha multiplicidade, você é convidado a montar o seu próprio conjunto de ideias. Quais são aquelas com as quais você ficou mais intrigado? Aquelas que você gostaria de levar para casa porque adorou? Ou aquelas que você gostaria de discutir em uma mesa de bar com seus amigos? Sinta-se livre para refletir e então reuni-las!

Em uma segunda sala da exposição é apresentado um cartaz que consiste em uma experiência de natureza formal, isto é, aquela concernente à forma. Esta pode vir a ser a peça chave para uma nova maneira de se pensar design gráfico no atual contexto tecnológico.

Aproveite a exposição!
Fernando Chaves

Textos da curadoria

1. Herbert Bayer, 1939

but why do we write and print with two alphabets? a large and a small sign are not necessary for one sound. we do not speak a capital a and a small a. we need a one-letter type alphabet. it gives us exactly the same result as the mixed type of capitals and lower-case letter.

mas por que escrever e imprimir com dois alfabetos? um grande e um pequeno símbolo não são necessários para um som. nós não falamos uma maiúscula a e uma minúscula a. precisamos de um alfabeto de apenas um tipo de uma letra. isso nos dá exatamente o mesmo resultado que o tipo misto de letras maiúsculas e minúsculas.

BIERUT, Michael, et al. (Eds.). *Looking Closer 3: Classic Writings on Graphic Design*. New York: Allworth Press, 1994.

2. John Maeda, 2000

I've been lucky because as soon as I develop a certain style, my wife will say: "Oh, you're doing the same thing over and over again. That looks pretty silly now, doesn't it?" It's a challenge, because I can't rely on one trick. People can rely on one trick if they are using a computer because the trick is so instantaneous. Once you make that trick, you just press a button and it happens again. It can ruin your brain. I like to think about making the trick, then discarding it and starting over again. I might be influenced by it, but not be stuck in that same mode. It's a goal.

Eu tenho tido sorte porque, assim que eu desenvolvo um certo estilo, minha mulher diz: “Ah, você está fazendo a mesma coisa mais uma vez. Isso parece muito bobo agora, não acha?” Isso é um desafio, porque eu não posso confiar em um truque. As pessoas podem contar com um truque se o estiverem usando um computador porque o truque é tão instantâneo. Uma vez que você fez esse truque, basta pressionar um botão e ele volta a acontecer. Isso pode arruinar o seu cérebro. Eu gosto de pensar em fazer o truque, então descartá-lo e começar tudo de novo. Eu posso ser influenciado por ele, mas não ficar preso no mesmo método. Isto é uma meta.

Disponível em: <www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-john-maeda> Acesso em ago. 2014.

3. Josef Muller Brockmann, 1995

No great work is created without material rules, without knowing about stress ratios or the laws of perception. Sometimes I would set my students to an introductory exercise of depicting a dam burst typographically to bring out the difference between expressive and informative design. We always got interesting, and occasionally hilarious, results. Tomorrow or in ten or twenty years' time aesthetic tastes will have changed, but laws last and are independent of time.

Nenhum grande projeto é criado sem regras significantes, sem saber sobre relações de tensões ou leis da percepção. Às vezes eu propunha aos meus alunos um exercício introdutório de representar tipograficamente o estouro de uma represa para expor a diferença entre design expressivo e informativo. Nós sempre tivemos resultados interessantes, e ocasionalmente hilários. Amanhã ou daqui a dez ou vinte anos, gostos estéticos terão mudado, mas as leis duram e são independentes do tempo.

Disponível em: <www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-josef-muller-brockmann>
Acesso em ago. 2014.

4. Neville Brody, 1992

There are two sides to Modernism, one of which I wholly support, which is that modern communications should be humanistic, expressive and benefit the people. The side I don't adhere to is the fascistic one that dictates and expects everyone to conform. I will do anything to support individual means of expression and if this means there are a million typefaces, I'll support that, because I think people should have as much choice as possible. If the choice doesn't exist, people should be allowed to make their own. The ability to design typefaces on the Macintosh is a true revolution. It will terrify ardent Modernists, but we're moving into a new kind of modernism – the modernism of the individual, where the individual has access to the means of communication. It means that design is no longer a kind of temple. Everyone should be taught how to communicate visually.

Há dois lados do modernismo, um dos quais eu apoio totalmente, que é que a comunicação moderna deve ser humanista, expressiva e beneficiar as pessoas. O lado que eu não aprovo é o fascista que ordena e espera que todos se conformem. Eu farei qualquer coisa para apoiar individuais meios de expressão e, se isso significa que há um milhão de fontes tipográficas, eu vou apoiar isso, porque eu acho que as pessoas devem ter o máximo de escolha possível. Se a escolha não existe, as pessoas devem ter a possibilidade de fazer a sua própria. A capacidade de projetar fontes no Macintosh é uma verdadeira revolução. Isso irá aterrorizar modernistas ardentes, mas estamos caminhando para um novo tipo de modernismo – o modernismo do indivíduo, onde o indivíduo tem acesso aos meios de comunicação. Isso significa que o design não é mais uma espécie de templo. Todos devem ser ensinados a se comunicar visualmente.

Disponível em: <www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-neville-brody>
Acesso em ago. 2014.

5. Paul Rand, 1946

The designer does not, as a rule, begin with a preconceived idea. His idea is the result of subjective and objective thought, and the design a product of the idea. In order, therefore, to achieve an honest and effective solution he necessarily passes through some sort of mental process. Consciously or not, he analyzes, interprets, translates. He improvises, invents new techniques and combinations. He coordinates and integrates his material so that he may restate his problem in terms of ideas, pictures, forms, and shapes. He unifies, simplifies, eliminates superfluities. He symbolizes, abstracting from his material by association and analogy. He intensifies and reinforces his symbol with appropriate accessories to achieve clarity and interest. He draws upon instinct and intuition. He considers the spectator, his feelings and predilections.

O designer, via de regra, não começa com uma ideia preconcebida. Sua ideia é o resultado do pensamento subjetivo e objetivo, e o design um produto da ideia. A fim, portanto, de alcançar uma solução honesta e eficaz, ele necessariamente passa por algum tipo de processo mental. Conscientemente ou não, ele analisa, interpreta, traduz. Ele improvisa, inventa novas técnicas e combinações. Ele coordena e integra o seu material para que ele possa reafirmar seu problema em termos de ideias, imagens, formas e superfícies. Ele unifica, simplifica, elimina o supérfluo. Ele simboliza, abstraíndo de seu material por associação e analogia. Ele intensifica e reforça o seu símbolo com os acessórios adequados para alcançar clareza e interesse. Ele baseia-se instinto e intuição. Ele considera o espectador, seus sentimentos e preferências.

Disponível em: <www.paul-rand.com/foundation/books_print1997/#.U_04sbywLLY> Acesso em ago. 2014.

6. April Greiman, 2009

If you start off tidy, it's really hard to get messy after [...] Leap into the void and just start with what you're interested in. You can always apply ordering systems and production needs after, but you can't start with a tidy grid, pour text in with one size type and one weight and expect too much to happen.

Se você começa amarrado, é realmente difícil bagunçar depois [...] Jogue-se no vazio e só comece com o que você está interessado. Você sempre pode aplicar sistemas de organização e necessidades de produção depois, mas você não pode começar com um grid restrito, dispor o texto em apenas um corpo e um peso e esperar muito para acontecer.

Disponível em: <www.idsgn.org/posts/design-discussions-april-greiman-on-trans-media> Acesso em ago. 2014.

7. Paula Scher, 2010

The thing I do – which is why I became less interested in style and more interested in finding a way to do it – is to create expressionist typography. Words have meaning and typography has feeling. When you put them together it's a spectacular combination. I think the reason I responded so negatively to Helvetica way back when was that it neutralises feeling. A Modernist would argue that that's terrific because then the words speak and you're not influencing the content by creating disorder with them. It's almost like an understood, generic form... that you can say OK take the words as they are because they're laid out very clearly in Helvetica. All other styles imbue the words with a shade or meaning, which changes them, which is where I think all the fun is!

A coisa que eu faço – motivo pelo qual eu me tornei menos interessada em estilo e mais interessada em encontrar uma maneira de fazê-lo – é a criação de tipografia expressionista. Palavras têm significado e tipografia tem sentimento. Quando você as coloca juntas, é uma combinação espetacular. Eu acho que a razão pela qual eu respondi de forma tão negativa à Helvetica há muito tempo foi o sentimento de neutralidade dela. Um modernista diria que isso é fantástico, porque então as palavras falam e você não está influenciando o conteúdo criando desordem com ele. É quase como uma forma entendida ou genérica... que você pode dizer OK pegue as palavras como elas são, porque elas são dispostas de forma muito clara em Helvetica. Todos os outros estilos atribui as palavras um tom ou significado, o que as transforma, que é onde eu acho que toda a diversão está!

Disponível em: <www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-paula-scher> Acesso em ago. 2014.

8. Michael Bierut, 1997

I really think the biggest challenge that faces a designer isn't the quest for stylistic novelty, but coming to grips with the fact that so much of the work we do has very little content, very little that would actually engage normal people on a human level. So we amuse ourselves by styling what we've been handed, and the world at large continues to go to hell.

Eu realmente acho que o maior desafio que enfrenta um designer não é a busca por novidade estilística, mas se confrontar com o fato de que grande parte do trabalho que fazemos tem muito pouco conteúdo, muito pouco que realmente envolveria as pessoas normais em um nível humano. Então nos divertimos ao dar estilo ao que nos é entregue, e o mundo em geral continua a ir para o inferno.

Disponível em: <www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-michael-bierut> Acesso em ago. 2014.

9. Experimental Jetset, 2014

We find it hard to define what the role of the designer should be. We have always disliked this tradition of designers dictating to other designers how to work and how to think. In all our interviews, we have always tried to emphasize that our views are strictly personal. We never want to force our beliefs onto other designers. So we only can talk about what we see as our own role, today as well as in the future. [...] The role we try to fulfill—or, better said, the obligation we feel—is to design in such a way that the reader (or viewer, or spectator) is constantly aware of the fact that he or she is looking at something human-made: an object that is made by humans, and thus can also be changed by humans.

Achamos difícil definir o que o papel do designer deve ser. Nós sempre tivemos antipatia a essa tradição de designers ditarem a outros designers como trabalhar e como pensar. Em todas as nossas entrevistas, sempre procuramos enfatizar que nossas opiniões são estritamente pessoais. Nós nunca queremos forçar nossas crenças a outros designers. Então, só podemos falar sobre o que entendemos como nosso próprio papel, hoje, assim como no futuro. [...] O papel que nós tentamos cumprir – ou, melhor dito, a obrigação que sentimos – é conceber de tal forma que o leitor (ou observador, ou espectador) está constantemente ciente do fato de que ele ou ela está olhando algo feito pelo homem: um objeto que é feito por seres humanos, e, assim, também pode ser alterado por seres humanos.

Disponível em: <www.blogs.walkerart.org/design/2014/03/04/jon-sueda-experimental-jetset-speculative-graphic-design> Acesso em ago. 2014.

10. Josef Muller Brockmann, 1995

These typefaces [designed for Neville Brody's Fuse] are not suitable for advertisements and posters. They are exceptions to the rule and individual cases are not a basis for teaching graphic design. These alphabets are confused, aesthetically lacking and bad. Playing around is always an excuse for too little understanding, which makes people fall back on imagination and speak of artistic freedom, inspiration and good ideas. Such typefaces are interesting as studies in legibility. But I don't see any sense in them. They are a personal attempt to deal with a problem and I find them not only bad but senseless because they lack an area of application.

Estas tipografias [projetadas para a Fuse, de Neville Brody] não são adequadas para anúncios e cartazes. São exceções à regra e os casos individuais não são uma base para o ensino de design gráfico. Estes alfabetos são confusos, esteticamente deficientes e ruins. Divertir-se é sempre uma desculpa para pouquíssima compreensão, o que faz com que as pessoas recorram à imaginação e falem de liberdade artística, inspiração e boas ideias. Tais tipografias são interessantes como estudos em legibilidade. Mas eu não vejo qualquer sentido nelas. Elas são uma tentativa pessoal de lidar com um problema e eu não as acho apenas ruins, mas sem sentido, porque eles não têm uma área de aplicação.

Disponível em: <www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-josef-muller-brockmann> Acesso em ago. 2014.

11. Chris Dixon, 2013

You reach a point where you realise you're not always right, in fact, there really is no right or wrong, you just keep trying stuff until it clicks. I've never gone at it like 'this is exactly what it needs to be.' I've learned to go with the journey and see where we land.

Você chega a um ponto em que você percebe que você não está sempre certo, de fato, não há realmente nenhum certo ou errado, você continua tentando coisas até ouvir um clique. Eu nunca fui disso “isto é exatamente o que isso precisa ser.” Eu aprendi a viajar e então ver onde vamos pousar.

Disponível em: <www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-chris-dixon> Acesso em ago. 2014.

12. Ken Garland, 2007

A style shouldn't impose; it should always, as it were, arrive, be taken in, absorbed. [...] The Nazis had the most effective corporate identity there has ever been – this should warn us. That evil, horrible regime had this superlative corporate identity in which they didn't tolerate any diversity. Everything was to be subjugated to this form. And this is the forerunner of what we have now: we are faced with this inhuman imposition of imagery when what we really want is to celebrate how different we all are.

Um estilo não deve impor; deve sempre, por assim dizer, chegar, ser tomado, absorvido. [...] Os nazistas tiveram a identidade corporativa mais eficaz que já existiu – isso deve alertar-nos. Aquele regime horrível, perverso, tinha essa identidade corporativa suprema na qual não se tolerava qualquer diversidade. Tudo era para ser submetido àquela forma. E este é o precursor do que temos agora: somos confrontados com esta imposição desumana de imagens quando o que realmente queremos é celebrar o quão diferente somos todos nós.

Disponível em: <www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-ken-garland> Acesso em ago. 2014.

13. Alexandre Wollner, 2013

Não basta saber desenhar bem, tem de desenhar com conceito, com o uso adequado das propostas. Veja o exemplo da Copa: aquele rosto com a mão na cara parece estar envergonhado, tanto o logo da Copa quanto o das Olimpíadas de 2016 não estão de acordo.

It's not enough to know how to draw well, you have to draw with concept, with the proper use of briefings. See the example of the World Cup: that face with the hand on the face seems to be embarrassed, both the logotype of the World Cup and the 2016 Olympics don't conform.

Disponível em: <www.designchimarrao.com.br/alexandre-wollner-precursor-do-design-brasileiro> Acesso em ago. 2014.

14. Massimo Vignelli, 2010

Take that disgraceful thing called Emigre magazine. That is a national calamity. It's not a freedom of culture, it's an aberration of culture. One should not confuse freedom with [lack of] responsibility, and that is the problem. They show no responsibility. It's just like freaking out, in a sense. [...] In Malevich, there is great quality. This is why his work is still alive; this is why it's timeless. This [shaking the Emigre page with the typefaces] is garbage, and Emigre is a factory of [typographic] garbage.

Pegue essa coisa vergonhosa chamada revista Emigre. Isso é uma calamidade nacional. Não é uma liberdade de cultura, é uma aberração da cultura. Não se deve confundir liberdade com [falta de] responsabilidade, e esse é o problema. Eles não mostram nenhuma responsabilidade. É como surtar, em certo sentido. [...] Em Malevich, há uma grande qualidade. É por isso que seu trabalho ainda está vivo; é por isso que ele é atemporal. Isso [balançando a página Emigre com as fontes tipográficas] é um lixo, e Emigre é uma fábrica de lixo [tipográfico].

Disponível em: <www.designobserver.com/feature/massimo-vignelli-vs-ed-benguiat-sort-of/15458> Acesso em ago. 2014.

15. Filippo Tommaso Marinetti, 1909

The book will be the futurist expression of our futurist consciousness. I am against what is known as the harmony of a setting. When necessary, we shall use three or four columns to a page and twenty different typefaces. We shall represent hasty perceptions in italic and express a scream in bold type ... a new, painterly, typographic representation will be born on the printed page.

O livro será a expressão futurista da nossa consciência futurista. Eu sou contra o que é conhecido como a harmonia de uma composição. Quando necessário, devemos utilizar três ou quatro colunas em uma página e vinte diferentes fontes tipográficas. Nós devemos representar percepções ríspidas em itálico e expressar um grito em negrito... um representação tipográfica nova, pictórica, nascerá na página impressa.

Disponível em: <www.elab.eserver.org/hflo168.html> Acesso em ago. 2014.

16. Saul Bass, N/A

Aesthetics are your problem and mine. Nobody else's. The fact of the matter is, I want everything we do — that I do personally, that our office does — to be beautiful. I don't give a damn whether the client understands that that's worth anything, or that the client thinks that it's worth anything, or whether it is worth anything. It's worth it to me. It's the way I want to live my life. I want to make beautiful things, even if nobody cares.

Estética é seu problema e meu. De mais ninguém. O fato é que eu quero que tudo o que fazemos – o que eu faço pessoalmente, o que o nosso escritório faz – seja bonito. Eu não dou a mínima se o cliente entende que isso vale alguma coisa, ou se o cliente acha que isso vale qualquer coisa, ou se vale qualquer coisa. Isso vale para mim. É a maneira como que eu quero viver minha vida. Eu quero fazer coisas bonitas, mesmo que ninguém se importe.

Disponível em: <www.openculture.com/2013/01/saul_bass_advice_for_designers.html> Acesso em ago. 2014.

17. Adolf Loos, 1913

I will not subscribe to the argument that ornament increases the pleasure of the life of a cultivated person, or the argument which covers itself with the words: "But if the ornament is beautiful! ..." To me, and to all the cultivated people, ornament does not increase the pleasures of life. If I want to eat a piece of gingerbread I will choose one that is completely plain and not a piece which represents a baby in arms of a horserider, a piece which is covered over and over with decoration. The man of the fifteenth century would not understand me. But modern people will. The supporter of ornament believes that the urge for simplicity is equivalent to self-denial. No, dear professor from the College of Applied Arts, I am not denying myself! To me, it tastes better this way.

Eu não vou concordar com o argumento de que o ornamento aumenta o prazer da vida de uma pessoa culta, ou o argumento que se faz com as palavras: "Mas se o ornamento é bonito! ... "Para mim, e para todas as pessoas cultas, ornamento não aumenta os prazeres da vida. Se eu quiser comer um pedaço de pão de gengibre, vou escolher um que é completamente liso e não uma peça que representa um bebê nos braços de um cavaleiro, uma peça que é coberta mais e mais com a decoração. O homem do século XV não me entenderia. Mas as pessoas modernas irão. O defensor do ornamento acredita que a compulsão por simplicidade é equivalente a auto-negação. Não, querido professor da Faculdade de Artes Aplicadas, não estou me negando! Para mim, isso é melhor desse jeito.

OPEL, Adolf (Ed.). *Ornament and Crime: Selected Essays*. Riverside, Calif.: Ariadne Press. 1998

18. Alan Fletcher, 1991

I'm quite broad about ideas: putting certain colours together could be an idea, or an optical idea. Every job has to have an idea. Otherwise it would be like a novelist trying to write a book about something without really saying anything. I also like ideas that have further jokes – private ideas or jokes. I think the Polaroid poster is quite a good one. We were asked to do something on a new colour film and I thought that idea of a Rorschach test with colours would look quite pretty. What I really liked about it, though, was when someone said to me, "But what does it mean, Alan?" I just shrugged my shoulders and smiled.

Eu sou bastante aberto sobre ideias: colocar determinadas cores em conjunto pode ser uma ideia, ou uma ideia ótica. Todo trabalho tem que ter uma ideia. Caso contrário, seria como um romancista tentando escrever um livro sobre algo sem realmente dizer nada. Eu também gosto de ideias que têm piadas que vão além – ideias privadas ou piadas. Eu acho que o cartaz Polaroid é muito bom. Fomos convidados a fazer algo em um novo filme colorido e eu pensei que a ideia de um teste de Rorschach com cores ficaria resultaria em algo muito bonito. O que eu realmente gostei sobre isso, porém, foi quando alguém me disse: "Mas o que significa isso, Alan?" Eu apenas dei de ombros e sorri.

Disponível em: <www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-alan-fletcher> Acesso em ago. 2014.

19. Beatrice Warde, 1955

You have two goblets before you. One is of solid gold, wrought in the most exquisite patterns. The other is of crystal-clear glass, thin as a bubble, and as transparent. Pour and drink; and according to your choice of goblet, I shall know whether or not you are a connoisseur of wine. For if you have no feelings about wine one way or the other, you will want the sensation of drinking the stuff out of a vessel that may have cost thousands of pounds; but if you are a member of that vanishing tribe, the amateurs of fine vintages, you will choose the crystal, because everything about it is calculated to reveal rather than hide the beautiful thing which it was meant to contain.

Você tem duas taças diante de você. Uma delas é de ouro maciço, moldado nos padrões mais requintados. O outro é de vidro cristalino, fino como uma bolha, e tão transparente quanto. Derrame e beba; e, de acordo com a sua escolha de taça, saberei se você é ou não um apreciador de vinho. Porque, se você é indiferente ao vinho de uma forma ou de outra, você vai querer ter a sensação de beber a coisa de um recipiente que deve ter custado milhares de libras; mas se você é um membro da tribo em desaparecimento, os amantes de relíquias finas, você vai escolher o cristal, porque tudo nele é calculado para revelar ao invés de esconder a coisa linda a que ele foi destinado a conter.

Disponível em: <www.gmunch.home.pipeline.com/typo-L/misc/ward.htm> Acesso em ago. 2014.

20. Tibor Kalman, 1996

We live in a society and a culture and an economic model that tries to make everything look right. Look at computers. Why are they all putty-colored or off-fucking-white? You make something off-white or beige because you are afraid to use any other color - because you don't want to offend anybody. But by definition, when you make something no one hates, no one loves it. So I am interested in imperfections, quirkiness, insanity, unpredictability. That's what we really pay attention to anyway. We don't talk about planes flying; we talk about them crashing.

Vivemos em uma sociedade e uma cultura e um modelo econômico que tenta fazer tudo parecer correto. Olhe para computadores. Por que eles são todos cor de massinha ou off-fucking-white? Você faz algo off-white ou bege porque você tem medo de usar qualquer outra cor – porque você não quer ofender ninguém. Mas, por definição, quando você faz algo que ninguém odeia, ninguém ama. Então, eu estou interessado em imperfeições, estranheza, insanidade, imprevisibilidade. É realmente nisso que prestamos atenção. Nós não falamos sobre aviões voando; falamos sobre eles caírem.

Disponível em: <www.archive.wired.com/wired/archive/4.12/kalman.html> Acesso em ago. 2014.

