

ESCOLA
SUPERIOR
DE MEDIA
ARTES
E DESIGN
POLITÉCNICO
DO PORTO

P.PORTO

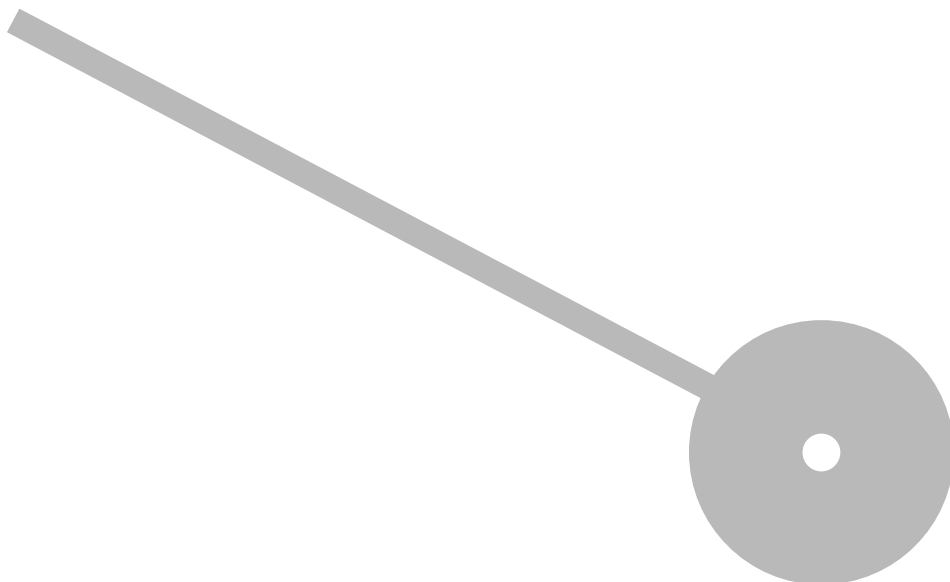
M

MESTRADO
Design

Cunho autoral na Studio Dobra

Miguel Ferreira Inácio Pinto Rodrigues

12/2020



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Miguel Ferreira Inácio Pinto Rodrigues

Cunho Autoral na Studio dobra

Relatório de Estágio
Mestrado em Design
Orientação: Prof. Pedro Serapicos

Vila do Conde, julho de 2020
Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Miguel Ferreira Inácio Pinto Rodrigues

Cunho Autoral na Studio Dobra

Relatório de Estágio
Mestrado em Design
Orientação: Prof. Pedro Serapicos

Miguel Ferreira Inácio Pinto Rodrigues

Cunho autoral na Studio Dobra

Relatório de Estágio
Mestrado em Design

Membros do Júri

Presidente

Prof.^a Doutora Rita Coelho

Escola Superior de Media Artes e Design - Instituto Politécnico do Porto

Prof. Doutor Pedro Serapicos

Escola Superior de Media Artes e Design - Instituto Politécnico do Porto

Prof.^a Doutora Ana Raposo

Escola Superior de Artes e Design

Vila do Conde, Dezembro 2020

RESUMO ANALÍTICO

O presente relatório realizado no contexto do plano de estudos do Mestrado em Design na Escola Superior de Media Artes e Design pretende acompanhar a prática projetual no âmbito do estágio num estúdio de design gráfico.

O Studio Dobra acolheu-me durante 3 meses, onde orientado por André Cruz (Studio Dobra) e Pedro Serapicos (Escola Superior de Media Artes e Design) realizei vários projetos num contexto real. Do briefing á conceção da ideia, este documento apresenta-se como uma memória descritiva da vivência como estagiário na Studio Dobra onde se descreve o desenvolvimento projetual e se reflete sobre questões autorais.

Palavras-chave: Design Gráfico, Autoria, Identidade, Fotografia.

ABSTRACT

This report, carried out in the context of the Master of Design study plan at the Escola Superior de Media Artes e Design, intends to follow the project within the scope of the internship in a graphic design studio.

Studio Dobra welcomed me for 3 months, where supervised by André Cruz (Studio Dobra) and Pedro Serapicos (School of Media Arts and Design) I carried out several projects in a real context.

From the briefing to the conception of the idea, this document presents itself as a descriptive memory of the experience as an intern at Studio Dobra where project development is described and reflected on authorship issues.

Keywords: graphic design, authorship, identity, photography.

SUMÁRIO

1. Lista de ilustrações

2. Introdução

2.1 Motivações

2.2 Objetivos

3. Studio Dobra

3.1 Entidade Acolhedora

3.2 O espaço

4. Enquadramento

4.1 O que é um autor?

4.2 Processos e Metodologia no estúdio Dobra

5. Prática Projetual

5.1 Gnratio

5.1.2 Mão Morta Redux

5.1.3 Push1 Stop e Wiklow

5.1.4 The Nancy Resistance Wide Band

5.1.5 Folhas de Sala

5.2 Produção gráfica na Gnratio

5.3 Produção fotográfica no estúdio

4.4 Landscape – Manual de Viajante

5.5 ESTA Conference

6. Cronograma

7. Considerações finais

8. Referências bibliográficas

9. Anexos

1. LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fig. 1) Porto/Post/Doc, Dobra. Retirado de: <https://studiodobra.com/work/entry/porto-post-doc-2019/> (Pag.11)

Fig. 2) Casa da Arquitetura, Dobra. Retirado de: <https://studiodobra.com/work/entry/power-architecture-exhibition/> (Pag.11)

Fig. 3) Linda Martini, fanzine, Dobra. Retirado de: <https://studiodobra.com/work/entry/posters-for-saeo-joaeo-national-theatre-2019/> (Pag.11)

Fig. 4) poster, TNSJ, Dobra. Retirado de: <https://studiodobra.com/work/entry/linda-martini/> (Pag.11)

Fig.5) logotipo, Studio Dobra, 2020. Retirado de <https://www.behance.net/studiodobra> (Pag.12)

Fig. 6) poster, TNSJ, Dobra. Retirado de <https://studiodobra.com/work/entry/posters-for-saeo-joaeo-national-theatre-2019/> (Pag.13)

Fig. 7) editorial, Feira do Livro, Dobra. Retirado de <https://studiodobra.com/work/entry/feira-do-livro/> (Pag.13)

Fig. 8) espaço de trabalho (Pag.15)

Fig. 9) logotipo Gnracion, Studio Dobra (Pag.22)

Fig. 10) template Gnracion, Studio Dobra (Pag.23)

Fig. 11) primeiras abordagens ao briefing, Mão Morta Redux (Pag.25)

Fig. 12/13) processo, Mão Morta Redux (Pag.26)

Fig. 14) variações do poster, Mão Morta Redux (Pag.27)

Fig. 15) composição escolhida, Mão Morta Redux (Pag.28)

Fig. 16) arte final do cartaz, Mão Morta Redux (Pag.29)

Fig. 17) arte final nos diferentes suportes, Mão Morta Redux (Pag.30)

Fig. 18) cartaz impresso, Gnracion, Braga (Pag.30)

Fig. 19) Push1 Stop e Wiklow, apresentação do projeto (Pag.31)

Fig. 20) processos, variações da trama (Pag.32)

Fig. 21) composição tipográfica, Push 1 Stopt &Wiklow (Pag.33)

Fig. 22) arte final do cartaz, Push 1 Stopt &Wiklow (Pag.34)

Fig. 23) arte final dos diferentes suportes. , Push 1 Stopt &Wiklow (Pag.35)

Fig. 24) processo, The Nancy Resistance Wide Band (Pag.37)

Fig. 25) relação analógico/digital, The Nancy Resistance Wide Band (Pag.37)

Fig. 26) composição tipográfica, The Nancy Resistance Wide Band. (Pag.38)

Fig. 27 arte final do cartaz, The Nancy Resistance Wide Band (Pag.39)

Fig. 28) arte final dos diferentes suportes, The Nancy Resistance Wide Band (Pag.40)

Fig. 29) folha de sala, Push 1 Stopt &Wiklow (Pag.41)

Fig. 30) folha de sala, Vladislav Delay Quintet (Pag.41)

Fig. 31) folha de sala, The Invention of Sense (Pag.42)

Fig. 32) fotografia, 01 (Pag.44)

Fig. 33, 34) fotografia, 02 (Pag.45)

Fig. 35,36) fotografia, 03 (Pag.46)

Fig. 37, 38) fotografia, 04 (Pag.47)

Fig. 39, 40) fotografia, 05 (Pag.48)

Fig. 41, 42) fotografia, 06 (Pag.49)

Fig. 43) Pantone Green Uncoated (Pag.50)

Fig. 44) Pantone Orange 021 Uncoated (Pag.50)

Fig.45) manual de viajante, Líbano (Pag.51)

Fig. 46) manual de viajante, Bali, (Pag.51)

Fig. 47) crachá ESTA, em desenvolvimento (Pag.52)

2. INTRODUÇÃO

2.1 MOTIVAÇÕES

A realização do estágio na Dobra tem como objetivo dar continuidade à formação no âmbito do mestrado em Design na Escola Superior de Media Artes e Design. O estúdio em questão, uma referência no design de comunicação português abriu as portas para o estágio curricular. O contacto com a atividade profissional em contexto de estúdio traduziu-se num seguimento natural ao processo académico que venho a desenvolver, criando-se assim a possibilidade de implementar o conhecimento até agora apreendido e aplicar num contexto real. Neste enquadramento, trazendo as mediações características da atividade: prazos, projetos reais e o ambiente de estúdio.

Tive a oportunidade de assistir a uma apresentação por parte da Dobra no decorrer da minha licenciatura, o que conduziu a uma empatia instantânea da minha parte.

A Dobra já era uma influência para o meu trabalho, dado que vários projetos por eles desenvolvidos constam no meu arquivo de objetos e material gráfico, que fui recolhendo enquanto estudante. Identidades como o TNSJ (Teatro Nacional de São João) ou a Gneration, são algumas das quais que analisei e tomei como referência no meu percurso académico. A linguagem que apresentam ao público é provida de um cunho autoral, onde a manualidade e a experimentação são privilegiadas.

A música representa umas das maiores influências no estúdio, os seus dois fundadores além de colaborarem no âmbito do design gráfico construíram um projeto musical em paralelo: os Sizo. Neste contexto, a música reflete-se com preponderância nos seus projetos, numa linha onde se cruzam com a imagética do punk no que diz respeito a manipulações tipográficas e analógicas. (fig.1/2/3/4)



Fig. 1) Porto/Post/Doc, poster, Dobra



Fig. 2) Casa da Arquitetura, poster, Dobra

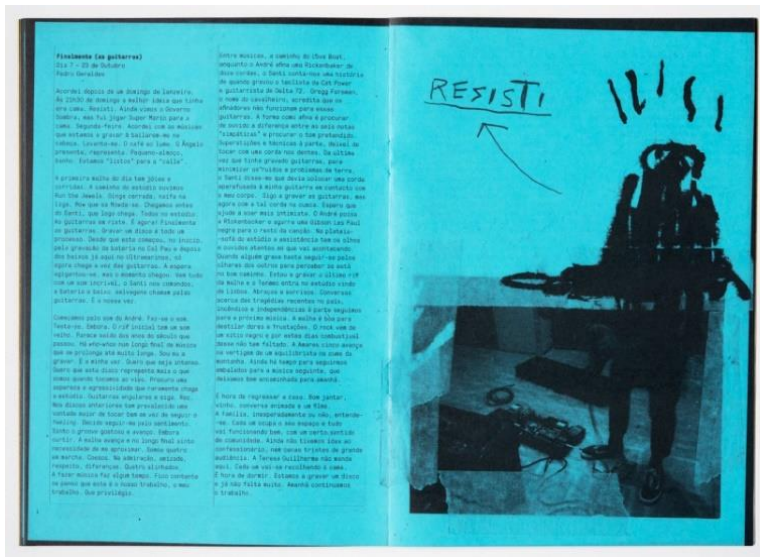


Fig. 3) Linda Martini, fanzine, Dobra

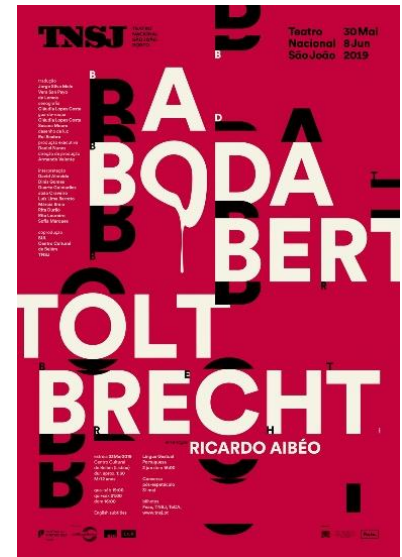


Fig. 4) TNSJ, poster, Dobra

O estúdio está profundamente ligado ao contexto cultural onde se pode observar um manejo característico no que diz respeito à tipografia, composição e a abordagem para com os briefings. Existe uma procura constante para estimular a experimentação, conjugando o digital com o analógico.

O contacto com as práticas de estúdio procura essencialmente contagiar o meu trabalho, onde procuro abordar novos processos num ambiente onde limitações e constrangimentos estimulam a procura de novas soluções. As dificuldades na criação

de design na contemporaneidade e o lugar da autoria na criação de conteúdos. Procuo responder a estas questões tendo como base a minha passagem pelo estúdio.

2.2 – OBJETIVOS

A proposta de estágio propõe uma ligação entre a prática projetual e a experiência académica, tendo o especial interesse no âmbito cultural.

Uma inserção mais facilitada no contexto de trabalho passa por ser o meu objetivo principal com a realização do estágio. Adquirir experiência na criação de objetos gráficos, onde os prazos e a opinião do cliente são uma realidade adquirida, analisando as dinâmicas de trabalho do grupo. Absorver o ambiente num contexto de estúdio, com o objetivo de perceber a relação entre os membros constituintes e como isso se reflete no trabalho final. Pretendo corresponder com as exigências gráficas exigidas pela Dobra, numa tentativa de imersão nas metodologias adotadas no espaço.

3. STUDIO DOBRA

3.1. ENTIDADE ACOLHEDORA



Fig. 5) logotipo, Studio Dobra, 2020

A Dobra é um estúdio de design sediado na baixa da cidade do Porto desde janeiro de 2014. Liderado por André Cruz e João Guedes, o estúdio apresenta-se ao público com o foco no âmbito cultural. Na íntegra são 4 designers gráficos, com Mariana Marques e Zé Luís Dias a complementar a equipa. A grande maioria dos seus clientes representam uma percentagem significativa naquilo que é a promoção da cultura no Porto, do teatro à música e do cinema às artes performativas. A cidade do Porto tornou-se um dos melhores clientes para a Dobra, contudo ao longo dos anos foram colaborando com várias empresas e entidades, tais como: Sony Music, Cerveja Biltre, Gnracion, Fundação Calouste Gulbenkian Paris, Lovers & Lollypops, Primavera Sound (Porto + Barcelona), Câmara Municipal Santa Maria da Feira, Teatro Nacional São João, entre outros. (Dobra, 2020)

O estúdio alimenta-se majoritariamente de propostas de identidade gráfica, poster e objetos editoriais. (fig. 6 e 7) Na abordagem aos projetos existe uma manualidade e experimentação constante, onde a escolha dos materiais representa um papel crucial na metodologia de trabalho. O seu background na música é espelhado nos projetos, onde é de notar uma espontaneidade controlada assente num manejo constante da plasticidade dos materiais.

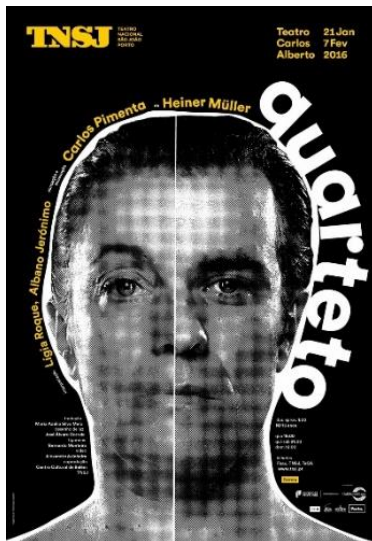


Fig. 6) TNSJ, poster, Dobra



Fig. 7) Feira do Livro, editorial, Dobra

Apesar de ser um estúdio relativamente recente, ao longo dos anos têm-se estabelecido cada vez mais como um dos estúdios de referência da cidade.

Ao longo do estágio tive o acompanhamento do André Cruz, foi o meu orientador na instituição onde me ajudou com a atribuição de tarefas e orientou com o intuito de garantir que os trabalhos desenvolvidos tinham qualidade necessária para se apresentar como um trabalho da Dobra.

André Cruz nasceu no Porto em 1981 e é formado em Design Gráfico pela ESAD – Matosinhos, tendo-se envolvido em projetos com: R2, Drop, Stefan Sagmeister, Vodafone Paredes de Coura, Primavera Sound (Barcelona e Porto). O estúdio surgiu com a parceria de João Guedes em 2014, desempenhando funções de designer e diretor de arte. Simultaneamente à prática profissional é professor assistente na Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD).

3.2. O ESPAÇO

O estúdio é localizado na Rua Cândido dos Reis, no coração da cidade do Porto rodeado de história, pessoas, interações e movimento. A baixa tem-se tornado cada vez mais um centro onde existe investimento cultural, conduzindo a um aumento do interesse por parte da cidade. A Studio Dobra aproveitou esse crescimento que lhes possibilitou trabalhar em conteúdos na sua área de interesse: a cultura.

No espaço do estúdio sente-se essa ligação com a cultura, as paredes exibem testes de impressão, cartazes para concertos e exposições. As paredes brancas que rodeiam o espaço transformam-se numa interface de comunicação interna, onde é possível observar uma narrativa entre os projetos, a sua evolução e aprimoração.

Existe um arquivo de livros que abrange vários temas do design gráfico, da fotografia às artes plásticas. O arquivo funciona para consulta, tirar ideias, procurar inspiração no conteúdo, papéis ou encadernações.

Cd's e obras estão no subconsciente no processo da Dobra, enquanto a música que atua no background contagia de uma forma positiva o ambiente de trabalho, tornando-se um elo de ligação inconsciente entre os membros. Cria-se um ambiente informal que incentiva a troca de ideias e incita a criação e o pensamento crítico.

O estúdio tem à sua disposição vários elementos que fazem parte da metodologia de trabalho: biblioteca de livros, impressora, mesa de corte, *lightbox*, câmaras fotográficas e as paredes que funcionam como montra para exibir os processos que conduzem a uma análise dos mesmos.

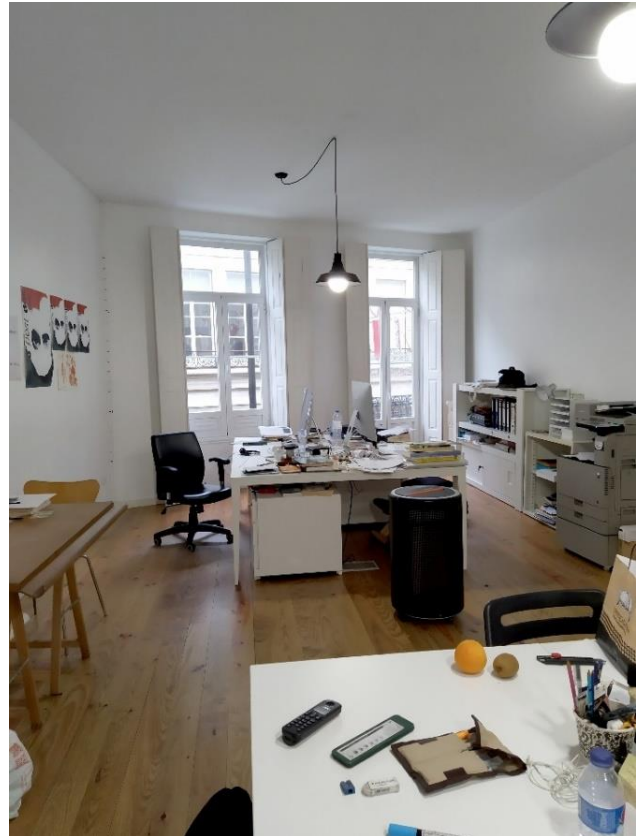
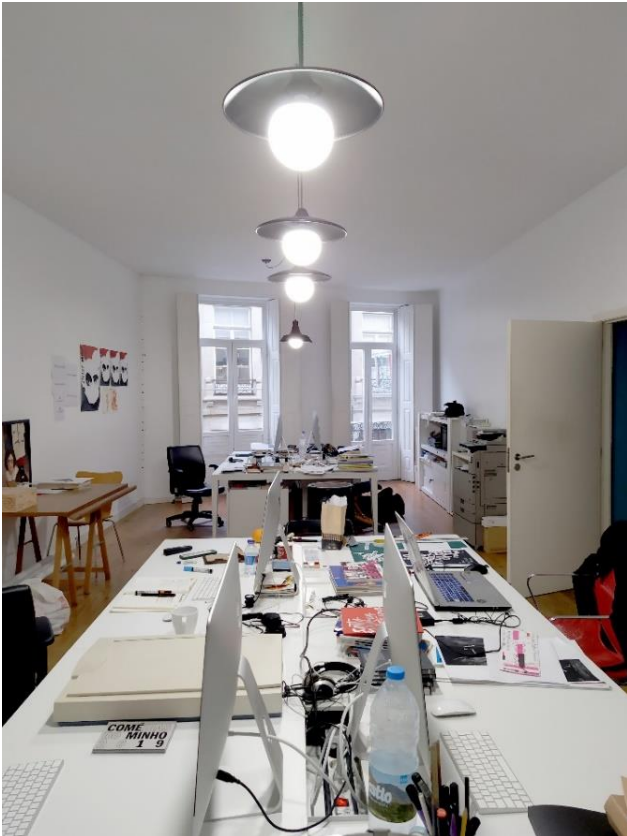


Fig. 8) espaço de trabalho

4. ENQUADRAMENTO

4.1 O QUE É UM AUTOR?

O estágio na Dobra torna-se numa associação entre o debate de “o autor”, com a exigência de se dar uma resposta a um problema de comunicação. A questão da autoria tem relevância na medida em que a Dobra apresenta características de cunho autoral, onde se observa uma expressão tipográfica aliada a um estilo e consistência nas composições apresentadas.

O conceito de autor tem sido alvo de vários debates ao longo do tempo, as suas primeiras definições prendiam-se a ideias mais genéricas, tais como: um sujeito criador ou um inventor. Considerando a necessidade de abordar a autoria, identifiquei-me com as obras de: Roland Barthes e Michel Foucault, para compreender melhor os conceitos de autoria aplicando-os no âmbito do design.

A “morte do autor” proposta por Roland Barthes (1967) serviu de impulso para a criação de um debate entre a relação autor/texto. Segundo Barthes a atribuição de um autor ao texto limita o poder de interpretação por parte do leitor. Critica a integração de intenções do autor na apreciação do leitor, onde faz notar que não pode existir uma ligação entre texto e o seu criador.

This disjunction occurs, the voice loses its origin, the author enters his own death, writing begins. (Barthes, 1967)

Libertar o texto do autor é para Barthes essencial, onde privilegia a linguagem do texto ao invés do seu criador, ideologia adotada por Mallarme – it is language which speaks, not the author – A poesia de Mallarme é definida por uma consistente supressão do autor onde existe uma fragmentação considerada essencial para atingir um trabalho puro. Com esta ideia o foco é centrado no leitor e na sua interpretação. Com “a morte do autor” o texto torna-se imparcial no sentido em que não é possível fazer assunções com base no seu criador, não existindo assim uma submissão a aspetos que definam a identidade de quem o concebeu. Barthes considera a autoria uma sentença naquilo que

diz respeito á interpretação do leitor, refletindo-se na sua explicação – once the author is discovered, the text is “explained” (Barthes, 1967)

Foucault em resposta a Barthes questiona a importância do sujeito que fala, debruçando-se sobre o anonimato dos textos e como a sua ausência pode significar a representação do autor. Lembra-nos que ao longo dos séculos a importância de uma figura autoral foi variando, onde por exemplo: contos e lendas não creditavam nenhum sujeito sendo igualmente valorizados. O nome do autor era meramente simbólico e poucas vezes atribuído. Por outro lado, os textos científicos necessitavam de validação que era consumada com a atribuição autoral. A partir do século XVIII Foucault evidencia que o cenário inverteu, com a literatura a tornar-se autoral (adoção do Statute of Anne – 1709) e a ciência produto de objetividade. (Rock, 1996)

Foucault indica que a autoria não é decretada pela atribuição de um texto ao criador, aponta para o facto de que escritor e autor não representam o mesmo. O escritor escreve, mas o autor é a voz do discurso. Apresenta exemplos como Marx ou Freud, autores que com as suas obras possibilitaram inúmeras possibilidades de discurso transcendentemente às obras por eles criadas. O conceito de autoria é profundo e segundo Foucault tem vindo a sofrer alterações ao longo dos séculos, contudo na contemporaneidade a posição do autor tem um estatuto diferenciado, “...when we study the history of a concept, a literary genre, or a branch of philosophy, these concerns assume a relatively weak and secondary position in relation to the solid and fundamental role of the author and his works” (Rock, 1996).

Foucault conclui prevendo a probabilidade de anulação da “função autor”, onde o discurso independentemente da sua forma ou valor circula no anonimato sem a necessidade de ter um autor a ele associado.

“Who is the real author?”; “What matter who’s speaking?” (Foucault, de Rock, 1996)

A definição de autor vem ao longo dos anos a ser estudada, as noções de autoria vão modificando tendo em conta o contexto. Não é simples categorizar um autor, muito menos definir quando estamos perante design autoral. A palavra autoria tem uma importância a ela associada: implica ideias sedutoras de origem e agente. (Rock, 1996)

A questão da autoria pode servir como impulso para novas abordagens às metodologias de design, uma profissão tradicionalmente associada à comunicação ao invés da criação de mensagens. Rock, afirma que um autor trata-se de uma figura que possui controle total sobre o exercício criativo, em contrapartida se existir uma ausência de uma figura central controladora não estamos perante um trabalho autoral. Refletindo na proposta de Barthes (1967) “The death of the author” onde o foco está na interpretação do leitor, promovendo uma ideia de design neutro. Este conceito valoriza uma supressão da identidade do designer, uma ideia inexequível. O trabalho de um designer reflete em todas as ocasiões a sua pessoa, na qual é esperado a sua interpretação com base na sua experiência. Atualmente este conceito ainda se torna mais inconcebível, num ambiente onde os estúdios promovem o debate e a partilha de ideias, espelhando de certa forma uma noção contrária aquela anunciada por Barthes.

“O Autor, é um foco de expressão que, sob formas mais ou menos acabadas, manifesta-se da mesma maneira, com o mesmo valor, em obras, rascunhos, cartas, fragmentos etc.” (Foucault, 1977)

A comparação do cinema à prática do design é bastante semelhante, ambos trabalham sobre matérias que nem sempre lhes é familiar e normalmente em colaboração. O crítico americano Andrew Sarris sustentava que os diretores necessitavam de ter três critérios essenciais para receber o “título” de autor. Numa analogia com o cinema, Sarris propõe, “the director must demonstrate technical expertise, have a stylistic signature that is demonstrated over the course of several films and, most important, through choice of projects and cinematic treatment, demonstrate a consistent vision and evoke a palpable interior meaning through is work” (Sarris, de Rock, 1996).

Torna-se assim necessário uma figura central no trabalho colaborativo, que mantenha uma visão consistente ao longo dos projetos, capaz de projetar a sua visão para os restantes membros. Isto não impede os demais de terem uma opinião formada e questionarem algumas decisões, contudo serão sempre controladas naquilo que são as questões autorais e a assinatura estilística que o autor pretende transmitir.

“Like the film director, the art director or designer is often assigned his or her material and often works collaboratively in a role directing the activity of a number of other creative people. In addition, the designer works on a number of diverse projects over the course of a career, many of which have widely varying levels of creative potential: any inner meaning must come through the aesthetic treatment as much as from the content” (Rock, 1996)

A questão principal centra-se em como classificar um trabalho, ou neste caso um estúdio como sendo de autor ou não. O tratamento estético ou o estilo está de mãos dadas ao trabalho autoral, contudo um estilo característico não é por si só o elemento de diferenciação e que se possa catalogar como autoral. “But great technique and style alone do not an auteur make. If we add the third requirement of interior meaning, how does that list fare? (Rock, 1996)

Um designer que se move apenas pela estética, acaba por cair num vazio resultando apenas em *graphic stuff*¹ (Steven Sarson). Conteúdo sem significado, onde a forma segue apenas o seu estilo e as suas ideias “If content is the source of form, always preceding it and imbuing it with meaning, form without content (as if that were even possible) is some kind of empty Shell” (Rock, 2009). Aquilo que diferencia um trabalho autoral de uma “empty shell” é o modo como se molda a mensagem, a maneira como se dá forma ao conteúdo, explicando a mensagem e por sua vez as opções estéticas aplicadas. “the way those projects are parsed out, disassembled, reorganized and rendered reveals a philosophy, an aesthetic position, an argument and a critique” (Rock, 2013). A posição autoral no design passa pela forma escolhida para comunicar, no momento de organização da forma e estrutura. Esta posição assumida pelo designer perante a resolução dos problemas/briefings, não pode ser uma situação pontual, na medida em que “A film is not what i is about, it’s how i is about it” (Roger Ebert, de Rock, 1996)

A experiência e a comunicação resultante da troca constante de ideias no estúdio resultam em certas abordagens para desconstruir os briefings. A interpretação e a modelação por parte do designer resulta naquilo que se pode chamar o cunho autoral.

¹ Uma expressão recorrente no discurso de Steven Sarson em contexto pedagógico, caracterizado por fins que se prendem por um conteúdo visual em detrimento de conteúdo conceptual.

4.2 PROCESSOS E METODOLOGIAS NO ESTÚDIO DOBRA

“The elements we must master are not the content narratives but the devices of the telling: typography, line, form, color, contrast, scale, weight. We speak through our assignment, literally between the lines. (Rock, 2009).

Existe uma relação intrínseca entre a música e o trabalho que o estúdio apresenta. Os fundadores (André Cruz e João Guedes) têm um background semelhante no que diz respeito à formação e influências. Ambos frequentaram a mesma faculdade (Escola Superior de Artes e Design em Matosinhos) onde se conheceram, e a primeira abordagem que tiveram com o design gráfico foi através da música, maioritariamente por se emergirem nas coleções de vinil dos pais. Tiveram bandas e iam a concertos onde absorviam o design que está inerente a esses ambientes, através de t-shirts, cartazes, CD's, vinil, zines... (Dobra)

A proximidade com o cliente é preponderante na realização de um projeto. Na Dobra o design gráfico é visto como um serviço prestado a um cliente. Nesse cenário, o cliente representa um papel muito importante naquilo que é o desenvolvimento do projeto, que não pode ser um mero exercício de estilo. Seguindo o pensamento do crítico alemão Walter Benjamin argumentando que os artistas e fotógrafos não devem ver a sua tarefa como apenas visual, para que não se tornem meros fornecedores de forma.

“What we require of the photographer is the ability to give his picture the caption that wrenches it from modish commerce and gives it a revolutionary useful value.”

(Benjamin, de Lupton, 1998)

Em todos os projetos o cliente participa na definição das ideias, contribuindo para aquele que é um o conceito importante no estúdio: trabalhar ‘com’ pessoas e não ‘para’ pessoas, um trabalho honesto onde as duas partes têm um papel específico. (Dobra, 2020) No estúdio o cliente reflete a mesma importância do que a impressora ou outro elemento significativo no projeto.

O trabalho manual é valorizado, existe uma relação forte com os materiais e papeis. É de notar um descontrolo controlado² na manipulação dos materiais, que culminam muitas vezes num equilíbrio harmónico entre o analógico e o digital. Um bom exemplo que representa a essência do estúdio, tanto a nível de metodologia como autoral são os projetos desenvolvidos para o Gnratião.

A Dobra faz “projetos para as pessoas” (Dobra, 2016), que se reflete numa comunicação com o cliente paralelamente com o desenvolvimento do projeto. O cliente no processo da Dobra é participativo e informado do desenvolvimento do projeto, o que conduz a uma maior compreensão das ideias tomadas. É de certa forma convidado a participar num processo analítico, resultando numa assimilação de ideias em ambas as partes. O estúdio distingue-se na forma como transmite as mensagens e os conceitos que cimentam as formas e as composições que os seguem. Existe de certa forma uma abordagem e um ambiente *punk*³ em volta dos seus projetos, onde o trabalho manual está muito presente e é representado com o manuseamento de papeis, fotografia e outros tipos de materiais que depois são trabalhados e se casam com o ambiente digital. Este fator pode estar muito relacionado com o facto de o André Cruz e o João Guedes terem um background na música, que inconscientemente refletem-se nos seus projetos tanto a nível do processo como do produto final.

O facto de se reconhecer no trabalho da Dobra características que indicam uma consistência no estilo e na abordagem, deve-se a um corpo de trabalho onde esses aspetos se tornam persistentes ao longo dos projetos, “What makes a Hitchcock film a Hitchcock film is not the story but a consistency of style, which winds intact through different technologies, plots, actors, and time periods like a substance of its own (Rock, 2009).

Numa analogia com o cinema e tendo como adquirido a experiência de estagiar no estúdio posso afirmar que os Dobra atuam de uma forma consciente sobre esta ponderação/equilíbrio do que é dar resposta a um problema de design, ao mesmo

² Pretende reforçar uma das metodologias adotadas pelo estúdio, onde os limites para a experimentação são apenas controlados pelos formatos dos objetos gráficos.

³ No que diz respeito tanto ao tratamento tipográfico, fotográfico e metodológico. É de notar um manejo analógico, onde o ambiente digital não é sempre privilegiado. Uma “rebeldia” que resulta em rasgar papeis, aproveitar texturas, juntar materiais diferentes. De certa forma desmistificar a diretriz de um cartaz: título seguido de subtítulo, imagem, bloco de texto...

tempo que se revela a identidade e o processo intrínseco a cada autor. É um processo de negociação entre a demanda do objetivo do design e as aspirações autorais que colocam muitas vezes o design num espetro mais artístico.

5. PRÁTICA PROJETUAL

5.1 GNRATION

Fig. 9) logotipo GnratioN, Studio Dobra

A GnratioN representa uma instituição onde o estúdio Dobra se tem vindo a expressar maioritariamente através do cartaz. Apesar de o ciclo de trabalho atual desenvolvido para a GnratioN usar disciplinas do design como a identidade, estacionário, merchandising etc. É no cartaz que o estúdio explora relações entre a comunicação e a ilustração, que figura o elemento central do cartaz, com cruzamentos entre o texto e a imagem que procuram retratar a natureza dos eventos em questão.

Um espaço que impulsiona a cultura estabelecido em Braga, um local onde se realizam concertos, performances exposições, sessões de cinema, residências artísticas, conferências, moda e artes digitais. Trata-se de um lugar que promove uma atividade cultural diversa com as comunidades locais, que reflete a produção artística contemporânea em mediação com as pessoas.

Desde 2016 que o estúdio colabora com a GnratioN, onde conceberam uma linguagem nova para a comunicação do espaço. Foram um dos primeiros clientes do estúdio, onde existe até à data uma boa relação entre as duas partes.

O exercício do poster projetado pelo estúdio retrata aquilo que são as suas ideias, onde foi criado um *template*. A escolha de fazer um modelo *template* é uma consequência da

natureza dos eventos que se realizam na instituição, caracterizada pela produção de eventos efémeros, com vários suportes gráficos necessários inerentes aos mesmos. Por conseguinte possibilita-se uma redução de custos, assim como uma maior facilidade de atender às constantes necessidades de novos materiais por parte do cliente. O exercício do *template* está dividido em duas partes: Informação e Fruição (fig.10)

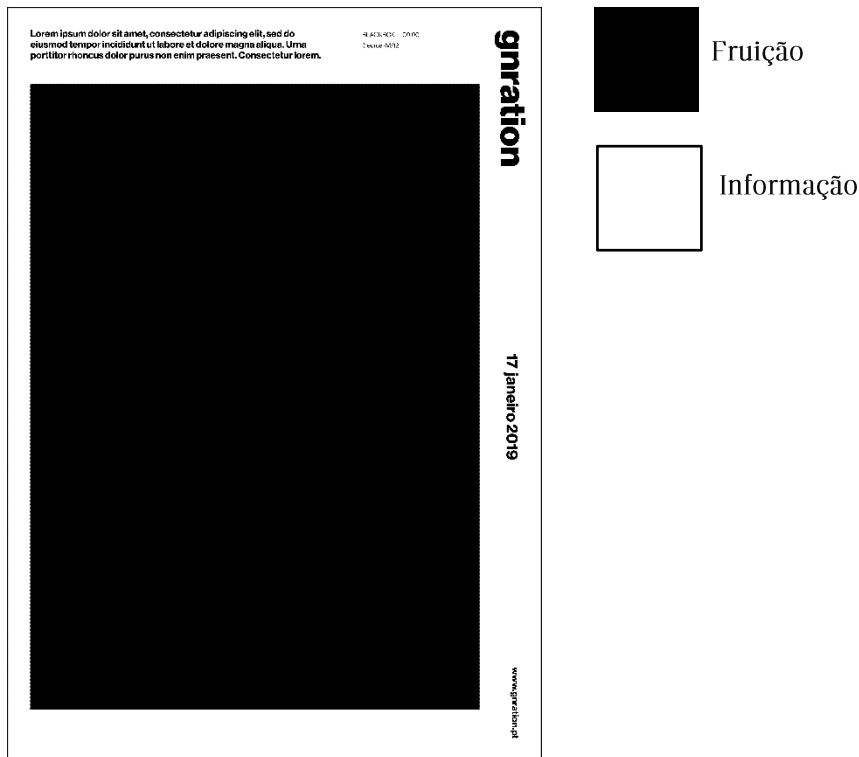


Fig. 10) template Gnracion, Studio Dobra

A parte da informação está disposta numa moldura que percorre o suporte e tem a função de suportar informação ancorada, composta por: logotipo da Gnracion, logotipo patrocinadores, data, site, texto informativo do evento, hora/local/preço. A informação foi reduzida ao mínimo possível e o espaço por ela ocupada foi confinada em sítios específicos.

A parte da fruição é uma tela em branco, o local que permite a exploração de formas estimulando o designer a criar composições num ambiente “livre”. A fonte utilizada é a Neue Hass, uma tipografia grotesca não serifada. No contexto da linguagem criada para a Gnracion a tipografia representa uma tranquilidade neutra que é invadida pela plasticidade disruptiva, ocupada pela parte da fruição.

A linguagem apresentada foi sofrendo algumas alterações à medida que os anos passaram. Os primeiros cartazes eram caracterizados pelo manuseamento e aplicação do papel, onde depois o jogo com a tipografia rematava a composição assente num “bloco” de cor que procura elevar e trazer para o primeiro plano a informação principal.

Neste momento a ligação com o papel não se perdeu, mas ficou mais tênue. Os cartazes exibem uma linguagem mais digital, onde é de notar uma maior manipulação que procura vivamente refletir a essência do evento. Neste sentido, tipografia representa um papel muito importante dado que é o elemento principal, onde muitas vezes não necessita de uma composição envolvente para ser associado a um evento específico. A sua manipulação, o destaque que lhe é oferecido e o jogo dos espaços em branco que a cercam, oferecem-lhe uma posição distinta dada a sua relevância.

O desdobramento para outros materiais acontece a partir do poster, onde posteriormente é aplicado noutros suportes. A tipografia e a composição têm consigo a carga de transportar os princípios inerentes ao evento.

Este exercício de design retrata aquilo que é o processo autoral na Dobra, um processo onde o designer representa o papel de “ator” interpretando o “guião” fornecido pelo cliente, na qual criaram um ambiente controlado que estimula a criação, a plasticidade de materiais, o manuseamento de formas e o trabalho de composições tipográficas. Deste modo encontraram uma estabilidade, um equilíbrio que solucionou os problemas apresentados pelo cliente sem comprometer as suas ideias.

5.1.2 MÃO MORTA REDUX

O primeiro projeto desenvolvido, em contexto de estúdio, foram os suportes (poster, banner Facebook, outdoor e poster para autocarros) para um concerto a decorrer na Gnracion. Antes de iniciar o processo de criação, foi realizada uma pesquisa, primeiramente dos cartazes da Gnracion e em seguida da banda em questão.

Os Mão Morta são uma banda formada na cidade de Braga desde 1984, o seu género musical é uma mescla de estilos que compreende: pós-punk, death-punk e avant-

garde⁴. Tendo em conta a sonoridade da banda que remete para um punk mais retrospectivo, experimental e de certa forma lutuoso, a paleta cromática escolhida baseou-se em duas cores: preto e o branco.

O projeto Mão Morta Redux, também por ser o primeiro, foi aquele que causou mais dúvidas e, por conseguinte, aquele que mais tempo demorou a ser finalizado. O objetivo principal era desenvolver uma composição que atraísse o público e representasse de uma forma rápida e sucinta os valores da banda e as informações essenciais do cartaz. Foram realizadas várias composições, da minha perspetiva diferente e que se destacavam dos restantes posters da Gnration. Contudo nunca estava satisfeito com o objeto final. O que levou mais tempo a perceber, foi a interpretação do briefing, a apreensão e aplicação da linguagem até agora construída em todos os cartazes da Gnration.

A “parte da fruição” não é um espaço onde as regras deixam de existir. Existem normas inerentes à linguagem, se essas normas não forem respeitadas graficamente, o cartaz e os elementos gráficos ficam privados da mesma. Por outras palavras, eu estava a desenvolver um cartaz com a minha assinatura e não a do estúdio, como se pode ver na figura 11.



⁴ De acordo com notícia da Blitz, fevereiro de 2008.

Abordar linguagens diferentes, não tornava o projeto coerente, neste cenário o designer tem mais um papel enquanto zelador da continuidade de um grafismo já concebido. A partir desse momento o projeto simplificou-se. Em comunicação com o André Cruz, apresentou-me um método analógico de construção de composições tipográficas, utilizado algumas vezes no estúdio. Através de impressões e recortes da tipografia (Neue Hass) construí várias composições, que foram posteriormente selecionadas e trabalhadas digitalmente. Com a digitalização os recortes da tipografia enriqueceram com o aparecimento de textura por intermédio da manipulação do papel e da aplicação de fita cola. (fig.12)



Fig. 12/13) processo, Mão Morta Redux

Essa textura foi posteriormente manipulada digitalmente através do manuseamento dos brilhos e cores da imagem até chegar a uma textura graficamente interessante.

Com estes dados adquiridos o poster foi-se construindo á medida em que as composições iam sendo mais aprimoradas. Concebi variações do mesmo cartaz que

posteriormente foram selecionados, impressos e afixados na parede para serem analisados e criticados por todos os integrantes do estúdio (figura 14).



Fig. 14) variações do poster, Mão Morta Redux

Depois de selecionado a versão final, André Cruz retocou alguns pormenores de modo a corresponder com todas as exigências apresentadas.

Na composição final (figura 11) integram-se os seguintes elementos: Mão Morta Redux (primeiro plano) e o título com o autor, A Casa na Praça Trubnaia de Boris Barnet (segundo plano). Foi dada uma importância maior ao nome da banda, dado que é o elemento que mais impacto transmite, a repetição propõe dar força e consistência ao elemento principal seguido do “Redux” numa escala mais pequena. O título e o autor da peça (A Casa na Praça Trubnaia) aparecem num bloco de texto contido alinhado á

esquerda, onde desempenha um papel mais austero dentro da composição. O espaço não foi preenchido por completo, na qual existem espaços em branco com o intuito de deixar a composição respirar.

A paleta monocromática resultou numa composição de alto contraste, onde a tipografia se tornou o foco do cartaz. A atribuição de repetição veio dar mais destaque, além de atribuir ritmo à composição tipográfica definindo a informação central do poster. Precisa o que tem mais relevância o que possibilita uma melhor compreensão do enredo por parte do observador.

A aplicação nos restantes suportes (autocarro, redes sociais, outdoor) também representaram alguns desafios. As composições foram trabalhadas de forma a comunicarem da melhor forma nos diferentes formatos. (figura 17 e 18)

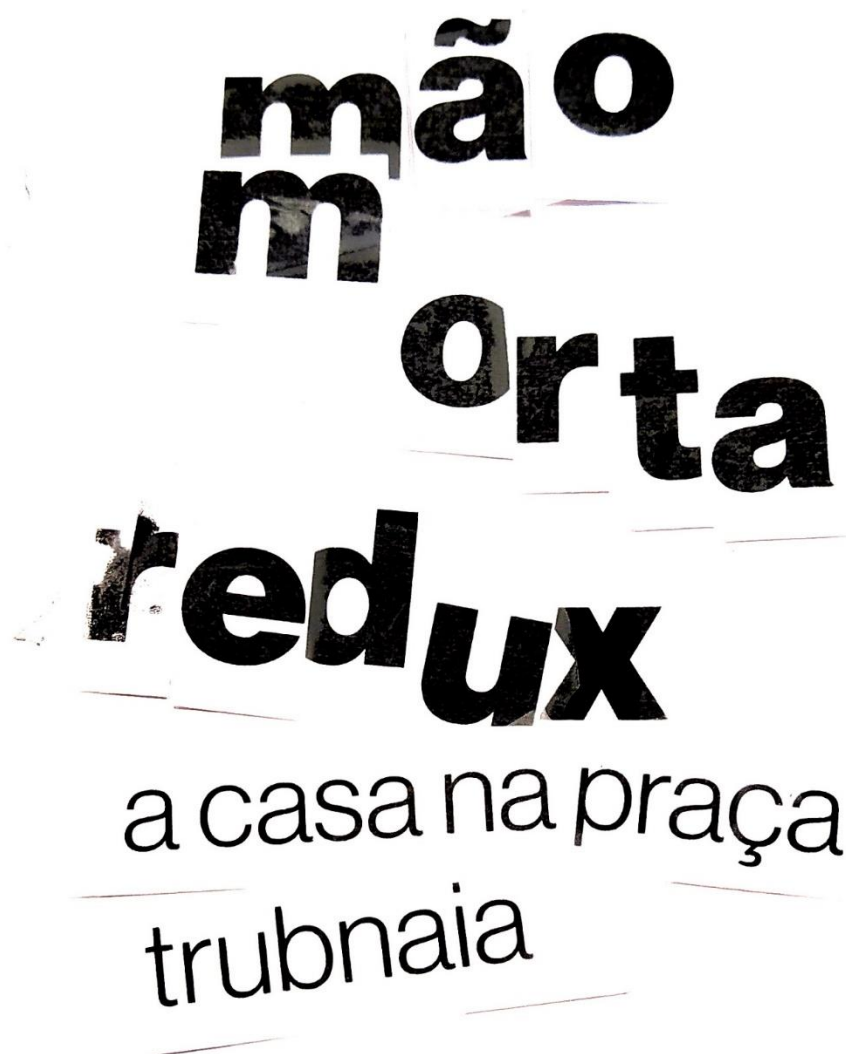


Fig.15) composição escolhida, Mão Morta Redux

Mão Morta, na versão reduzida composta por Adolfo Luxúria Canibal, António Rafael e Miguel Pedro, apresentam uma nova banda-sonora para o filme "A Casa da Praça Trubnaia", obra-prima do cineasta soviético Boris Barnet, um outsider do cinema mudo soviético.

blackbox · 22:30
9 euros · m/12

gnration

17 janeiro 2020

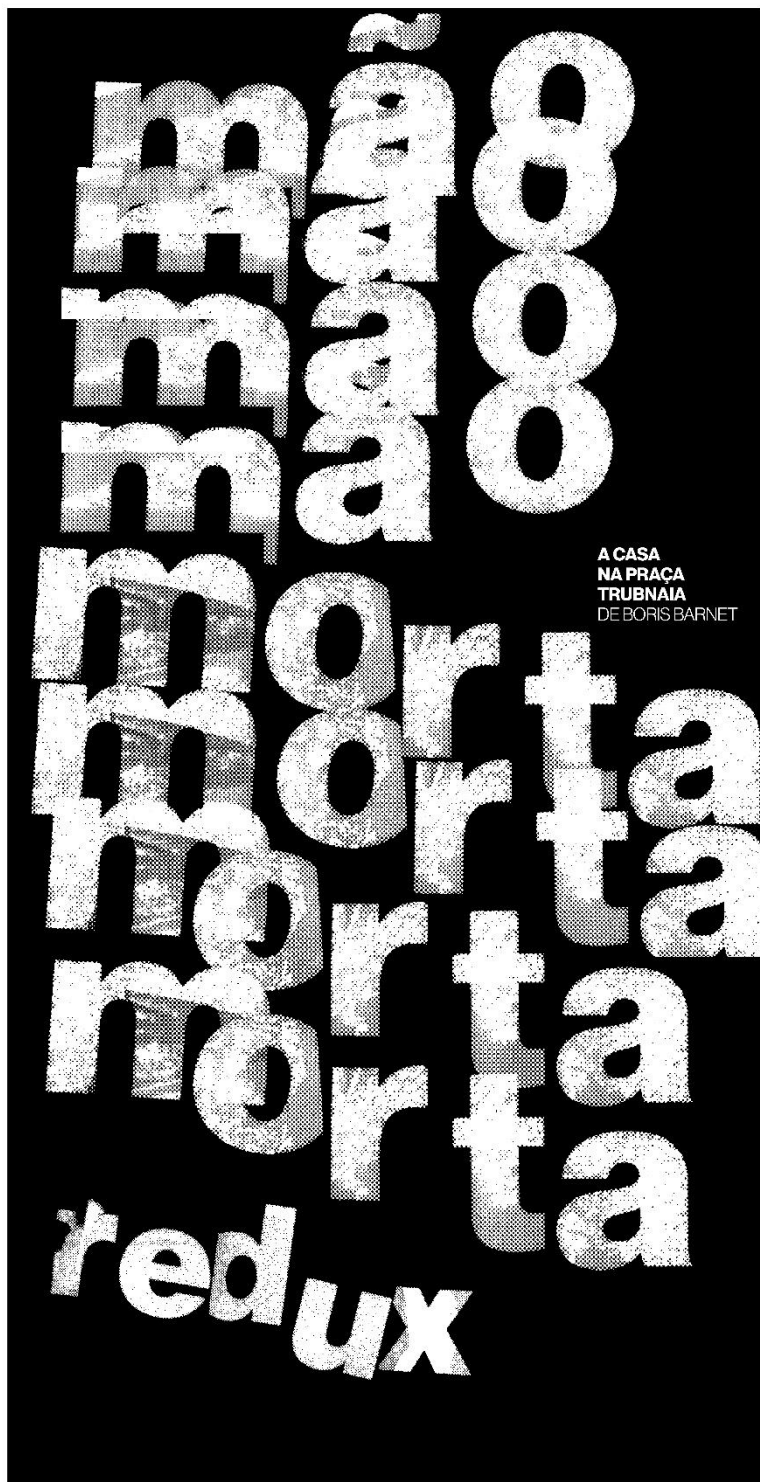


www.gnration.pt

Fig. 16) arte final do cartaz, Mão Morta Redux

Mão Morta, na versão reduzida composta por Adolfo Luxúria Canibal, António Rafael e Miguel Pedro, apresentam uma nova banda-sonora para o filme "A Casa da Praça Trubnaia", obra-prima do cineasta soviético Boris Barnet, um outsider do cinema mudo soviético.

blackbox · 22:30
9 euros · M/12



gnration

17 janeiro 2020

www.gnration.pt

Mão Morta, na versão reduzida composta por Adolfo Luxúria Canibal, António Rafael e Miguel Pedro, apresentam uma nova banda-sonora para o filme "A Casa da Praça Trubnaia", obra-prima do cineasta soviético Boris Barnet, um outsider do cinema mudo soviético.

blackbox · 22:30
9 euros · M/12



gnration

17 janeiro 2020

www.gnration.pt

Mão Morta, na versão reduzida composta por Adolfo Luxúria Canibal, António Rafael e Miguel Pedro, apresentam uma nova banda-sonora para o filme "A Casa da Praça Trubnaia", obra-prima do cineasta soviético Boris Barnet, um outsider do cinema mudo soviético.

blackbox · 22:30
9 euros · M/12



gnration

17 janeiro 2020

www.gnration.pt

Mão Morta, na versão reduzida composta por Adolfo Luxúria Canibal, António Rafael e Miguel Pedro, apresentam uma nova banda-sonora para o filme "A Casa da Praça Trubnaia", obra-prima do cineasta soviético Boris Barnet, um outsider do cinema mudo soviético.

blackbox · 22:30
9 euros · M/12



gnration

17 janeiro 2020

www.gnration.pt



Fig. 17) arte final dos diferentes suportes, Mão Morta Redux

Fig. 18) cartaz impresso, Gnration, Braga.

5.1.3 PUSH1 STOP E WIKLOW - MEMBRANE

Esta proposta está dentro de uma iniciativa criada pela Gnratio: o Ciclo Binário, na qual consiste em apresentar performances audiovisuais, um cruzamento entre som, luz e imagem num ciclo de espetáculos.

Push1 Stop (Cadie Desbiens Deslandes) e Wiklow (Michael Dean) são dois artistas que se regem por um carácter orgânico onde demonstram interesse por formas simples criando padrões procurando emergir o público na performance. Apresentam uma performance onde existe uma constante manipulação de formas tridimensionais e volumétricas ao vivo. Expõem ao público uma projeção artística onde as formas digitais contaminam o espaço físico. (fig.19)



Fig. 29) Push1 Stop e Wiklow, apresentação do projeto

O briefing apresentado pela Gnratio consistia na realização de: poster, outdoor, redes sociais, folha de sala e autocarros. O Ciclo Binário⁵ tem a ele associado graficamente uma linguagem anteriormente concebida pela Dobra, na qual foi desenvolvida uma representação gráfica do conceito binário⁶.

⁵ Ciclo Binário – Ciclo de performance audiovisual.

⁶ *bi – ná – ri – o* - que tem dois tempos, sistema de numeração que tem por base 2 (Priberam, 2020)

A interpretação gráfica foi criada a partir de uma relação entre o código binário que é representado pelos números 0 e 1, sendo retratado graficamente pela cor preta e branco. A partir dessa ideia foi projetada uma trama monocromática que pretende simbolizar o conceito do sistema. (fig. 20)

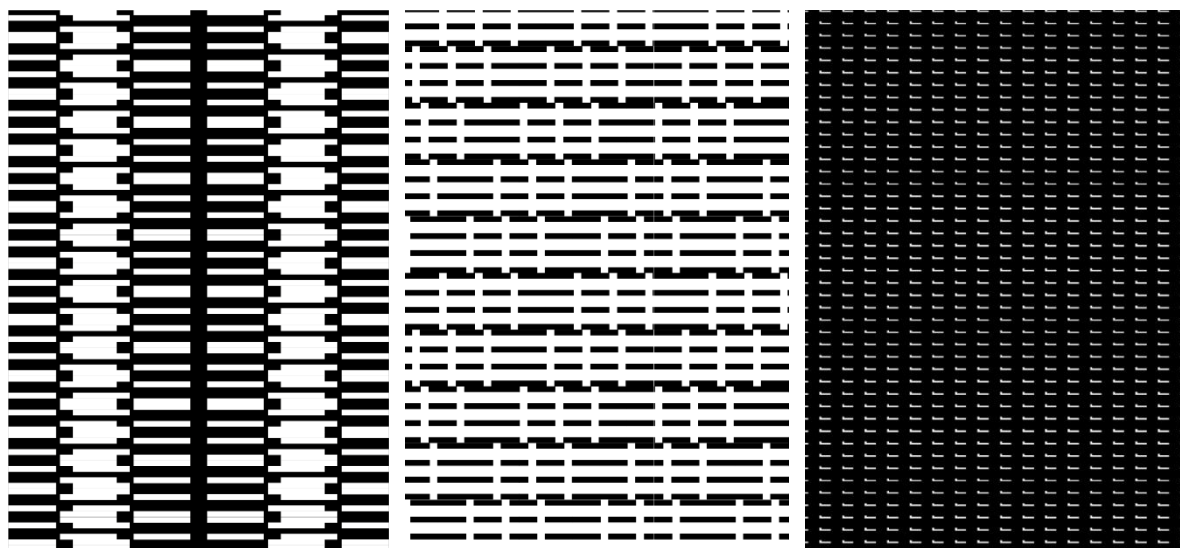


Fig. 20) processos, variações da trama

A percepção de repetição na aplicação deste sistema aos eventos a eles associados cria uma noção de identidade incorporada na linguagem da Gnracion. A sua aplicação progressiva reflete numa associação por parte do público, transformando-se numa linguagem coesa e com significado.

Foram desenvolvidas algumas tramas ao mesmo tempo que se testava a sua ligação com o texto/fundo. Procurei tirar partido do monocromatismo e criar uma relação interessante entre os elementos.

Assente no que foi dito anteriormente, a conceção da composição final foi o resultado de várias tentativas de conjugar o extenso nome do artista com uma trama, o fundo e a moldura informativa que o percorre. Em consequência, resultou uma disposição vertical da tipografia (Neue Hass) num jogo monocromático com os elementos que o envolve. A composição tipográfica foi posicionada até às margens com o intuito de

aproximar as duas partes constituintes do poster. O contraste proporcionado pela paleta cromática foi essencial para homogeneizar a composição, entre a trama, a composição tipográfica e a moldura que a cerca.

Depois do poster ser aprovado pelo estúdio e o encarregado da direção de arte da Gnration, parti para o desdobramento dos materiais. (fig. 22, 23) A orientação vertical tipográfica não foi possível manter, tendo em conta os formatos necessários, no entanto as composições resultaram graficamente mantendo os princípios.

PUSH
1STOP

&

WIK
LOW

Fig. 21) composição tipográfica, Push 1 Stopt &Wiklow

Cadie Desbiens-Desmeules (Push 1 stop) e Michael Dean (Wiklow)
focam o seu trabalho no processo generativo e na performance ao vivo.
Em *Membrane*, o duo funde o conceito de performance audiovisual com
o da instalação artística.

blackbox · 18:00
5 euros · m/6

gnration

29 fevereiro 2020

PUSH 1 STOP & WIKLOW

BINÁRIO - CICLO
DE PERFORMANCE
AUDIOVISUAL

APRESENTA
MEMBRANE



www.gnration.pt

Fig. 22) arte final do cartaz, Push 1 Stopt & Wiklow

Cadie Desbiens-Desmeules (Push 1 stop) e Michael Dean (Wiklow) focam o seu trabalho no processo generativo e na performance ao vivo. Em Membrane, o duo funde o conceito de performance audiovisual com o da instalação artística.

blackbox - 18:00
5 euros - M/6

gnration

29 fevereiro 2020

www.gnration.pt



Fig. 23) arte final dos diferentes suportes, Push 1 Stopt & Wiklow

5.1.4 TRABALHO DA CASA – THE NANCY RESISTANCE WIDE BAND

O ciclo Trabalho da Casa é um programa que procura promover a criação e apresentação de novos trabalhos por parte de artistas locais (Braga).

O evento em questão é um concerto, apresentando como convidados duas bandas locais: La Resistance – uma banda conhecida pelo seu som característico que foram moldando ao longo dos anos no contexto do rock e rock experimental; e os The Nancy Spungen X – um grupo que se transformou numa mescla de sonoridades e diferentes géneros musicais, entre os quais o jazz, psycho cartoon e sci-fi, punk e surf⁷

São duas bandas de culto dentro de portas, conceituadas em Braga, que demonstram uma variedade de géneros musicais nas suas sonoridades. O evento em questão apresentava o seguinte desafio às bandas: cinco temas de cada grupo, interpretados pelas duas bandas.

Conforme nos projetos anteriores o *briefing* apresentado consistiu no desenvolvimento dos materiais gráficos inerentes ao espetáculo: poster, outdoor, autocarros e redes sociais. O ciclo Trabalho de Casa tem a si associado um pequeno pormenor no *template* que o diferencia dos restantes. Existe a criação de um espaço no canto superior esquerdo na moldura do cartaz, designado para o título do ciclo (Trabalho da Casa), na qual objetiva especificar que se trata de evento com contornos diferentes. Tendo em conta o conceito do espetáculo, onde as bandas vão interpretar temas alheios, pretendi unir duas linguagens de modo a representar graficamente a essência do concerto ligando o analógico com o digital.

O princípio da criação analógica foi o mesmo que foi aplicado na proposta no evento – Mão Morta Redux. Parti para a impressão de vários pesos tipográficos e explorei diferentes formas de os associar. O processo de digitalização trouxe a textura criada pelo manuseamento do papel e foi posteriormente trabalhado no ambiente digital. (figura 24)

⁷ Retirado do Bandcamp de The Nancy Spungen X

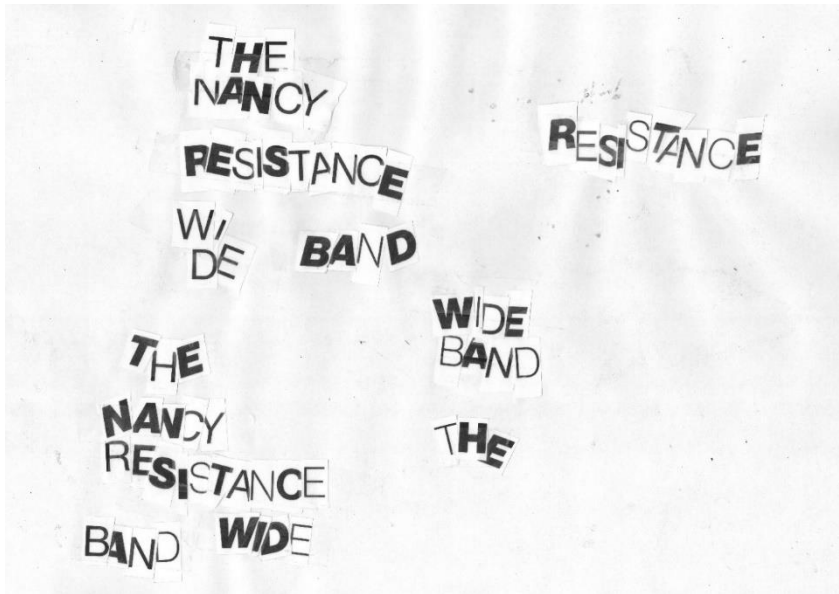


Fig. 24) processo, The Nancy Resistance Wide Band

Incorporar diferentes pesos da família tipográfica, com a fonte digitalmente inalterada foi um processo essencial para garantir uma apreensão e interpretação do briefing e assim representar da melhor forma o evento em si. (Figura 25,26)

Depois de o cartaz ser aprovado pelo estúdio e o cliente, parti para o desenvolvimento do desdobramento nos restantes suportes gráficos. (Figura 27,28) Este processo foi interessante, na medida em que a disposição tipográfica foi-se alterando e absorvendo a forma a que ele estava confinado. O receio que inicialmente me incutiu transformou-se rapidamente numa variedade de disposições tipográficas onde a mensagem gráfica não foi comprometida.



Fig. 25) relação analógico/digital, The Nancy Resistance Wide Band

THE
NANCY
RESISTANCE
WIDE BAND

Fig. 26) composição tipográfica, The Nancy Resistance Wide Band.

**trabalho
da casa**

O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais. La Resistance e The Nancy Spungen X, duas bandas de diferentes gerações, apresentam um concerto em conjunto.

blackbox · 22:30
5 euros · m/6

gnration

27 março 2020



www.gnration.pt

Fig. 27 arte final do cartaz, The Nancy Resistance Wide Band

trabalho da casa

O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais. La Resistance e The Nancy Spungen X, duas bandas de diferentes gerações, apresentam um concerto em conjunto.

blackbox - 22:30
5 euros - m/6

gnration

27 março 2020

www.gnration.pt

trabalho da casa

O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais. La Resistance e The Nancy Spungen X, duas bandas de diferentes gerações, apresentam um concerto em conjunto.

blackbox - 22:30
5 euros - m/6

gnration

27 março 2020

www.gnration.pt



trabalho da casa

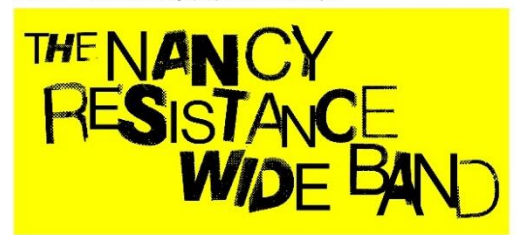
O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais. La Resistance e The Nancy Spungen X, duas bandas de diferentes gerações, apresentam um concerto em conjunto.

blackbox - 22:30
5 euros - m/6

gnration

27 março 2020

www.gnration.pt



trabalho da casa

O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais. La Resistance e The Nancy Spungen X, duas bandas de diferentes gerações, apresentam um concerto em conjunto.

blackbox - 22:30
5 euros - m/6

gnration

27 março 2020

www.gnration.pt



Fig. 28) arte final dos diferentes suportes, The Nancy Resistance Wide Band

5.1.5 FOLHAS DE SALA

As folhas de sala são objetos gráficos intrínsecos aos eventos que se realizam na Gnration. Um documento informativo que aglomera os dados básicos e necessários para os eventos, tais como: título, introdução aos artistas e sinopse do evento, data/hora e local.

O exercício da criação das folhas já tinha sido desenvolvido pelo estúdio, na qual me foi apresentado um modelo *template* da mesma. O verdadeiro desafio no que diz respeito às folhas de sala correspondeu ao tratamento de texto e a sua disposição sem comprometer a linguagem da identidade. O que inicialmente aparentava ser de resolução rápida, levou mais tempo do que esperava para ficar concluído. Questões relacionadas com o tratamento de texto, *Kerning*, *leading*, a criação dos diferentes estilos de parágrafo e o “jogo” dos espaços em branco foram os desafios que as folhas de sala apresentaram. Tratou-se talvez do exercício em que necessitei de mais ajuda inicialmente por parte dos membros do estúdio, onde aprendi algumas funcionalidades do *software* e sensibilidade para detetar alguns erros e pormenores, aprimorando algumas questões técnicas.

As folhas de sala tornaram-se assim nos *briefings* em que mais aprendi, não foi um exercício exploratório a nível gráfico e criativo, mas foi essencial para complementar num ponto de vista mais técnico, de *software* e de sensibilidade a nível de tratamento de texto.



Fig. 29) folha de sala, Push 1 Stopt &Wiklow



Fig. 30) folha de sala, Vladislav Delay Quintet

The Invention of Sense

por Marcel Weber

gnration

PT

O Antropoceno, termo utilizado para descrever o período mais recente na história do planeta Terra, herda questões de proporção global – a não-sustentabilidade, a exploração, o conflito – questões para as quais é primordial superar uma evolução tecnológica. A construção do futuro é desenvolvida à escala nanométrica. Um futuro invisível, muito distante do que os sentidos humanos podem compreender, numa escala em que nenhum olho consegue discernir, nenhum dedo pode tocar e nenhum nariz pode cheirar.

O trabalho científico baseia-se assim numa extensão sensível e emocionante. Métodos como o AFM, um dispositivo que apalpa cuidadosamente amostras sob vácuo ao nível atómico; ou o método XPS, que retira partículas de um material para farejar a sua superfície química; e ainda os conhecidos microscópicos eletrónicos, que permitem ver estruturas tão pequenas que são impercetíveis através dos instrumentos óticos. Como terminações nervosas tecnológicas, estes dispositivos alcançam outra dimensão, com um novo entendimento desenvolvido por quem os utiliza, provando que o infinitamente pequeno requer uma sensibilidade infinitamente alta.

As peças desta exposição exploram a perceção extrassensorial e uma nova sensualidade. Tanto nos trabalhos como na sua apresentação, o senso, a descoberta e a emoção são discutidas, estimuladas e elevadas. A exposição leva esta premissa adiante, estendendo-se às limitações do espaço expositivo e transformando a galeria numa experiência visceral e estimulante.

Quantum entanglement

Entrada estreita em corredores de cortinas molton. Um convite à entrada em simultâneo.

O efeito é surpreendente: um grupo de partículas informando-se umas às outras sem que seja estabelecida nenhuma ligação entre elas. Como se baseasse na intuição, como pássaros num bando ou peixes num cardume, partículas num estado emaranhado de forma cega relacionam-se instantaneamente. Einstein classificou este fenómeno como assustador.

Nesta instalação, um grupo de pessoas é convidada a entrar na sala através de um corredor estreito. Separados por uma panejamento grosso que forma um túnel por pessoa, o grupo é privado de conversar ou de trocar olhares, embora continuum influenciados pela presença conjunta.

O ponto mais estreito do corredor é amplo o suficiente para apenas uma pessoa, exigindo que o grupo se esprema para passar um de cada vez. Este trabalho foi inicialmente desenvolvido para grupos de quatro ou mais pessoas. Aqui, pela especificidade do local, encontra-se reduzido a duas pessoas.

The Impossible Proposition

Modelo do pátio interior em madeira contraplacada e à escala de 1:25. Camadas de película e fios em pvc. Leds de alta potência, eletrónica personalizada (baseada em arduino) e computador.

Na maioria das máquinas de apalpação, escavação e respiração utilizadas na ciência contemporânea, o local para examinar amostras é escuro e sinistral. Condições de vácuo, no frio, ou sob calor infernal, radiação pesada, ar ionizado, fluxos de plasma.

The Impossible Proposition mostra o impossível empreendimento de reconstruir essa experiência no pátio interior do gnration; numa inversão da escala: o que antes era microscópico torna-se maior do que a vida, estendendo à escala humana.

O espaço deve ser envolto em filme metálico, com um tubo de projeção de CO₂ utilizado para produzir um frio agressivo, com a introdução de luzes ultravioleta. Repentinamente, começa o processo de "sputtering": formas de plasma, luzes ofuscantes, uma reação intensa... a experiência a ser criada por luzes estroboscópicas (notavelmente chamadas: Atomic 3000) e aquecedores a gás natural.

Na impossibilidade de concretizar esta peça no pátio interior, é exibido um modelo à escala de 1:25, replicando a narrativa tecnológica desejada.

* pulverização catódica, uma técnica de deposição de materiais usada para recobrir uma superfície

Desires and Properties

Texto, tintas fosforescente, paredes brancas

Este trabalho considera mensagens que oscilam entre a Sensualidade romântica e o Desejo científico. Os textos estão entre aspas, em partes escritas após conversas com investigadores e parcialmente sonhadas. Apresenta-se como um céu noturno brilhante – ou é um resíduo radiante?

IDream

Várias cópias de uma amostra de ouro, litograficamente inscrita a laser. Lupa, microscópio simples, microscópio científico.

É prática conhecida dos físicos, estatísticos e investigadores de todas as ordens, apresentarem resultados idealizados, suavizando distorções e falhas inadequadas. Gráficos e curvas mostram ideais num esforço para revisar conceitos, generalizar desenvolvimentos ou extrapolar dados.

As questões impõem-se: quando o cientista anseia influencia o resultado? Quão profundo é o desejo pioneiro? E até que ponto a pura materialidade informa essa relação com o anseio do investigador?

CHORDS For Organ by Ellen Arkbro

Em Halberstadt, na Alemanha, a peça musical de John Cage está a ser executada na Igreja de S. Burchardi desde 2001. AS sLow aS Possible, "tão lentamente quanto possível" em português, prosseguirá até 2640, perfazendo um período de 639 anos. Com um órgão de tubos construído propositadamente para o efeito, novos tubos são instalados ao longo do tempo, quando necessário. Esta é uma performance musical corajosa, que excede a perceção humana e a vida útil de uma pessoa.

Nesta exposição, uma peça musical de longa-duração será reproduzida. Um desafio audível para a nossa perceção, habituada a períodos de tempo muito limitados.

5.2 PRODUÇÃO GRÁFICA NA GNRATION

No que diz respeito á produção física dos objetos gráficos ligados à Gnracion, os processos refletem o pragmatismo de toda a linha gráfica a eles associados.

Relacionado a uma redução de custos e a uma constante necessidade de novos materiais gráficos, a Gnracion está encarregue da produção dos mesmos. A impressão dos posters é feita num formato A4, numa impressora a laser, onde são depois espalhados pelas instalações do edifício. Os formatos para o exterior, são impressos em digital e também ficam a cargo da instituição.

5.3 PRODUÇÃO FOTOGRÁFICA NO ESTÚDIO

Dentro do contexto da Dobra, os processos fotográficos são uma constante, ora enquanto metodologia de construção gráfica ora como processo de documentação e arquivo. No campo das metodologias adotadas encontram-se também diferentes processos como a fotocópia e a digitalização, que apresentam diferentes valências e constam inúmeras vezes nos métodos aplicados.

No estúdio não existem fotógrafos o que leva à contratação do mesmo quando é necessário para algum trabalho em específico. A Dobra está equipada com uma *lighbox* que permite aos integrantes de uma forma mais rápida e simplificada a captura de imagens num ambiente onde existe um maior controlo sob a luz.

O *briefing*, nesta circunstância, passava pela captação de imagens de objetos gráficos (flyer, editorial, marcador de livros, postal, envelope e carta) para uma posterior utilização no website ou portfolio do estúdio. A fotografia é uma zona em que não me sinto tão confortável em atuar, o que levou inicialmente a realizar uma pesquisa rápida de fotografia de produto com o intuito de ter algumas referências a nível de composição dos objetos. Os objetos transmitiam diversos tipos de valor, uns recentes criados pelo estúdio e outros que faziam parte do leque de materiais do repositório da Dobra (*flyer* da Escola Superior de Belas Artes do Porto 1968 e editorial da exposição extraescolar dos alunos da mesma instituição).

Para a realização da captura das imagens tinha à minha disposição uma *lightbox* e uma Canon EOS 6D, onde procurei explorar diversos tipos de enquadramento visando

realçar os pormenores e os valores dos objetos. A câmara não estando fixa levou a alguma dificuldade no enquadramento conduzindo em várias experiências até chegar a um resultado satisfatório. A objetiva utilizada foi uma Canon 24-105mm, onde o F (abertura do diafragma) variou entre valores de 5 a 8 o que permitiu uma exploração mais aprofundada na profundidade de campo. Dado que a captura foi realizada numa *lightbox*, a exposição de luz era constante e controlada, o que levou a um ISO (sensibilidade do sensor á luz) baixo e contínuo no valor de 100. Depois de uma seleção das fotografias seguiram-se algumas correções como, a cor e o balanceamento de brancos. Em praticamente todas as fotografias foi necessário limpar alguns elementos em redor dos objetos.



Fig. 32) fotografia, 01

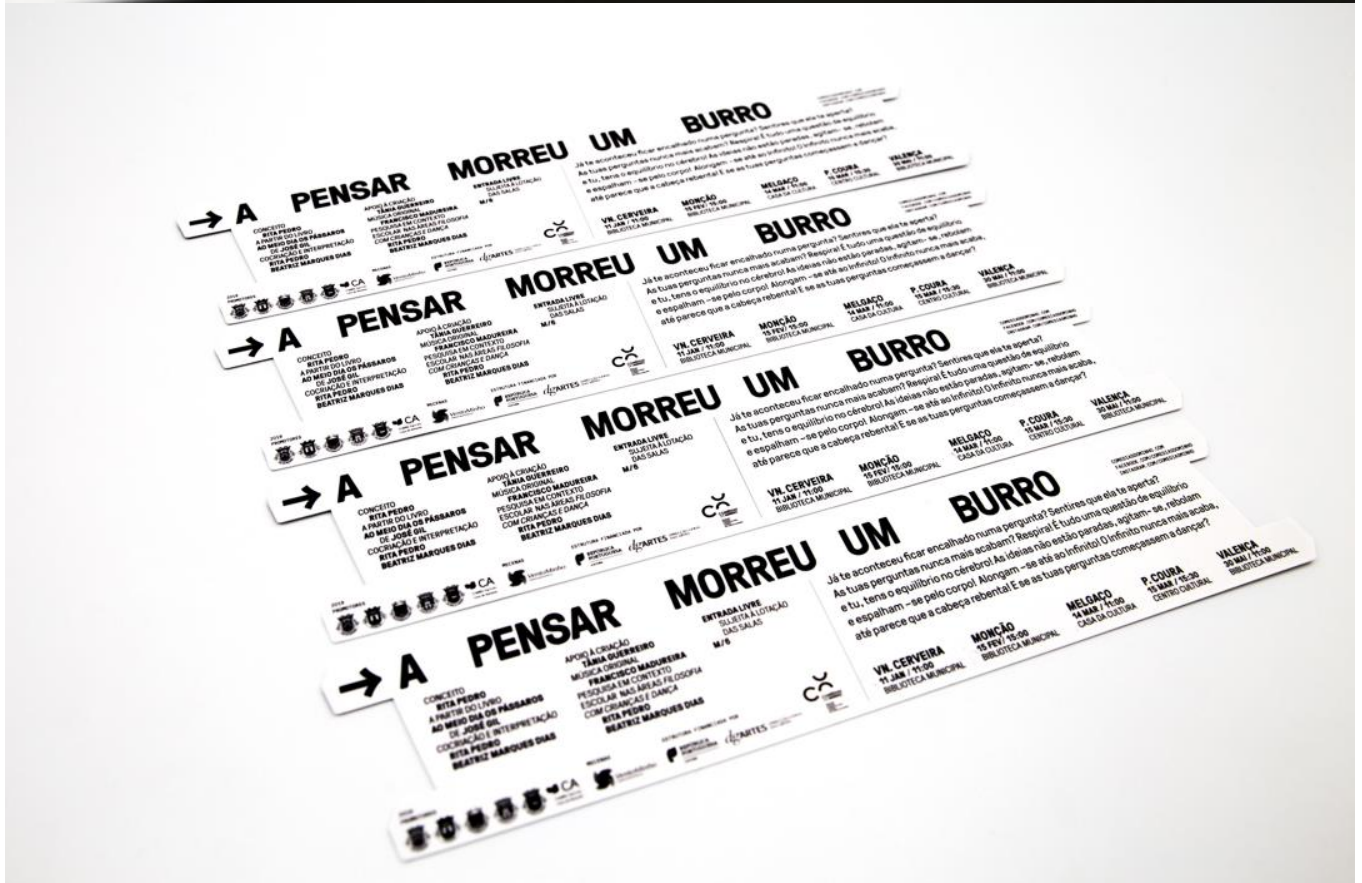


Fig. 33, 34) fotografia, 02

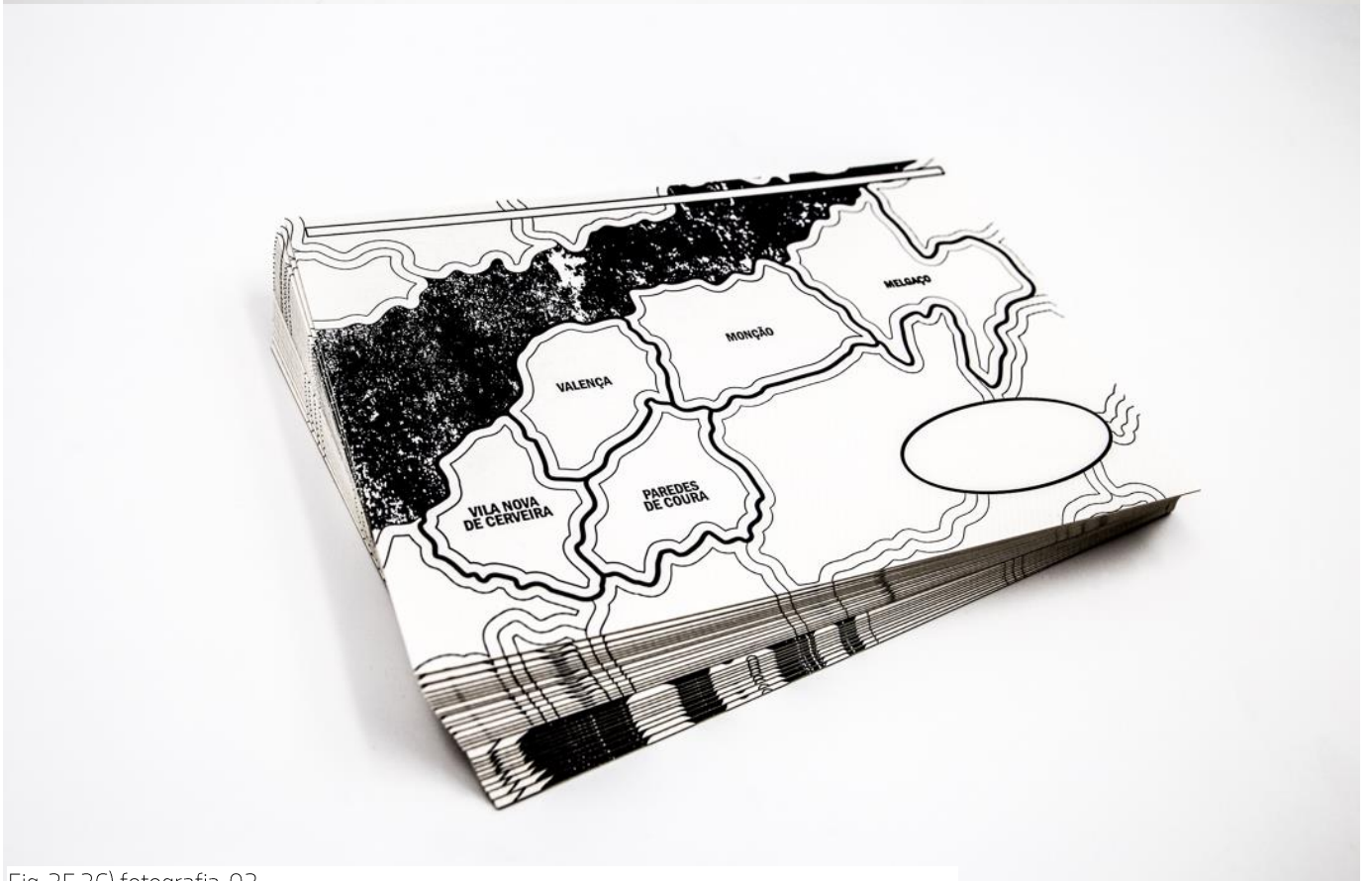


Fig. 35,36) fotografia, 03



Fig. 37, 38) fotografia, 04



Fig. 39, 40) fotografia, 05

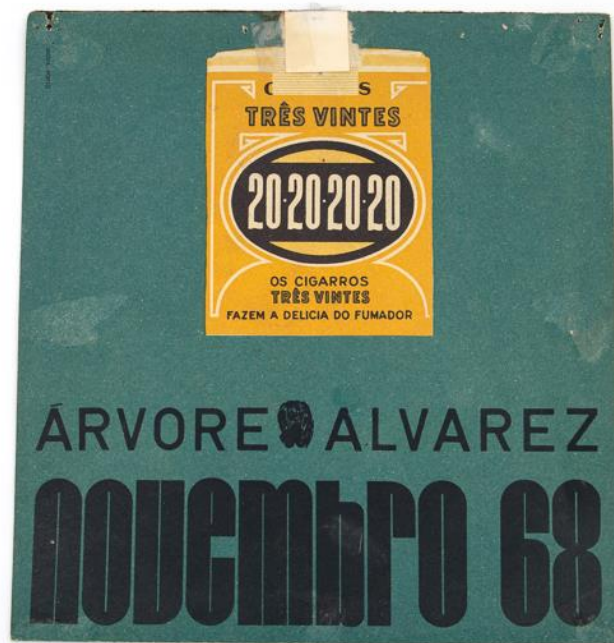


Fig. 41, 42) fotografia, 06

5.4 LANDESCAPE MANUAL DE VIAJANTE

A Landescape é uma agência de viagens portuguesa, que se pretende destacar das demais, o seu mote passa por promover uma “experiência com amigos” (Landescape,2020), onde as viagens são em grupo acompanhados por um “líder” (guia) que os acompanha.

O briefing apresentado foi o desenvolvimento de dois guias: Líbano e Bali. (figura 45-46) Os guias têm uma função informativa, que orientados pelas ilustrações procuram transmitir as informações essenciais de forma sucinta. Procuram ser interativos e o reflexo disso são as zonas que permitem ao cliente escrever sob os títulos: curiosidades; os meus gastos; o que visitei; o que provei e sugestões para a Landescape.

A minha intervenção no projeto sucedeu-se com o *template* de guia já criado pelo estúdio, nesse contexto a minha interferência foi de formatação de texto, reorganização das ilustrações, o desenho dos mapas e a escolha da paleta cromática para os mesmos. As associações de cor aos países tratam-se de questões de identidade, onde existe um critério de diferenciação entre zonas geográficas e não por questões económicas. Posto isto, a escolha cromática foi influenciada no sentido de não haver cores repetidas em guias já existentes.

Devido á natureza do projeto, foi realizado num curto espaço de tempo em comparação com outros projetos, ficando concluído num espaço de um dia.

A intervenção nos guias foi de um interveniente que entra num processo colaborativo, onde existe uma mediação para dar continuidade a uma linguagem e a um projeto que foi dividido por vários intervenientes. Não existiu uma margem criativa muito grande, contudo possibilitou a intervenção noutros aspetos essenciais.

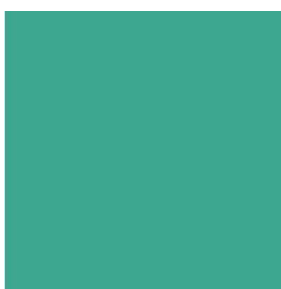



Fig. 43) Pantone Green Uncoated



Fig. 44) Pantone Orange 021 Uncoated


curiosidades

Guia Essencial 

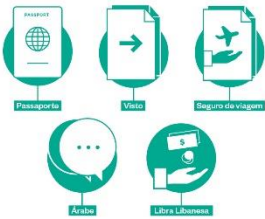
líbano

os meus gastos

líbano



o que é necessário



mais do que uma viagem, a experiência

facebook.com/belandscape
instagram.com/belandscape
landscape.pt

curiosidades

Guia Essencial 

bali

os meus gastos

bali



o que é necessário



mais do que uma viagem, a experiência

facebook.com/belandscape
instagram.com/belandscape
landscape.pt

a não perder



Descobre e contempla os antigos tesouros das ruínas de Baalbek.

Passa no Vale de Cedônia e perde-te por entre os Cedros da Tave, o mítico árvore nacional do Líbano.

Explora as antiguíssimas cidades portuárias de Beirute, Saida e Tiro.

Perde-te nas nuvens de ardenha azul de Tripoli e delecta-te com a sua pastelaria tradicional!

frases essenciais



Marhabaa! Olá!
Hannaan? Tudo bem?
Shukraan lá! Obrigado

o que visitei

o que provei

especialidades gastronómicas

Baba Ghanouj
Berinjela fumada e assada com tahini e romã.

Qulub
Bolinho de massa de semolina, recheado com carne, temperado com ervas, que pode ser servido cru, cozido ou frito.

Kafta
Bolinho de carne de vaca, cordeiro ou frango grelhada no espeto, e recheada com cebola, salsa, farinha e especiarias.

o que levar na mochila



Coleção confortável
Longo para a cabeça (mulheres)
Poupa leve e discreta
Protector solar e repelente

antes de partires



Coffin
de Nadine Lahaki

Yasmine Hamdan

O Encantador de Elitankas
de Lawrence Anthony

sugestões para a landscape

a não perder



Mergulha no ecossistema da cultura Balinesa e deixa a alma nos demais templos em Ubud. Surpreende-te com a floresta tropical e as cascatas refrescantes da montanha.

Tem o privilégio de estar numa das Gili, que te convidam ao prazer do "lidos far niente" das suas praias de areia branca ao mar de águas paradisíacas.

Embarca nesta aventura única, feita de história, cultura, rituais milenares e carisma!

frases essenciais



Terima kasih! Obrigado
Sama sama! De nada
Saya tidak mengerti! Eu não entendo
Biarapa hurganya. Ouzanto custa?

o que visitei

o que provei

especialidades gastronómicas

Martabek
Porção de croquetes douradas com pedacinhos de legumes, misturadas com açúcar verde e carne picada.

Torongan Balam
É a versão doce do martabek, em que o recheio pode ser de queijo, chocolate, morango ou amendoim.

Tipat Camok
Amiz envolvida em folha de banana, temperado com amendoim moído, e ervas frescas. É consumida à temperatura ambiente.

o que levar na mochila



Roupa leve e discreta
Protector solar e óculos de sol
Biquini ou calções de banho
Coleção confortável

antes de partires



Bali, besta of paradise
de Nyoman Wentu

Bali, Heaven and Hell
de Phil Jarratt

sugestões para a landscape

Fig. 45) manual de viajante, Líbano.

Fig. 46) manual de viajante, Bali,

5.5 ESTA CONFERENCE

Conferências ESTA (European String Teachers Association), uma organização não governamental que se realiza desde 1972 que tem como objetivo promover o ensino e a partilha de ideias entre professores no âmbito dos instrumentos de cordas.

Neste projeto a linguagem gráfica já tinha sido concebida pelo estúdio, foi-me pedido para desenvolver os crachás de identificação para o evento. Desenvolvi algumas variações dos mesmos, passando para um teste de impressão.

Devido ao Covid-19 o projeto não avançou mais, a conferência acabou por ser cancelada não tendo mais oportunidade para continuar o projeto.

As conferências ESTA acabaram por ser o último *briefing* em colaboração com o estúdio.

EST A ASSOCIATION

Porto 2020

48th International ESTA Conference

Relevant Information

Internet
user esta48@esta.com
password esta.conf48

Pharmacies
Farmácia Central Do Porto
Rua da Venezuela 117, 4150-744 Porto

Nerby Hospitals

Hospital de Sto António (+351) 22 207 7500	Hospital São João (+351) 22 551 2100	Hospital Sta Maria (+351) 22 508 2000
--	--	---

Emergency Numbers

Intoxication and poisoning (+351) 808 250 143	Nacional Institute of Medical Emergencies (+351) 22 206 5000	Nacional Emergency number SOS 112
---	--	--------------------------------------

Taxi
(+351)
22 507 6400

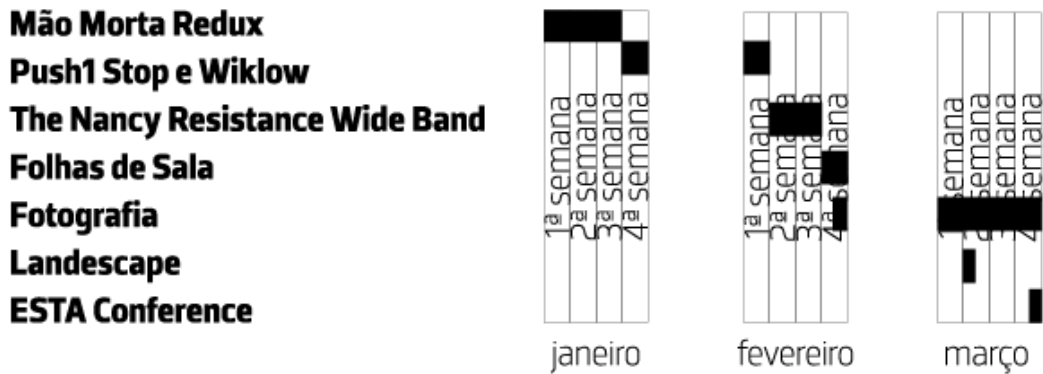
Metro
<https://www.metroporto.pt/>

esta-2020.estaportugal.pt

P. PORTO ESMAR

Fig. 47) crachá ESTA, em desenvolvimento

6. CRONOGRAMA



Antes de começar o estágio, não existia um programa definido com projetos seleccionados para a realização do mesmo, o único dado adquirido era a certeza de trabalhos do âmbito cultural. Os *briefings* foram surgindo de acordo com a demanda dos clientes, depois seleccionados pelo meu orientador que me enviava os dados e explicava o contexto.

A maior parte dos projetos estiveram ligados à Gnration, onde é de notar que houve uma maior dificuldade inicial em responder ao primeiro *briefing* que se refletiu numa duração mais longa do projeto.

A proposta fotográfica foi a única que se estendeu entre projetos, uma consequência do facto da minha necessidade de aprender um *software* novo e apresentar algo com qualidade suficiente para ser apresentado com a assinatura do estúdio.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Whose voice is speaking? Not an individual, but some kind of unified community.”
(eye magazine, 2020)

O percurso desde o *briefing* até à produção final reflete a parte mais importante no trabalho de um designer. Tanto a nível da construção do discurso gráfico, quer a nível da constante aprendizagem em consequência das exigências do design na contemporaneidade.

O design gráfico é uma ferramenta que resolve problemas de comunicação concretos, contudo é também uma disciplina que estimula e se valida no pensamento crítico. Na Dobra, encontramos a aplicação destas realidades, onde prima pela resolução de problemas no contexto da comunicação, sem nunca de desvincular da sua missão autoral, resultando num processo e numa identidade intrínseca aos projetos.

A voz do estúdio foi-se criando a partir de um volume de trabalho, onde consistências de abordagens e metodologias se tornaram uma constante. O designer comunica através de linhas, formas, composições tipográficas, cor e imagem na procura de um equilíbrio, onde o modo como se molda a mensagem e se dá forma ao conteúdo revela uma filosofia de trabalho, através de uma posição crítica e desenvolvimento de uma linguagem visual.

É nas entrelinhas do processo criativo que se forja o trabalho autoral. Uma reflexão enriquecedora e um processo de interiorização que tornou possível a concretização do trabalho e em concordância com o diretor criativo, também tutor, e junto do cliente.

O trabalho autoral representa o elemento de diferenciação, através da aplicação de referentes culturais e ideias intrínsecas ao designer-autor. É, assim, no valor da autoria que se concretiza uma semântica visual caracterizadora da instituição e, por conseguinte, se consolida o projeto autoral do estúdio/designer. Na Dobra, destacam-se as dinâmicas de coautoria. Um fator que remete para os valores intrínsecos da abordagem que a equipa Dobra aplica sobre a conceção do *briefing* durante o processo de criação visual.

A troca de ideias entre os membros constituintes do estúdio permite criar momentos de envolvimento, que por sua vez resultam em questões, avanços e recuos. Questionar

diferentes tipos de abordagem influi diretamente na metodologia projetual e embarga consigo a bagagem de cultura visual, experiência e posição crítica de cada membro. Refletem exercícios necessários à criação que por sua vez podem transformar a primeira perspectiva do *briefing*.

A utilização de conteúdo externo fornecido por outrem (fotografia, texto) não condiciona o posicionamento autoral uma vez que reforça, precisamente, as dinâmicas colaborativas do processo de design no estúdio: o autor coletivo.

O foco dos projetos ligados à atividade cultural simbolizam também um dos traços identitários do atelier, que pela seleção de clientes enfatiza uma área que tem a si ligado noções de uma maior abertura exploratória, tanto na componente gráfica como conceptual. A voz do discurso gráfico na Dobra é uma aglutinação de abordagens, metodologias, linguagens e consistência, conduzindo à criação de um cunho autoral.

A relevância do estágio focou-se em diversos pontos para além dos acima referidos, a mediação entre cliente/designer, assim como o ambiente de estúdio onde a permanente troca de ideias e críticas construtivas são uma constante. A minha aprendizagem passou por conhecimentos mais técnicos de *software*, a metodologias, referências no campo do design e a uma maior preocupação com o detalhe e o pormenor. Dada a natureza dos Dobra, tive o privilégio de atuar em áreas do meu interesse, ligadas á cultura e ao poster. As expectativas em relação à minha passagem pelo estúdio foram totalmente correspondidas, o *feedback* dos clientes foi positivo e todos os projetos desenvolvidos foram aprovados pelo estúdio e clientes.

É de notar que as questões relacionadas com a Covid-19 impediram a realização de mais 1 mês de estágio que estava programado no calendário. Dificultou na realização do relatório e a nível anímico foi também um grande desafio.

O estágio, na forma do presente relatório, permitiu um estudo mais aprofundado em pesquisa e investigação que resultou numa apreensão de reflexões e interiorização de novos conceitos.

“The amplification of the personal voice legitimizes design as equal to more traditional privileged forms of authorship” (eye magazine, 2020)

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Almeida, M (2016) O design de autor enquanto veículo cultural: do pensável ao possível. U. Aveiro

Alves, Artur. (2015) Elementos para a definição de uma prática de autor em design gráfico, uma autobiografia do Atlier R2. Universidade de Coimbra

Alves, M. (2015). *A autoria em questão a partir de Foucault: Autor, Discurso, Sujeito e Poder*. Universidade Federal de Minas Gerais

Alves, M. (2013). *O Autor em Cena*. Universisade de Filosofia e Ciências Humanas.

Barthes, R. (1967). *The Death of the Author*.

Benjamin, W. (1955). *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. L&PM Editors

Dobra. (2016). *Showcase de portfólio*. ESMAD.

Dobra. (2020). *Who We Are - Studio Dobra*. Retirado em julho 20, 2020, de <https://studiodobra.com/who-we-are/>

Eye Magazine (2020) Retirado em julho 17, 2020 de <http://www.eyemagazine.com/feature/article/the-designer-as-author>

Foucault, M. (1996). *A Ordem do Discurso* (M. J. Marcionilo (ed.); 3ª edição). Edições Loyola.

Foucault, M. (1977). *Language, Counter-Memory, Practice Selected Essays and Interviews, What is an Author* (D. F. Bouchard (ed.)). Cornell University Press.

Kulachek, A. (2020). *Kulachek*. <http://kulachek.com/>

Landescape. (2020) Retirado em abril 13, 2020, from <https://www.landscape.pt/sobre/>

Lupton, E. (1998). *The Designer as Producer - Ellen Lupton*. <http://elupton.com/2010/10/the-designer-as-producer/>

Maio, G. (2015) Design e co-autoria: o diálogo entre o poeta, o designer e o leitor. U. Aveiro

Mão Morta (2017) Retirado em Maio 15, 2020 de <https://blitz.pt/principal/update/2017-09-09-Mao-Morta-1984-1988-uma-banda-contra-o-mundo>

Martusewicz, B. (2012). *Graphic authorship, and the contextual specificity of letterforms*. University of New South Wales.

Priberam. (2020). Retirado em março 27, 2020, de <https://dicionario.priberam.org/binário>

Rock, M. (2009). *Fuck Content – 2x4*. 2009. Retirado em março 15, 2020, de <https://2x4.org/ideas/2009/fuck-content/>

Rock, M. (1996). *Designer as Author – 2x4*. 2009. Retirado em março 20, 2020, de <https://2x4.org/ideas/1996/designer-as-author/>

THE NANCY SPUNGEN X. Retirado em março 21, 2020, de <https://thenancyspungenx.bandcamp.com/album/the-nancy-spungen-experience>

