

Artur Luís Gonçalves de Azevedo Rebelo Alves

Elementos para a definição de uma prática de autor em design gráfico, uma autobiografia do atelier R2

Tese de doutoramento em Arte Contemporânea,
orientada pelos Professores Fernando Jorge Penousal Martins Machado
e Jorge Manuel Fernandes Figueira Ferreira,
e apresentada ao Colégio das Artes da Universidade de Coimbra.

Setembro, 2015



UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Elementos para a definição de uma prática de autor em design gráfico, uma autobiografia do atelier R2

Artur Luís Gonçalves de Azevedo Rebelo Alves

Orientação

Professor Doutor Fernando Jorge Penousal Martins Machado

Professor Doutor Jorge Manuel Fernandes Figueira Ferreira

Doutoramento em Arte Contemporânea

Colégio das Artes

Universidade de Coimbra

Agradecimentos

O desenvolvimento desta Tese de Doutoramento foi acompanhada de perto por um conjunto de pessoas a quem presto o meu reconhecimento, que de forma decisiva, direta ou indiretamente, ofereceram o seu contributo para a realização da mesma, me apoiaram e seguiram no decorrer desta jornada. A todos, sem exceção, expresso os meus agradecimentos.

Um agradecimento especial aos meus orientadores — aos Professor Doutor Fernando Penousal Machado e Professor Doutor Jorge Figueira — que me guiaram e se mostraram disponíveis para me aconselhar, permitindo-me melhorar o conteúdo desta investigação.

À minha esposa, amiga, colega de trabalho e sócia, Lizá Defossez Ramalho — o outro ‘R’ dos ‘R2’ —, pelo seu contributo inestimável para este trabalho e por me acompanhar ininterruptamente há mais de duas décadas.

Aos meus amigos, com especial destaque para o Professor Dr. Rui Costa e ao designer Manuel Granja, por desde sempre, mas em especial no período de realização desta tese, terem formado uma base de apoio sólida e essencial, e por me terem ajudado a ultrapassar barreiras, brindando-me com doses generosas de motivação quando mais precisei.

Agradeço à minha família, pela motivação, apoio incondicional, paciência, estima e encorajamento.

À restante equipa do estúdio R2 — Filipa Namora, José Maria Cunha, Liliana Fontoura —, e ao meu antigo aluno Pedro Pereira — por me terem ajudado a dar forma esta investigação.

Ainda uma palavra de apreço aos muitos clientes, colegas de trabalho, profissionais da área e outros intervenientes mencionados, todos eles importantes no meu percurso enquanto designer gráfico e, acima de tudo, essenciais ao funcionamento e à prática dos R2.

Resumo

O design é, em si, uma disciplina de árdua definição. É-o, não porque os seus objetivos sejam de difícil identificação, mas porque o universo de posturas que rodeiam a profissão é plural e, por vezes, ambivalente. Assim, partindo de um conjunto de perspectivas de síntese acerca da definição da disciplina — que vão desde o debate entre os termos ‘design gráfico’ e ‘design de comunicação’ às diferentes posturas adotadas pelos designers enquanto agentes da prática —, procuramos debater a noção de postura autoral aplicada ao trabalho de um atelier de design.

Tendo como enfoque os projetos que realizei enquanto elemento do coletivo R2, e partindo de uma análise geral, apresentar-se-á um conjunto de 11 casos de estudo, selecionados a partir da sua relevância em termos de visibilidade e de um conjunto de contributos centrais no quadro da produção da R2; excluimos, portanto, aqueles em que a autoria não foi possível, tendo-nos de nos submeter unicamente à vontade expressa pelo cliente. Ao mesmo tempo, e porque este é um olhar que tem como enfoque o próprio trabalho, atribuiu-se importância significativa aos elementos contextuais no sentido em que estes, ao fornecerem um enquadramento geral aos trabalhos, enquadram também o processo de avaliação e os exercícios de recordação necessários à concretização de um trabalho desta natureza.

Por outro lado, tratando-se de um atelier de design de comunicação com reconhecimento internacional que desenvolve a sua atividade em várias frentes e que trabalha sobretudo para (e com) a arquitetura e a arte contemporânea em tipologias tão variadas como publicações, cartazes, design expositivo, identidade visual, sistemas de sinalética ou intervenções tipográficas no espaço, o próprio exercício de reflexão operado é enquadrado pelo suporte de trabalho em causa.

Seguindo uma estrutura que conjuga o olhar geral, conseguido a partir da análise de vários projetos desenvolvidos pelo atelier, com pontos de vista particulares, procuramos demonstrar as sínteses possíveis, de forma a identificar os elementos centrais da postura autoral da R2 que subdividimos entre aqueles que são visuais, elementos estes que estão aliados a um método, a uma abordagem particular e a um processo de trabalho; e aqueles que derivam de uma postura face à prática profissional, à profissão e à disciplina. Este triângulo, que conjuga elementos práticos (gramática) com posturas e formas de estar (ética) e trabalhar (metodologia), é a representação metafórica daquilo que entendemos ser a prática de autor R2. Por outras palavras, a prática do estúdio assenta em três pilares fundamentais: a ética, a técnica e a estética, sendo que a primeira se baseia na forma como lidamos com diferentes tipologias de projetos, em particular no concernente às encomendas artísticas e dos auto iniciados; a segunda, o método por nós utilizado, singular e único em cada projeto, tendo como ponto de convergência a tentativa de saída da nossa zona de conforto; por último, a estética, alicerçada na gramática, ou seja, na importância atribuída à tipografia, que tem uma papel fundamental na prática do atelier, bem como a conferida à relação entre a bi e a tridimensionalidade.

Palavras-chave

Design Gráfico

Assinatura

Autoria

Reflexividade

Abstract

The design is, in itself, a discipline of hard definition. It is, not because its goals are difficult to identify, but because the universe surrounding the profession is plural and sometimes ambivalent. Thus, starting from a set of perspectives on the definition of the discipline — ranging from the debate between the terms ‘graphic design’ and ‘communication design’, to the different postures adopted by designers as agents of practice — we seek to discuss the notion of authorial posture applied to the work of a design studio.

Focusing on the projects that I conducted as a member of R2 design studio, and starting from a general analysis, will be presented a group of 11 case studies, selected from their relevance in terms of visibility and a set of core contributions in the context of R2 production; excluded, therefore, those in which the authorship was not possible, taking us to submit ourselves to the will expressed by the client only. At the same time, and because this is a look that focus on own work, it’s assigned a significant importance on contextual elements, in the sense that they, by providing a general framework for the work, also fall under the review process and memory exercises needed for the achievement of a work of this nature.

On the other hand, because R2 it’s a communication design studio with international recognition that develops its activity on several fronts, and works especially for, and with, architecture and contemporary art —

in typologies as varied as publications, posters, exhibition design, visual identity, signage or typographic interventions in space systems (involving the use of various means) —, the reflection exercise itself is framed by the work support in question.

Following a structure that combines the overall look, achieved through the analysis of several projects developed by the studio, with particular viewpoints, we seek to demonstrate the possible syntheses, in order to identify the core elements of R2 authorship, which we subdivided among those who are visual — allied to a method, a particular approach and a work process —; and those that arise from a position about professional practice, the profession and the discipline. This triangle, which combines practical elements (grammar) with postures and ways of living (ethics) and work (methodology), is the metaphorical representation of what we believe to be the author's practice in R2. In other words, the studio practice is based on three fundamental pillars: ethics, technic and aesthetic; the first of which is based on how we deal with different types of projects (particularly regarding artistic commissions and self initiated projects); the second, the method used by us, singular and unique in each project, taking as a point of convergence an attempt to exit our comfort zone; and finally, aesthetics, based on grammar, that is, on the importance attributed to the typography (which has a key role in the studio's practice), as to the significance given to the relationship between two and three-dimensionality.

Keywords

Graphic Design

Signature

Authorship

Reflexivity

I APRESENTAÇÃO

1.0	Introdução	1
1.1	Enquadramento metodológico ou a justificação de um ponto de vista	4
1.1.1	Método gerado para a descoberta de traços identitários	7
1.2	Em busca de uma definição de design	11
1.3	Abordagens transversais, um breve itinerário	15
1.3.1	Abordagens modernas	16
1.3.2	Abordagens pós-modernas	19
1.3.2.1	A importância do vernáculo	20
1.3.3	Modernismo Padrão	23
1.4	Em busca de uma postura de autor: estilo, assinatura gráfica, afinidade formal e conceptual	24
1.5	Design de autor e a presença do designer na mensagem	25

II UM OLHAR GERAL SOBRE A PRÁTICA

2.0	Introdução	33
2.1	Lizá Defossez Ramalho e Artur Rebelo: uma aproximação	37
2.2	‘Primeiros passos’ até à maturação: 1994–2002	44
2.2.1	Matrizes e enquadramentos	44
2.2.2	Projetos comissionados	54
2.2.3	Projetos auto iniciados	65
2.2.4	Encomendas artísticas	67
2.2.5	Concursos	69
	<i>Cronologia</i>	70

2.3	Do centro às margens: 2002 – 2008	74
2.3.1	Matrizes e enquadramentos	74
2.3.2	Projetos comissionados	83
2.3.3	Projetos auto iniciados	96
2.3.4	Encomendas artísticas	98
	<i>Cronologia</i>	102
2.4	Para além das fronteiras: 2008 – 2013	108
2.4.1	Matrizes e enquadramentos	108
2.4.2	Projetos comissionados	121
2.4.3	Projetos auto iniciados	144
2.4.4	Encomendas artísticas	149
	<i>Cronologia</i>	156
III CONTINUIDADES & EMERGÊNCIAS		
3.0	Introdução	169
3.1	R2 — A coautoria	170
3.1.1	Do processo às palavras...	170
3.1.2	...das palavras às imagens	175
3.2	Centro, margens, derivas e explorações	175
3.2.1.	Um lugar no design	175
3.2.2.	Ruturas e novos posicionamentos	179
3.3	Do lugar da tipografia à tipografia no espaço	184
3.3.1	Escolhas & Casamentos	184
3.3.2	Composição & Tipografia	194
3.3.3	A materialidade da tipografia, o vernáculo, a letra como imagem e a imagem	199
3.3.4	Tridimensão, espaço e outras explorações	202

IV ESTUDOS DE CASO		
4.0	Introdução	209
4.1	Molly Bloom (2002)	213
4.1.1	Enquadramento	214
4.1.2	Abordagem gráfica	214
4.2	I love Távora (2005)	229
4.2.1	Enquadramento	230
4.2.2	Abordagem gráfica	230
4.3	Em Torno (2006)	241
4.3.1	Enquadramento	242
4.3.2	Abordagem gráfica	242
4.4	Percursos Inacabados (2006)	251
4.4.1	Enquadramento	252
4.4.2	Abordagem gráfica	252
4.5	Vai com Deus (2008) e Dois Tempos (2009)	281
4.5.1	Vai com Deus	281
4.5.1.1	Enquadramento	282
4.5.1.2	Abordagem gráfica	282
4.5.2	Dois Tempos	309
4.5.2.1	Enquadramento	310
4.5.2.2	Abordagem gráfica	310
4.6	Arriscar o Real (2009)	331
4.6.1	Enquadramento	332
4.6.2	Abordagem gráfica	332
4.6.1.1	Do conteúdo aos públicos	335
4.7	Arquivo Parcial de Objectos Correntes de Meinedo e Gestaô (2011)	353
4.7.1	Enquadramento	354
4.7.2	Abordagem gráfica	354

4.8	Eduardo Souto Moura – Concursos (1979–2010) (2011)	375
4.8.1	Enquadramento	376
4.8.2	Abordagem gráfica	376
4.9	Casa do Conto (2011)	403
4.9.1	Enquadramento	404
4.9.2	Abordagem gráfica	404
4.10	Letras na Paisagem (2013)	439
4.9.1	Enquadramento	440
4.9.2	Abordagem gráfica	440
V	CONCLUSÃO	459
<hr/>		
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	467
<hr/>		

Lista de Acrónimos

AA – Architectural Association (School of Architecture)
AGI – Alliance Graphique Internationale
AIGA – American Institute of Graphic Arts
APD – Associação Portuguesa de Designers
ATF – American Type Founders
ATypI – Association Typographique Internationale
CEMES – Centro de Estudos Multidisciplinares Ernesto de Sousa
CITEC – Centro de Iniciação Teatral Esther de Carvalho
CITEMOR – Festival de Montemor-o-Velho
CMYK – Cyan, Magenta, Yellow, Key Black
CNC – Computer Numerical Control
CPD – Centro Português de Design
D&AD – Design and Art Direction
DEA – Diploma de Estudos Avançados
EESAB – École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne
ENSAD – École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs
ESAD – Escola Superior de Arte e Design
ESAV – Ecole Supérieure des Arts Visuels
ESEIG – Escola Superior de Estudos Industriais e de Gestão
EUA – Estados Unidos da América
EUAC – Escola Universitária das Artes de Coimbra
ExD – Experimenta Design
FBAUB – Faculdade de Belas Artes da Universidade de Barcelona
FBAUP – Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
FBAUL – Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa
FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia
FCTUC – Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra
FEUP – Faculdade de Engenharia da Faculdade do Porto
FIMP – Festival Internacional de Marionetas do Porto
FLUP – Faculdade de Letras da Universidade do Porto
HP – Hewlett-Packard
ICOGRADA – International Council of Graphic Design Associations
ICSID – International Council of Societies of Industrial Design
IGESPAR – Instituto de Gestão do Património Arquitectónico e Arqueológico
IPJ – Instituto Português da Juventude
IPP – Instituto Politécnico do Porto
IPT – International Poster Triennial
ISTD – International Society of Typographic Designers
IVK – Institute Visuelle Kommunikation
J–A – Jornal Arquitectos

KIDP – Korean Institute of Industrial Design Promotion
NEC – Núcleo Experimentação Coreográfica
OA-SRN – Ordem dos Arquitectos – Secção Regional Norte
SEGD – Society for Experiential Graphic Design
SKKU – Sungkyunkwan University
SVA – School of Visual Arts
TCAV – Técnicas de Comunicação Audiovisual
TDC – Type Directors Club
TNSJ – Teatro Nacional São João
UC – Universidade de Coimbra
UCP – Universidade Católica Portuguesa
WT – Werkplaats Typografie

CAPÍTULO I

Apresentação

O leitor há-de verificar, já a seguir, que o autor não é forte em ciência, de modo que tudo quanto ficar escrito não terá absolutamente nada de científico. Será exactamente nem científico nem falso, ao mesmo tempo.

José de Almada Negreiros, Nome de Guerra

1.0 Introdução

O trabalho que aqui se apresenta, orientado pelo Professor Doutor Fernando Penousal Machado e pelo Professor Doutor Jorge Figueira, foi realizado entre os anos de 2011 e 2014, no âmbito do Curso de Doutoramento em Arte Contemporânea da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra (FCTUC). O presente enquadra-se numa modalidade prevista no Art.º 31, ponto 2, alínea b) do Decreto-Lei 230/2009, de 14 de Setembro: «(...) o ciclo de estudos conducente ao grau de doutor pode, nas condições previstas no regulamento de cada instituição de ensino superior, ser integrado: (...) No domínio das artes, por uma obra ou conjunto de obras ou realizações com carácter inovador, acompanhada de fundamentação escrita que explicita o processo de concepção e elaboração, a capacidade de investigação, e o seu enquadramento na evolução do conhecimento no domínio em que se insere.»

Neste seguimento, o objeto de análise desta investigação é trabalho dos R2 (coletivo constituído pelo autor, Artur Rebelo, e pela sócia Lizá Defossez Ramalho) — desde os seus primeiros trabalhos em 1995 até ao primeiro semestre de 2014 —, sendo que ideia de aplicar um método mais reflexivo foi sempre central e surgiu na medida em que pareceu ser necessário e

fundamental nesta fase do trabalho do atelier. Olhar, de uma forma sustentada e crítica, para o processo de trabalho, o seu enquadramento e para os projetos em si, e olhar para o passado do atelier, permitiu observar o presente de uma outra forma, e perspetivar o futuro do trabalho de uma maneira diferente.

Por outro lado, este olhar enquadrado por um projeto de doutoramento foi, em si, construído e alicerçado num processo de pesquisa e de reenquadramento da informação. Sendo ambos designers ‘da prática’, ainda que não se deixem de lado as formulações teóricas do design, estas raramente se tornaram num fim a alcançar. A teoria é algo que informa a prática e a esta recorreu-se para procurar referências e conceitos que alimentassem os projetos que iam-se desenvolvendo. Através desta tese, o trabalho dos R2 passa a ser objeto de uma análise teórica ou um trabalho prático complementado com uma visão sobre si mesmo, e analisado a fundo à luz de diversos contributos que se procuraram sintetizar, no sentido de fornecer uma matriz de leitura do trabalho alicerçada no conceito de assinatura (autoria).

Assim, é em busca de elementos para uma definição de uma prática de autor em design de comunicação que partimos para este trabalho. Assumindo como postura central o conceito de reflexividade de Pierre Bourdieu (1989)¹, entendemos o design como disciplina que reflete sobre o meio onde se aplica, e operamos uma reflexão acerca dele mesmo. No entanto, esta é uma reflexão que se dá a um nível mais profundo no sentido em que somos nós próprios, em certa medida, o enfoque do nosso próprio olhar. É também sobre nós que refletimos num exercício de autoanálise.

Em termos metodológicos, utilizámos um paradigma duplo — objetivo e subjetivo —, ainda que com um pendor mais acentuado sobre o subjetivo. Numa primeira fase, dedicámo-nos a uma pesquisa de arquivo, mais propriamente o nosso repositório pessoal, no sentido de fazer um levantamento da produção do atelier. Após este primeiro processo de pesquisa em que os critérios aplicados eram gerais e abrangentes, operámos um processo de definição conceptual no sentido de restringir a amostra. Seguidamente, separámos os projetos por tipologias de forma a identificar um conjunto de traços mais relevantes — este processo permitiu a identificação e consequente enumeração de traços autorias constantes na prática do atelier.

¹ A reflexividade trata-se de característica que dota os indivíduos da capacidade de pensarem de forma consciente sobre si próprios, um exercício de autoconhecimento e, consequentemente, de compreensão da realidade externa. Quando aplicada a reflexividade à investigação, torna o investigador consciente do seu efeito no processo e desenvolvimentos/resultados da sua pesquisa, baseando-se no facto de que «knowledge cannot be separated from the knower» (Steedman, 1991, p. 53).

A partir da divisão tipológica anterior, selecionaram-se 10 estudos de caso, uma vertente mais particular e pormenorizado da análise, como veremos adiante.

No primeiro capítulo apresentamos o enquadramento e os fundamentos estruturais e metodológicos do trabalho, bem como os seus objetivos e motivações. No ponto 1.2 do Capítulo 1, dedicado ao contexto teórico, apresentamos uma definição da disciplina, com enfoque nas suas regularidades, singularidades e nas diferentes posturas internas, traçando-se um percurso histórico a partir das diferentes abordagens transversais à disciplina — modernistas, pós-modernistas (com destaque para o recurso ao vernáculo) e o Modernismo Padrão, vulgo Modernismo 8.0. Neste mesmo capítulo apresentam-se ainda as origens e o significado do conceito de postura autoral aplicado ao design gráfico, identificando os seus conceitos chave, nomeadamente o estilo, a assinatura gráfica, e a afinidade formal e conceptual, bem como nos debruçamos sobre o conceito de design de autor e sobre a importância do papel do designer na veiculação da mensagem.

O capítulo 2 é, em si, um capítulo de contextualização e enquadramento do trabalho dos R2. Encontra-se dividido em duas fases: ‘Lizá Defossez Ramalho e Artur Rebelo’ e ‘R2 — Contextos & Projetos’. Na primeira apresenta-se um olhar sobre a biografia dos designers, dado a conhecer os antecedentes ao nascimento do atelier, servindo esta fase como um enquadramento à seguinte; na segunda, parte-se para uma abordagem ao portfólio enquadrado em três grandes momentos: 1) *Primeiros passos até à maturação (1995–2002)*; 2) *Do centro às margens (2002–2008)*; e 3) *Para além das fronteiras (2008–2013)*. No quadro de cada um destes três grandes momentos encontramos ainda uma abordagem que parte de uma estrutura fixa que pretende relevar o que nelas é regular, dando espaço para evidenciar as particularidades que cada uma destas fases encerra. Em termos estruturais temos em cada uma das fases os seguintes momentos: 1) Matrizes e enquadramentos; e 2) Projetos (subdivididos em três grupos: ‘Projetos comissionados’, ‘Projetos auto iniciados’ e ‘Encomendas artísticas’).

O capítulo 3 trata-se de uma síntese na qual se apresentam as continuidades e emergências a destacar após este olhar sobre os projetos, a partir do qual foi possível encontrar relações das quais não havia noção, sendo então possível traçar a história dos elementos distintivos do trabalho. É neste capítulo que se apresenta uma síntese dos traços conceptuais que marcam a prática e a postura dos designers face ao design, incluindo uma síntese do processo de trabalho estruturado em duas partes: uma primeira baseada na descrição textual do processo, dos seus princípios e etapas; e uma segunda na qual se apresenta uma seleção de imagens representativas de diversos momentos de processos distintos, aliados a diferentes projetos.

No capítulo 4 o enfoque recai sobre os 11 projetos analisados enquanto casos de estudo: *Molly Bloom* (2002), *I love Távora* (2005), *Em Torno* (2006), *Percursos Inacabados* (2007), *Vai Com Deus* (2008)/*Dois Tempos* (2009), *Arriscar o Real* (2009), *Arquivo Parcial de Objetos Correntes de Meinedo e Gestaçô* (2011), *Eduardo Souto Moura – Concursos (1979–2010)* (2011), *Casa do Conto* (2011) e *Letras na Paisagem* (2013). Na abordagem a estes projetos em particular, definimos uma estrutura segmentada em dois pontos: o primeiro apresenta um enquadramento do projeto, mencionando a conjuntura que rodeou o seu desenvolvimento; enquanto o segundo se centra na abordagem gráfica e apresenta o processo, as escolhas feitas e um conjunto de referências mobilizadas.

O quinto e último capítulo é conclusivo, sintetizando-se na generalidade o trabalho desenvolvido.

1.1 Enquadramento metodológico ou a justificação de um ponto de vista

O design gráfico existe há tempo suficiente para que o seu papel na sociedade seja facilmente compreendido. No entanto, ao contrário da arquitetura, literatura ou belas artes, desenvolveu-se sem uma profunda reflexão teórica (Frascara, 1988, p. 18). Assim, e decorrente da inexistência de uma base de reflexão teórica acerca da disciplina — que só tem lugar a partir da década de 1970 —, as próprias noções de pesquisa e investigação em design são de difícil entendimento na medida em que se estabelecem a partir de contributos de outras áreas disciplinares. Tal é visível a partir da análise de Nigel Cross aos jornais de divulgação teórica na área do Design: ou seja, encontramos ora influências das ciências naturais, ora das ciências sociais e humanas em termos de estruturas paradigmáticas (Cross, 1999, p. 5).

A tensão na comunidade de pesquisa em design revelou-se crescente, principalmente no que toca ao estabelecimento de uma analogia do design como ciência (Nigel Cross *apud* Evenson, Jodi & Zimmerman, 2007), sendo também a ideia pré-concebida do conceito ‘pesquisa’, na opinião de Christopher Frayling, um factor dissuasor do estabelecimento de uma possível relação entre disciplinas — «Where artists, craftspeople and designers are concerned, the word ‘research’ – the ‘r’ word – sometimes seems to describe an activity which is long way from their respective practices. (...) Recently an opposing tendency has emerged (...) Much of the debate – and attendant confusion – so far, has revolved around series of stereotypes of what research *is*, what it *involves* and what it *delivers*» (Frayling, 1993, p. 1). Esta ideia de indefinição na área da pesquisa em design é partilhada por Klaus (1995), que avança que a patologia mais clara do design é a sua

abertura a outros discursos, o autor justifica esta característica explicando que tal se deve ao facto de os designers «tend to be concerned more with non-verbal phenomena than with texts, have little patience for scholarly writing, and prefer acting to research, that design discourse is virtually invisible to designers».

Os métodos de investigação de âmbito quantitativo e qualitativo, considerados como legítimos e amplamente aceites na comunidade científica, não respondem às problemáticas nem correspondem às expectativas dos investigadores nas diversas áreas artísticas, entre elas o design, forçando a comunidade a procurar novas metodologias, válidas e apropriadas aos fundamentos, natureza e valores da disciplina (Haseman, 2006). Ainda nesta linha de ideias, entendemos, a par com Roth, que «considering methods and paradigms appropriate to a human-centered profession, design seems particularly well-suited to the employment of qualitative research methods applied within a constructivist paradigm» (1999, p. 22), relevando-se a importância de pesquisas focadas no detalhe e nos níveis simbólicos. No entanto, e de novo com Cross, surge um posicionamento que pretende abrir espaço a uma nova forma de investigação em design. Quando este autor nos diz que «the important thing is that collectively we have the possibility of adding to these other paradigms and of developing our own design research culture» (Cross, 1999, p. 5), abre-se uma nova porta ao nível da pesquisa em design que procura, em certa medida, distingui-la das restantes. Não propondo a criação de um modelo de pesquisa integralmente distinto e independente, Cross insta os designers a refletir acerca das formas de investigar a/na disciplina de forma a que surjam novos contributos.

Tendo estes aspetos em conta, e dada a especificidade do trabalho, sentimos a necessidade de nos apropriarmos de outras metodologias e técnicas que permitissem um olhar mais global e extensivo, centrado na procura de regularidades. Desta forma, em termos metodológicos, esta tese assume um carácter dúplice, na medida em que nos movemos por dois caminhos de pesquisa: um quantitativo (ao nível do capítulo 2) e um de pendor mais qualitativo (capítulos 3 e 4). Se por um lado temos uma primeira incursão que se debruça sobre a generalidade do trabalho e que procura enquadrar os contextos de produção das obras, ao mesmo tempo que evidencia as regularidades e encontra os traços fundamentais que estruturam a abordagem gráfica dos R2 através de um processo de análise de conteúdo, por outro, temos também um processo de refinamento do olhar que procura abordar casos particulares em que são mais salientes as particularidades encontradas através da abordagem geral.

² O construtivismo propõe que as crenças mudam ao longo tempo, tal como as realidades que estas descrevem (Roth, 1999, p. 24).

Assim, e sabendo que o conjunto de formas de conhecimento peculiares à capacidade e habilidade do designer pode ser encontrado junto de três fontes — pessoas, processos e produtos — (Cross, 1999, p. 5), há que salientar a existência de uma particular atenção, que estrutura a análise que realizamos aos contextos de produção das obras, às obras em si e às relações interpessoais e suas consequências em termos de processo e trabalho. Por outro lado, não podemos esquecer que o *corpus* de análise aqui presente faz parte da obra desenvolvida por Lizá Defossez Ramalho e por mim, sendo que, em termos de recolha de informação e ao nível da preocupações éticas e metodológicas, nos podemos associar a um regime etnográfico³ na medida em que o autor simultaneamente analista e objeto de análise.

De acordo com a perspetiva aplicada ao problema em questão, a pesquisa pode ser distinguida em três tipos: clínica, aplicada ou básica, sendo que a pesquisa clínica é direcionada para um caso particular, e a pesquisa aplicada é focada em problemas que são encontrados em conjuntos de produtos ou situações. Já a pesquisa básica é direcionada a problemas fundamentais de forma a compreender os princípios fundamentais que estruturam e explicam o fenómeno (Buchanan, 1999).

Neste contexto, pode afirmar-se que o nosso trabalho se situa numa conjugação entre os três tipos de pesquisa indicados, com um enfoque mais profundo nos dois primeiros em termos metodológicos. Ou seja, se se começar por realizar aquilo que podemos entender como pesquisa aplicada, posteriormente o olhar torna-se mais clínico e aplicado ao nível de estudos de caso. No entanto, não se poderá esquecer que todo este trabalho é informado por uma hipótese de pesquisa que exerce função de comando.

Como adiantado, a primeira fase empírica e analítica desta pesquisa centrou-se num olhar acerca dos trabalhos produzidos pelo atelier desde a sua fundação. Recorreu-se à prática para resolver a teoria, tendo o próprio design funcionado como alavanca à análise. A solução encontrada permitiu o vislumbre de padrões e traços identitários gerais no trabalho dos R2.

³ A pesquisa etnográfica pode ser entendida enquanto um trabalho de imersão profunda na vida de uma comunidade com o objetivo de descrever a sua cultura e o seu modo de funcionamento. Assume-se que o uso do termo neste contexto é algo abusivo mas pretende-se com ele assinalar o facto de que, tal como ao nível das pesquisas etnográficas, este foi um processo que, pela sua natureza, implicou um conjunto de processos típicos desta metodologia. Além da inserção no terreno, direta neste caso, todo o processo de ‘afastamento’ necessário para analisar um trabalho que é ao mesmo tempo um quotidiano vivido, foi uma questão tida em linha de conta. Por outro lado, e porque a etnografia pode ser dividida em dois tipos — ativa e passiva — podemos colocar-nos no segundo tipo, na medida em que, este trabalho surge ‘da comunidade’ — nós próprios — com a vontade de com ele perceber melhor a prática, preparando-nos para enfrentar o futuro (Hammersley, 2007).

1.1.1 Método gerado para a descoberta de traços identitários

Optou-se por praticar o *Research through Design*, um método que na sua essência baseia-se na procura e validação do conhecimento através da ação, ou seja, na condução de uma pesquisa através do design, incorporando-se o conhecimento prático na própria disciplina (Frayling, 1993; Ramirez, 2009); ideia partilhada por Donald Schön (1983) que introduz a noção do design como uma prática de carácter refletivo, a partir do qual os profissionais refletem sobre as suas ações por forma a aperfeiçoar as metodologias ao seu dispor. De acordo com Christopher Frayling, *Research through Design* «is a less straight-forward [category], but still identifiable and visible» (1993, p. 5). De acordo com Rodriguez Ramirez (2009), o método em questão assume determinadas características chave: o conhecimento resultante pode ser contextualizado histórica e culturalmente; os objetos são analisados com vista à verificação da capacidade destes responderem às questões a investigar e às hipóteses a provar ou refutar; o investigador é o produtor dos veículos de pesquisa. Trata-se, ainda segundo o mesmo autor, de uma metodologia de carácter pós-modernista, uma abordagem que «allows for this flexibility, as long as the designer clearly states their motivations, background, and offers an in-depth description of the experience and decisions that they went through» (2009, p. 11).

Neste seguimento, os trabalhos dos R2 foram agrupados em categorias de acordo com a sua tipologia e foram-lhes associadas palavras-chave que identificassem traços singulares neles presentes, tanto ao nível da abordagem gráfica propriamente dita quanto ao nível de elementos mais filosóficos. Com este processo de análise de conteúdo foi possível encontrar um conjunto de elementos recorrentes (ou regulares) que cristalizam aquilo que se entende como a abordagem dos designers ao design gráfico. Este primeiro momento serve como um delinear do terreno que permite isolar um conjunto de trabalhos chave que permitem dar conta daquilo a que o autor de propõe: identificar uma prática de autor no quadro do exercício dos R2.

Com este objetivo imprimiram-se fotografias dos trabalhos no formato 95 x 140 mm, sendo que cada uma das impressões é representativa de um projeto a analisar. Este formato permitiu justapor uma grande quantidade de projetos, fazer associações e ter uma visão global da obra em estudo. Estas imagens foram utilizadas conjuntamente com as descrições das metodologias para realizar a análise. Ou seja, foram construídos grupos de projetos que se fotografaram e que foram-se associando, tendo-se encontrado traços importante do trabalho do coletivo que permitiram ao autor iniciar a análise a que se propôs.

Em paralelo foi elaborada uma lista cronológica de todos os acontecimentos, que depois foi dividida por tipologias. A listagem é constituída por aspetos e dados factuais, datas de mudança entre estúdios, e relação com

a casa — porque o espaço é um elemento relevante em termos criativos. São também indicadas as relações com o exterior, as idas a conferências, os prémios recebidos, as participações, as publicações nas quais figuramos, etc.; incluem-se ainda os contextos e os aspetos paralelos à criação propriamente dita, e ainda dados sobre o projeto.

Procedeu-se a um exercício de memória — uma vez que os R2 contam com quase 20 anos de carreira —, optando-se pela mesma lógica: relatar os projetos por ordem cronológica (descritivo, objetivo, quantitativo) e fazer um exercício de recordação (pensar, visualizar, subjetivo, interpretativo) sustentado e construído com recurso a documentação (textos de comissários, briefings, textos escritos pelos R2 sobre os projetos, entre outros).



Análise a partir de fotografias dos trabalhos (formato 95 x 140 mm).

A partir deste processo foi possível estabelecer uma descrição de cada projeto dividida em partes: primeiro a contextualização; segundo a análise sobre a abordagem gráfica e traços desta; terceiro a avaliação dos conceitos mobilizados e as possibilidades de reflexão que os projetos fizeram emergir tanto ao nível do contexto quanto ao nível do processo e da abordagem que podem não ser evidentes no projeto final. Nos textos resultantes são identificadas palavras e frases chave que foram listadas e ajudaram a encontrar, em termos de metodologia de investigação, as grandes linhas do trabalho do coletivo, ao nível dos interesses, metodologias, abordagens e contextos.

ANO	PAÍS	TÍTULO	CLIENTE	PROFESSOR	ALUNO	PROFESSOR	ALUNO	PROFESSOR	ALUNO	PROFESSOR	ALUNO	PROFESSOR	ALUNO
1999	Portugal
2000	Portugal
2001	Portugal
2002	Portugal
2003	Portugal
2004	Portugal
2005	Portugal
2006	Portugal
2007	Portugal
2008	Portugal
2009	Portugal
2010	Portugal
2011	Portugal
2012	Portugal
2013	Portugal
2014	Portugal
2015	Portugal
2016	Portugal
2017	Portugal
2018	Portugal
2019	Portugal
2020	Portugal

Cronologia dos projetos, conferências, prémios, publicações, etc.

Este processo foi constantemente pontuado pelo regresso constante a leituras críticas sobre as temáticas em análise, seguido de confrontação e estudo de informação, registo fotográfico e organização da documentação em papel e das reprodução das obras em formato digital, criação de listas de legendas exaustivas, etc.

A segunda fase centra-se na análise a um conjunto de 11 casos de estudo, com ênfase nos traços e posicionamentos estruturantes da abordagem operada tendo em linha de conta o entendimento de Richard Buchanan relativamente a esta metodologia, que nos diz que «the common trait of case studies is that they assemble information or data that may give insight into problems that reach beyond the individual case» (1999, p. 18). Tendo isto em conta, a análise aos casos procura evidenciar traços particulares — formais e conceptuais — que se distingam de forma clara, sendo analisados em maior profundidade e servindo para conferir robustez ao entendimento geral do trabalho.

Sendo os estudos de caso um relato descritivo e detalhado de uma parte ou da totalidade de um elemento, os designers posicionam-se entre a praxiologia e a fenomenologia do design (Cross, 1999)⁴. Se por um lado, o seu olhar incide sobre o estudo da configuração e da forma dos objetos, por outro, relevam a importância dos contextos e dos processos, na medida em que não lidam com «fixed or stable entities, but with fluid and dynamic conceptions and interactions. The objects of study are multi-modal and have heteronomous rather than strictly autonomous modes of existence» (Doloughan, 2002, p. 64). Isto é, o caráter singular de cada projeto emerge num processo de contextualização complexo na medida em que este faz parte de um percurso de trabalho que é em si mesmo fruto de uma pluralidade de situações. Cada projeto, tendo uma existência particular, existe num conjunto e surge deste — uma aglomeração de referências e de posicionamentos da qual importa dar conta, no sentido de demonstrar que cada projeto tem uma genealogia e não uma emergência espontânea e descontextualizada.

Os casos de estudo têm uma história rica na medida em que exploram o espaço existente entre os mundos da teoria e da experiência da prática (Breslin & Buchanan, 2008). No que diz respeito ao uso desta ferramenta, e de novo de acordo com mesmos autores, grande parte do trabalho fundacional foi feito muito recentemente. Por exemplo, o *continuum* da teoria e dos estudos do design desenvolveu «a view of designers as problem-solvers who employ diverse methods and techniques. In turn, design research has evolved into a formal component of the design process. However, designers

4 De acordo com Nigel Cross, a praxiologia prende-se com o estudo das práticas e dos processos de design; enquanto que a fenomenologia relaciona-se com o estudo da forma e da configuração dos artefactos (1999, p. 6).

have not yet made the leap to writing and using case studies as an important part of design education and research development» (Breslin & Buchanan, 2008, p. 37), situação compreendida e que o autor pretende colmatar já que reconhece nesta ferramenta a capacidade de ‘atacar’ o problema, ao fornecer o conjunto de informação necessária.

Ainda no mesmo âmbito, e com Breslin e Buchanan, pode dizer-se que existem diversos tipos de casos de estudo — exploratórios, críticos ou narrativos —, sendo que estes são quase sempre exploratórios e descritivos por natureza. Assim, a estrutura formal dos estudos de caso requer «researchers to determine a problem, make initial hypotheses, conduct research in gathering information and making observations, revise hypotheses and theory, and tell a story. These all are acts that are strikingly similar to the work of a designer. The result is that the act of researching and writing a case can be seen as an application of the design process» (Breslin & Buchanan, 2008, p. 38). No caso dos R2 especificamente, e ainda que o resultado da pesquisa possa ser visto como a aplicação do processo de design, ao nível do processo seguiu-se uma abordagem mais ‘tradicional’ e de sentido inverso, na medida em que o enfoque da análise é feito sobre produtos e nos processos de trabalho associados. Ou seja, os estudos de caso em design «have a more difficult, two part job of establishing theory and, at the same time, creating or recreating a bridge back to the practical. (...) But there is a further opportunity in design case studies, the opportunity to begin talking about theory as theory instead of merely a practical application of wisdom and rules-of-thumb» (Breslin & Buchanan, 2008, p. 39). Assim, emerge daqui a importância de um discurso teoricamente sustentado acerca de uma prática que assenta em escolhas que surjam de processos de reflexão e não da aplicação direta de formas comuns, no sentido de tradicionais, de resolver determinado tipo de situação ou problema. Por outras palavras, os estudos de caso trazem-nos, além do seu poder analítico e descritivo, uma capacidade de refletir teoricamente acerca da disciplina, dos seus elementos e dos seus processos e de através deles alavancar posturas e formas de fazer num processo de reflexão e análise.

De acordo com Baxter & Jack (2008) e a partir de Yin (2003) os estudos de caso devem ser considerados enquanto ferramenta metodológica quando: (i) o enfoque do estudo é responder a questões de ‘como’ e ‘porquê’; (ii) não é possível manipular o comportamento daqueles que estão envolvidos no estudo; (iii) se pretende controlar as condições contextuais porque se acredita que elas são relevantes para o fenómeno em causa; (iv) as fronteiras não são claras entre o fenómeno e o contexto. Em termos de tipologia, Yin (2003) elabora uma extensa elencação de tipos de abordagem distintas relativamente aos estudos de caso, sendo que, neste contexto, acreditamos estar posicionados entre duas destas abordagens. A realização de múltiplos

casos de estudo permite ao investigador explorar as diferenças entre estes; os realizados pelo autor são aquilo que Yin apelida de ‘descritivos’, na medida em que se recorre a estes para descrever a intervenção ou projeto e o contexto real em que ocorreu (Yin, 2003).

Por outro lado, não se pode deixar de salientar que esta investigação enquadra também um breve registo biográfico, porque considera-se que os percursos pessoais que culminam no nascimento dos R2 influenciam e influenciaram o tipo de trabalho desenvolvido. Heller diz a Kenya Hara que comparativamente com as de outros artistas, «most biographies of graphic designers suffer from a lack of critical perspective, being excessively salutary, and, if the designer has authorized it, narcissistic. Though some are anecdotally informative and pictorially lush, rarely do they offer insightful analysis of a particular designer’s life and work» (Heller, 1988, p. 106). Concordando com esta perspetiva, o intuito passou por evitar posicionamentos mais ‘narcisistas’ através de um processo de reflexividade, tentando fornecer toda a informação relevante para a compreensão e análise do trabalho. Esta informação foi conseguida através de entrevistas que ultrapassaram o formato de um guião escrito e confirmaram que essas entrevistas, realizadas no âmbito de estudos de caso, «appear to be guided conversations rather than structural queries» (Yin *apud* Johnson, 2005).

A relevância dos resultados obtidos por este tipo de pesquisa assenta em grande medida na reflexão sobre os procedimentos, indo buscar à sociologia a preocupação de reflexividade (Bourdieu, 1998, 2003 e 2010) na medida em que não nos podemos esquecer que o autor partilha o lugar de investigador e de ‘investigado’, já que o objeto de estudo é o seu trabalho e o contexto de produção deste. Assim, o lugar do investigador aqui não é um lugar onde a neutralidade seja uma postura possível. Tendo algum impacto no decorrer do trabalho, principalmente ao nível da seleção dos projetos que figuram nos estudos de caso, esta tendência foi sempre tida em linha de conta e a sua problematização foi uma preocupação constante ao longo do trabalho.

1.2 Em busca de uma definição de design

Steven Heller diz-nos que «the term ‘graphic designer’ as coined by W. A. Dwiggins in 1922, was meant to confer a loftier professional standing than the more common and now archaic ‘commercial artist’» (Heller, 2006, p. 10), sendo que, no entanto, «in recent years, even this job description has been scrutinized as too mundane, replaced by ‘communications designer’, ‘graphic communicator’, ‘media consultant’, and let’s not forget all the titles with ‘branding’ as prefix or suffix» (Heller, 2006, p. 10). Ou seja, se no seu início o exercício de definição da disciplina tinha como intuito conferir-lhe um estatuto de referência, com o passar dos anos aumentaram as designações refletindo a diversidade de situações que ocorrem dentro daquilo que pode

ser entendido enquanto design gráfico. Por outro lado, «graphic design is the most ubiquitous of all the arts. It responds to needs at once personal and public, embraces concerns both economic and ergonomic, and is informed by numerous disciplines including art and architecture, philosophy and ethics, literature and language, politics and performance. Graphic design is everywhere...» (Helfand, 1997, p. 41). Ou seja, segundo Jessica Helfand, pela sua natureza o design é plural, complexo e omnipresente, associando-se esta noção à dificuldade que existe em estabelecer uma definição que enquadre a multiplicidade de práticas que têm lugar sobre a sua alçada.

A discussão sobre as definições da disciplina é um ponto de partida importante para qualquer abordagem que a tenha como foco ou a que esta sirva de enquadramento. Esta necessidade é, aliás, uma preocupação que encontramos junto das associações que enquadram profissionais da área. Durante o mandato de 2005–2007 do Conselho Executivo e Secretariado da Icoграда esta foi a preocupação base, tendo como corolário a atualização da definição da profissão, entendida enquanto design de comunicação: «Communication design is an intellectual, technical and creative activity concerned not simply with the production of images but with the analysis, organisation and methods of presentation of visual solutions to communication problems» (Icoграда, s.d.).

Se noutras disciplinas a procura de uma definição é igualmente importante, no campo do design gráfico esta é mesmo fundamental na medida em que, ou porque esta é uma profissão relativamente jovem ou porque os contextos de trabalho e de enquadramento são algo voláteis e em constante transformação, o design gráfico parece estar ainda em consolidação enquanto disciplina. Giorgio Camuffo e Maddalena Della Mura dizem-nos aliás que o design gráfico «is a territory that is difficult to take in just one glance. Necessarily heteronymous, it presents itself not so much as self-contained region with accurately defined confines, but rather as a nucleus from which, and towards which, different paths spread out as they relate to a variety of contexts, drawing a plurality of worlds» (Camuffo & Della Mura, 2011, p. 14), relevando a sua complexidade e a dificuldade em estabelecer fronteiras e limites de ação, mantendo-se ainda uma definição algo heterogénea e volátil.

Em busca de uma definição, Jorge Frascara prefere o termo ‘designer gráfico’ a ‘artista gráfico’ ou apenas ‘artista’, mas revela que este apenas contribuiu para obscurecer o perfil da profissão porque o termo «places too much emphasis on the graphic, physical element and omits more essential aspects of the profession — the main aim of which is not the creation of graphic forms but the creation of effective communications» (Frascara, 1988, p. 4). Ou seja, mais do que a forma de fazer, a definição deve, segundo este autor, operar-se pelo objetivo. Neste seguimento, Frascara (1998) considera mais apropriada a utilização do termo ‘designer de comunicação visual’ por

incluir os três elementos essenciais da profissão: método (design), objetivo (comunicação) e meio (visão). Desta forma, o design gráfico é a atividade que organiza a comunicação visual na sociedade, preocupa-se «with the efficiency of communication, the technology used for its implementation, and the social impact it effects, in other words, with social responsibility. The need for communicative efficiency is a response to the main reason for the existence of any piece of graphic design: someone has something to communicate to someone else» (Frascara, 1988, p. 20). A este posicionamento Jorge Frascara acrescenta que é necessário somar uma definição de qualidade no design gráfico a partir de um olhar acerca da história da disciplina e das suas correntes internas. Assim sendo, a qualidade em Design Gráfico é medida «by the changes it produces in the audience. The movement away from aesthetics and stylistic innovation as determinants of quality started when investigations related to perceptual psychology, particularly the Gestalt school, provided some theoretical concepts for visual fundamentals courses in art schools.» (Frascara, 1988, p. 23). Desta forma ressalva-se a importância do processo comunicacional retirando-se o peso da estética ou apresentação. Ao se incluir a análise dos efeitos, a qualidade deixa de estar apenas relacionada com a peça em si, pois acresce-se uma dimensão. Além do contido nos limites da peça, interessa assim analisar os impactos da mesma.

Considera-se importante a referência e chamada de atenção de Jorge Frascara para a temática da qualidade no design gráfico, mas é difícil nos afastarmos de uma ideologia e estética próprias, que se evidenciam importantes, porque não se acredita na existência da neutralidade, interessando particularmente as interpretações e contribuições. O investigador percebe o risco que corre ao tomar esta posição, pelo que considera pertinente a posição de outros autores.

Em 1996 Rudy VanderLans dizia que os designers são «visual types who have a tendency to either obsessively reduce or overly complicate the ideas of their clients, often without much concern for what is actually communicated. It is not that designers are insensitive or disinterested in the social and cultural functions of the messages they give form to; it’s just that they don’t always see the necessity (or have the opportunity) to integrate their personal ideologies into their professional work. They enjoy giving form to ideas. If designers were made of ideas, they’d be their own clients» (VanderLans, 1996, s. p.).

De forma inocente (ou talvez não), VanderLans tropeça naquela que tem sido uma questão fundamental no seio da disciplina e que se prende com a postura que o designer adota relativamente à sua função, a qual leva, por seu lado, a novas formas de entender o papel do design enquanto disciplina. Neste contexto, Armstrong (2009) avança que atualmente os ideais de neutralidade e objetividade estão ainda muito presentes na mente de alguns designers que no entanto reconhecem já, através das influências pós-modernas, que estes

ideais podem não ser atingíveis. No entanto, «in contrast to the predominant modern concept of the designer as neutral transmitter of information, many designers are now producing their own content, typically for both critical and entrepreneurial purposes» (Armstrong, 2009, p. 10)⁵. A ideia do designer enquanto produtor de conteúdo e enquanto autor marca, em certa medida, o pensamento teórico acerca da disciplina nos últimos anos, tendo vindo a assumir cada vez mais preponderância. Katherine McCoy (1993, 1995) argumenta que os designers não se podem assumir como mensageiros neutros e objetivos mas sim defensores acérrimos da mensagens que transmitem, sendo obrigados a reconhecer a responsabilidade que advém do seu trabalho. A autora argumenta que a objetividade é um dos mitos do design gráfico e apresenta as batas brancas⁶, utilizadas em ambiente laboratorial, como uma metáfora perfeita do designer apolítico «cherishing the myth of universal value-free design — that design is a clinical process akin to chemistry, scientifically pure and neutral, conducted in a sterile laboratory environment with precisely predictable results» (McCoy, 1993, 1995, s. p.).

Com o advento das novas tecnologias de informação, e em particular com a revolução proporcionada pela internet e pelo desenvolvimento de novos *softwares*, «everyone became a connoisseur. Ironically the design explosion of the last 20 years has transformed the situation from no one understanding graphic design to everyone becoming a graphic designer. What was once imperilled by obscurity is now threatened by ubiquity» (Rock, 2013, p. 224). Esta situação coloca em causa as próprias fronteiras da disciplina, já ténues à partida. Assim, na tentativa de manter uma identidade à parte o Design Gráfico foi definido por eliminação «not art, not illustration, not photography, not industrial design, not writing, not architecture, not printing, not typesetting and — especially — not advertising. (...) But suddenly the territory is infiltrated by emerging hybrids...» (Rock, 2013, p. 225). Ou seja, através da acessibilidade dos meios de produção emerge toda uma nova vaga de produtores de material gráfico que colocam em causa a identidade dos designers e as próprias fronteiras da disciplina, obrigando a novos posicionamentos, novas atitudes e novas designações.

Como verificado o design gráfico é continuamente posto à prova pela introdução de ideias externas «radical technological disruption and artistic innovation. One year's certainties are next year's embarrassments. Since

⁵ Mais adiante serão abordadas com maior detalhe as diferentes posturas adotadas no quadro da disciplina.

⁶ Em 1968, Katherine McCoy trabalhou como designer na *Unimark International* — estúdio de design sediada em Chicago (EUA) —, tendo sido encorajada, a par com os seus colegas de profissão, a vestir batas brancas durante o período de trabalho. A designer explica que este facto se deve à vontade do estúdio de transmitir racionalidade, neutralidade e objetividade aos seus clientes e ideais que posteriormente impregnariam os projetos desenvolvidos (McCoy, 1993).

definitions of what design is, and should be, are in flux, arbitrary standards have always been a naïve attempt to project stability in a gelatinous realm» (Rock, 2013, p. 226). Aqui Michael Rock levanta um problema fundamental: a definição disciplinar não é um garante de estabilidade do campo mas antes um guia de entendimento, um elemento comum que permite definir o objeto observado. Mais do que querer definir o que é o design encerrando-o numa definição estanque, interessa trabalhar com definições mais abrangentes, tais como aquelas que se têm vindo a apresentar. Interessam as definições que dão margens de liberdade e permitem a pluralidade de posicionamentos e atitudes e que estabelecem bases mínimas de entendimento.

Em suma, o design encerra em si a possibilidade de síntese e reconciliação de posicionamentos conflituais, cruza a arte com a ciência, e tem um carácter simultaneamente pragmático — resolvendo problemas — especulativo e imaginativo — considerando diversas possibilidades (Blauvelt, 2011). Por outro lado, o Design Gráfico «has always been inherently political, for better or for worse. There is an inherent morality in graphic design — there is a consequence, a cause, effect and responsibility.» (Joshua Blackburn *apud* Devleminck, Gobert & Van Looveren, 2010, p. 9).

Graphic design is art people use.

Graphic design is the spit and polish but not the shoe.

Graphic design is a tool.

Graphic design is production.

Graphic design is what communication looks like.

Graphic design is what you make of it.

Graphic design is the art and business of making content readable.

Graphic design is helping people find the information they want.

Graphic design is changing people's minds.

Graphic design is pollution.

Graphic design is pandemic.

Ellen Lupton, *Graphic Design Worlds/Words*, 2011

1.3 Abordagens transversais, um breve itinerário

O pensamento e a prática em design têm sido influenciados por posturas e abordagens relativamente transversais e transdisciplinares. Neste sentido, levar-se-á a cabo um breve percurso por três abordagens que marcaram de forma clara a produção e o pensamento na disciplina.

1.3.1 Abordagens modernas

É num contexto no qual o declínio da qualidade das produções artesanais dos finais do século XIX se faz sentir e em que proliferam os excessos decorativos da Arte Nova, que o arquiteto Adolf Loos (1870–1933) escreve o importante ensaio/manifesto *Ornament and Crime* (1908) no qual mostra claramente o seu descontento no recurso ao ornamento «I see in this a retrograde step. I don't accept the objection that ornament heightens a cultivated person's joy in life (...). The enormous damage and devastation caused in aesthetic development by the revival of the ornament would be easily made light of (...) can't halt mankind's evolution. It can only be delayed» (Loos, 1908). Duas décadas depois de o também arquiteto Louis Sullivan⁷ (1856–1924) ter declarado que «form follows function».

Neste ensaio, Loos repudia os estilos floridos e o uso abusivo da ornamentação da arquitetura europeia de final de século, advogando uma abordagem, à arquitetura e ao design, despojada de adornos. Surgem diversas vezes em defesa de uma nova abordagem que permitisse a produção de artefactos com qualidade e características que permitissem a sua reprodução em massa. Uma ideia com raízes ideológicas, onde a mecanização e a tecnologia poderiam, se bem canalizadas, conduzir a uma sociedade mais justa. O modernismo refletia o desenvolvimento tecnológico da época (a estética da máquina) influenciado pelos diversos movimentos artísticos — como o Cubismo, o Futurismo, o Construtivismo, o Dada e o De Stijl foram centrais, transformando-os num funcionalismo utilitário. Esta racionalização do artefacto resulta também em repercussões também no design gráfico, na fotografia e na tipografia. A escola de design alemã Bauhaus foi um importante marco no movimento moderno, relacionando a arte com a indústria. A ênfase empregue à racionalidade, a importância atribuída à estrutura e às grelhas, e o uso de tipos não serifados, são posteriormente reafirmados e levam mais tarde ao aparecimento do Estilo Tipográfico Internacional.

Jan Tschichold defende esta abordagem mais depurada e mecânica no livro *The New Typography*. Nesta obra, o autor enaltece o modernismo funcionalista — «The ornate yet corseted ugliness of European typography at the beginning of the twentieth century needed vigorous cleansing and exercise, and functionalist modernism appeared to be the goad and caustic required» (Tschichold, 1928 *apud* Shaughnessy, 2008, p. 224). A nível da tipografia, reforça as grotescas como as fontes que traduzem esta era industrial — «None of the typefaces to whose basic form some kind of ornament has been added (serif in roman type, lozenge shapes and curlicues in Fraktur)

⁷ Louis H. Sullivan é um dos mais influentes arquitetos da Chicago School of Architecture, é comumente reconhecido pelos inúmeros arranha-céus que desenhou e é considerado o pai da arquitetura moderna (Louis Sullivan [em linha], s.d.).

meet our requirements for clarity and purity. Among all the types that are available, the so-called 'grotesque' (sans serif) or 'block letter' (...) is the only one in spiritual accordant with our time» (Tschichold, 2006, p. 73).

Na opinião de Adrian Shaughnessy para muitos designers gráficos «the notion of gratuitous beauty is hard to take. For the pragmatists, design is about the communication of commercial messages. Why would anyone, they argue, want to interfere with design's practical and functional aims by introducing the distraction of superfluous decoration?» (2009, p. 226). O autor teoriza que o ressurgimento do ornamento parece ser uma reação à crescente dependência tecnológica por parte dos profissionais do design, uma faceta mais humana que obriga ao distanciamento em relação ao mundo digital, revelando-se uma forma de traduzir emoção. Já Alice Twemlow (2005), no artigo *The Decriminalization of Ornament*⁸, defende uma opinião contrária, explicando que o atual fascínio pelo ornamento não deverá ser visto como uma reação, mas sim como uma mais-valia para o trabalho gráfico, uma mudança de paradigma para os 'system-obsessed designers' do virar do século. Para a autora (2005, s.p.) os projetos de design gráfico em que se emprega ornamentação destacam-se dos demais, porque a estes é atribuída complexidade, significado e intenção, para além de um toque de irreverência: «Sometimes the decorative elements in a piece of work are not merely sampled from a palette of choices but emanate directly from content and are integrated at a deep level with concept. They do as much work as the word or the image in communicating» (Twemlow, 2005, s.p.). A autora explica ainda que a popularidade do ornamento deve-se ao facto de ser capaz de se apresentar como uma alternativa ao papel do designer enquanto solucionador de problemas, podendo este conter, «along with the enchantment of good storytelling, the voice and actual opinions of its designer», numa era tão digitalizada (Twemlow, 2005, s.p.).

O Estilo Internacional Tipográfico (ou Estilo Internacional Suíço) surge na Suíça no pós-guerra, mas tem também forte representação nos Estados Unidos da América, país para onde tinham fugido inúmeros artistas/designers do regime Nazi. Nos anos 50 nos EUA, o aparecimento de sistemas de identidade corporativa com uma imagem coerente e sistematizada tem, também ele, fortes raízes nos pioneiros do movimento moderno e na Bauhaus, traduzindo a estandardização e a procura de uma linguagem universal (Livingston & Livingston, 1992). É também a partir da década de 50 que se inicia o aparecimento de abordagens distintas e a convicção que o movimento moderno se havia tornado superficial — instala-se o pós-modernismo no seio do design gráfico e reemergem os elementos decorativos, o vernáculo e a espontaneidade.

⁸ Texto originalmente publicado na revista *Eye*, vol. 15, n.º 58, de 2005.

A visão do que foi efetivamente o movimento moderno é plural e a sua incorporação no design de hoje é igualmente diversa. Coabitam diferentes visões e a discussão mantém-se, sobretudo sobre o papel do designer e a ideologia que a sustenta. Hoje o Modernismo é entendido de diversas formas. Na prática do design o movimento moderno tem seguidores — Adrian Shaughnessy (2009) fala-nos de um regresso cauteloso, ideologicamente falando, visível através da forma como o design e o *design thinking* está a voltar a questões ligadas à habitação social, sustentabilidade e para gerir alterações na sociedade. *A d. School — Institute of Design of Stanford*⁹ (Califórnia, EUA) utiliza o *design thinking* para combater problemas sociais graves e desenvolver produtos sustentáveis, aos quais os princípios de design modernistas se adequam. Defendo que, para uma transmissão de informação precisa e esteticamente agradável, nada é preferível aos princípios do design Modernista «We can call it sterile and dictatorial, but for the effective conveying of information, it was never been bettered» (Shaughnessy, 2009, p. 195).

Na década de 1990 surge o Neo-Modernismo, corrente que alcança uma forte adesão no Reino Unido onde o Modernismo nunca teve grande influência, como reação ao desconstrutivismo dos designers radicais norte-americanos. Um conjunto de designers desenvolveu ‘versões’ atualizadas do Modernismo, com peso conceptual e formal, que funcionaram nos finais do século XX, como é o caso do Modernismo Padrão, que abordaremos mais adiante.

O design gráfico modernista tem as suas raízes na fundação da escola de Bauhaus (Alemanha), pelo arquiteto Walter Gropius em 1919. Era objetivo de Gropius que o design cortasse relações com os estilos naturalistas e se preparasse para um futuro de produção em massa, não se tratando portanto de um estilo mas de uma espécie de ideologia (Shaughnessy, 2009). Atualmente convivem dois grupos de profissionais: os que adotam e defendem a corrente naturalista e os que a renegam. Assim, para alguns designers «Modernism is the gold standard and provides de stylistic ‘solution’ for all design tasks. For others it is a sterile, arrogant and rhetorical visual style used by designers who claimed what is best for their audience» (Shaughnessy, 2009, p. 194). Esta postura, como qualquer outra de carácter vincado e estruturado, não foi aceite de forma unânime. Em termos de abordagem o ‘estilo Bauhaus’ apelava à não propagação de «style, system, dogma formula or vogue», sendo que na opinião do seu criador a «typography, furniture and architecture all came together from a single wellspring of rational thought, and superfluous decoration played no part in this vision» (Shaughnessy, 2009, p. 224). Estamos assim perante uma abordagem que se

⁹ Escola de design criada pela Universidade de Stanford que se auto proclama de «home of the interdisciplinary vanguard» (Shaughnessy, 2009, p. 195).

focava na funcionalidade e na abolição de elementos supérfluos. As ideias de simplicidade e de racionalidade dominavam esta corrente que Adrian Shaughnessy apresenta, enquanto forma efetiva de transmitir informação, apesar das suas características ‘estéreis’ e ‘ditatoriais’, numa espécie de ode ao funcionalismo e repulsa à ornamentação. Em síntese, para muitos profissionais «the notion of gratuitous beauty is hard to take. For the pragmatists, design is about the communication of commercial messages. Why would anyone, they argue, want to interfere with design’s practical and functional aims by introducing the distraction of superfluous decoration?» (Shaughnessy, 2009, p. 226).

1.3.2 Abordagens pós-modernas

Entre finais da década de 1980 e início da década seguinte, os pioneiros do movimento pós-modernista romperam com a tradição e passaram a utilizar os recursos à sua disposição — como o vernáculo ou as referências históricas — para expandir as possibilidades oferecidas pela disciplina do design gráfico (Meggs & Purvis, 2012).

Na opinião de Philip Meggs e Alston Purvis o design gráfico não pode ser traduzido num sistema simplista de categorização de correntes e períodos históricos, como acontece na arquitetura (vitoriana, *art nouveau*, modernismo, pós-modernismo, ...). Para os autores o design gráfico nunca foi dominado pelo estilo internacional e, à época do pós-modernismo, seguiu diferentes caminhos: «the early extensions of the International Typographic Style by Swiss designers who broke with the dicta of the movement; new wave typography, which began in Basel, Switzerland, through the teaching and research of Wolfgang Weingart (b. 1941); the exuberant mannerism of the early 1980s, with significant contributions from the Memphis group in Milan, Italy, and from San Francisco designers; retro, the eclectic revivals and eccentric reinventions of earlier models, particularly European vernacular and modern design from the decades between the world wars; and the electronic revolution spawned by the Macintosh computer in the late 1980s, which drew upon all of the earlier thrusts» (Meggs & Purvis, 2012, p. 461).

Esta nova corrente atraiu uma série de designers que baixam as suas guardas e passam a criar projetos de interesse estético e simultaneamente funcional, quebrando com as regras de design estabelecidas pelo Modernismo. A mudança de paradigma acarretou igualmente uma modificação de mentalidade, porque quando os designers «decide next how to spend our time, money, or creative effort, aesthetics is increasingly likely to top our priorities» (Postrel, 2005, p. 5). Assim, é em sentido contrário ao movimento modernista que esta corrente se estrutura, voltando a incluir a estética enquanto valor de referência.

Aqui vale a pena ressaltar uma trajetória observável que segue o seu caminho partindo do geral para um ponto de vista particular. Neste percurso surge também o vernáculo como resposta à alta cultura e como reação ao funcionalismo e à impessoalidade do industrial (Pelta, 2004). Neste aspeto há que assinalar a importância da Cranbrook Academy of Arts, influenciada pelas vertentes de pensamento pós-estruturalistas, ao nível do surgimento do ‘conteúdo pessoal’ por oposição à objetividade dos designers, até à data em voga. Ou seja, segundo Raquel Pelta no início da década de 1990 vários designers assumiram como erro a abordagem impessoal e anónima defendida pelo Estilo Internacional — «Para ellos todo lenguaje era personal y, en esa medida, uno podía utilizar los medios que necesitara para expresarse. Y era personal porque cada diseñador está implicado en la comunicación de los mensajes y, como tal, es quien, en gran parte, decide qué aspectos del mensaje se enfatizan y cuales no» (Pelta, 2004, p. 49). Esta postura é ainda marcada por um conflito geracional e uma tentativa de assunção de um lugar no campo por parte de uma nova geração de designers.

1.3.2.1 A importância do vernáculo

Oppositions of high and low, elite and popular, modernist and mass, have long structured debates about modern culture. They have become second nature to us, whether we want to uphold the old hierarchies, critique them, or somehow overthrow them.

Hal Foster, *Design and Crime: And other diatribes*, 2002

Segundo Jeffery Keedy (1998, s.p.) os conceitos de alta e baixa cultura, cultura pop, nostalgia, paródia, ironia, pastiche, desobstrução e antiestético, representam «some of the ideas that have come out of the 80s and informed design practice and theory of the 90s». Neste sentido, nos anos que se seguem à década de 1980 a questão do anonimato é colocada e, na perspetiva do mesmo autor, passa a ser uma matéria de escolha, na medida em que a ‘invisibilidade’ se torna impossível dado que somos parte da mensagem. «In the postmodern era we are not just mediators of information, but individuals who think creatively and visually about our culture» (Keedy, 1998, s.p.). Pensar a cultura enquanto agentes enquadrados no campo é uma atividade que faz parte do quotidiano dos designers. A década de 1980 é marcada por um pensamento que coloca, de certa forma, em causa o modelo hierarquizado de cultura que traduzia as posições na estrutura de organização social a que correspondiam três visões do mundo diferenciadas.

Falar de cultura implicava pensá-la enquanto um universo cujos polos se estruturavam de forma a não comunicarem entre si. No entanto esta ideia,

com o advento da pós-modernidade e os contributos teóricos do pensamento pós-estruturalista, começa a ser posta em causa a partir do estabelecimento de uma ponte entre os polos deste modelo que torna possível relativizar estes conceitos e abrir novas linhas de trabalho.

Neste contexto emerge o vernáculo enquanto elemento comunicacional no quadro do design gráfico. Segundo Lupton & Miller, o termo ‘vernacular’ é relativo, «(...) it positions a standard language against a lesser dialect, a dominant culture against a secondary subculture. The vernacular is the Other, and any discourse has its Other» (Lupton & Miller, 1996, p. 157). Não sendo o intuito do investigador discutir o lugar do vernáculo no quadro de entendimento dos modelos de pensar a cultura, ou se esta é, de facto, uma forma de a democratizar, importa o facto de esta ideia de relatividade permitir também que o vernáculo seja entendido tanto numa visão *top/down* como *bottom/up*, ou seja, se por um lado esta pode ser uma forma de olhar para os artefactos comuns como fontes externas a estudar com admiração, também é verdade que estes podem ser integrados de forma plural enquanto elementos da gramática do design, de facto. Por outras palavras, e segundo Ellen Lupton (1992, s.p.), muitos dos usos contemporâneos do estilo vernacular assumem «a distance between the civilised designer and the raw material to be transformed; other work acknowledges the position of the designer as a spectator of his or her own world, rather than a connoisseur of a nostalgic past, an exotic ‘other’, or a visual underclass». A duplicidade marca assim o pensamento em torno destas questões influenciada pelas posturas dos movimentos subculturais que marcaram esta década e pelo seu uso e recodificação de signos como nos diz Dick Hebdige (1979). Ainda segundo Ellen Lupton (1992, s.p.), este tipo de apropriações «are made not from above mass culture but from within it: a view from the street rather than from a laboratory. Such designs represent vernacular images not as examples of a naive and innocent dialect, but as the visible traces of corporate power. By rewriting the hieroglyphic speech of everyday products, these subcultural groups are making a new language of the ordinary that borrows from the dominant corporate monologue» (Lupton, 1992, s.p.).

Neste sentido, a ideia do vernáculo enquanto poderosa ferramenta comunicacional tem como seu precursor Tibor Kalman e o culto do feio e do vulgar (Pelta, 2004). Kalman, num artigo intitulado *We’re Here to be Bad* e publicado conjuntamente com Karrie Jacobs, avança com uma crítica ao design contemporâneo e ao impacto do marketing e de uma abordagem segura ao design. No seio desta crítica emerge o vernáculo como elemento não contaminado — «Vernacular is slang, a language invented rather than taught. (...) Vernacular design is so clear and simple that it seems to be from another time. Often it is. (...) Appreciation of this sort of design shouldn’t

be confused with nostalgia because the vernacular isn't a bygone era or style that can be celebrated or revived. (...) Rather it's a process, a straightforward one that creates work, which has an unfiltered, emotional quality» (Kalman & Jacobs, 1990). Lupton (2004, s.p.) acredita que Tibor Kalman «led the graphic design world's reclamation of visual detritus, borrowing from the commonplace vernacular of mail-order stationery and do-it-yourself signage». Desde a sua introdução no quadro da linguagem do design gráfico, o vernáculo assume um lugar de relativa importância no trabalho de um número alargado de designers. Seja através da transposição direta de elementos ou artefactos, seja através da utilização destes como referência, os designers «frankly embrace the humour and directness of everyday artefacts. In the aesthetic realm as in the economic one, pollution is a natural resource — one that is expanding rather than shrinking away» (Lupton, 2004, s.p.). É certo que não é nova a ideia de que o contexto assume uma importância singular ao nível do universo de elementos referenciais que estruturam as propostas; no entanto, o impacto dos elementos vulgares encontrados no dia-a-dia, enquanto referências, fontes de inspiração ou elementos narrativos, chega ao campo do design a partir destas décadas.

Neste contexto a tipografia assume-se como um campo de interesse no que diz respeito à importância que o vernáculo assumiu no quadro do design gráfico. Desde publicações que têm como enfoque um olhar sobre a rua e sobre os elementos gráficos nela encontrados — a título de exemplo podem-se referir: *Barcelona Gráfica, ¡Sensacional!* ou *Letters on America* —, ao desenho de fontes que cruzam referências distintas e aparentemente antagónicas — como a *Template Gothic* de Barry Deck (1990) que misturam referências «hand-made and machine-made forms, low and high technologies» (Lupton & Miller, 1996, p. 61), a *Dead History* de P. Scott Makela (1990) que entrelaça a «traditional serif font Centennial with the rounded sans serif VAG, commonly used in packaging and advertising» (Lupton & Miller, 1996, p. 61), a *Beowulf* de Erik von Blokland e Just van Rossum (1990), uma fonte aleatória «whose edges change each time the letters are printed (...) [that] exploits digital technology not as a means for seamless reproduction but as a channel for injecting chance and uncertainty into the tidy typographic world» (Lupton & Miller, 1996, p. 61) e a *Narly* de Zuzana Licko (1993) onde «strange organisms spawn along the limbs of her letters, from tendrils of ornament to knobby, crusty growths» (Lupton & Miller, 1996, p. 61) —, o lugar do vernáculo ganha relevância enquanto elemento estruturante de uma revisão paradigmática. Ou seja, e usando como exemplo as fontes atrás mencionadas, estas substituíram «the clean, mechanical paradigm of structuralism for a model that merges biology and technology. Such narrative, referential typographic practices have participated in the broader cultural re-evaluation of modernism. While the avant-garde

institutionalized the shock of the new post-modernism replaced this faith in renewal with parody, quotation, pastiche, and an uneasy alliance with technology» (Lupton & Miller, 1996, p. 61).

1.3.3 Modernismo Padrão

Em finais dos anos 1990, principalmente ao nível do Design Gráfico britânico e holandês, surge uma nova abordagem assente em sistemas padrão e rejeitando o refinamento sedutor e as nuances tipográficas que, segundo Shaughnessy são máquinas «for design creation, and they represent design publicly as an 'automatic' art form, offering a release from the breathless pace at which design now runs, as clients ask for more, quicker, now. Default Systems are a number of trends present in current graphic design that exploit computer presents in an industry-wide fashion. They are a quasi-simplistic rule set, often cribbing elements from the International Style in a kind of glossy pastiche, a cult of sameness driven by the laziness and comfort of the technology that enabled *Emigre's* rise, the Macintosh» (2009, p. 86). A partir destes sistemas, emergiu uma abordagem neles estruturada e fundada nas possibilidades que a tecnologia oferecia que simultaneamente se apresentava enquanto abordagem ao Design Gráfico e respondia a um contexto prático cada vez mais marcado pela pressão e pelo imediatismo.

Por outro lado, esta abordagem surge também em resposta ao pós-modernismo e assinalava uma rejeição consciente de uma abordagem gráfica marcada por «over-wrought and over-refined graphics» (Shaughnessy, 2009, p. 90). Um dos pioneiros desta abordagem foi o *Foundation 33*, estúdio fundado no ano 2000 por Daniel Eatock e Sam Solhaug que, apesar de ter durado poucos anos, desenvolveu uma «blunt, non-aestheticized approach to graphic design that relied on default typefaces and presets» (Shaughnessy, 2009, p. 90), sendo assim um bom exemplo do trabalho desenvolvido por esta corrente cuja ideia central em termos estilísticos partia da rejeição de elementos decorativos enquanto elemento crítico da estética digital em si mesma. Este Modernismo 8.0 ou Modernismo Padrão traz para o design uma postura semelhante àquela que o *Dogme 95* trouxe para o cinema. Este manifesto, assinado por Lars Von Trier e Thomas Vinterberg, cujo paralelo no campo de design foi o *Vow of Chastity* — escrito pelos alunos da Central Saint Martins — tinha com objetivo «purify filmmaking by refusing to use special effects and post-production trickery. Von Trier and Vinterberg believed that by concentrating on filmic purity a renewed focus could be brought to bear on the story and the actor's performances» (Shaughnessy, 2009, p. 90). Ecoando esta postura cinematográfica do início dos anos 1990, esta abordagem ao Design Gráfico é também um exemplo claro das inter-relações possíveis dentro das diferentes vertentes do mundo cultural.

Não é contudo uma postura que passe incólume à crítica — no número 64 da *Rant: Emigre*, Jeffery Keedy assina um artigo onde elabora uma extensa crítica que pode ser sintetizada pelo seguinte excerto: «Modernism 8.0 truly offers the worst of both worlds. From Modernism it takes systems, reductionism, and a dogmatic style, and from Postmodernism it takes relativism, low vernacular taste, and pedantic self-indulgence» (Keedy, 2003, p. 61).

1.4 Em busca de uma postura de autor: estilo, assinatura gráfica, afinidade formal e conceptual

No sentido de uma abordagem aos conceitos, o nosso ponto de partida centra-se numa definição de dicionário. Assim, segundo o dicionário ‘Estilo’ define-se como «1) maneira especial ou pessoal, ou característica de dizer, escrever, compor, pintar, esculpir, etc.; 2) conjunto de aspectos que caracterizam um objecto de acordo com o período a que pertencem» (Dicionário da Língua Portuguesa, 2010, p. 673). Por outro lado, segundo Adrian Shaughnessy, a utilização da palavra estética no campo do design, remete para a «visual appearance of a work rather than its content or message» (2009, p. 14). Ou seja, para os designers o termo estética é indissociável do ‘estilo’ e da ‘aparência visual’, ainda que conteúdo, mensagem e aparência visual sejam conceitos inseparáveis,

Desta forma, no campo do design releva-se a importância do desenvolvimento de uma forma estética de ver enquanto traço mais importante da estética em si. Este facto leva a que a questão estética apareça no seio da disciplina como uma ‘ferida aberta’, sendo que de um lado estão os pragmáticos — designers que vêem o design como uma indústria de serviços que oferece uma ‘embalagem’ para ideias de negócio — e do outro encontram-se os *estetas* — designers que vêem o design enquanto expressão estética movida por uma compulsão interior. No entanto, em ambos os lados da questão a estética assume um peso significativo, ainda que a sua importância varie de designer para designer (Shaughnessy, 2009, p. 14, 15).

De outra forma, e porque o design não é (ou pelo menos não é sempre) uma disciplina individual, o sentimento estético — factor de mobilização importante no design — encontra-se muitas vezes em discussão, já que existindo uma relação com clientes, o designer não tem total liberdade estética, encontrando-se dependente da sua capacidade de canalizar a o seu julgamento estético de forma a que este se adequa às exigências e necessidades do cliente (Shaughnessy, 2009).

Em síntese, esta problemática é em muito derivada daquilo que Massimo Vignelli identifica como duas vertentes do design gráfico: uma «(...) rooted in history and semiotics and problem solving», a outra «(...) more rooted in the liberal arts» (Vignelli, 1998, p. 4). Assim, ainda segundo Vignelli, há duas grandes avenidas: uma que é construída sobre o peso das estruturas

e outra que se constrói sob o peso do lado emocional (Vignelli, 1998, p. 4).

Como foi possível verificar a partir do breve itinerário que apresentámos em torno de três perspetivas teóricas que marcaram o século XX no design, o estilo e a estética nem sempre ocuparam o mesmo lugar na hierarquia valorativa dos designers. Se por um lado existem correntes onde o lado comunicacional, racional e minimalista suplanta a abordagem estilística, por outro encontramos posturas em que a estética assume uma importância mais relevante, marcando as abordagens. No entanto, a ideia de estilo será sempre, em certa medida, transversal ao trabalho de um designer, podendo encontrar-se tanto em abordagens mais minimalistas quanto nas que se lhe opõem, traços e linhas de abordagens marcadas por uma estética particular e identificável, não fosse o design uma disciplina que trabalha com elementos gráficos, organizando-os.

1.5 Design de autor e a presença do designer na mensagem

Le style et le contenu sont des éléments indissociables, que le relief personnel du style d'un grand écrivain n'est jamais simplement 'décoratif', mais est constitutif d'une œuvre dans son ensemble.

Susan Sontag, 2010

«The author is dead» diz-nos Roland Barthes, usando a expressão para, em linha com a teoria foucaultiana, referir que «everyone is an author» já que toda a gente, ou quase toda, se encontra envolvida em encontrar significados em textos de todos os tipos. Ou seja, a procura e a interpretação de significados é aqui entendida como um processo de autoria que se destaca, em certa medida, de uma produção original de conteúdos e que remete para processos de interpretação e reinterpretação dos mesmos. Segundo Adrian Shaughnessy entre historiadores do design e críticos o termo ‘autoria gráfica’ foi cunhado para descrever as atividades de designers «who generate their own content and create work without sponsorship of a client. It is also known as self-initiated work» (2009, p. 126), focando-se aqui as questões da autoria apenas no nível da produção de conteúdos — visão distinta da de Roland Barthes e outros autores, como se verá mais adiante. Contudo, o autor lembra que os designers «are often happy to be hired hands, ready to do the bidding of clientes», mas, apesar de tudo, «show me a designer who doesn't feel the warm glow of authorship when he, or she, produces work created by a combination of imagination, skill and professional judgment...» (2009, p. 127).

Por outras palavras, «(...) graphic artists are cornered. Artists, yes, but promoters too. They have to offer their work and something other than their work: the thing. Their work is an object that must induce something other than the pleasure drawn from its beauty. It is a subordinate, ‘applied’ art, as

they say» (Lyotard, 2013, p. 46). Nestes posicionamentos encontramos uma visão da autoria assente exclusivamente na produção de conteúdos, situação que separa os designers dos artistas e dos autores. Enquanto mediadores (ou modeladores) os designers não são percebidos como autores. Esta postura reflete assim uma análise segmentada das obras que separa o lado gráfico, do conceptual do conteúdo.

Nesta ordem de ideias, os designers — de forma oposta aos artistas —, não são por norma a fonte das mensagens que comunicam — «typically, graphic designers provide the spit and polish but not the shoe» (Lupton, 2003 *apud* Shaughnessy, 2009, p. 157). Aliás, Jorge Frascara acrescenta que, novamente em oposição aos artistas, «(...) the job of communication designers must normally be free of the personal presence of the author. This is done to avoid noise in communications that are expected to put clients in touch with their intended audience» (1988, p. 5). Ou seja, enquanto se entende como um lugar comum o reconhecimento de um pintor pelo seu estilo e obra, isto não é algo que, segundo Frascara, seja desejado no caso dos designers, já que esta é uma postura que causa ruído ao nível da interpretação da mensagem: «Posters designed by famous artists (...) can lend prestige to an institution, but recognizable styles tend to call more attention to the authors than to what the posters announce. In this situation, noise is created in the communicational process — however beautiful the poster could be. The content the posters mean to communicate is reduced to a secondary role» (1988, p. 6). No entanto, esta não é uma visão generalizada, e qual a qual não concordamos na totalidade, mas revela-se uma postura que permanece e que deve ser referenciada.

A criatividade, ao nível do design, deve existir entre limites pré-estabelecidos, já que a liberdade total «should not be taken as an essential condition to permit creativity, and creativity should not be seen as pertaining exclusively to the arts. Creativity can be defined as the ability to conceive unexpected solutions to apparently unsolvable problems» (Frascara, 1988, p. 9). Neste sentido, a criatividade é entendida de forma paralela ao trabalho do ator que, trabalhando diferentes géneros e com diferentes públicos, dá vida a diferentes criações literárias (Frascara, 1988; Lyotard, 2013).

Por outro lado, as questões da autoria assumem uma outra preponderância quando a disciplina passa por situações de crise e quando as suas tensões internas se tornam mais evidentes, assumindo nessas mesmas situações relevância como elemento distintivo e factor de valorização. Segundo Randy Nakamura, «this desire to turn design into a total conceptual discipline has its roots in the fact that the cultural and social status of design has always been up for grabs. Being neither fine art nor vernacular art, but sampling, appropriating, and utilizing both domains, design occupies an area Pierre Bourdieu calls the ‘sphere of the legitimizable’, the zone between high and

low culture that is constantly being contested, reconfigured, and challenged. This is design as a middlebrow cultural practice. What is fascinating about contemporary design practice is the attempt by its practitioners to raise design above its middlebrow pedigree to a ‘higher realm’ away from the pejorative connotations of merely being ‘designer’ or ‘stylish’» (2006, p. 5). Michael Rock questiona se o designer será um tipo de autor especializado «or a well-dressed ventriloquist’s dummy mouthing the polished rhetoric of the market? Design is a deeply contradictory act: the personal and public are inextricably intertwined. Designers make things and make systems that make things. But most of all they perform a narrow, yet essential function in the increasingly complex economy that is public speech» (Rock, 2013, p. 34).

Ao mesmo tempo, e partindo da crítica ao conceito de designer como autor assente no debate entre Barthes e Foucault mencionado anteriormente, lido enquanto uma glorificação do ato e santificação da prática, Michael Rock (2013) propõe três modelos alternativos que tentam descrever a atividade tal como existe e pode evoluir:

- (i) Como tradutor/intermediário, porque em certos trabalhos, o designer «remolds the raw material of given content, rendering it legible to a new audience. Like the poetic translator, the designer transforms not only the literal meaning of the elements but the spirit, too» (Rock, 2013, p. 54).
- (ii) Como *performer*, já que o designer transforma e expressa conteúdo «through graphic devices. The score or script is enhanced and made whole by the performance. And so the designer likewise becomes the physical manifestation of the content, not author but performer, the one who gives life to, who speaks the content, contextualizing it and bringing it into the frame of the present» (Rock, 2013, p. 55).
- (iii) Como realizador/diretor, uma vez que em projetos de grande escala, como campanhas de publicidade ou revistas de distribuição em massa, o designer «orchestrates masses of materials to shape meaning, working like a film director, overseeing a script, a series of performances, photographers, artists, and production crews. The meaning of the work results from the entire production» (Rock, 2013, p. 55).

Surge-nos assim um problema de contexto: «The misconception is that without deep content, design is reduced to pure style, a bag of dubious tricks. In graphic-design circles, form-follows-function is reconfigured as form-follows-content. 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, 2013, p. 92). Numa perspectiva idêntica, Jean-François Lyotard (2013) considera o objeto gráfico circunstancial mas simultaneamente essencial, inseparável do evento que

promove, independentemente da localização, momento e público-alvo. A autoria é aqui entendida apenas como um mecanismo que compele os designers a repensar os seus processos e a expandir métodos (Rock, 2013).

Segundo Rock, os designers são contadores de histórias «The elements we must master are not the content narratives but the devices of the telling: typography, line, form, color, contrast, scale, and weight. We speak through assignment, literally between the lines. The span of graphic design is not a history of concepts but of forms. Form has evolved dramatically from one year to the next, and suggests a profession that continually revises and reshapes the world through the way it is rendered» (Rock, 2013, p. 94). O papel ‘forma’ no design gráfico é extensamente abordado pelo filósofo e crítico Vilém Flusser, que acreditava que o formato dos objetos, bem como o seu design, representavam simultaneamente uma ameaça e uma oportunidade para os designers do futuro (Flusser, 1999).

Por outro lado ainda, o design «is bound to the content that it makes visible and usable, and that content is rarely the design itself. Design means to interface content with recipients — people — who use it to act, to reflect, to inform or to amuse themselves. The space for poetics of design may seem marginal in this light, but it is there, between the seams of functionality. It is there that the designer finds the space to author his own messages, which may in fact become a constituent part of the overall meaning of the design, if the commission allows it» (Devleminck, Gobert & Van Looveren, 2010, p. 10). Assim, «we are intimately, physically connected to the work we produce, and it is inevitable that our work bears our stamp. The choice of projects in each designer’s oeuvre lays out a map of interests and proclivities. (...) The way those projects are parsed out, disassembled, reorganized and rendered reveals a philosophy, an aesthetic position, an argument and a critique (...). We build a body of work, and from that body of work emerges a singular message...» (Rock, 2013, p. 95). Neste sentido emerge uma nova forma de entender a autoria que releva a capacidade de modelação da mensagem, as seleções operadas pelo designer no sentido de clarificar os conteúdos e as opções estéticas e conceptuais deste. Mais do que situar-se ao nível da produção dos conteúdos, a autoria reside também na forma escolhida para os comunicar, no momento de lhes dar uma forma e estrutura. Aqui o trabalho do designer assume um outro lugar na medida em que se releva o seu saber e se assumem as suas decisões enquanto interpretações e modelações que redundam na emergência de uma postura autoral que se torna independente da produção original dos conteúdos. Por outras palavras, assume-se que o conteúdo trabalhado pelo designer não é necessariamente uma transformação mas sim uma interpretação e modelação que o transforma numa outra coisa, sendo desta transformação que emerge o lugar do designer como autor.

Segundo Aicher, «una empresa que concibe así el diseño y es consciente de que el diseño es más que una atractiva vestimenta, a más de ser consciente de que el diseño propio es un marcador de la evolución general del diseño» (1997, p. 143). Enquadrar-se o design enquanto disciplina e não apenas como ferramenta de comunicação é conferir-lhe um lugar de maior destaque e relevância no campo da arte e da cultura, lugar esse que permite à própria disciplina refletir sobre si, reestruturando-se. Por outro lado, surge também neste contexto uma postura crítica que ataca a própria definição — segundo Steven Devleminck, Inge Gobert e Johan Van Looveren o sucesso do design «is so great that some designers — and not least among them — are becoming embarrassed by the term. To call yourself an ‘ex-designer’ as Martí Guixé does, is a slap in the face of an all-too-established trade» (2010, p. 8). Guixé coloca assim em causa o *status-quo* e propõe um processo de distanciamento propositado e consciente que permita uma libertação dos constrangimentos disciplinares. Nas palavras do próprio, ‘ex-designer’ é um bom termo «to define that you know everything about design but you could move away from the discipline» (Martí Guixé *apud* Devleminck, Gobert & Van Looveren, 2010, p. 8). Este posicionamento, leva-nos a questionar as questões da linguagem enquanto forma libertadora e não constrangedora. Ou seja, relativamente ao design, a sua linguagem «is applied to the specific contexts design has to address — functionality, familiarity, clarity of purpose and communication, and yes, economy of means — but it is the same language that poets and artists use. In other words, a language that can voice ‘third meanings’, as Roland Barthes termed it — the almost imperceptible meanings beyond the obvious and symbolic, which allow those who can read them to imagine» (Devleminck, Gobert & Van Looveren, 2010, p. 10). Conferindo-lhe uma natureza particular pelo seu uso, o reconhecimento da existência de linguagem do design é também uma forma de assumir a presença de posturas autorais no seio da disciplina, na mesma medida em que podemos assumir que um tradutor é também, em certa medida, um autor.

De outra forma, a questão do conteúdo pode ser entendida no sentido em que os designers «play with the message from our clients and put something inside that people like to see, but sometimes we have to transform this message into something more interesting for the public» (Alessio Leonardi *apud* Devleminck, Gobert & Van Looveren, 2010, p. 10), uma postura próxima da de Martí Guixé para quem a forma «is a kind of detail that we adjust to the context» (Martí Guixé *apud* Devleminck, Gobert, & Van Looveren, 2010, p. 10). Ou seja, neste sentido, quando Lars Müller nos diz que sempre acreditou que é necessário entender o conteúdo «before you can find the appropriate materials or tools which serve the purpose» (Lars Müller *apud* Devleminck, Gobert & Van Looveren, 2010, p. 10), encontramos uma estruturação do pensamento em

Design Gráfico, no sentido em que, seja o conteúdo produzido pelo próprio ou por outrem, este se encontra na base do trabalho, competindo ao designer escolher a partir do seu universo referencial o conjunto de ferramentas que entende serem as mais adequadas a comunicar esse mesmo conteúdo.

CAPÍTULO II

Um olhar geral sobre a prática

2.0 Introdução

Neste capítulo pretendemos lançar um olhar geral sobre o trabalho desenvolvido pelos R2, ancorado na história do atelier — lida a partir dos projetos — e da minha biografia e de Lizá Defossez Ramalho, de forma a clarificar as condições que levaram ao surgimento do estúdio.

O primeiro subcapítulo contém uma descrição, na forma de uma breve biografia, de um conjunto de elementos centrais que motivaram o estudo de design de comunicação/arte gráfica na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP). Fala-se das escolas em que o investigador estudou, das primeiras influências e dos *hobbies*. Este é também um momento a partir do qual se olha para o tempo de formação no Ensino Superior, encarando-o enquanto período de descoberta e afirmação do gosto pela profissão, sendo também neste momento que são explicitados os contributos que marcaram a formação mais particularmente.

O segundo subcapítulo é já um olhar sobre o atelier e a sua produção que parte da identificação de três períodos distinguidos a partir de projetos que foram considerados pontos de consolidação e amadurecimento quando em comparação com momentos anteriores. Além de serem identificados como projetos-chave, estes tiveram o reconhecimento dos pares, sendo que o critério adoptado prende-se com o facto de os projetos terem sido premiados em concursos, já que este é um dos mecanismos à disposição para

identificar e/ou medir o reconhecimento ao longo da carreira dos R2. Em todos os casos tratam-se de projetos publicados e referidos em publicações da especialidade de forma recorrente e premiados em mais do que um concurso.

O primeiro período, compreendido entre 1995 e 2002, coincide com a procura de uma identidade, sendo que este pode ser subdividido em duas fases: uma primeira, entre 1995 e 1998, que integra os primeiros passos na descoberta da prática e alguns trabalhos profissionais a par dos projetos de escola; e uma segunda fase, de 1998 a 2002, onde se encontram já projetos profissionais nos quais se denota a procura de uma identidade. Em termos de orientação este é um período em que existe um interesse crescente pela prática do design no âmbito cultural, sendo que em termos práticos se trata de uma fase que pode ser descrita como muito experimental, marcada por uma procura intensa de referências, processos de trabalho e reflexões em torno da disciplina, um processo que em muito terá sido fruto da conjuntura da época e de uma certa falta de relatos históricos da profissão em Portugal.

Apesar da fundação do atelier ter como data oficial o ano de 1995, os primeiros anos foram marcados por trabalhos esporádicos e pelo desenvolvimento de alguns projetos académicos em conjunto na FBAUP que serviram — no que diz respeito à prática profissional — para aprofundar conhecimentos técnicos e tecnológicos. Os primeiros anos após a formação foram de busca de conhecimentos, assistindo-se a conferências, frequentando formações complementares e através da pesquisa bibliográfica. Neste intervalo de tempo acompanhávamos também de muito perto o processo de trabalho das gráficas. O desconhecido estimulava a curiosidade e vontade de preencher vazios de conhecimento. Por outro lado, estes primeiros anos serviram igualmente para desenvolver outros conhecimentos necessários à sustentabilidade económica do atelier. No entanto, há que ressaltar neste período o trabalho para o Teatro Bruto, companhia que se afirma como sendo um projeto de fusão entre espetáculos transdisciplinares, privilegiando a encenação de textos originais ou escritos para produções próprias (Teatro Bruto, s. d.). Foi a entidade com que o atelier estabeleceu as primeiras relações profissionais de maior duração. Devido ao facto de valorizarem o design, encontrou-se junto deles um parceiro na vontade de arriscar e desenvolver uma linguagem própria. Em simbiose e numa relação estreita de benefício mútuo, com naturalidade surgiram alguns projetos importantes para ambas as partes. Nesta fase passou-se dos projetos académicos para os projetos com um cliente ou comanditário, a par de projetos auto iniciados e das primeiras encomendas artísticas. Surgem também as primeiras distinções e algum reconhecimento nacional e internacional.

Com o projeto *Molly Bloom*, desenvolvido para a companhia de teatro *As Boas Raparigas...*, surgiu uma fase de maturação e de maior reconhecimento. Principalmente a nível internacional, este surge sob a forma de

distinções, publicações, *workshops* ou conferências, o que numa fase inicial se traduziu em novas oportunidades, como por exemplo a possibilidade trabalhar com o Museu de Arte Contemporânea da Fundação de Serralves e com a Ordem dos Arquitectos Secção Regional Norte (OA-SRN). O segundo período — entre 2002 e 2008 —, corresponde assim a uma fase de maturação não só enquanto designers, como também enquanto atelier.

É nesta fase que se estabelece e fortifica a relação do atelier com a arquitetura que se torna mais visível através de uma relação de trabalho com a OA-SRN. Tendo tido início com a produção do cartaz *I love Távora* (novembro, 2005), esta relação permitiu a emergência do primeiro trabalho além fronteiras realizado para o Museu Nacional da Geórgia em Tbilisi, em colaboração com arquiteto Luís Tavares Pereira. Por outro lado, este projeto foi também importante porque recebeu o *Grand Prix* na 22.^a Bienal Internacional de Design Gráfico de Brno (República Checa). Além do galardão em si, a importância desta distinção deve-se ao facto de os vencedores deste prémio terem a possibilidade de organizar uma exposição acerca do seu trabalho numa futura edição da bienal¹. É neste seguimento que surge a primeira mostra a solo dos R2 em 2010, no âmbito da 24.^a Bienal Internacional de Design Gráfico de Brno.

Inerente a este processo de maturação surge a vontade e a necessidade de produzir conteúdos próprios. Em 2007, o atelier foi convidado pela Casa da Música a fazer a sua primeira instalação, no quadro de um evento comissariado por Guta Moura Guedes. *Projetos Inacabados* (2007) traduz uma reflexão sobre as emoções experienciadas por cada visitante em cada sala da Casa da Música. A este projeto seguiram-se uma série de outros que resultaram de encomendas de curadores para integrar exposições de design internacionais e ainda outras em que se procurava alguma transdisciplinaridade juntando artistas, arquitetos e designers, como foi o caso dos projetos *Contentores* (2010) e *Outdoor Project* (2005) realizados para a associação P28; a exposição *Em Casa* (2011) para a Galeria Solar; ou ainda o *Semiaberto, Aberto, Semifechado, Fechado* (2012) no âmbito da Guimarães 2012 — Capital Europeia da Cultura, que se materializam no terceiro período.

É ainda nesta fase, em 2007, que o trabalho desenvolvido pelo atelier é reconhecido pelos membros da *Alliance Graphique Internationale* (AGI), sendo que no congresso de Amesterdão fui confirmado, conjuntamente com Lizá Defossez Ramalho, enquanto membro da organização.

¹ «The programme of Brno Biennial events traditionally provides a special opportunity to the winners of the previous editions to introduce their contemporary graphic design activities and achievements to a wide international public» (Sylvestrová, 2010, p. 337).

O terceiro período — de agosto de 2008 até ao final de 2013 — equivale a uma fase de consolidação da presença do atelier a nível internacional, marcada pelo surgimento de encomendas do exterior. É também aqui que o trabalho extravasa definitivamente os limites mais tradicionais da disciplina passando do papel para o betão e para o ecrã, do projeto gráfico, à curadoria e à produção cultural.

Sendo este um período de consolidação de uma identidade e de um lugar no campo do design, é também de tensões e de transformações. Marcado pela crise financeira internacional e pelos seus impactos a nível nacional, este é um momento em que o contexto leva à procura de outras soluções e à assunção de diferentes posturas. É também aqui que surgem outras encomendas que permitem mais liberdade de atuação, e a procura de uma voz própria, por parte dos clientes/comissários. Paralelamente, surge um aumento da produção própria de conteúdos.

Este período ficou ainda marcado por uma relação mais estreita com a AGI, tendo participado ambos como oradores convidados numa das conferências do congresso de 2008, realizado em Chicago; e como organizadores do congresso de 2010 que decorreu no Porto — uma experiência diferente que permitiu trabalhar outras dimensões (organização, curadoria e edição). Surge igualmente neste período, e com maior vigor, uma atividade paralela ao atelier que se traduz em atividades letivas e de investigação. Chegando a um ponto de consolidação, sentiu-se a necessidade de, quase 20 anos depois do início do trabalho a dois, iniciar um processo introspectivo e retrospectivo que permitisse traçar os caminhos do futuro.

Cada um dos períodos de tempo referidos encontra-se subdividido em duas partes: uma primeira que apresenta o contexto da prática; e uma segunda que se foca nos projetos realizados nesse período temporal. O contexto serve para enquadrar a prática e descrever o ambiente em que as produções ocorreram: o espaço de trabalho, a relação com os principais clientes, as distinções, formações, *workshops*, referências, entre outros, ajudam a definir, de certa forma, os projetos desenvolvidos no período respetivo e o percurso do atelier. Ao nível dos projetos, apresentam-se os principais e surge a descrição de alguns que se tornaram mais relevantes para a definição de uma postura autoral. Ao mesmo tempo, em cada um dos destes períodos são apresentadas imagens de referência que acompanham os projetos, organizadas de forma cronológica².

² A apresentação dos projetos, em termos visuais, dá-se com maior detalhe no Volume 2 desta tese.

2.1 Lizá Defossez Ramalho e Artur Rebelo: uma aproximação

Lizá Defossez Ramalho

Ao longo da sua infância entra em contacto com os documentos de trabalho do seu pai, cujo desenho gráfico, em particular a tipografia, a fascina e aos quais tinha acesso quando desatualizados.

Estuda na École Française de Porto, frequenta depois a Escola Preparatória Francisco Torrinha durante o primeiro e segundo ano do antigo ciclo preparatório e, posteriormente, o Liceu Garcia de Orta até ao 10.º ano. No início do liceu, aos 12 anos de idade, desenha e costura grande parte da sua roupa e cria com uma amiga uma loja a que chamam *Confronto*, “sediada” na cave de sua casa, onde desenha o seu primeiro logo e experimenta os originais (e pouco funcionais) sacos triangulares.

No período de liceu alguns professores marcam este percurso: o professor de Desenho (Nuno Alegre), a professora de Desenho e Teoria do Design (Luísa Leite), e a de Filosofia (Filomena Faria) que lhe permite desenvolver vários projetos para a disciplina em formato vídeo. Durante o 10.º ano experimenta o curso técnico-profissional de Artes Gráficas, existente na Escola Secundária Soares dos Reis, no Porto. É nesse ano que contacta pela primeira vez com diferentes técnicas de impressão como o *offset*, a serigrafia, a xilogravura e fotocomposição, assim como com as diferentes áreas do trabalho das artes gráficas. Regressa ao Liceu Garcia de Orta no ano seguinte porque opta por seguir um curso superior, sendo nesta escola que completa o ensino secundário.

Durante o período de liceu destaca-se o seu interesse pelo cinema. Lizá foi a sócia número 2896 do Cineclube do Porto e fez os cursos de *Introdução ao Cinema e Vídeo*, *Aperfeiçoamento em Realização e Direção de Atores* e *Especialização em Realização e Montagem em Cinema* (1989–1990) promovidos pelo Instituto da Português da Juventude (IPJ), monitorizados por Mário Moutinho. Além das formações de Moutinho, a formação sobre a *História do Cinema* de Sérgio C. Andrade, integrada num *workshop* do IPJ, foi também marcante. Ainda durante estes anos Lizá tem diversas atividades e *hobbies*, destacando-se a participação em curtas-metragens como anotadora, assistente de realização e figurante; a passagem pela *Rádio Atlântico* (Matosinhos) onde descobre as capas de disco da famosa editora 4AD; e a colaboração em algumas edições do *Fantasporto*, realizando diferentes tarefas.

É também nesta altura que descobre autores como Marguerite Duras (1914–1996) e realizadores como Alain Resnais (1922–2014), François Truffaut (1932–1984), Federico Fellini (1920–1993) e Jean-Jacques Beineix (1946–) que, com abordagens muito distintas, a marcam decisivamente.

No fim do liceu concorre ao Conservatório de Cinema de Lisboa, apresentando como prova de admissão uma sinopse e um *storyboard* em fotografia para um dos temas propostos a concurso, a *Fuga de Casa*.



Logótipo e saco de transporte desenhados para a marca *Confronto*.



Lizá Ramalho (1987) durante um dos cursos promovidos pelo Instituto Português da Juventude.

A proposta submetida cruzava um depoimento de uma pessoa que havia passado por esta experiência, com um trabalho de investigação que incluía uma perspectiva psicológica conseguida através de uma entrevista a uma especialista e com uma revisão bibliográfica. Apresentou ainda uma crítica a um filme em exibição nas salas de cinema e uma seleção de três filmes de referência. Após avaliação da proposta, Lizá é selecionada para a entrevista e posteriormente consegue uma vaga no Conservatório. No entanto, apesar de sempre ter tido a intenção de exercer realização, opta por seguir as Belas Artes, também em Lisboa. É em Lisboa que frequenta o primeiro ano da Faculdade de Belas Artes e no ano seguinte transfere-se para o Porto.

Artur Rebelo

Durante a infância acompanhei o meu pai na visita a diversas obras. Recordo-me de vários arquitetos frequentarem regularmente a nossa casa, pelo que os esboços, desenhos técnicos, plantas, cortes e alçados sempre estiveram presentes. O meu pai passava alguns dos seus serões a trabalhar nos projetos, a fazer cálculos e lembro-me de estar ao seu lado a desenhar.

Em termos de percurso escolar, enquanto criança estudei no Colégio Lúmen e posteriormente no Jardim Flori. Frequentei a Escola Preparatória Francisco Torrinha e posteriormente o Liceu Garcia de Orta.

O desporto sempre esteve muito presente, sendo que pratiquei diversas modalidades. Aos 13 anos iniciei-me no *surf* com uma prancha usada desenhada por Martin Gary, própria para ondas tubulares (com sete pés, uma *mini-gun pin tail*). Por não ser a prancha mais indicada para um principiante e ser diferente das dos outros praticantes, fez com que começasse a interessar-me pelo desenho das pranchas própria para o meu peso, altura e tipo de ondas a surfar.

A par do *surf*, a música e o desenho marcaram igualmente a minha adolescência. As capas de discos dos Sex Pistols (*Never Mind the Bollocks* e *Here's the Sex Pistols* de Jamie Reid), The Rolling Stones (*Sticky Fingers* de Craig Braun com Andy Warhol), Ramones (Arturo Vega), R.E.M (*Dead Letter Office* de Michael Stipe com Ron Scarselli), Talking Heads (*Remain in Light* de Tibor Kalman), Jesus and Mary Chain (*Automatic* de Ryan Art), The Gun Club (*Fire of Love* de Louis Thévenon), Bauhaus (*In the Flat Field* de Duane Michals), The Smiths (Morrissey), The Cure (*Killing an Arab* de Bill Smith), Pixies (*Doolittle* de Vaughan Oliver), Joy Division (Peter Saville), The Velvet Underground (Andy Warhol), Sonic Youth (*Goo* por Raymond Pettibon), os cartazes e capas dos Black Flag marcaram-me, assim como toda a estética ligada ao *skate* e ao *surf*.



Uma das fotografias que constituem o storyboard apresentado por Lizá Defossez Ramalho no concurso de acesso ao Conservatório de Cinema de Lisboa.



Projeto realizado por Lizá Ramalho no 1.º ano de licenciatura, ainda enquanto aluna da FBAUL.



Leça da Palmeira, 1989



Fotografia polaroid da fachada da FBAUP.

As revistas americanas *Surfer*, *Surfing* e *Breakout* deram-me a conhecer a cultura *pop* da Califórnia. Os títulos destas revistas exploravam tipos de letra de várias dimensões que surgiam de diversos sentidos e sobre as fotografias. Também sentia um interesse especial pelos desenhos presentes nas revistas, em particular os de carácter infográfico, que ilustravam, entre outros, o fenómeno de uma onda perfeita, das correntes e até de zonas com tubarões. Algumas, em forma de mapa ilustrado, mostravam as zonas onde se praticava *surf* na Austrália, na Califórnia ou no Havai. Toda a imagética associada, bem como as cores fluorescentes das pranchas, os fatos neoprene, os calções e as *t-shirts* ilustradas, as ‘vans’, os vários logótipos dos fabricantes — Rusty, Channel Islands, Body Glove, Gordon & Smith, The Morning Star, Gotcha —, levaram-me a descobrir o design gráfico. Nessa altura ilustrava e pintava em pranchas *surf* e de *skate* e desenhava logótipos para amigos. No último ano do liceu, professores como António Fernando Silva (de Desenho), Miguel Leal e Cristina Mateus (História de Arte), despertaram o meu interesse pela formação académica pelo que optei pelo curso de Design de Comunicação/Arte Gráfica da Escola Superior de Belas Artes do Porto.

Uma aproximação

Conhecemo-nos em 1993 e iniciámos juntos o interesse pelo design, com longas deambulações fotográficas pela baixa da cidade do Porto, nas quais procedíamos também a recolhas tipográficas. Era neste registo fotográfico que íamos beber muita da informação que considerávamos estar em falta.

Na altura os livros sobre design eram parcos, dispendiosos e difíceis de encontrar nas livrarias. As exceções eram as livrarias *Nova Fronteira* e *Bertrand*, localizadas no centro comercial Brasília, que tinham disponíveis alguns exemplares de livros da editora *Gustavo Gili* vocacionados para a arquitetura. Além das livrarias referidas, o acesso a publicações de design no Porto era diminuto. Mais tarde, perto da Faculdade de Belas Artes surge um estabelecimento que vendia algumas revistas especializadas com enfoque em design e arquitetura. Sempre que era financeiramente possível deslocávamo-nos a Vigo e a S. Tiago de Compostela — onde descobrimos duas livrarias que possuíam uma secção dedicada ao design de comunicação. Como consequência, os livros adquiridos provinham maioritariamente de Espanha.

Através das publicações consultadas e adquiridas aumentámos a nossa cultura visual, as referências e os interesses dentro da disciplina. Numa época sem internet tal como a conhecemos hoje, a importância dos livros e das revistas era determinante. Contudo, a nível nacional não existiam publicações de referência que nos permitissem uma visão mais completa, tanto do passado como

do presente, do design de comunicação³ em Portugal. Chegámos a comprar os números iniciais da *Porto (t) Risco*, sendo que o primeiro foi publicado em 1994 e custava 1500 escudos — esta publicação incluía projetos de design gráfico, industrial, de moda e interiores de autores do Porto. A primeira edição apresentava um artigo sobre os logótipos desenhados pelo escultor João Machado, que incluía o logo da Fundação de Serralves, apresentados com um texto de apoio; o segundo número, publicado em 1995, apresentava o projetos do designer Antero Ferreira para o *ECU Made in Portugal*; o terceiro, um conjunto de cartazes de João Nunes. Em 1993 começámos a assinar a *Eye Magazine* (Reino Unido), a *Emigre* (EUA) e a *How* (EUA). A primeira, é uma revista trimestral de design de comunicação para profissionais, estudantes e interessados em crítica e análise de design de comunicação, cultura visual contemporânea e história. O seu fundador e primeiro editor foi Rick Poynor (entre 1990 e 1997) tendo-se seguido a este Max Bruinsma enquanto editor, e Stephen Coates como diretor de arte. Posteriormente outros designers foram diretores de arte da revista: Nick Bell, do número 27 ao 57, e Simon Esterson, a partir do número 58. Com a direção de Nick Bell, que coincidiu com o momento em que assinámos a publicação, a *Eye* tornou-se ainda mais importante não só pelos seus conteúdos mas também pela forma como os veiculava nas suas páginas; e pela forma como estava desenhada e produzida — ao nível da impressão e dos papéis usados — e pelas várias grelhas tipográficas e os diferentes tipos de letra. Em 1999 John L. Waters ocupa o lugar de editor da *Eye*. A revista contava ainda com a colaboração regular de nomes como Phil Baines, Steven Heller, Steve Hare, Richard Hollis, Robin Kinross, Jan Middendorp, J. Abbott Miller, John O'Reilly, Rick Poynor, Alice Twemlow, Kerry William Purcell, Steve Rigley, Adrian Shaughnessy, David Thompson e Christopher Wilson. Através da *Eye* descobrimos novas forma de olhar para o design e fomos introduzidos a designers e artistas que foram, e continuam a ser, referências importantes na nossa formação e evolução, como por exemplo Malcolm Garrett (recordo as capas e cartazes para os Buzzcoks), Ladislav Sutnar (recordo os diagramas), Karel Martens (recordo os projetos usando peças de Meccano), Damon Murray e Stephen Sorrell do Fuel (cartaz *Hair Cut*), Wolfgang Weingart, Barbara Kruger, The Designer's Republic, Tomato e Lawrence Weiner.

A *Emigre*, fundada em 1984 por Rudy VanderLans e Zuzana Licko, começou como uma pequena *foundry* mas com o advento do Macintosh e do *desktop publishing* transformou-se numa plataforma experimental para capitalizar as novas possibilidades do ecrã e das impressoras de agulhas.

³ Havia relativamente poucas publicações de design no Porto, das quais se destaca os cadernos do Centro Português de Design (CPD) e uma revista, desenhada pela *Magenta*. Surge posteriormente, em 1998, a versão portuguesa da revista *Page* (originalmente Alemã).

A revista propriamente dita, além mostrar os vários tipos de letras desenhados pela *Emigre* e pelos seus colaboradores — dos quais destacamos Jonathan Barnbrook, Edward Fella, Jeffery Keedy, P. Scott Makela ou Christian Schwartz — era também conhecida pela irreverência, pela crítica e ensaios sobre design gráfico contemporâneo, traços fundamentais que retirámos do contacto com a revista, sendo que as abordagens mais amplas, desligadas da prática do design para um cliente e pela experimentação, foram uma grande influência para nós, tendo-nos dado uma visão mais ampla do que poderia ser o papel do designer.

A terceira revista, a *How*, diferencia-se sobretudo pelos temas apresentados. Os seus conteúdos incidiam essencialmente sobre a reprodução de portfólios, aspetos técnicos e tecnológicos da produção e dava uma atenção especial sobre o negócio e a perspetiva empresarial. Apresentava regularmente diferentes posturas perante o design gráfico, desde o designer que trabalha a partir de casa, até à empresa de design de grande escala com vários sócios e colaboradores. Os designers apresentados pela revista eram convidados a partilhar aspetos das suas vidas profissionais, dos seus negócios, da relação com clientes e fornecedores, e até ao cálculo dos honorários. No primeiro número a que tivemos acesso (fevereiro de 1994) ficámos a conhecer o trabalho de David Carson, designer de uma das revistas que marcou a minha adolescência, a *Surfer*. Mais tarde, num dos artigos sobre estúdios de design, foi-nos introduzido o trabalho da designer norte americana April Greiman⁴, uma das primeiras profissionais a abraçar o computador como uma ferramenta de design.

Nesta altura analisávamos em detalhe todos os projetos publicados nos livros e revistas que adquiríamos. Procurávamos dissecar o projeto, a tipografia, a grelha, os recursos gráficos, os conceitos, o propósito, especulávamos acerca dos contextos e também sobre o projeto gráfico, as suas formas e a sua execução. Este período caracterizava-se pelos designers que quebraram as regras do modernismo e do Estilo Internacional Suíço. É também nesta altura que a Cranbrook Academy of Arts, cujo departamento de design de comunicação era dirigido por Katherine e Michael McCoy, ganha mais visibilidade, influenciada pelas teorias pós-estruturalistas de Jacques Derrida⁵. É aliás nesta escola que Edward Fella se torna mestre em 1987; destacando-se ainda nomes como Jeffery Keedy, David Carson e Paula Scher, sendo o trabalho desta última, em particular os cartazes para o *The Public Theater*, uma referência para nós.

⁴ April Greiman, juntamente com o seu colaborador Jayme Odgers, é creditada como tendo estabelecido o estilo de design *New Wave* nos EUA, durante o final da década de 1970 e o início da década de 1980.

⁵ A teoria pós-estruturalista torna-se foco da atenção dos designers na Cranbrook Academy quando os seus estudantes desenharam um número da revista *Visible Language* (vol. 7, n.º 3, 1978) (Lupton *et al.*, 1991).

Por esta altura em Portugal surgiam empresas em massa — com o auxílio de fundos europeus que contratavam estúdios de design para conceber a sua identidade corporativa, embalagens e *stands* —, contudo fomos percebendo que o design gráfico era muito mais do que *design for business*, corporativo e ao serviço das empresas. Aos poucos apercebemo-nos da importância do design gráfico na sociedade, da sua amplitude numa primeira fase aliada ao design de informação, à educação e a aspetos que entravam em rutura com a visão empresarial do design que o manifesto *First Things First*⁶ expunha de forma tão evidente.

À medida que fomos tendo acesso a mais publicações passámos da fase de análise projetual para a leitura de entrevistas sobre o que é ser designer e os diferentes posicionamentos. Descobrimos o trabalho de Stefan Sagmeister, marcado por uma prática de design de autor e pela aplicação de abordagens performativas e outras formas de comunicar que ultrapassavam os meios habituais de comunicação utilizados, e ainda por uma grande preocupação em comunicar para os públicos — aspetos que reconhecemos e que nos interessaram no seu trabalho. Um pouco mais tarde conhecemos também o trabalho dos franceses M/M Paris, as suas fontes — *Pasqua* e *Barthes Simpson*, ambas de 1994 — e os cartazes desenhados para Le Théâtre de Lorient (Bretanha).

Fomos também marcados pelo trabalho dos Müller+Hess, cujos cartazes tipográficos tinham partes de informação ocultada por uma sobrecarga de impressão. Este processo de análise que operávamos revelou-se muito importante, principalmente na forma como desenvolvíamos os projetos lançados pelos professores da FBAUP, tendo influenciado de forma determinante a nossa cultura visual e o nosso nível de exigência, que foi aumentando gradualmente a par com a nossa capacidade de criticar o trabalho um do outro, sempre com o intuito de aprofundar o projeto em curso.

Nas Belas Artes, além dos alunos dos seus três cursos — Pintura, Escultura e Design de Comunicação/Arte Gráfica — também os alunos do primeiro e segundo ano da Faculdade de Arquitetura partilhavam o edifício. Nos três cursos das Belas Artes partilhávamos algumas disciplinas e era habitual compartilharmos ideias, referências, técnicas e materiais. Na Faculdade a ilustração tinha um peso importante na forma como se fazia design. O pincel ou a grafite tanto eram usados para criar as ilustrações como para desenhar o texto, manifestando-se um interesse pela expressão manual e pelos materiais usados. Era habitual nos projetos de design existirem imagens criadas de forma plástica — tinta (acrílico, guache e china), grafite, fita adesiva, fotocópia e transferências por xilol — e textos colocados

⁶ O manifesto é publicado pela primeira vez em 1964, por Ken Garland, e é atualizado em 1999, sendo assinado por 33 designers.



Pasqua (1994), fonte modular criada pelos M/M Paris a partir das pistolas usadas pela polícia francesa na época. O Ministro do Interior Charles Pasqua, inspirou o nome da fonte.



Barthes Simpson (1994), fonte modular produzida pelos M/M Paris a partir das batatas fritas vendidas nos menus da McDonald's.



Projeto de design, 1.º ano de Belas-Artes, a revolução do 25 de abril como temática.



Autorretrato usado em vídeo, 2.º ano da Licenciatura.



Cartaz desenhado por Antero Ferreira para o *Fantasporto* '88, 10.º edição do festival.



Capa do primeiro número do jornal *Público*, com imagem de Henrique Cayatte.



Histoire de l'Armement, editado por Courtlandt Canby (1963). O livro faz uma resenha cronológica da história do armamento, desde a pré-história.

timidamente, como se tratassem de legendas de imagens. Destacamos, no que diz respeito à relação entre a ilustração e o design, o Professor António Modesto com quem debatíamos com frequência a prática profissional que estávamos a iniciar.

Durante os primeiros anos, dado que os poucos computadores que a Universidade dispunha eram reservados aos alunos do 4.º e 5.º ano, recorriamos a fotocópias e a letras de decalque obtendo assim maquetas a cores, impressões a laser em formato A3, utilizando acetatos, a etiquetadora Dymo, a fotografia e texto. As reprografias faziam parte da nossa rotina e dada a sua importância mantínhamos um roteiro com as suas localizações e horários. Em Matosinhos recorriamos a um operador de máquinas de fotocópia, o Ivo, que se divertia em explorar connosco o potencial do equipamento e permitia-nos usar papéis de diferentes gramagens e texturas. Recorriamos também, sempre depois das 20 h, ao centro comercial Brasília, situado na rotunda da Boavista, no Porto, que encerrava apenas às 24 h. Passávamos horas nas fotocopiadoras, a recortar e colar e recopiar, negativar, reduzir e ampliar e depois testar o resultado em diferentes papéis.

A animação de abertura realizada por Abi Feijó para a 10.ª edição do *Fantasporto* — *Festival Internacional de Cinema do Porto* (1988) foi, de todos os projetos na cidade, aquele que mais nos marcou neste período. Destaca-se ainda o trabalho gráfico desenvolvido por Antero Ferreira no cartaz deste mesmo evento. Em 1989 nasce o jornal *Público* com imagem de Henrique Cayatte, um periódico que nos acompanha a partir do final da adolescência e uma das nossas primeiras referências em termos de design gráfico. Em 1993 os professores António Modesto e Artur Moreira ganham o projeto do desenho da mascote *Gil*, processo da prática profissional que acompanhámos com alguma proximidade.

Por outro lado, as viagens contribuíram para um deambular e abriram portas à disponibilidade para a pesquisa e procura de referências: objetos, documentos e mesmo livros. Em 1993 em viagem pela costa francesa adquirimos num alfarrabista dois livros da coleção *Découverte de la science* que despertaram o nosso interesse — *Histoire de la fusée et de l'exploration spatiale* e *Histoire de l'Armement*, ambos editados por Courtlandt Canby e datados de 1963 —, quer pelos conteúdos e documentos que integrava, quer pela sua composição. Desenhados e produzidos por Erik Nitsche, são alguns dos livros de história mais bem concebidos (Heller, 2011). A coleção, com uma produção multilingue superior a dois milhões de cópias, conta a história das comunicações, transportes, fotografia, arquitetura, astronomia, das máquinas, etc. Os *headlines* eram pequenos, as legendas tinham um destaque discreto sobre o texto, a qualidades das imagens e a composição das duplas páginas com as colunas justificadas eram brilhantes. Todos os livros encerravam com uma detalhada *timeline* sobre o assunto do livro.

Descobriríamos um artigo sobre esta coleção, alguns anos mais tarde, mais propriamente em 1998, na edição número 27 da revista *Eye*.

Descobrimos ainda o trabalho de Karel Martens, Massin, Cassandre, Paul Rand, Grapus, Wim Crouwel, Saul Bass, Neville Brody, Charles e Ray Eames, Peter Saville, Paula Scher, Zuzana Licko e Rudy VanderLands, Layrie Haycock e Scott Makela, entre outros. Nesta altura utilizávamos tipos de letra intencionalmente destruídos, textos sobrepostos, imagens amputadas e *pixelizadas*, e composições sem uso de uma grelha tipográfica. Estes recursos eram utilizados sem conhecimento de como compor texto numa grelha previamente projetada, o que viríamos a descobrir mais tarde no trabalho de Emil Ruder, Josef Müller-Brockmann e de Robert Bringhurst.

Foi no nosso mundo de referências díspares que descobrimos e aprofundámos a disciplina. Através da frequente discussão do nosso trabalho e da análise do trabalho de designers que reuniam as nossas preferências, iniciou-se então uma relação de trabalho e de partilha de referências sincera e sem objeções.

2.2 ‘Primeiros passos’ até à maturação: 1994 – 2002

2.2.1. Matrizes e enquadramentos

Ainda durante o período de faculdade começámos a trabalhar juntos em projetos, quer académicos quer comissionados, na sequência de primeiras encomendas que recebemos. Cedo percebemos as vantagens de trabalhar em equipa, sessões das quais destacamos a discussão, o intercâmbio, a partilha e a capitalização dos recursos específicos de ambos. O primeiro espaço em que trabalhámos ainda enquanto estudantes foi em casa dos meus pais num computador com o programa *Corel Draw* e uma impressora a jato de tinta. Posteriormente, quando os pais da Lizá lhe ofereceram um Macintosh Quadra 650 e uma impressora a jacto de tinta A4, mudámo-nos para a sua casa, onde dividíamos uma secretária.

Estabelecido um conjunto razoável de clientes, passamos a acreditar que seria possível montar o nosso próprio atelier. Tínhamos em comum a letra ‘R’ no nome de família — Ramalho e Rebelo —, interseção que nos pareceu interessante explorar. Assim, à letra ‘R’ associámos o numeral ‘2’, evocando o trabalho a dois, a ideia de grupo e de diálogo. Sobre o nome acabou por se construir um conjunto de outros conceitos que lhe deram consistência ao longo dos anos. Esta dualidade reflete a dicotomia entre o mundo racional, pragmático e cru — representado pelo numeral ‘2’ —, e um lado mais poético, emotivo, pessoal e interpretativo, representado pela letra ‘R’.

Em outubro de 1994 alugámos uma sala num edifício na zona industrial do Porto, na Rua Delfim Ferreira (n.º 500, 3.º andar, sala 3), cuja renda mensal era de 41 mil escudos (aproximadamente 205 euros). O espaço era composto por diversos pisos, cada um com várias salas. Era um espaço envelhecido, maltratado e com poucas infraestruturas de apoio por perto que albergava todo o tipo de negócios.

Havia uma empresa de pré-impressão que fazia fotólitos situada no piso de cima à qual tentámos recorrer mais do que uma vez, mas posteriormente descobrimos que os equipamentos tecnológicos à disposição não eram os mais desenvolvidos. No mesmo corredor estavam o fotógrafo João Nuno Kendall e o joalheiro Miguel Almada, com quem debatíamos regularmente aspetos ligados à administração, gestão e relação com o cliente. Tratava-se de um espaço de carácter duvidoso, principalmente à noite, o que levava alguns clientes a recearem visitar-nos a partir das 19 h.

É neste estúdio que se dá o nosso arranque em termos profissionais com o desenvolvimento do logótipo e de um conjunto de ilustrações para a marca de roupa *Radbones*, pertencente a um amigo, Silvério Canto Moniz. Em paralelo desenvolvemos um conjunto de projetos quase exclusivamente para agências de publicidade que nos permitiram adquirir conhecimento técnico, embora não nos permitissem explorar com liberdade a componente criativa. Através destes aprofundámos conhecimentos tecnológicos ao nível das técnicas de impressão, nomeadamente em *offset* e em serigrafia. Nessa altura ainda existiam casas de fotocomposição onde íamos produzir os fotólitos — um conhecimento que se revelou extremamente importante na prática uma vez que a nossa formação académica não contemplava essa componente.

A falta de acesso a conteúdos teóricos, em particular relativamente à tipografia, levou-nos a procurar informação sobre estas matérias. Foi esta vontade que nos levou a marcar presença em várias conferências e *workshops* sobre design que aconteciam na cidade, e até algumas no estrangeiro. Nesta altura, nacionalmente os congressos, conferências e outros encontros de design eram raros, tendo o encontro anual da Icograda (Lisboa, 1995) sido exceção.

Em 1995 participámos com duas peças na exposição *Fax is the Message*, comissariada por Adriano Rangel, Heitor Alvelos e João Nunes, que decorreu no antigo Mercado Ferreira Borges (Porto), no âmbito do congresso da Icograda que o país acolhia nesse ano. Tendo a maior parte dos eventos associados lugar em Lisboa, a exposição, organizada pela Associação Portuguesa de Designers (APD) – Secção Regional do Norte, não pretendia apresentar as grandes obras-primas do trabalho em *fax* segundo uma determinada estética



Fachada do estúdio da Rua Delfim Ferreira. A vermelho, a nossa sala.



Uma das ilustrações desenhadas para a *Radbones*.



Capa do catálogo da exposição *Fax is the Message* (Mercado Ferreira Borges, Porto, 1995)

ou linguagem de contemporaneidade, mas antes ser uma oportunidade de reflexão profunda acerca da influência decisiva dos meios de comunicação sobre o processo criativo⁷.

Em julho participámos no 16.º Congresso Icograda organizado pela APD, sob o tema *Shifting Frontiers (Fronteiras em Movimento)*. Investimos cerca de 40.000\$00 (200 €) na entrada para o congresso, o preço estipulado para estudantes. Tendo em conta a temática, a programação incluiu igualmente uma exposição retrospectiva da obra de Sebastião Rodrigues⁸ na Fundação Calouste Gulbenkian, instituição para a qual trabalhou desde 1957. No congresso, que teve lugar no grande auditório da Fundação Calouste Gulbenkian, assistimos às várias conferências, das quais destacamos: *Design na tecnologia / Tecnologia no design?*, por Gerard Mermoz; *Para Além do Grafismo*, por Helmut Langer; e *As Responsabilidades dos Designers*, por Giancarlo Illprandi, Giovanni Anceschi e Lisa Fontaine⁹. Conhecemos o designer e crítico Jorge Frascara com quem continuámos a trocar correspondência anos mais tarde.

Ainda no contexto do congresso da Icograda, uma *masterclass* orientada pelo designer suíço-italiano Bruno Monguzzi, intitulada *As Fronteiras entre Tipografia Objetivo-Funcional-Subjectivo-Expressiva*, evocava o design no contexto urbano e na paisagem, teve em nós um grande impacto, criando-se uma visão mais alargada do potencial da disciplina que viria a crescer ao longo dos anos. O congresso marcou-nos muito e enriqueceu-nos de tal modo que passámos a procurar estar presentes noutros eventos semelhantes.

A participação no 16.º Congresso da Icograda funcionou como um importante complemento ao nível do nosso conhecimento. Neste seguimento, em 1996 a Lizá candidatou-se a um programa de bolsas de intercâmbio para jovens artistas promovido pelo Instituto da Juventude (IPJ) — *Ir Descobrir* — com o intuito de contactar de perto com outras realidades da profissão em Londres (Reino Unido).



Brochura de apresentação do programa de bolsas de intercâmbio *Ir Descobrir*.

⁷ Adaptado do catálogo da *Fax is the Message*.

⁸ O catálogo da exposição, desenhado por Robin Fiore, só foi adquirido posteriormente.

⁹ Além das conferências referidas, tiveram também lugar as seguintes: *Design: A nova função, os novos meios e a realidade não virtual*, por David Grossman; *Os Desafios da Interatividade*, por Pedro Reuter; *Da Palavra à Escrita*, por Ladislav Mandel; *Pensamento e Linguagem / O Japonês é diferente do Inglês?*, por Taeko Wydell; *Ensino da Linguagem Visível*, por Cal Swann; *Olhar de Fronteira / Visão Fractal*, por Paulo Cunha e Silva; *A subjectividade emergente gosta de situar-se na fronteira*, por Boaventura de Sousa Santos; *Icograda/Educação*, por Jorge Frascara; *O Ensino do Design na América Latina*, por José Korn Bruzzone; por Robin Fiore, Marcelo Llosa e Lucille Tenazas; *Design*, por Geoffrey Adams; e *As perspectivas do Design e um Novo Desafio para os Designers*, por Augusto Morello.

Lizá Ramalho no campus universitário de Reading (Reino Unido), em 1996.



Artur Rebelo no campus universitário de Reading (Reino Unido), em 1996.



Este contacto com Fletcher — que nos abriu as portas do seu atelier e nos explicou a sua metodologia de trabalho — influenciou de forma determinante a nossa imagem e ideal de escritório. Fletcher (que nos recebeu com um copo de vinho tinto) referiu as vantagens de trabalhar num atelier de pequenas dimensões geminado com a sua casa. Este acabou por se tornar no nosso modelo: apesar de não residirmos numa habitação geminada com o estúdio, vivemos hoje numa moradia a poucos metros de distância, sendo que tanto a nossa casa como o estúdio se localizam no Bairro de António Aroso, no Porto. Durante a visita, Alan Fletcher introduziu-nos ao trabalho de Uwe Loesch e de Alan Kitching.

Cartão do workshop de Alan Kitching que estava colado a um envelope com documentos oferecidos por Alan Fletcher.



No quadro dos projetos que desenvolvemos durante a faculdade foram particularmente importantes os de fotomontagem, realizados no âmbito da cadeira de Fotografia, leccionada por Rui Mendonça. A partir do 4.º e 5.º ano trabalhámos muito ao nível dos projetos pessoais já que, quer na disciplina de Fotografia quer na de Grafismos Especializados, surgiam propostas de trabalho livres — é aliás neste contexto que desenvolvemos o projeto *TyPorto* para o Professor Adriano Rangel, que viria a influenciar a nossa atividade profissional nos primeiros anos.

Ainda em 1996, a Lizá Ramalho iniciou uma pós-graduação em *Artes Digitais e Argumento* na Universidade Católica Portuguesa (Porto). Nesta formação ressalva-se a introdução à programação e o desenvolvimento de conhecimentos mais aprofundados de algumas aplicações de edição de imagem (*Adobe Photoshop*) e vídeo (*Adobe Premier*); bem como a introdução a alguns livros de referência — *No Sense of Place: The impact of Electronic Media on Social Behavior*, da autoria de Joshua Meyrowitz, publicado em 1986; e *Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century*, de Marshal MacLuhan & Bruce R. Powers (1992), um livro que nos marcou pela forma como eram desenvolvidos os conceitos de comunicação, de espaço visual e espaço acústico.

Por outro lado, numa visão mais alargada do que poderia ser um trabalho mais especulativo e experimental que alimentaria a prática e faria refletir sobre a disciplina, encontrava-se aprofundada no *G1 New Dimensions in Graphic Design*, uma coletânea de projetos de diferentes designers¹⁰ publicada em 1996 por Lewis Blackwell e Neville Brody, a partir da qual percebemos a amplitude da disciplina e a importância do vernacular, através integração em projetos comissionados e apresentação de um conjunto de projetos auto iniciados que refletem também eles sobre o vernáculo.

Nesta altura a grande referência na rua eram os inconfundíveis cartazes do designer João Machado, e os projetos de João Nunes para o Teatro Nacional S. João. Destes últimos destacamos o cartaz *A Salvação de Veneza*, realizado para uma peça de Ricardo Pais em cena no Teatro Nacional S. João (1997), com fotografia de Pedro Lobo.

Na altura o trabalho das Pã Design para a Culturporto (entre 1997 e 2001) fazia parte do trabalho com o qual nos relacionávamos enquanto público na cidade do Porto. Alguns anos mais tarde, numa altura em que os cartazes preenchiam a paisagem urbana da cidade, o logótipo e os materiais promocionais desenhados por Andrew Howard para o Centro Português de

¹⁰ Incluem-se na publicação projetos de Anna-Lisa Schönecker, Michael Nash, Cornel Windlin, Fuel, Nous Travaillon Ensemble (Alex Jordan), Tobias Frere Jones, Studio Barbara (Chris Priest, Joe Wright), Paul Elliman, Pierre di Scullo, Tibor Kalman, Vaughan Oliver, entre outros.



Projeto realizado o Professor Adriano Rangel: reflexão sobre as formas analógicas, o papel, o design e as suas ferramentas.



Projeto de vídeo realizado no último ano da FBAUP. Exploração da distorção da cor, utilizando o Adobe Premier.



Capa da *G1 New Dimensions in Graphic Design*, editada por Lewis Blackwell e Neville Brody (1996).



A Salvação de Veneza (1997), cartaz de João Nunes, com fotografia de Pedro Lobo.



Planta da sala do estúdio da Praceta D. Nuno Álvares Pereira.



Fotografia tirada no estúdio da Praceta D. Nuno Álvares Pereira.

Fotografia (entre 1998 e 1999), chamam a nossa atenção para a sua composição tipográfica, marcando um período diferente na cidade.

Em 1997 mudámo-nos para a praceta de D. Nuno Álvares Pereira, onde nos mantivemos nove anos. Durante este período trocámos uma vez de sala, passando para uma divisão mais espaçosa.

O edifício novo (e credível) de Matosinhos era um espaço onde diversos outros designers se instalaram. O espaço não tinha particular interesse mas era funcional e, numa época em que não era corrente o envio de ficheiros por email¹¹ dadas as restrições de tamanho, o facto de este ter uma portaria a funcionar continuamente era decisivo para a troca de disquetes, provas em papel, etc. Nesta fase inicial o nosso rendimento individual provinha de projetos pontuais realizados no atelier a par da atividade formativa que era de certa forma irregular.

Criámos a empresa Ramalho & Rebelo Design Lda. em janeiro de 1998¹², sendo que nos primeiros anos da nossa atividade comercial desenvolvemos, paralelamente aos projetos para o teatro, outros que nos permitiam sustentar de forma mais regular os custos com equipamento, renda do espaço, livros e participação em congressos ou formações suplementares. Estes projetos que inicialmente se apresentavam como uma oportunidade para desenvolver o nosso conhecimento técnico e sustentar de forma mais regular o atelier, obrigaram-nos gradualmente a desenvolver uma estrutura um pouco maior.

Procurámos desde cedo orientar a prática do atelier para a área cultural — que nos interessava mais do que a empresarial — e foi com Pedro Mendonça, um dos fundadores do Teatro Bruto, que começou a nossa colaboração com a cultura. O Teatro Bruto foi um cliente fundamental nesta fase pelo interesse, quer dos textos quer da encenação, pelo respeito e a importância que atribuíam ao nosso trabalho, e porque nos permitiram experimentar e explorar. Estes projetos, em particular os cartazes de rua, conferiram na altura uma grande visibilidade ao trabalho na cidade do Porto.

Em 1998, um ano após o início de uma atividade mais regular, começámos a lecionar na Alquimia da Cor a convite do seu cofundador e diretor Antero Ferreira. Ainda nesse ano fizemos a primeira conferência sobre o nosso trabalho na Escola Universitária das Artes de Coimbra (EUAC), a convite de António Modesto. Foi um primeiro exercício de autoanálise em que apresentamos o contexto de trabalho, alguns ensaios visuais e projetos resultantes de encomendas profissionais.

¹¹ A 15 de agosto de 1986, pela primeira vez em Portugal, é enviado um email a partir do Departamento de Informática da Universidade do Minho (Diário de Notícias, 2011).

¹² O atelier como projeto de autoria partilhada começa em 1995, como indicado anteriormente; no entanto, a organização do ponto de vista legal e enquanto sociedade data de 1998.

O crescimento da estrutura neste novo edifício fez-nos sentir a necessidade de ter um assistente. Os primeiros colaboradores tinham uma formação técnica equivalente ao 12.º ano de escolaridade e mais tarde formação superior, sendo que em ambos os casos as funções desempenhadas eram essencialmente técnicas, incluindo alguma organização interna dos materiais.

A grande aposta em termos de formação complementar recaí em particular sobre a tipografia. Foi no congresso ATypI de 1998 (Lyon, França) que descobrimos a importância da tipografia e inúmeras publicações especializadas em desenvolvimento teórico. O interesse deste Congresso prendeu-se também com a diversidade de perspetivas sobre a forma como a tipografia era entendida pelos diversos oradores: desde o trabalho de Pierre Bernard (Atelier de Creation Graphique) ao de Garth Walker (Orange Juice). No trabalho deste último a apresentação centrou-se essencialmente num conjunto de imagens de vernáculo do seu país de origem — a África do Sul — e a revista de tipografia experimental *I-Jusi* que editava¹³.

Neste mesmo congresso visitámos também uma pequena exposição na qual, entre outros projetos, estavam expostos alguns cartazes do italiano Leonardo Sonnoli que nos marcaram profundamente na forma como o texto se relacionava com a imagem.

A conferência liderada por Pierre Bernard (Atelier de Création Graphique) sobre o projeto de comunicação gráfica que realizou para o Centre Georges Pompidou foi para nós um marco, sendo que se destacam dois aspetos importantes: por um lado a revelação e explicação de todo o processo conceptual e técnico até chegar ao resultado final; por outro, a proposta de design incluía uma componente performativa que amplificava o potencial em termos da forma como os recursos da disciplina poderiam ser utilizados.

Numa das sessões debateu-se com grande entusiasmo a ligação de uma serifa à haste, no caso o redesenho da fonte *Garamond*. Tal fez-nos adquirir um olhar diferente sobre a escolha de tipos, sobre os pormenores do desenho de letras e sobre as diferentes interpretações digitais a partir de páginas impressas, de caracteres em chumbo ou das punções.

Neste mesmo evento descobrimos o trabalho editorial de Phillippe Millot, e assistimos à palestra de Lorrie Makela que apresentou o trabalho que ela e Scott Makela tinham realizado (Scott Makela não esteve presente por se



I-Jusi, revista de tipografia experimental editada por Garth Walker, em 1994.



Performance feita por alpinistas que barravam as letras no painel que tapava o estaleiro da renovação do Centre Georges Pompidou, (Paris, França, 2000).

¹³ Desde a sua fundação, a *I-Jusi* mostrou de forma efetiva «a burgeoning South African visual culture, which has come to be recognized for its quality in diversity worldwide. Over the following years, subsequent issues have made invaluable contributions to the ongoing discourse surrounding representation and identity in South Africa, specifically within the context of Graphic Design, Illustration, Typography, Writing, and Photography» (*I-Jusi*, s/d).

encontrar gravemente doente, vindo a falecer um ano depois). Assistimos ainda a uma entrevista realizada por Yvonne Schwemer–Scheddin¹⁴ a Adrian Frutiger intitulada *Type-window to the world: Adrian Frutiger's universe of signs*, em que se abordaram conceitos como o tipo, o signo e o símbolo e a perspetiva marcada por dualismos que Frutiger aplica.

Cartaz de apresentação da família tipográfica *Univers* da editora *Linotype*. Assinado e oferecido por Adrian Frutiger



Foi no congresso ATypI que adquirimos o livro *The Elements of Typographic Style* de Robert Bringhurst, e foi com ele que começámos de facto a interiorizar conhecimentos sobre tipografia. Neste mesmo evento foi-nos oferecido um *gift bag* que continha um conjunto de espécimens tipográficos da *Adobe* e da *FontFont*, e um livro intitulado *Lettres Françaises* — uma publicação que reunia exemplos de obras tipográficas de vários designers de tipos, editado por Jean-François Porchez e desenhado por Philippe Millot. Foi nesse livro que descobrimos, entre outros, o tipo de letra *La Métropolitaine (La Metro)* desenhado por David Poullard, tipo que o autor nos ofereceu em 2003 e que utilizámos no logótipo da R2 e em diversos projetos. Esta viagem permitiu-nos igualmente conhecer outros estudantes e designers em início de carreira e partilhar experiências — entre eles os holandeses Paul van der Laan, Akiem Helmling, Bas Jacobs e Sami Kortemäki.

¹⁴ Nascida em Berlim, cresceu na Bavaria e vive atualmente em Munique. É jornalista e tipógrafa, escreve e é conferencista, dedicando-se aos temas da tipografia, da comunicação visual (impressa e digital). É membro da direção da ATypI e foi curadora do programa do congressos ATypI de Barcelona e Antuérpia. É coautora de *Type @ Typographers – Who is who in graphic design and Blackletter: Type and national identity*. É vice-Presidente do *Typographische Gesellschaft München* (Alemanha), desde 1996.

É a partir da nossa participação no concurso para o desenho do logótipo do *Porto 2001 — Capital Europeia da Cultura* que os nossos projetos começam a ser selecionados para integrar diversas exposições, entre as quais se destacam a *Golden Bee 4 — International Biennale of Graphic Design*¹⁵ (Moscou, 1999), a *ZGRAF8 — International Exhibition of Graphic Design and Visual Communications* (Zagreb, 1999) e a exposição *Icograda Next Generation* que decorreu no International Design Center de Nagoya (Japão, 1999).

Talvez pelo facto de termos trabalhado sempre por conta própria, sentíamos a necessidade de receber o *feedback* dos nossos pares e por essa razão decidimos enviar alguns projetos para competições de design nacionais e internacionais. O projeto *Ar (de Vinho)* para o Teatro Bruto foi um dos primeiros a ser enviado para diversos concursos e competições¹⁶. Trata-se de um projeto que marcou o início de uma consolidação de conhecimentos, em particular relativamente à composição tipográfica, também fruto da participação no Congresso da ATypI (Lyon, 1998). Foi também este projeto que nos permitiu ganhar o concurso *Jovens Criadores* (1999), em *ex aequo* com António Silveira Gomes, José Albergaria e Nuno Santos (que formavam o atelier *Barbara Says...*) e com Nuno Luz.

Como resultado do prémio ganho desenhámos toda a imagem de comunicação do evento, na qual tivemos de aplicar o tipo de letra desenhado por Nuno Luz. Neste contexto realizámos diferentes peças, desde os convites (para a mostra nacional no Porto e para o desfile de moda), ao regulamento e catálogo.

Alguns prémios eram de carácter monetário, constituindo um incentivo maior à participação. Este foi o caso do concurso *DesignUpage*, que oferecia um montante elevado em equipamentos *Hewlett-Packard* (HP), dinheiro que aplicámos numa impressora laser a cores A3 que durou cerca de 10 anos.

Em termos de referências, os *workshops Do chumbo ao ecrã e Fontographer para Profissionais*, lecionados pelo Franck Jalleau na Alquimia da Cor em 2000 — onde também éramos formadores —, revelou-se de grande importância, não apenas pela relação estabelecida entre a caligrafia e outras noções sobre o desenho de letras, mas também porque levantou questões funcionais acerca da disciplina e porque olhou para o design não como forma de embelezamento, mas como disciplina que enquadra outros



Capa do catálogo desenhado para a edição de 2000 do concurso *Jovens Criadores*.

¹⁵ O júri era constituído por Valery Akopov (Rússia); Melchior Imboden (Suíça); Keizo Matsui (Japão); Alain Le Quernec (França) e Oleg Veklenko (Ucrânia).

¹⁶ O projeto *Ar (de Vinho)* foi selecionado para integrar a 19ª edição da Bienal de Brno (República Checa), a 17ª Bienal de Varsóvia (Polónia), a 6ª Trienal de Toyama (Japão), entre outros, sendo que ganhámos com este diversos prémios, dos quais destacamos o primeiro lugar no concurso *DesignUpage* (2000) organizado pela Revista Page e pelo Centro Português de Design, na categoria *Prémio Profissional de Design Gráfico*.

objetivos. Exemplo disso foi o trabalho de Franck Jalleau cujo redesenho de um tipo económico — *Garamond Imprimerie Nationale* — permitiu à imprensa nacional francesa poupar 20% de papel. Já fora do contexto letivo tivemos a oportunidade de lhe mostrar e conversar sobre algum do nosso trabalho profissional, sendo que este olhar exterior foi fundamental para o desenvolvimento da nossa prática.

Os cartazes presentes no Porto e os trabalhos dos nossos professores eram outras referências do campo do design a que íamos tendo acesso¹⁷. Em 2000 surgem também os cartazes de Serralves essencialmente tipográficos, compostos com a fonte *Interstate Black*, sendo que por vezes se encontram algumas intervenções pontuais de outros designers que iam tendo a oportunidade de fazer cartazes de rua.

O ano de 2001 é marcado por dois acontecimentos importantes que tiveram um grande impacto económico a vários níveis, situação à qual o atelier não passou incólume: a nível nacional e com impacto positivo, o *Porto 2001 — Capital Europeia da Cultura*; a nível internacional e com um forte impacto negativo, o atentado ao *World Trade Centre* (Nova Iorque, EUA), em setembro. Neste mesmo ano deu-se uma alteração política na Câmara Municipal do Porto com a presidência de Rui Rio, que viria a aplicar cortes de financiamento à cultura.

O advento do *Porto 2001 — Capital Europeia da Cultura* marca uma profusão de trabalho em áreas culturais, o que nos permite ter uma grande percentagem de trabalho nestas áreas e capacidade financeira para sustentar com regularidade os custos da R2. Durante este período a Ramalho & Rebelo passa a receber estágios curriculares nacionais e pedidos de estágios de curta duração essencialmente oriundos do estrangeiro. Uma das primeiras estagiárias que recebemos foi Nadine Ouellet, então docente da Universidade de Laval no Quebec (Canadá), que no âmbito do seu doutoramento iria trabalhar em diversos ateliers. O seu contributo foi para nós muito relevante, em particular pela partilha de metodologias de ensino e da visão do design que adquiriu em Yale (EUA), onde anos antes tinha completado um mestrado em Design.

Num período em que o volume de trabalho do atelier era significativo, quando se deu o atentado de 11 de setembro ‘o mundo parou’. Mesmo que trabalhássemos à data apenas com clientes locais, além de um ou outro trabalho esporádico, de setembro de 2001 até a meados de 2002, o telefone deixou de tocar. Perante este período de estagnação mantivemos o atelier com dificuldade e com pouca atividade, pagando-se as contas com as aulas de formação que orientávamos na Alquimia da Cor.

¹⁷ Foram docentes de pelo menos um dos dois: Luís Mendonça, de Fotografia; Eduardo Aires, de Projeto; Dário Alves e Adriano Rangel, de Grafismos Especializados.

Numa Europa ainda em tumulto com as consequências mundias do sucedido nos EUA decidimos participar no AGI Congress Paris (2001), intitulado *À chaqu'un son ciel*. Inserido nos eventos comemorativos dos 50 anos da AGI em Paris, os designers Peret (Espanha), Irma Boom (Holanda), Gunter Rambow (Alemanha), John Maeda (EUA), Werner Jeker (Suíça), J. Abbottt Miller (EUA) e Koichi Sato (Japão) expuseram a sua visão do design e o seu processo de trabalho. As conferências de Irma Boom e de John Maeda foram particularmente interessantes, porque contextualizavam a prática, revelavam constrangimentos e a forma como estes influenciavam a tomada de decisões no projeto.

É ainda em 2001 que adquirimos dois livros que nos marcaram particularmente. O primeiro *Edward Fella: Letters on America*, da autoria de Lewis Blackwell e Lorraine Wild (2000), reúne uma série de fotografias polaroides tiradas por Ed Fella a placas e outros elementos vernaculares de cariz tipográfico nas suas viagens pelos EUA — uma ideia que em muito se assemelhava à do *TyPorto*, projeto que realizámos enquanto alunos da FBAUP e em que procedemos igualmente a uma recolha de elementos similares pelas ruas da cidade do Porto. O outro, *Sagmeister: Made you look*, trata-se de uma monografia autoindulgente. Apesar de termos tido contacto com o trabalho do designer anteriormente, este livro contemplava informação adicional sobre o trabalho não apresentada em outras monografias: o horário de trabalho, honorários, e, acima de tudo, projetos que Sagmeister não gosta, bem como uma autocrítica dos mesmos com atribuição de um sistema de pontuação (de 1–5) a cada trabalho.

2.2.2 Projetos comissionados

Teatro Bruto (1998)

Neste período existia uma estreita ligação com o Teatro Bruto, único cliente regular na área da cultura, como evidencia o conjunto e o volume de projetos realizados para a companhia. Em todos eles a fotografia ou fotomontagem assumem um papel relevante. É também neste conjunto de projetos que a tipografia é fundamental e começa a relacionar-se com a imagem. Em 1998 produzimos toda a comunicação dos projetos *Abraça-me* (abril); *Mais vale só que...* (junho); *Encarnado* (agosto); *Terra e Sangue* (novembro); e *La Dinamica Dell'Acqua* (dezembro).



Página do livro *Edward Fella: Letters on America* (Lewis Blackwell e Lorraine Wild, 2000).



Imagem captada num estúdio de gravação da FBAUP que serviu como referência para o projeto *Ar (do Vinho)*.

Ar (do Vinho), (abril, 1999)

O projeto *Ar (do Vinho)* foi o último de uma série de espetáculos que o grupo dedicou aos quatro elementos¹⁸. A imagem deste projeto foi pensada em termos globais: a identidade é marcada pela cor e tipografia, composições que se mantêm coerentes ao longo das diversas aplicações, sendo que o espetáculo pretendia ser uma viagem aos tempos desinibidos e livres da infância onde o ar seria um espaço onde se poderia «levitar, nadar e voar» (*As Boas Raparigas...*, 1999, p. 13). No caso desta peça e, de uma forma geral em todo o nosso trabalho para o Teatro Bruto, o desenvolvimento da comunicação dava-se a par com a produção da peça. Quando finalmente o espetáculo estava montado encontrávamo-nos sempre muito perto da estreia, sendo que os tempos de impressão impediam-nos de fazer alterações de forma a nos aproximarmos da imagem final dos cenários. Apesar de o desenvolvimento das várias componentes artísticas do espetáculo decorrerem em simultâneo com o do projeto gráfico, sem que acontecesse em alguns casos aproximação na nossa interpretação com as das outras áreas, nesta encenação em particular, a título de curiosidade, as cores escolhidas para o material de comunicação eram as mesmas que as selecionadas para o cenário, sem que isso tivesse sido conversado entre nós e a Ana Luena, a encenadora.

A incorporação de vernáculo, a fotografia como matéria prima e a importância da tipografia atingem a sua maturação neste projeto. A personalização do *lettering* da palavra 'Ar' baseou-se numa recolha fotográfica de tipografia, sendo a imagem que serviu de ponto de partida uma placa de sinalética de um estúdio de gravação existente na Faculdade de Belas Artes. Esta imagem foi manipulada digitalmente, no sentido de lhe serem retiradas as suas linhas definidas, tornando-a mais etérea, algo indefinido em termos visuais. A fotografia feita em diapositivo foi digitalizada num *scanner* de transparências e trabalhada no *software* de tratamento de imagem *Adobe Photoshop* (o filtro utilizado era de desfocagem — *blur*—, seguindo-se um trabalho de contraste da imagem). Este era, aliás, um dos poucos efeitos a que recorriamos.

O Teatro Bruto investia regularmente na produção de uma pequena brochura (cerca de 32 páginas) para cada espetáculo. Tínhamos definido um formato fixo (o A5) e um sistema de duas cores para cada espetáculo para além do preto. As capas foram produzidas em cartolinas nacionais — bastante grosseiras, correntes e económicas — que contrastavam com as cartolinas mais nobres geralmente utilizadas, o lado bruto reforçava abordagem do

¹⁸ Os outras peças intitulavam-se *Abraça-me* (abril, 1998), *Terra e Sangue* (novembro, 1998) e *La Dinamica Dell'Acqua* (dezembro, 1998).

grupo e conferiam uma materialidade interessante à brochura. Para o interior das brochuras explorámos também, em alguns casos, papéis coloridos e/ou texturados, no entanto para este espetáculo utilizamos o *Munken Linx*, um papel reciclado que utilizamos com regularidade uma vez que apresenta boa qualidade de impressão para um papel do género.

Para além da recuperação de materiais menos nobres, as idas frequentes às gráficas e empresas de impressão permitiam aceder a catálogos de papéis e a um maior conhecimentos das potencialidades de impressão, como os *duotones* e os *overprints*. A utilização de cores diretas permitia-nos explorar grandes superfícies de cor plana, os contrastes entre o preto, o amarelo e o branco, no caso particular do *Ar (do Vinho)*.

As brochuras do Teatro Bruto permitiram-nos explorar não só a paginação, a grelha, a organização e a caracterização tipográfica, mas também a ilustração através da fotografia e a fotomontagem. Enquanto suporte sequencial, permitiu-nos explorar aspetos como a navegação, a organização e estruturação dos conteúdos numa publicação.

Nos vários suportes gráficos produzidos para a peça em questão, foram consumadas referências à relação Homem–Ar, criando um paralelo com o conteúdo da peça, na qual existem momentos de reflexão sobre as várias ‘formas’ do ar — o próprio convite era composto por ar embalado. O folheto, do mesmo formato que a brochura, tinha impresso um esquema de montagem de um avião de papel que, quando apresentado, montado dava direito a um desconto no preço do bilhete do espetáculo.

A relação de trabalho e de confiança estabelecida com a companhia de teatro foi fundamental para alimentar o processo criativo, para percebermos as relações possíveis e de que modo poderíamos funcionar com as nossas práticas e metodologias distintas. Para além dos aspetos meramente profissionais, criou-se uma relação de amizade, o que nos fazia sentir pertencer à companhia.

Ao assistir a um dos espetáculos do Teatro Bruto apercebemo-nos que no início sussurraram o nosso nome, ainda que de forma quase impercetível. A partir desse episódio as interseções entre o Design Gráfico e o Teatro Bruto aprofundavam-se e contaminavam o espetáculo e os materiais gráficos, e passámos a pontuar os nossos projetos de pequenas mensagens ou vestígios: o *Caleidoscópico* contém os nossos nomes numa imagem da paleta do *Freehand*, e na lista de mulheres do *D. Juan* incluímos os nomes de algumas mulheres da nossa família, por exemplo.

Materiais gráficos
desenhados para a peça
Ar (do Vinho), levada à
cena pelo Teatro Bruto.



Abecedário (outubro, 1999)

O *Abecedário* trata-se do primeiro trabalho que realizámos para *As Boas Raparigas...*, um projeto sob a direção artística de Rogério de Carvalho que estruturou profissionalmente uma nova geração de criadores com formação escolar, sendo pioneira da renovação teatral do Porto (*As Boas Raparigas...*, s. d.). Muitos dos projetos que desenvolvemos para a companhia teatro enquadravam-se numa abordagem que tem como referência central o ‘Culto do Feio’ (Cult of the Ugly)¹⁹.

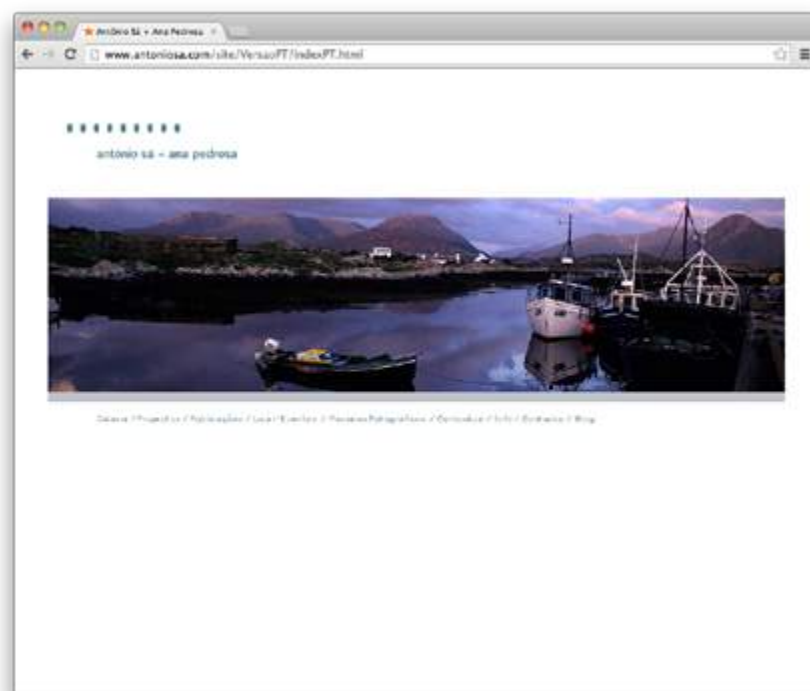
Neste projeto procedeu-se a uma apropriação da imagem. Há intervenção e manipulação das imagens, neste caso de forma manual.

António Sá + Ana Pedrosa (novembro, 1999)

António Sá e Ana Pedrosa são os dois elementos constituintes de um coletivo que tem como enfoque de trabalho a descrição de viagens, tanto de forma textual quanto fotográfica.

¹⁹ Título de um artigo de Steven Heller, datado de 1993 e publicado na edição de Verão da revista *Eye* (vol. 3, n.º 9).

Para este projeto de identidade visual recorremos ao signo do filme de 35 mm, uma vez que, enquanto fotógrafos/repórteres de viagens, era este o formato que utilizavam. A ideia da perfuração que existe nos materiais evoca o meio e é uma consequência da sua prática, visto que o peso das máquinas de médio formato era impensável no quadro da sua atividade. Mas este signo, que refere directamente a componente tecnológica, evoca também sucessão ou caminho. Uma ideia de que um conjunto de elementos de narrativa funciona como metáfora, quer à prática do repórter de imagem quer à da componente textual, que por vezes a acompanha. O site, desenhado numa altura em que proliferavam *websites* com grandes efeitos, contrasta com os dos restantes fotógrafos à data, quer pela abordagem mais minimal quer pelo facto de ter sido desenvolvido sobre fundo branco, enquanto os demais eram apresentados sobre fundo preto.



Homepage do website
António Sá + Ana Pedrosa.

Importa igualmente referir a dificuldade em termos da produção gráfica com que nos deparámos na altura: estávamos perante um cliente que respeitava o trabalho e que decidiu investir mais na produção com vista a obter um cortante que tivesse a forma exata da perfuração que pretendíamos. Em Portugal só conseguíamos perfurações simples, sem cantos arredondados e, neste caso, ou se conseguia reproduzir exatamente a perfuração do filme de 35 mm ou a ideia deveria ser abandonada. A utilização foi realizada linearmente sobre os respetivos cartões, em triplicado, de forma a produzir os nove orifícios que reproduzem a perfuração característica das películas fotográficas. Acabámos por conseguir o contacto de um fornecedor na Alemanha que executaria o cortante desejado, por intermédio da gráfica que iria imprimir os cartões.



Aplicação do cortante no
cartão de visita idealizado
para António Sá + Ana Pedrosa.

Diálogo em Ré maior (junho, 2000)

Um peça de Javier Tomeo, adaptada e encenada por José Wallenstein, levada à cena pela companhia *As Boas Raparigas...*, que estreou em junho de 2000, no palco do Auditório do Balleteatro, no Porto.

A peça retrata a tentativa de diálogo entre duas personagens, duas mulheres, durante uma viagem de comboio, no qual o tema das deformidade surge inúmeras vezes. A conversa centra-se essencialmente na história de um corpo com duas cabeças que possuem opiniões e vontades opostas. Uma história que acaba por se tratar de uma metáfora para a viagem em questão, uma vez que as duas mulheres são obrigadas a fazer uma longa viagem juntas, num mesmo compartimento do comboio, sem conseguirem manter uma linha de diálogo pacífica durante toda a jornada.

Nos vários suportes desenvolvidos — convite, brochura e folheto — é feita uma referência contínua a uma viagem de comboio (meio de transporte que potencia encontros e situações particulares), através da utilização de alguns elementos gráficos dos caminhos de ferro. Para efeito ilustrativo utilizámos também elementos de alguns documentos que trouxemos de uma viagem de comboio que tínhamos feito à República Checa. Nos convites e nas ilustrações da brochura incluímos a letra 'K', destino de uma das personagens. No convite a referência aos caminhos-de-ferro é mais evidente na medida em que o verso deste é baseado num bilhete de comboio. Neste existem duas perfurações, uma por personagem, uma evocação ao furos que os revisores fazem nos bilhetes após verificação.

Neste projeto, apesar de se recorrer a alguns apontamento fotográficos e a edição de imagem, privilegia-se a ilustração.

Por forma a representar as deformidades físicas e o facto de ao longo do diálogo uma personagem ser posta a nu pela outra, recorreu-se à imagem das bonecas insufláveis — uma boneca com duas cabeças —, aplicada em todos os suportes, uma representação do lado mais íntimo e perverso de ambas as personagens. Era nossa intenção que as bonecas se assemelhassem às atrizes em palco e para isso a Lizá Ramalho e uma das produtora do espetáculo percorreram todas as *sexshops* da cidade do Porto em busca das bonecas ideais, sendo que, curiosamente, a factura foi emitida em nome d'*As Boas Raparigas...*



Imagens dos suportes
desenvolvidos para a peça.

D. Juan (agosto, 2000)

Produção do Teatro Bruto encenada por Rogério de Carvalho, uma adaptação do original *Don Juan* de Bertolt Brecht. Foi levada a cena nos dias 11 e 13 de agosto de 2000 no âmbito do CITEMOR — Festival de Montemor-o-Velho, uma organização do CITEC — Centro de Iniciação Teatral Esther de Carvalho; e no Teatro Helena Sá e Costa, no Porto, do dia 23 a 30 de setembro do mesmo ano.

Na versão original da peça, Bertolt Brecht retrata sedutor o D. Juan como um fidalgo libertino, hipócrita e ateu; já na adaptação levada a cabo pelo Teatro Bruto, a personagem é apresentada como um aventureiro cínico que não teme nada nem ninguém, inclusive Deus, desafiando o seu próprio destino.

Neste projeto, apesar da dominância da tipografia, recorre-se também à imagem. Atribui-se uma espécie de texturação aos suportes com a ajuda de texto, nomeadamente uma lista extensa de nomes de mulheres que nos foi entregue pelo Teatro Bruto — remetendo para o rol das conquistas de D. Juan —, e à qual acrescentamos os nomes de algumas das mulheres na nossa família.

Inspirados n’*As Virgens Suicidas* (1999), primeiro filme dirigido por Sofia Coppola, em que uma das personagens femininas escreve o nome de uma personagem masculina numa peça de roupa interior, percorremos algumas lojas com vista à aquisição de algumas cuecas que pudéssemos bordar. Contrariando a imagem frágil e inocente veiculada por Sofia Coppola no seu filme, optámos por adquirir algumas peças de tamanhos exageradamente grandes, nas quais foi bordado o nome de D. Juan. Dada a nossa preferência pela ligação a objetos reais, todo o trabalho de bordado foi feito manualmente por uma costureira, não se recorrendo a qualquer tipo de edição fotográfica.

Para o nome da peça foi escolhida uma tipografia que em muito se assemelha ao caule espinhoso de uma rosa. Esta escolha claramente metafórica representa algo que, apesar de belo, fere e magoa, assim como a flor em questão.

Este projeto é mais um exemplo da relação de proximidade estabelecida entre o atelier e o Teatro Bruto, ao ponto de nos ser permitido incluir aspectos mais pessoais no trabalho a desenvolver. Adaptávamos a nossa abordagem ao tom de voz da companhia, que nos transmitia os conteúdos das peças no decorrer de longas conversas, às quais se seguia uma troca de impressões. Após este momento inicial não houve qualquer tipo de interferência, sendo depositada total confiança no nossa visão. Depois de um encontro inicial traçávamos caminhos paralelos que confluíam num projeto final em que a proximidade entre a cenografia e os materiais gráficos era visível.



Folheto desenhado para a peça *D. Juan* (Teatro Bruto, agosto de 2000).

Estúdio Zero (outubro, 2000)

O *Estúdio Zero* era um espaço alternativo diferente dos palcos mais nobres da cidade que apoiava o trabalho dos jovens criadores da cidade do Porto, funcionando como um laboratório interdisciplinar.

O logótipo que desenhamos para o *Estúdio Zero* evocava o seu lado menos institucional através da tipografia fragmentada utilizada e do jogo estabelecido com a hierarquia que trazia para primeiro plano a palavra ‘Zero’ — que não alinhava com a palavra de cima, criando-se um desacerto e um desalinhamento, provocando alguma tensão.

Recorremos à tipografia *Bell Gothic* para a palavra ‘Estúdio’, e a palavra ‘Zero’ foi composta pela tipografia recolhida durante um levantamento pelas ruas do Porto — projeto *TypoPorto* —, conjugando-se assim dois elementos, também, em certa medida, dissonantes.

Remix Ensemble (outubro, 2000)

No âmbito do *Porto 2001 — Capital Europeia da Cultura* trabalhámos essencialmente para a área da música. As referências ao trabalho de designers como os The Designers Republic²⁰ são evidentes neste período e cruzam-se com aquilo que viria a caracterizar a nossa abordagem gráfica desta época, um trabalho em que a presença do vetor é vincada. O projeto que tínhamos em mãos na altura era o *Remix Ensemble*, o agrupamento de música contemporânea da Casa da Música formado em 2000²¹. Para além do logótipo, desenhávamos regularmente a sua comunicação externa que incluía os anúncios e as capas dos programas/folhas de sala dos concertos.

Respondendo às limitações orçamentais que nos foram impostas e à regularidade dos concertos, optámos por desenvolver um sistema com base num sistema cromático, utilizando como recursos gráficos imagem fotográfica e formas geométricas. As fotografias utilizadas nos materiais promocionais eram realizadas por nós (em 35 mm), geralmente em negativo, posteriormente digitalizadas. Decidimos utilizar imagens de natureza em planos de conjunto ou de pormenor, onde os elementos vegetais se repetiam formando uma imagem homogénea.

Logotipo desenhado para o *Estúdio Zero*.

Logo desenhado para o *Remix Ensemble*, agrupamento de música contemporânea da Casa da Música.

²⁰ A partir do artigo *Why a nifty logo is no longer enough*, publicado por Julia Thrift na revista *Eye* (vol. 4, n.º 14), edição de Outono de 1994.

²¹ Dirigido por diversos maestros ao longo dos anos, o grupo já se apresentou em variados países. O Remix conta já 10 discos editados com obras de grandes nomes da composição musical contemporânea. Disponível em: <http://www.casadamusica.com/pt/residentes/remix-ensemble-casa-da-musica?lang=pt#tab=0>.

(Tio) Vânia (novembro, 2000)

(Tio) Vânia, de Howard Barker, peça inspirada na obra de Tchekhov e levada à cena pel' *As Boas Raparigas...* tem como tema central a libertação. Durante a peça as várias personagens exercem a sua vontade e desprendem-se do criador que as asfixia, o encenador.

Para o cartaz da peça tivemos necessidade de expressar as ideias de desconstrução e de libertação. Para representar a ideia de liberdade foi utilizada uma camada/mancha de cor amarelo ('limão'), como um relâmpago. Na parte inferior do cartaz, ao mesmo nível do amarelo, surge um momento anterior ao pensamento livre, a preto.

A exploração mais ou menos subtil do *overprint* surge não apenas sobre outras cores, mas também sobre preto, apenas perceptível quando manipulados os diferentes suportes — como acontece ao nível do desdobrável impresso em papel *couché mate*, no qual as superfícies de preto se somam ao amarelo, ao magenta ou ao ciano. Todos os diferentes suportes, excepto o cartaz, foram impressos a quatro cores no exterior e a duas no interior, sem mistura das quatro cores diretas.



Cartaz desenhado para a peça *(Tio) Vânia (As Boas Raparigas...*, novembro de 2000).

Para o título da peça, que funciona como um logótipo para os restantes materiais, utilizámos tipografia recolhida nas ruas do Porto. A sensação de libertação foi ainda reforçada através do uso de diferentes planos e oblíquos. Provocávamos uma relação entre o projeto gráfico e a própria ação. Através de indícios e pormenores pretendíamos estabelecer ligações, como acontece com as seis perfurações do convite (número de tiros disparados por um dos atores durante a peça).

Este projeto evidência alguma influência *punk*, um interesse pela imagética digital, misturada com tipografia vernacular. A relação entre o mundo físico ao qual vamos buscar referências — como acontece no caso dos tiros, ou pela substituição de um dos acentos pela imagem de uma pistola — remete para o lado físico, para a realidade, elementos esses posteriormente incorporados no digital. Encontra-se um certo fascínio pela imagética puramente digital que se associa a outros, em projetos como o logótipo do *Estúdio Zero* ou *Primárias* (Teatro Bruto, novembro de 2001), a que se seguiram ainda por projetos como *The Turn of the Screw* (Casa da Música/Teatro Nacional S. João, junho de 2001).



Brochura desenhada para a ópera *The Turn of The Screw* (Casa da Música/TNSJ, junho de 2001).

Krampack (outubro, 2002)

Criação de imagem visual para a peça de teatro *Krampack*, de Jordi Sánchez, levada a cena pelo Teatro Bruto e encenada por António Capelo.

Krampack conta da história quatro jovens, três rapazes e uma rapariga, que decidem morar juntos, sendo que por um conjunto de jogos sentimentais e brincadeiras as relações entre estes deterioram-se de tal forma que, quando a casa está finalmente pronta para habitar, estes concluem que não conseguem viver sob o mesmo teto. Num certo ponto durante o espetáculo eles jogam *Krampack* — um jogo inventado e muito agressivo da sua infância — que simboliza a ideia principal da peça: os sentimentos.

Através dos materiais gráficos em que pretendeu-se neste projecto estabelecer uma certa continuidade com a peça. A abordagem gráfica partiu desta ideia de jogo, em particular na brochura e numa intervenção feita à entrada do espetáculo. No caso da capa da brochura/programa há um picotado do qual podem destacar-se as várias personagens da peça, e no interior existe uma planta que representa o apartamento imaginário — semelhante ao cenário da peça — onde é possível brincar com as personagens destacadas.

Uma das condicionantes do projeto foi a inclusão dos retratos de todos os atores nos materiais de comunicação, pelo que optámos por propor-lhes que fossem tiradas fotografias nas máquinas automáticas que nessa altura se encontravam com facilidade na cidade. A utilização das imagens dos atores tinha como propósito a captação de novos públicos, uma vez que alguns deles estavam a consolidar uma carreira televisiva.



Brochura desenhada para a peça *Krampack* (Teatro Bruto, outubro de 2002).

A intervenção à entrada da sala foi autoproposta. A capa foi cortada em quartos para se formarem cartões, que estariam disponíveis juntamente com materiais de escrita. O objetivo era que as pessoas pudessem escrever algo sobre o espetáculo ou uma mensagem para um ator específico. As intervenções sobre as fotografias e mensagens no verso poderiam ser expostas pelo público em capas de plástico transparente (geralmente utilizadas para exposição de postais) formando a palavra ‘Krampack’, que posteriormente colámos na parede.

Em termos de produção foram também impressas mais algumas capas, idênticas às da brochura, com as fotografias dos atores.

FIMP — Festival Internacional de Marionetas do Porto (dezembro, 2002)

Em finais de 2002 fomos convidados pela Cassiopeia — Desenvolvimento de Projetos Culturais, Lda. para desenvolver a imagem visual para o Festival Internacional de Marionetas do Porto, o *Marionetas Porto 2002*. Dado o facto de este festival abarcar um conjunto de espetáculos tão diverso para públicos de todas as idades, optámos por criar uma mascote que apelasse às crianças sem deixar de interessar aos adultos, uma preocupação transversal à restante abordagem. A mascote criada reúne dois conceitos muito próprios das marionetas²²: a mão que manipula a cabeça da personagem e a face de um boneco.

O Festival era composto por três ciclos principais, distinguidos cromaticamente e pelo tipo de papel utilizado. No ciclo *Marionetas.Porto.2002*, que trouxe à cidade nomes como Turak, Stuffed Puppets Theatre e Pickled Image, foi utilizado ouro sobre papel *couché*; no ciclo *Descobertas* optámos pela cor laranja sobre cartão reciclado; e, por fim, no ciclo *Infância e Juventude* recorremos ao rosa sobre papel *Munken Pure*. A capa do programa foi impressa em serigrafia sobre papel texturado, reforçando o carácter imperfeito e manual, uma tentativa de evocar o conceito da marioneta como objeto artesanal e único; o miolo foi impresso em *offset*. As páginas da brochura foram perfuradas e laçadas por um cordão amarrado à capa, funcionando também esta como uma espécie de marioneta. Criou-se assim um objeto que obriga a uma certa manipulação, cumprindo com o conceito central do projeto, também ao nível do artefacto gráfico.

FIM
FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE MARIONETAS

Imagem visual desenvolvida
para o FIMP (Cassiopeia,
dezembro de 2002)



Mascote criada para o FIMP.



Marco de KM's.

2.2.3 Projetos auto iniciados

A evolução dos projetos pessoais distingue-se daqueles que resultam de uma encomenda concreta, já que o espaço temporal e as limitações orçamentais são completamente distintas das dos restantes projetos comerciais do atelier. Consideramos estes projetos fundamentais para alimentar o processo dos projetos comissionados. Estes surgem como divagações necessárias, contrariando as limitações impostas pela prática ao projeto comissionado e que o alimentam de certa forma.

Arquivo de referências vernaculares

Ao longo da nossa vida temos vindo a acumular objetos, documentos e imagens marcantes que integram uma coleção de referências às quais voltamos regularmente.

Estes encontros alimentam a nossa prática de diversas formas e por vezes adquirem uma importância tal enquanto conteúdos que são transformados em projetos. Por outro lado, estas imagens e/ou documentos — frequentemente referidos em conferências — são utilizados com mais ou menos manipulação em diferentes projetos ao longo da nossa atividade enquanto designers.

Compilamos referências de vernáculo, objetos e documentos de forma sistemática desde os tempos de faculdade, e fazemos o registo e o levantamento fotográfico de imagens e/ou objetos que não podemos obter/transportar. Trata-se de uma coleção de elementos que traduzem conceitos e que podem constituir referências ou formalizações vernaculares recolhidos em paisagens urbanas ou zonas rurais. Até ao momento temos vindo a trabalhar essencialmente as que encontramos em Portugal, até porque o contexto nacional é um tema que nos interessa particularmente. Em parte substancial dos casos, estas recolhas são referências às quais voltamos sempre que necessário, essencialmente quando nos encontramos em fase de processo de criação para um determinado projeto, servindo estas apenas para quebrar um raciocínio e funcionando como um intervalo, uma deriva que abre espaço à emergência de novas ideias.

Postal de Natal R2 (dezembro, 2000)

O postal realizado em finais de 2000 teve como recursos gráficos a recolha de material tipográfico, parte desta ainda feita no projeto *TyPorto*, a materialidade da textura das letras e outros caracteres utilizados, a composição de uma imagem com recurso a elementos tipográficos, a celebração do espaço branco e uma composição assimétrica.

²² A metodologia e técnicas utilizadas para a produção do material gráfico, o uso do recorte e do *spray*, transmitem intencionalmente o carácter imperfeito da manualidade, inerente à marioneta.



Postal de Natal R2
(dezembro de 2000).

Oullim, The Great Harmony, Seoul International Mail Art and Fax Exhibition (2001)

Na língua coreana ‘Oullim’ é sinónimo de ‘The Great Harmony’ (‘A Grande Harmonia’, em Português), tendo sido este o nome escolhido para as exposições de *Fax Art* e *Mail Art* patentes em 2001 nas galerias de arte do KIDP — Korean Institute of Industrial Design Promotion (março e setembro) e da SKKU — Sungkyunkwan University (março e outubro), ambas localizadas em Seul (Coreia).

Estas duas mostras tinham como objetivo dar a conhecer alguns dos melhores projetos nas áreas em questão, dado que «we are in need of a new paradigm to embrace the new millennium because we live in the new Era already»²³. As exposições foram realizadas no âmbito do Icoграда Millennium Congress e do ICSID Congress (Seul, Coreia).

Este projeto foi encarado como uma oportunidade de explorar formalmente e conceptualmente o material colecionado por nós. Neste está presente a desconstrução, o erro, o feio, incluindo-se também imagens que caracterizam o nosso trabalho exploratório.



Imagens do projeto Oullim,
The Great Harmony.

²³ Frase de Kum nam BAIK, *chairman* do comité de organização e diretor do Departamento de Design do Colégio da Arte de Sungkyunkwan, no convite aos designers.

Sala de Autópsias (2002)

As abordagens ao design desfasadas da realidade comercial, talvez menos recorrentes na década de 90 e inícios do século XXI, constituem respostas a propostas enquadradas em eventos artísticos ou de design de carácter mais experimental.

O nosso primeiro projeto deste género terá sido a *Sala de Autópsias*. Em 2000, aquando do processo de recolha de referência para o projeto *D. Juan* (2000), recolhemos no Hospital de São João (Porto) uma imagem bastante forte da sala mortuária que enquadrava um quadro de lousa preta para registo de autópsias, um crucifixo e uma serra elétrica.



Fotografia de Sala de
Autópsias, 2000

Esta fotografia acabou por vir a ser apresentada nesse mesmo ano no festival *Les Instants Vidéo de Manosque* (França), subordinado ao tema *On ne sait pas ce qu'un corps peut*. Concorremos ao festival com esta imagem procurando refletir sobre a morte e os limites corporais, numa tentativa de explorar as possibilidades do corpo pós-morte. Nunca chegámos a utilizar a imagem do ponto de vista comercial, nem esta alavancou nenhum projeto, mas em termos de referências próprias e para o nosso percurso teve muita importância.

2.2.4 Encomendas artísticas

Uma ‘encomenda artística’ é entendida aqui como o tipo de trabalho que é encomendado ao designer e para o qual existem largas margens de liberdade em termos de abordagem. Muitas vezes são projetos comissariados por designers. Nesta fase da carreira muito pouco foi produzido neste contexto, uma vez que este tipo de pedidos implica um grau mais elevado de reconhecimento do trabalho. A participação no projeto *M.O. — Objectos de Reflexão* e a competição *Europe 2020* podem servir como indício do que se passará nas fases subsequentes da atividade da R2.

M.O. — Objecto de reflexão (setembro, 2001)

O atelier *Azulquente*, formado por Rui Costa, Gisela Meireles e Daniela Barca, convidou um conjunto de designers e arquitetos a refletir sobre o que entendiam por design, ideias que seriam incluídas numa publicação a desenvolver para a Bienal *Experimenta Design* de 2001. O livro, produzido para o espaço de exposição do atelier na exposição *DesignOperandi*, é composto por 64 páginas e integra contribuições de vários autores²⁴.

²⁴ Alexandra Serapicos Antunes (Xana), Alexandre Miguel Moreira (Mixê), Ana Flávia Pereira, Ar do Bolhão (Teresa Sarmiento e Nuno Valentim Lopes), Estela Gomes, Helga Azevedo, Ida Gonzalez, Isabel Barca, Jorge Coelho, Junior Sampaio, José Paiva, Leonardo Lopes, Luís M. Ferreira e Daniela Michelli, Marta Aguiar, Paulo Pereira, Renato Roque, Susana Fernando e Teresa Franqueira.

Este foi um dos primeiros projetos de autoanálise que nos levou a materializar reflexões mais profundas sobre o nosso processo de trabalho, e que materializamos sobre a forma de ensaio visual.

Europe 2020 (abril, 2002)

O projeto *Europe 2020* trata-se uma exposição de cartazes resultante de duas competições pan-europeias focadas no futuro da Europa, que compila as melhores criações de 100 designers gráficos provenientes de 23 países europeus. O evento foi organizado pelo Ministério dos Negócios Estrangeiros e da Integração Europeia Croata, conjuntamente com a Sociedade de Designers Croatas, com o apoio do Ministério da Cultura da Croácia.

Em 2002 fomos convidados a representar Portugal na exposição que teve lugar em Zagreb (Croácia) no dia 9 de maio, conhecido como o ‘Dia da Europa’, criando um cartaz alusivo ao tema.

Este projeto parte do conceito de que a Europa é, simultaneamente, uma região e uma ideia. A proposta aglomerava estas duas noções da Europa naquilo que seria um fórum aberto com o intuito de trazer à luz novas ferramentas de interligação. Pretendiam-se juntar nesta competição de cartazes e exposição, contributos de diversos designers europeus para a ajudar a desenhar o futuro do continente europeu.

O júri da competição era composto por Stane Bernik (Eslovénia), Julia Carme (Espanha), Linda van Deursen (Holanda) Helmut Langer (Alemanha) e Zlatko Wurzburg (Croácia). A nossa proposta ficou em terceiro lugar, mas a organização inquiriu-nos sobre a possibilidade de utilizar o nosso cartaz na divulgação do evento seguinte, a realizar em setembro de 2005 no Museu de Artes e Ofícios de Zagreb, dedicado ao tema *Today for Tomorrow* — convite que aceitámos. Nesse seguimento é o nosso projeto que figura no cartaz da edição seguinte. Em resultado do terceiro prémio fomos igualmente convidados a integrar o júri da edição de 2005.

No projeto que apresentámos, o continente Europeu é formado por uma mancha ‘estranha’. A tipografia, desenhada por nós alinha-se, por um eixo central e o *lettering* é personalizado. A imagem, que poderá evocar um coração, reforça a ideia de espelho, rementendo para o teste psicológico de Rorschach²⁵.



As 10 manchas que compõem o teste de Rorschach, que serviu, em parte, de inspiração para o cartaz *Europe 2020*.



Anúncio de jornal ao concurso para logótipo *Porto 2001* — *Capital Europeia da Cultura*.



Proposta de logótipo *Porto 2001* — *Capital Europeia da Cultura*.

2.2.5 Concursos

Ao longo da nossa carreira nunca apostámos afincadamente na participação em concursos que não fossem de submissão de trabalhos já desenvolvidos. Apesar de a nossa participação como forma de aceder a trabalho ter sido muito reduzida, houve uma competição em particular que marcou o início da nossa carreira: o concurso para a criação da imagem para o *Porto 2001* — *Capital Europeia da Cultura*.

Porto 2001 (abril, 1999)

A 28 de maio de 1998, as cidades do Porto e de Roterdão (Holanda) receberam a designação de Capitais Europeias da Cultura e, neste seguimento, foi aberto um concurso para a escolha do logótipo para o evento.

Após a realização do projeto académico de recolha fotográfica da tipografia da baixa do Porto — *TyPorto* — apercebemo-nos a riqueza tipográfica da cidade. A nossa proposta para o concurso do logótipo para o *Porto 2001* — *Capital Europeia da Cultura* baseou-se na «versatilidade gráfica e conceptual» (Andrade, 1999, p. 31) da tipografia da cidade e «procurou abranger várias épocas, espaços e estéticas» que definem o património da cidade» (O Primeiro de janeiro, 1999, p. 8).

O logótipo era composto por duas áreas retangulares: a primeira constituída por cinco retângulos justapostos de fotografias de cinco letras (com as cores exaltadas de forma a se tornarem mais gráficas) que constituem a palavra ‘Porto’; a outra, trabalhada da mesma forma, continha o ano — ‘2001’. A diversidade de letras, as diferentes volumetrias e direções, dependendo do ângulo da fotografia original, conferiam ao logótipo um tom experimental e dinâmico. O símbolo era constituído também por um conjunto de ‘glifos’ que variavam consoante o suporte em questão.

A participação no concurso foi feita em parceria com o atelier *Azulquente*, sendo que cada grupo desenvolveu uma proposta e, no final, por uma questão de tempo (apenas uma poderia ser finalizada dentro dos prazos), os grupos decidiram submeter apenas a nossa a votação, embora tenham sido ambas debatidas e afinadas pelos dois grupos.²⁶

O projeto, apesar de não ter trazido um maior volume de trabalho ao atelier, foi por considerado um marco, visto que nos trouxe reconhecimento a nível nacional.

²⁵ O teste de Rorschach trata-se de uma técnica de avaliação pictórica de carácter projetivo, comumente aceite e utilizada na área da psicologia, desenvolvida em 1921 pelo psiquiatra Hermann Rorschach. Aquando da realização do teste, ao paciente é pedido que examine 10 manchas de tinta, cada uma delas inscrita numa prancha, e descreva a que esta se assemelha. A partir das respostas, o psicólogo apresenta um quadro amplo da dinâmica psicológica/personalidade do paciente (Encyclopedia Britannica, s.d.).

²⁶ O júri, presidido por Artur Santos Silva e composto por Ângelo de Sousa, Carlos Moreira da Silva, Henrique Cayatte, Luís Filipe Reis, Né Santelmo e Vera Saudade e Silva, avaliou 707 concorrentes, provenientes de vários países: 530 portugueses, 167 espanhóis, sete holandeses, dois belgas e um alemão. Após as deliberações, na cerimónia oficial que decorreu no edifício da Alfândega do Porto o júri decidiu atribuir o primeiro lugar a Pedro Francisco de Albuquerque, o segundo lugar a Daniel Marques Pinto e, o terceiro lugar à R2 + Azulquente.

1997



[PC]

*abril / Rad Bones

1998

TEATRO BRUTO

[PC]

*março / Teatro Bruto



Officina Sans [PC]

dezembro / La Dinamica Dell' Acqua

1999



News Gothic [C]

*abril / Porto 2001 — Capital Europeia da Cultura



Bell Gothic [C]

abril / Ar (do Vinho)



News Gothic [PC]

abril / Esquízo de um Caleidoscópio



Eurostile Condensed [PC]

junho / Diálogo em Ré maior



Bell Gothic; Blackletter [PC]

agosto / D. Juan

remix

Detroit [PC]

*setembro / Logo Remix



Frutiger [PC]

abril / Abraça-me



News Gothic [PC]

junho / Mais vale só que



Helvetica Condensed [PC]

agosto / Encarnado



Helvetica Bold Condensed [PC]

novembro / Terra e Sangue



Impact [PC]

outubro / Abecedário



News Gothic; Proforma [PC]

novembro / António Sá

2000



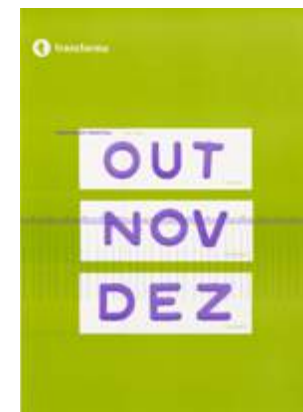
News Gothic [PC]

fevereiro / Jovens Criadores



[PC]

*setembro / Transforma



Bell Gothic; Plastic Letters [PC]

outubro / Transforma

ESTUDIO ZERO

[PC]

outubro / Estúdio Zero



[PC]

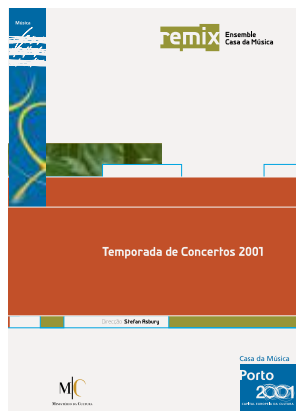
novembro / (Tio) Vânia

2001



[PA]

dezembro / Postal de Natal R2



Detroit
[PC]

janeiro / Remix



março / Oullim, The Great Harmony

“0” ESTÚDIO DE ÓPERA DO PORTO CASA DA MÚSICA

Helvetica
[PC]

*março / Estúdio de Ópera do Porto



Thesis
[PC]

abril / Três Extravagâncias



[PC]

junho / The Turn of the Screw



[PC]

junho / Design Inclusivé

2002



[EA]

setembro / M.O. Objecto de reflexão



Champion Gothic
[PC]

novembro / Primárias



Custom; Detroit
[EA]

abril / Europe 2020



[PA]

agosto / Morgue



BS Monofaked
[PC]

outubro / Krampack



Stella
[PC]

dezembro / Alexandra Martins



Custom
[PC]

dezembro / Biblioteca FEUP

MARIONETAS PORTO.2002 FESTIVAL INTERNACIONAL

Champion Gothic
[PC]

*dezembro / FIM Logótipo



Champion Gothic
[PC]

dezembro / Festival Internacional de Marionetas



[C]

Concurso Casa da Música

[PC] Projeto Comissariado
[EA] Encomenda Artística
[PA] Projeto Auto iniciado
[C] Concursos

2.3 Do centro às margens: 2002–2008

2.3.1 Matrizes e enquadramentos

A procura e o desenvolvimento de novas competências, o aprofundamento da nossa formação e o investimento na investigação em design com fortes âncoras teóricas são características da nossa abordagem à disciplina. O programa de doutoramento *Recerca en Disseny* da Faculdade de Belas Artes da Universidade de Barcelona tinha uma componente curricular que serviria de base para um segundo ano de investigação mais aprofundada. No primeiro ano do curso frequentámos as disciplinas de *Investigación en Tipografía*, com Oriol Moret Viñals e Begoña Simón Ortoll; *Investigación Metodológica en Diseño e Imagen* e *Nuevas Tecnologías*, com Josep-Maria Martí; *Investigación de la Eficácia en el Signo Visual*, com Francesc Marcé; *La Investigación Histórica*, com Anna Calvera Sagué; *Proyecto y Investigación*, com Eugeni Boldú; *Análisis y Crítica del Diseño*, com Jesús del Hoyo Arjona; e *Taller de Proyectos de Fotografía*, com M. Dolors Tapias Gil. Esta última disciplina tratava-se de um projeto com uma forte componente prática associado a uma pesquisa ao nível da imagem com suporte teórico.

Um dos trabalhos críticos para *La Investigación Histórica* incidiu sobre quatro livros *Os Pioneros del Diseño Moderno* de Nikolaus Pevsner; *Pioneros de la Tipografía Moderna* de Herbert Spencer; *La Mecanización Toma el Mando* de Siegfried Giedion; e *History of Design and the Design History* de John Walker, sendo este último um contributo particularmente importante para a nossa teorização do design.

Pioneros del Diseño Moderno de Nikolaus Pevsner, terceira edição em castelhano da editora *Ediciones Infinito* (*Pioneers of Modern Design*, no original) aborda o Design Moderno, os seus antecedentes, origem e evolução. O segundo livro — *Pioneros de la Tipografía Moderna* (*Pioneers of Modern Typography*), versão em castelhano pela editora Gustavo Gili, de Herbert Spencer, um dos mais influentes designers de comunicação e tipógrafos ingleses, estuda as raízes e os anos carregados de energia da tipografia moderna. *La Mecanización Toma el Mando* (*Mechanization takes Command: a contribution to Anonymous History*) de Siegfried Giedion, editado pela Gustavo Gili, abarca um grande período histórico, e tem como tema principal o impacto da mecanização na indústria e agricultura. O livro é profuso em exemplificações, descrições e comparações e existe uma preocupação do autor em sustentar e fazer uma análise empírica, procurando referências noutras disciplinas, experimentando o funcionamento dos objetos e máquinas referidas na obra. Por último, na obra de John Walker — *History of Design and the Design History* (1989) — o autor pretende levantar um conjunto de questões sobre a história do design, exibindo o panorama geral e os seus problemas concetuais e metodológicos. Começando por fazer a distinção

entre ‘Design History’ e ‘History of Design’, refere que o último termo tem como objetivo dar explicações sobre o design como fenómeno social e histórico; enquanto que ‘Design History’, tal como a própria história, tem estreitas ligações com outras disciplinas como a antropologia, arqueologia e sociologia. No livro Walker lança ideias sobre possíveis novos objetos de estudo, referindo campos pouco explorados como o armamento militar, os instrumentos científicos e a relação entre o design e a poluição. Acima de tudo, o que interessou particularmente foi o facto de o autor abordar as questões relativas aos preconceitos e ao olhar comprometido dos historiadores, referindo-se não só ao objeto de estudo mas também à forma de abordar as temáticas. A publicação apresenta uma participação importante de Judy Attfield que introduz uma perspetiva feminista sobre as questões de género no design — *FORM/female FOLLOWS FUNCTION/male* —, no qual diz acreditar que vivemos num mundo em que os homens detêm o poder do design, enquanto que às mulheres está reservado o papel de meras consumidoras (Walker, 1989, p. 33).

Ainda no programa de doutoramento, num outro trabalho realizado no âmbito da disciplina de *Investigación en Tipografía*, foi efetuada uma análise tipográfica dos livros dos séculos XVI e XVII da imprensa de Barcelona. Procedeu-se à análise dos tipos de letra, o seu tamanho e entrelinhamento, a largura da coluna de texto, a dimensão das margens e goteiras, etc. Ainda em Barcelona e com base no texto *Medición de la Eficácia en los Signos Visuales*²⁷ de Francesc Marcé i Puig, iniciou-se um estudo com o intuito de tentar identificar as variáveis mais preponderantes para a leitura e o impacto de um signo visual, para a disciplina de *Investigación de la Eficácia en el Signo Visual*. Já na disciplina de *Análisis y Crítica del Diseño*, Lizá Defossez Ramalho desenvolveu uma investigação sobre o redesenho da revista *Eye*, incluindo a parte do processo, recolhendo o cruzamento de documentos e desenhos entre Nick Bell e Magnus Raken (autor do design do logótipo). Eu, por outro lado, desenvolvi um projeto de investigação sobre a imagem de identidade do Museu de Serralves²⁸, criada por Diefenbach Elkins e Davies Baron, sendo o responsável pelo projeto o designer Wladimir Marnich, investigação que prossegui no ano letivo seguinte. No segundo ano desenvolvemos um projeto semelhante ao de uma tese de mestrado: a Lizá encetou uma investigação teórica sobre as superfamílias tipográficas, e eu sobre a imagem de identidade de museus de arte contemporânea. A investigação realizada foi apresentada a um júri, e após a sua defesa e aprovação obtivemos um Diploma de Estudos Avançados (DEA).

²⁷ Publicado na *Bellas Artes: Revista de artes plásticas, estética e diseño e imagen*, n.º 1, 2003.

²⁸ Imagem de identidade em uso à data de realização do trabalho académico e que entretanto foi reformulada.

As conferências são importantes neste período, revelando-se uma vertente relevante na nossa prática, não apenas porque nos permitiram (e permitem) dar a conhecer melhor o nosso trabalho, mas também pelo exercício auto reflexivo a que nos obriga. Iniciámos a prática regular de conferências com *R2 – Methodology and Projects · Teaching design · The future of design profession*, no evento *Café Design*, em 2003, promovido pela ARCA – Escola Universitário das Artes de Coimbra, Portugal.

Desde cedo temos vindo a participar em festivais e competições de design. Inicialmente o nosso interesse baseava-se na busca de *feedback* ao nosso trabalho: era importante compreender de que forma um projeto português e feito por portugueses era percebido em contexto internacional. Este tipo de eventos aproxima-nos do trabalho de outros profissionais e funcionam como alavancas de promoção do trabalho do atelier, dos projetos e ainda dos clientes. Destaca-se a nossa participação na 7.ª edição da *International Poster Triennial de Tóyama* (Japão), em 2003²⁹, deveras importante porque entre o painel de jurados constava a designer Paula Scher, cujo trabalho tinha sido uma referência enquanto estudantes; e Gérard Paris-Clavel, um dos membros fundadores do coletivo francês *Grapus*. Algum tempo após o encerramento deste concurso, Wiesław Rosocha, um outro membro do júri, enviou-nos uma fotografia na qual se encontrava frente ao cartaz que desenhámos. Iniciou-se então uma aproximação pelo trabalho produzido que viria a fortalecer-se ao longo dos anos e que nos acercava daqueles com quem viemos a desenvolver profundos laços de amizade, e com quem ençetámos conversas e debates sobre o panorama e a realidade da disciplina e da profissão que partilhamos.

O início da nossa relação com o *Festival International de l’Affiche et du Graphisme de Chaumont* (França) deu-se em 2003 com a submissão do cartaz *Molly Bloom*³⁰. Esta participação marca o início de uma estreita relação com o festival que se manteve ao longo dos anos, já que com alguma regularidade enviamos cartazes que têm sido selecionados para integrar a mostra oficial.

A atividade letiva, iniciada logo após a conclusão da licenciatura, foi desenvolvida em paralelo com a prática profissional do atelier. Em 2004 Lizá concorre a uma vaga de docente na Escola Superior de Estudos Industriais e de Gestão (ESEIG), em Vila do Conde, ficando responsável pela disciplina de *Projeto*³¹ nos diferentes anos da licenciatura; enquanto eu, apesar de ter também operado uma curta passagem pela ESEIG como

²⁹ Nesta 7.ª edição da trienal fomos distinguidos com a Medalha de Ouro, com o cartaz *Boca*.

³⁰ O projeto foi galardoado com o terceiro prémio. Nesta edição do festival o painel de jurados era formado por Michel Bouvet (França), Ronald Curchod (França), Mirko Ilic (EUA), Holger Matthies (Alemanha), Piotr Mlodozieniec (Polónia) e Guy Schockaert (Bélgica).

³¹ Disciplina que leciona até 2009.

docente de *Design Gráfico e Publicidade*, lecionei *Design Gráfico Audiovisual* no curso de Tecnologia de Comunicação Audiovisual (TCAV) do Instituto Politécnico do Porto (IPP), conjuntamente com Paulo Américo, responsável pela componente técnica da animação e das aplicações (*software*). Nessa altura aprofundei conhecimentos ao nível do design gráfico audiovisual e surgiu a oportunidade de rever e analisar com maior profundidade o trabalho de designers com trabalho relevante nesta área, tal como Saul Bass e Kyle Cooper. O trabalho deste último constitui uma importante referência, em particular pela forma como Cooper explorou as imagens de documentos, fotografias e livros que o realizador David Fincher havia adquirido para os adereços dos interiores do apartamento de John Doe no filme *Seven* (1995). Em particular destaca-se também o tratamento e importância dada à tipografia e à escrita manual, tal como acontece no logótipo do filme: o número sete surge ao invés da letra ‘V’ da palavra ‘seven’, resultando em ‘Se7en’, composto em caixa alta, num tipo de letra grotesco. Uma abordagem que reflete o espírito do filme como o próprio Cooper (*apud* Turgeon, 2011, s. p.) refere: «If you can help use the type to add to the overall tone or impression you’re trying to set, it’s just another tool that shouldn’t be an afterthought, but it should be integrated. I try to make the typography in the service of the story we’re trying to tell».

A partir de 2004 surgem propostas para liderar *workshops* a nível nacional e internacional, permitindo a partilha de metodologias e aspetos da prática com alunos e outros docentes. Em abril desse mesmo ano fomos convidados pelo professor Michel Olivier para aquele que viria a ser o nosso primeiro *workshop* internacional na *École Intuit-Lab* (Escola de Design e Comunicação Visual) em Paris (França), onde conhecemos Michal Batory. Por ocasião desta iniciativa voltámos a abordar o mesmo tema da conferência realizada no evento *Café Design*, numa apresentação intitulada *R2 – Méthodologie, Investigation et Projets*.

Um pouco à semelhança da coordenação de *workshops*, a participação em competições no papel de jurados permite a discussão sobre a prática com outros profissionais. Este facto torna-se ainda mais relevante quando se tratam de competições internacionais devido aos contextos, culturas e processos distintos que interagem. A avaliação ou a contribuição que cada elemento do júri traz para a discussão — o seu ponto de vista, a sua cultura, a sua avaliação — tornam estas experiências verdadeiramente enriquecedoras. Acima de tudo, o que mais nos interessou no papel de júri foi o facto de centrar-se a discussão nos critérios de avaliação de um trabalho gráfico. Foram também oportunidades de perceber quais as metodologias, os argumentos e os critérios que resultam numa votação final. Ainda a convite do

Clube Português de Artes e Ideias fomos júris no concurso *Jovens Criadores 04*, competição que vencemos em 1999 e para a qual desenhamos a imagem gráfica em 2000.

No entanto, o nosso papel enquanto jurados não se limitou a competições de design. Ao longo dos anos fomos também membros do júri em dissertações finais de alunos de design gráfico, como aconteceu na *École Supérieure de Design d'Art Graphique et d'Architecture Intérieure* — ESAG Penninghen (França, 2004). Tratam-se de oportunidades para descobrir de que forma estão estruturados os cursos e perceber em que nível se encontram os estudantes estrangeiros.

O ano de 2004 ficou também marcado pela nossa primeira participação na competição organizada pelo *TDC – Type Directors Club of New York*, uma organização internacional cujo objetivo é apoiar e distinguir a excelência em tipografia, independentemente do meio — impresso ou digital. A partir do ano seguinte, passámos a enviar regularmente projetos para as competições organizadas pelo TDC³².

Com o objetivo de compreender de que forma o nosso trabalho era percebido em locais com culturas radicalmente diferentes das nossas, participámos na 8.ª edição da *Tehran International Poster Biennial*³³, em 2004. Porque o regulamento do concurso especificava que o organizador reservava-se ao direito de «refuse any project which is deemed offensive to morals, religious and national sensitivities, and/or against the rules» (Icograda, 2007, s.p.), receámos que o cartaz enviado — o *Molly Bloom* — não fosse aceite, dado que nele figura o busto ‘nu’ de uma mulher. Apesar das nossas dúvidas, o cartaz foi considerado, apesar de não ter sido premiado.

Em 2005 revisitámos o tema de uma conferência anterior e voltámos a apresentar *R2 – Projects and Methodology*, inserida no âmbito do curso de *Recerca en Disseny* da Faculdade de Belas Artes de Barcelona. Neste mesmo ano, e depois da primeira participação no *Europe 2020 – Pan-European Competition in Poster Design* (2002) na qual obtivemos o 3.º lugar enquanto concorrentes, fomos convidados a participar enquanto júri nesta edição dedicada ao tema *Europe Today for Tomorrow*.

Inserido na semana aberta do Instituto Politécnico do Porto, em 2006 realizámos a conferência *Imagem / Texto R2*, centrada na relação entre

³² Em 2004, ao projeto editorial *6=0 Homeostética* foi atribuído um *Certificate of Excellence in Typography*. Em 2005, o cartaz *I love Távora* recebeu um *Judge's Choice* do elemento do júri Mike Joyce tratando-se de uma segunda categoria a concurso, uma menção especial.

³³ Nesse mesmo ano fomos distinguidos com um *Jury Award*, atribuído por Daniela Haufe, dos Cyan. O júri era constituído por designers europeus — Daniela Haufe (Alemanha), Werner Jeker (Suíça) — e três jurados iranianos — Mohammad Ehsai, Ebrahim Haghighi e Gobad Shiva —, e ainda Emre Senan (Turquia) e Wang Xu (China).

o texto/imagem e do texto como imagem nos nossos projetos. Esta conferência permitiu-nos identificar os aspetos-chave do tema em questão e obrigou-nos, novamente, a um processo de análise sobre o nosso trabalho.

Também em Portugal, em fevereiro 2006, a convite da professora Doutora Alice Semedo orientámos um *workshop* — o nosso primeiro em Portugal — inserido na pós-graduação de Museologia na Faculdade de Letras da Universidade do Porto, realizado nas instalações da instituição. Tratava-se de uma formação destinada a profissionais ligados à museologia denominada *Communication and Design for Museums*. Esta formação levou-nos a adaptar e ajustar o nosso discurso a um público não especializado na área do desenho.

A este seguem-se dois *workshops*, novamente em França, ambos integrados em festivais de design e assentes em temas pré-definidos. O primeiro integrado no *Mois du Graphisme* (Échirolles, 2006), sob o tema *Être Indépendant*. Participaram também neste *workshop* Lola Duval (França), Clotilde Olyff (Bélgica), Leïla Musfy (Líbano) e Marta Granados (Colômbia). No segundo, realizado no âmbito da 18.ª edição do *Festival International de l’Affiche et du Graphisme de Chaumont*³⁴, coordenámos um atelier sob o tema *Global Warming*, consolidando-se a relação já estabelecida com este festival. Para além da participação no *workshop* fomos também convidados a ser júris conjuntamente com Alain Le Querrec (França), El Fantasma de Heredia (Argentina), Paul Sahre (EUA) e Zhu Haichen (China); e enquanto membros do júri integrámos a exposição coletiva — *L’Entrepôt de Substances* — com uma seleção dos nossos cartazes.

O interesse dos *workshops* no contexto internacional³⁵ reside em particular na proximidade com os intervenientes e estudantes oriundos de diferentes escolas e países. A partilha dos contextos da prática e da metodologia, quer profissional em sede de atelier quer da atividade letiva, foi importante.

Da nossa participação na 22.ª edição da *International Biennial of Graphic Design Brno* (2006)³⁶, — um dos mais antigos e importantes eventos no universo da comunicação visual — resultou uma exposição a solo que esteve patente na 24.ª edição da Bienal, em 2010, numa exposição intitulada *R2: Artur Rebelo and Lizá Defossez Ramalho: The 22nd Brno Biennial 2006 Laureates*.

³⁴ Realizado entre os dias 12 e 17 de maio de 2007.

³⁵ Em Échirolles destacamos o contacto com designers como Leila Musfy, professora da American University of Beirut (Líbano) proveniente de um contexto cultural completamente diferente do nosso; e, em Chaumont, o contacto com Paul Sahre, professor na School of Visual Arts, Nova Iorque (EUA) e Niklaus Troxler, na altura professor na State Academy of Art and Design de Estugarda (Alemanha).

³⁶ Ao cartaz *I love Távora* foi atribuído um *Grand Prix*, o prémio máximo da Bienal. No painel de jurados figuravam Reza Abedini (Irão), Karel Haloun (República Checa), Tomáš Machek (República Checa), J. Abbott Miller (EUA), Ung Vai Meng (China) e Catherine Zask (França).

A retoma que se segue ao período conturbado que decorre entre o 11 de setembro 2001 e o início da Guerra no Afeganistão e o consequente aumento do fluxo de trabalho, leva-nos a repensar o modelo de escritório. A necessidade contínua de um espaço exterior para montagem de maquetas de maior dimensão fez-nos ponderar outras alternativas em termos de espaço. Durante esses anos morávamos no bairro António Aroso, localizado na freguesia de Aldoar, situado perto do mar, do Parque da Cidade do Porto e a apenas a 20 minutos a pé do Museu de Arte Contemporânea de Serralves, nosso cliente regular na altura. Trata-se de um bairro constituído por 226 moradias distribuídas ao longo de 10 ruas, construído na década de 1950 durante o Estado Novo para os funcionários do serviço nacional de telefones.

Mudámos de casa. A nossa habitação regular passou para a rua abaixo — Rua de Gestaço —, e a nossa primeira casa — o n.º 112 da Rua de Meinedo — passou a atelier.

Pensámos que seria produtivo, à semelhança de Alan Fletcher, morarmos próximo do atelier e ocupar um espaço mais familiar. A nossa casa ficava a cerca de 10 minutos de carro do escritório em Matosinhos e com o estacionamento perdíamos cerca de 20 minutos no total. Feitas as contas, poupávamos em gasolina e tempo — iríamos poupar quatro viagens por dia, cerca de 20 minutos por viagem, o que, ao final de um ano, daria aproximadamente 350 horas. Assim, a ideia era rentabilizar o tempo ao convertê-lo em horas de concentração, trabalho ou de lazer.

Outro aspeto que contribuiu para a mudança foi o facto de passarmos de um contexto de sala de escritório para uma moradia. A moradia tinha dois pisos: no andar inferior, a sala seria o nosso local de trabalho; e no primeiro piso, tínhamos a sala de reuniões e duas salas pequenas onde estavam instalados os assistentes e também, por vezes, alunos em estágio curricular. A nossa sala de trabalho media aproximadamente 25 m² e passamos a ter a possibilidade de trabalhar lado a lado, sendo que, logo atrás de nós, estava localizada uma mesa retangular com quatro metros de comprimento, na qual podíamos espalhar desenhos, impressões e livros. A mesma sala dava acesso a um pátio, ao nível do rés do chão, e ao jardim situado ao nível do primeiro andar.

O crescimento do número de projetos culturais nos quais pudemos desenvolver e afirmar a nossa postura autoral, não implicou a diminuição dos clientes de outras áreas com os quais vínhamos trabalhando desde os primeiros anos de atividade e que tinham permitido a nossa sustentabilidade financeira. Neste período sentimos novamente necessidade de fazer crescer a estrutura da Ramalho & Rebelo chegando o atelier, a contar com três assistentes contratados, a par de alguns estágios curriculares. Em relação aos estágios, recebemos nesta altura alunos de diversas universidades europeias



A relação da casa/atelier em relação ao bairro.



Fachada do n.º 112 da Rua de Meinedo, ainda enquanto atelier.



Vista da sala de trabalho/reuniões do antigo estúdio (Rua de Meinedo).



Cartaz criado por alunos de Échirrolles para nos receber no festival Mois du Graphisme (2006).



Logótipo R2 em Árabe. Adaptação realizada por uma estagiária libanesa, estudante da American University of Beirut (Líbano).

sendo que, após a participação da Lizá na exposição *Femmes Graphistes*³⁷ (*Mois du Graphisme*, Échirrolle, França, 2006) onde conhecemos Leila Musfy coordenadora do curso de Design da American University of Beirut (Líbano), passámos também a receber alunas desta universidade com alguma regularidade, o que nos permitiu descobrir a caligrafia árabe e aprofundar conhecimentos acerca de outras realidades culturais.

Muitos dos projetos que sustentavam a Ramalho & Rebelo tinham um caráter distinto que, apesar de não se enquadrar no tema em análise, importa mencionar enquanto enquadramento da atividade profissional. Estes projetos não permitiram uma dimensão autoral significativa, ora por existirem normativas e manuais de normas muito limitativos e pré-definidos, ora pelo facto de os próprios interlocutores procurarem um serviço de design e não tanto uma abordagem mais autoral da nossa parte, posicionando-se claramente como clientes e não como comanditários. Estes projetos que são o garante de uma estabilidade financeira e um substrato da prática, até aqui tendo permitido manter e sustentar uma equipa com grandes capacidades técnicas e cuja dimensão permite dar resposta a eventos culturais de maior dimensão como a Trienal de Arquitectura de Lisboa. A par deste paralelismo iniciam-se duas relações que marcaram os anos subsequentes do atelier: com o Museu de Serralves e com a Ordem dos Arquitectos – Secção Regional Norte. A importância destes clientes, e de outros pertencentes a estas áreas, vai-se desenvolvendo ao longo dos anos seguintes a par das encomendas artísticas.

A convite da designer suíça Annik Troxler e no âmbito evento *IVK Lectures* do Institute Visuelle Kommunikation (Basileia, Suíça, 2007) — escola fundada por Emil Ruder e Josef Müller-Brockmann (duas das nossas referências na área), onde estudou e foi professor Wolfgang Weingart — apresentámos uma conferência sobre os nossos projetos intitulada *R2 Design projects*.

Ainda em 2007 participámos nos *Rencontres Internationales de Lure*³⁸ (França), evento dedicado ao tema *Tout ou Rien* — um conceito que nos agradou particularmente por veicular a ideia de enciclopédia e de coleção, uma vez que desde sempre temos vindo a construir uma ‘coleção’ pessoal de imagens, documentos e objetos — enquanto oradores e elementos do painel de jurados da competição para estudantes.

Foi nos *Rencontres Internationales de Lure* que fizemos pela primeira vez uma síntese sobre o nosso trabalho, dando a conhecer a relação esta-

³⁷ Conjuntamente com Yuko Araki (Japão), Joanna Gorska, Marta Granados (Colômbia), April Greiman (EUA), Natalia Iguiniz Boggio (Perú), Leila Musfy (Líbano), Clotilde Olyff (Bélgica) e Kveta Pacovská (República Checa).

³⁸ Encontros criados por Maximilien Vox, reconhecido pelo sistema homónimo de classificação de tipos de letra.

belecida entre as imagens de vernáculo e o contexto que informa a nossa prática. Seleccionámos 11 projetos realizados entre 2002 e 2005, desde cartazes, a livros e sistemas de sinalética, nas áreas da arquitetura, das artes performativas, e da arte moderna e contemporânea.

Ainda em Lure destacamos as apresentações de Jan Middendorp — que escreveu extensamente sobre a tipografia e a sua importância — que apresentou uma reflexão que questionava a classificação tipográfica; do *type-designer* e designer gráfico francês Thomas Huot-Marchand que apresentou o tipo de letra *Minuscule* desenhado para pequenas escalas; de Johannes Bergerhausen, professor de tipografia na Fachhochschule Mainz (Colónia) que apresentou um seu estudo sobre a Unicode³⁹, chamado *Decode Unicode*. Nestes encontros conhecemos também Robert Massin, uma referência importante na área da tipografia, cujo trabalho para a obra *Le Cantatrice Chauve*⁴⁰, livro em que Massin relaciona texto e imagem e no qual demonstra grande expressividade ao nível da tipografia e da composição, que nos marcou fortemente.

A propósito da instalação que realizámos a convite de Guta Moura Guedes para a Casa da Música, em 2007, o jornal Público publica um artigo intitulado *Ler nas entrelinhas com os R2*, assinado por Frederico Duarte. Neste artigo são apresentados alguns dos projetos chave do atelier até à data, bem como uma contextualização do trabalho e uma apresentação do mesmo aos leitores do jornal: «não é preciso passar muito tempo com Artur e Lizá para se ser contagiado pela paixão que têm na sua profissão. É raro encontrar alguém tão em sintonia com o que faz, e que mostre isso no primeiro encontro: na forma como falam do seu universo — o universo do design de comunicação —, da sua história, do seu vocabulário, das pequenas e grandes coisas que o constroem, e das pessoas que lhe têm dado forma ao longo do tempo. É como se lhe pertencessem. E é esse sentimento de pertença, e ao mesmo tempo de permanente entusiasmo, que une as várias dimensões da sua carreira» (Duarte, 2007).

Em 2008 fomos convidados pelo designer Dana Arnett, *chairmain* do evento, a fazer uma apresentação no *AGI Congress* de Chicago⁴¹, o primeiro que assistimos após a nossa admissão em 2007. Esta conferência marca um



Acreditação de Artur Rebelo para o AGI Chicago 2008.

³⁹ O Unicode é um *standard* da indústria eletrónica que permite a representação e manipulação de texto, de forma consistente, em qualquer dispositivo eletrónico (Unicode Consortium, s.d.).

⁴⁰ Dramaturgia de Eugene Ionesco adaptada para livro, publicada em 1964 pelas Editions Gallimard, das quais Robert Massin foi diretor artístico durante duas décadas. Nesta obra, as imagens das personagens — estáticas e a preto e branco — são contrastadas com uma tipografia dinâmica e expressiva, sendo que a cada personagem é atribuído um tipo de letra diferente.

⁴¹ Entre os outros convidados encontravam-se Blaise Aguera y Arcas, Michael Bierut, Stephen Doyle, Carin Goldberg, Kenya Hara, George Hardie, Maira Kalman, Chip Kidd, Henrik Kubel, Harmen Liemburg, John Massey, Lars Muller, Art Paul, Woody Pirtle, David Ruiz, Tim Samuelson, Threadless Chicago, Rick Valicenti, Massimo Vignelli, Min Wang, Chris Ware e Scott Williams.

momento importante na nossa carreira, já que a plateia é composta integralmente pelos membros da AGI, sendo a primeira vez que apresentámos o nosso trabalho a designers consagrados que considerávamos referências: Pierre Bernard, Seymor Chwast, George Hardi, Uwe Loesch, Paula Scher, Deborah Sussman ou Massimo Vignelli.

Aproveitando a visita aos Estados Unidos, Paul Sahre convidou-nos a liderar uma *masterclass* na School of Visual Arts⁴² (Nova Iorque), na qual mostrámos e explicámos o nosso trabalho e processo.

A convite da Professora Gabriela Vaz Pinheiro e sob o tema *Percursos Inacabados*, apresentámos o projeto homónimo a alunos do *Mestrado em Arte e Design para o Espaço Público e Escultura*, da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, em 2008 — o primeiro regresso à Faculdade onde nos formámos. Na cidade de Coimbra, no mesmo ano, num evento promovido pela Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade de Coimbra nas instalações da Livraria Almedina, apresentámos alguns dos nossos projetos mais recentes numa sessão intitulada *Design + Multimedia: Recent projects*, um evento que viria a marcar o início da nossa relação com a Universidade de Coimbra. Por último, na *European Design Conference* (Estocolmo, Suécia) de 2008 tivemos oportunidade de ver as apresentações, de conhecer e de discutir ideias com outros profissionais como Ostengruppe (Moscou) e Erik Spiekermann (Berlim). Nesta conferência a nossa comunicação reforçou a importância de ir ao local procurar inspiração e não apenas fazer ‘googling’.

Com *Percursos Inacabados* e o projeto de sinalética para o Museu Coleção Berardo concorremos em 2008 aos *D(é)AD Awards*⁴³ (Reino Unido), cujos prémios anuais são amplamente respeitados a nível internacional. Dadas as especificidades do projeto, concorremos a duas categorias — *In book* e *Installations*⁴⁴.

2.3.2 Projetos comissionados

Molly Bloom (dezembro, 2002)

Trata-se de um projeto realizado para o grupo de teatro *As Boas Raparigas...*, sendo que a peça Molly Bloom trata do famoso monólogo homónimo de Ulysses, em que para além de todo o ambiente intimista em que são postos a nu os sentimentos e as ideias mais íntimas de Molly, a forma como James Joyce escreve faz parte de um conjunto de irreverências que refletiram-se

⁴² A School of Visual Arts é uma escola localizada em Manhattan, sendo que o seu atual corpo docente inclui profissionais como Stefan Sagmeister, Milton Glaser, Steven Heller, Ivan Chermayeff, Paula Scher, Jessica Walsh, entre outros.

⁴³ O concurso é organizado pela Design and Art Direction, uma associação educativa britânica que promove a excelência no design e na publicidade.

⁴⁴ Vencemos em ambas as categorias, tendo-nos sido atribuídos dois *Yellow Pencil*, correspondentes ao galardão de prata.

nos vários domínios culturais da época, nomeadamente no desenho gráfico e nas Belas Artes. Assim sendo, pareceu-nos interessante contextualizar este período, utilizando toda a riqueza do princípio do século XX. Este monólogo, com duração aproximada de duas horas, foi divulgado e documentado com o design de dois cartazes, numa folha de sala e convite.

Este projeto será abordado mais detalhadamente enquanto estudo de caso.

30 Artists under 40 (março, 2004)

Por ocasião da deslocação oficial do Presidente da República Dr. Jorge Sampaio a Oslo, foi realizada uma exposição de arte contemporânea de artistas portugueses. Pedro Portugal foi o curador desta mostra que esteve patente no *Stenersen Museum*, intitulada *30 artists under 40*⁴⁵, e que pretendia mostrar alguma da produção nacional ao nível da arte contemporânea de um grupo de jovens artistas. Foi-nos encomendado o desenvolvimento do projeto que incluía a realização de um cartaz e de uma brochura.

Trabalhámos a partir do conceito do curador, cuja ideia era fazer uma crítica de como a arte contemporânea é utilizada. Pedro Portugal estabeleceu um paralelismo entre esta e o mundo financeiro, devido a todo o processo de compra, venda, revenda e investimentos associados: «Art is of lesser importance. Logistics is all-important. Artists are like farmers. They produce tomatoes. (...) Distribution and logistics are the important things. It is of no importance what artists produce. This is why contemporary art museums are proven successful models. (...) Artistic institutions have more to do with power and commerce than with art» (Portugal, 2004, p. 1).

Devido ao paralelismo que o comissário pretendia estabelecer, as nossas referências partiram de documentos quotidianos vulgares, como talões de multibanco, talões de compra, etiquetas que assinalam o preço dos produtos. Com esta apropriação estreitou-se a ligação conceptual entre a imagética do supermercado e a visão e crítica de como a arte contemporânea é utilizada e percecionada pelos investidores, como acontece nos autocolantes do catálogo que funcionam como legendas das obras expostas.

No catálogo apenas se confrontavam as obras com os respetivos números — era nossa intenção que não se estabelecesse uma relação direta com outros dados e que o leitor pudesse utilizar os autocolantes e fazer as suas



Cartaz desenhado para a peça *Molly Bloom (As Boas Raparigas..., dezembro de 2002)*



Brochura desenhada para a exposição *30 Artists under 40 (março de 2004)*



Cartaz desenhado para a peça *Boca (Teatro Bruto, março de 2004)*.

⁴⁵ Os artistas que apresentaram trabalhos foram: Alice Geirinhas, António Caramelo, Daniel Barroca, Cláudia Ulisses, Didier Fiuza Faustino, Eva Mota, Fernando Brito, Filipa César, Francisco Queirós, Francisco Tropa, Inês Pais, Isabel Carvalho, Isaque Pinheiro, Joana Vasconcelos, João Pedro Vale, João Pombeiro, Manuel Vieira, Maria Lusitano, Marta Moreira, Marta Wengorovius, Martinha Maia, Miguel Soares, Paulo Mendes, Pedro Cabral Santo, Pedro Gomes, Pedro Proença, Pedro Tudela, Rosa Almeida, Roberto Lopes e Rui Valério foram os 30 artistas celebrados nesta exposição.

próprias associações. A análise descontextualizada da obra, sem qualquer informação sobre o seu autor, as suas dimensões ou a sua técnica, permitia a interação desejada. Os autocolantes/legendas podiam ser utilizados simultaneamente no catálogo ou no próprio espaço, funcionando como tabelas de obra da exposição.

O vasto conjunto de frases foi-nos fornecido pelo comissário — desde máximas de filósofos, a referências de cultura *pop* — e estavam diretamente relacionadas com as obras. Desta forma as pessoas podiam subverter, intervir e opinar, construindo assim uma exposição e um catálogo da sua própria perspectiva das obras.

Por estar associada ao léxico cromático da imagética presente no supermercado, a cor escolhida para os autocolantes foi o amarelo. Os cartazes a preto e branco sobre fundo cinzento, ganhavam assim cor podendo ser personalizados pelo público através da cor dos adesivos.

Além da cor, outras opções gráficas tomadas reforçam o conceito estabelecido. Destaca-se o contraste entre materiais e os diferentes tipos de letras utilizados. Os autocolantes, brilhantes e coloridos, contrastavam com o cartão cinzento da capa do catálogo (uma evocação aos cartões de embalagens, correntes e grosseiros). Ao nível das opções tipográficas, foi utilizada a fonte *La Métro*⁴⁶, tipo de letra grotesco desenhado por David Poullard (França), e a *Rongel*, uma fonte desenhada por Mário Feliciano a partir do espécimen original de *Muestras de los Punzones y Matrices de Letra que se funde en el Obrador de la Imprenta Real* (Madrid, 1799), que utilizámos para compor os textos.

Boca (março, 2004)

Projeto de divulgação da peça *Boca* levada a cena pelo Teatro Bruto. Tal como para as restantes peças realizadas para esta companhia de teatro, os materiais de comunicação de eleição eram os folhetos e os cartazes de rua. Nesta altura, por questões financeiras o Teatro Bruto já não optava por programas tão detalhados, mas sim por desdobráveis e brochuras com várias páginas.

A peça foi encenada por Ana Luena, também responsável pelos figurinos. A encenação original do Teatro Bruto partia do texto de Regina Guimarães e de Saguenail, e era inspirada em cartas de amor «oriundas do espólio da literatura epistolar e outras expressamente redigidas para o efeito» (DGArtes, 2008, s.p.).

⁴⁶ *La Métro* é diminutivo de *La Métropolitaine*. David Poullard inspirou-se nas letras dos nomes das estações de metro parisienses, inscritos em azulejo.

Começamos a criar o cartaz pouco tempo depois da companhia iniciar a encenação da peça, pouco mais de um mês antes da data de abertura do espetáculo. Recebemos o texto base que analisamos e que posteriormente confrontamos com as ideias propostas para a encenação. Neste contexto, o trabalho de síntese residia, por um lado na procura pela essência do espetáculo (ou um momento-chave), e por outro na procura de uma ideia ou imagem que funcionasse como cartaz.

Em cena seriam apresentados diversos momentos interessantes para materializar graficamente no cartaz, no entanto, quer pela sua força simbólica quer por durante a peça existir uma altura em que os atores abandonam a cena e se dirigem ao público para o beijar, pareceu-nos que o ‘beijo’ poderia ser o momento chave que procurávamos.

Procurando alcançar um certo efeito de estranheza e simultaneamente de proximidade, ampliámos cerca de 900% a imagem de duas bocas tocando-se levemente, a partir de um fotografia original de Marco Maurício. Tanto o conteúdo como a escala da imagem reforçaram os diálogos estabelecidos entre esta e a cidade nas paredes, tapumes e janelas cimentadas em que o cartaz foi afixado. Aqui é o contexto que por oposição acrescenta significado à imagem.

A escala e o enquadramento da imagem, que centrava a mensagem no essencial, tinham como propósito interpelar os públicos no contexto urbano. A apresentação de uma imagem dúbia relativamente aos protagonistas deste beijo serve também para questionar. A tipografia entra em diálogo com a imagem e funciona como elemento de ligação e de tensão. Sobre a importância da relação entre texto e imagem, quer neste projeto quer em *Molly Bloom*, Skolos e Wedell referem: «In both there is a beauty in the photograph itself, its composition and cropping, but it is the typography’s animated presence on the page that makes these posters so extraordinary» (2006, p.96).

Para o título recorremos à fonte *Jannon Italic*, um tipo itálico inspirado nas formas da *Garamond*, desenhado por Frantisek Storm⁴⁷ em 2002 como forma de tributo ao gravador Jean Jannon — uma das mais relevantes figuras da tipografia francesa da primeira metade do século XVII. Considerámos que este tipo de letra seria adequado pois no nosso entender transporta consigo um tom barroco que transmitia a ideia que pretendíamos. Como tipografia auxiliar recorremos a uma máquina de escrever herdada — uma *Hermes Baby* —, com a qual compusemos algumas partes do texto. Reforçámos a ligação entre a peça e os artefactos gráficos, já que durante a peça uma das

⁴⁷ Conhecemos o trabalho do *type-designer* checo Frantisek Storm através de Jan Dobeš (oriundo de Praga mas estudante, à data, na Kommunikationsdesign at Fachhochschule Postdam, na Alemanha), que estagiava connosco na altura.

Composição tipográfica da palavra “boca”.

personagens escreve uma carta de amor utilizando uma máquina de escrever.

Importa referir a importância das alterações tecnológicas, o aparecimento do *Adobe InDesign* e a difusão das fontes *Opentype* que nos permitia aceder com maior facilidade aos glifos alternativos das famílias tipográficas. Para compor a palavra ‘Boca’ usámos dois *swatches*, mas neste caso dois *endings* — a letra ‘B’ em caixa alta e a letra ‘a’ em caixa baixa —, invés de se usar um *starter* e um *ending*. Tratou-se de uma forma de reforçar a personalização tipográfica, estabelecendo uma relação com a imagem fotográfica, ligando as personagens da imagem, e também de criar alguma intensidade: «The strong, single word title intertwines perfectly with the amorous and intimate close-up encounter» (Peters, 2005, p. 26).

Para esta encenação aproveitámos um plano de 28 × 47,5 cm em cartolina *cromocard* para evocar o conceito das cartas de amor, a ser neste caso extrapoladas para o formato de postal. Em cada um podia ler-se uma das cartas de amor que serviram de base para a construção do texto da peça: Heinrich von Kleist a Henriette Vögel; Suzette de Gontard a Hölderlin; Juliette Drouet a Victor Hugo; Heloísa a Adelardo; Bettina Brentano a Goethe; Mariana Alcoforado ao Cavaleiro Chamilly; Guillaume Apollinaire a Lou; Franz Kafka a Milena; e Fernando Pessoa a Ofélia. Este suporte podia funcionar no seu todo ou apenas parcialmente, ou seja, sobre a forma de um pequeno cartaz ou conjunto de 10 postais.

6=0 Homeostética (abril, 2004)

A exposição *6=0 Homeostética* (e respetivo catálogo), patente no Museu de Serralves, apresentava o trabalho do coletivo *Homeostéticos*⁴⁸ constituído pelos artistas plásticos Fernando Brito, Ivo, Manuel Vieira, Pedro Portugal, Pedro Proença e Xana, que marcou o panorama artístico português após a revolução de 25 de abril de 1974.

O catálogo procurava refletir a exuberante e prolífera atividade deste coletivo que se dividiu por várias frentes, desde a produção de textos e manifestos teóricos, à incursões pelo universo musical e editorial, passando por performances, pela produção de filmes e por registos fotográficos de carácter memorialista.

Este foi também um projeto onde existiu uma relação de proximidade entre a R2, o artista Pedro Portugal e a curadora da exposição, Marta Almeida. A estrutura do livro, e em particular a seleção de imagens, fez parte do nosso trabalho, sendo que até o desenho dos manifestos foi realizado

⁴⁸ A produção do movimento Homeostético foi desenvolvida entre 1982 e 1986. Todas as atividades ficaram marcadas pela utilização do humor como arma crítica face ao mercado artístico da época (Serralves, 2004).

em conjunto com o artista. Esta relação revelou-se fundamental enquanto processo e acabou por se traduzir em parte na composição dos conteúdos.

A expressão matemática $6=0$ (seis igual a zero) foi uma forma encontrada pelo grupo para ironizar o facto de este coletivo ter sido desprezado pela crítica. O título do catálogo *6=0 Homeostética* — que acompanhou a exposição patente no Museu de Arte Contemporânea de Serralves —, enfatiza o sentimento vivido pelo coletivo revertendo a equação. A fórmula é também utilizada dado o facto da exposição ter como pressuposto que o Universo é um cubo.

O ‘6’ (seis) posiciona-se na contracapa, o sinal ‘=’ (igual) atravessa a contracapa e capa pela lombada, e o ‘0’ (zero) figura na capa, *glifo* geométrico que isolado do contexto se apresenta como uma forma geométrica



Pedro Portugal no estúdio R2, enquadrado por elementos do processo de desenvolvimento do livro *6=0 Homeostética*. Abril, 2004.



retangular definida por uma linha de contorno espessa. Desta forma a capa torna-se abstrata e a leitura do ‘6=0’ só é possível com o livro aberto. Por outro lado, o uso de apenas tipografia na capa, em concreto do tipo de letra geométrico *De Brito*, desenhado por Fernando Brito, a branco sobre fundo preto, confere-lhe peso e autoridade, dimensão e carácter de objeto de estudo, profundamente teórico e sério, uma ideia que pretendia contradizer o carácter irónico que o próprio título fazia transparecer.

Consideramos este projeto como importante para o atelier *já que inaugurou a nossa relação com o Museu de Serralves, entidade com a qual passámos a trabalhar com regularidade*. A *6=0* seguiram-se muitos catálogos e livros de arte, de entre os quais destacamos *Malerei* (março, 2004); *Gerry Schum* (julho, 2004); *Raoul de Keyser* (janeiro, 2005); *Robert Grosvenor* (maio, 2005); *Far Cry* (maio, 2005); *Moshe Kupferman* (junho, 2005); *Gego, desafiando estruturas* (junho, 2006); *HKPS* (abril, 2006); *Anos 80* (novembro, 2006) e *MO Manuel de Oliveira #1* (janeiro, 2008).

I love Távora (novembro, 2005)

De forma algo semelhante com a relação tipográfica anterior, o cartaz *I love Távora*, desenvolvido para a OA-SRN (Ordem dos Arquitectos – Secção Regional Norte), através de elementos do tipo de letra nos quais texto e imagem se fundem, forma uma massa orgânica em que, fazendo uma alusão a um plano urbanístico, pode ‘ler’-se um coração. O cartaz, realizado para celebrar a obra de Fernando Távora falecido há relativamente pouco tempo, evoca a vertente modernista e humanista que caracteriza a obra do arquiteto.

Apesar de este não ser o primeiro projeto realizado para o universo da arquitetura, é aquele que marca o início de uma relação mais sólida com este. Destacamos neste âmbito os cartazes *Em Trânsito* (janeiro, 2005) e *Reunião de Obra* (dezembro, 2005; março, 2006; junho, 2006 e novembro, 2006) realizados a pedido da OA-SRN; os catálogos para a *Dafne Editora* (2005, 2007 e 2010), editora especializada em livros de arquitetura; a identidade para os atelier *aNC Arquitectos* (2008) e *ARX Arquitectos* (abril, 2006); a identidade para os eventos *Interior/Exterior* (abril, 2007); e a convite de José Mateus, cofundador dos *ARX Arquitectos* e presidente da Trienal de Arquitectura de Lisboa, a identidade da Trienal e da sua primeira edição, intitulada *Urban Voids* (junho, 2007).

Este projeto será abordado mais detalhadamente enquanto estudo de caso.



Cartaz *I love Távora* (OA-SRN, novembro de 2005).

Reunião de Obra (dezembro, 2005)

A materialidade e tipografia como imagem encontram-se presentes na comunicação da série de exposições de arquitetura *Reunião de Obra*, organizadas pela OA-SRN. O objetivo destas exposições era revelar ao público alargado a natureza interdisciplinar e a importância da presença do arquitecto no local da obra e do seu trabalho no processo. Cada exposição caracterizava três momentos complementares entre si: o trabalho no atelier (ensaios, materiais, amostras, etc.), os elementos do estudo do projeto, e a ‘reunião de obra’ *per se* (procedimentos operacionais, mapas de medições e cronogramas).

Considerando que os públicos incluíam não apenas arquitetos e estudantes de arquitetura mas essencialmente cidadãos, existiu uma preocupação em usar códigos visuais que pudessem ser facilmente identificados ou reconhecidos como pertencentes ao universo da arquitetura, do projeto e da construção.

Cada exposição era dedicada a um caso de estudo, sendo que todas as iterações teriam um material como elemento representativo e o próprio projeto da habitação⁴⁹. Para todas as iterações escolheu-se um material com o qual se construíram digitalmente ou manualmente (no caso do *Reunião de Obra #1*) as letras que compunha o título do cartaz e para os demais materiais gráficos. Interessou-nos explorar a materialidade dos materiais e os documentos essenciais às reuniões de obra — reuniões de trabalho realizadas entre os vários intervenientes no decorrer desta.

A materialização do título e a imagem de fundo do cartaz dependia dos materiais do projeto e da obra de cada edição. Em cada rubrica ou iteração procedemos a uma caracterização gráfica da raiz das palavras ‘Reunião de Obra’, através da manipulação das imagens que recolhíamos fotograficamente. Ao confrontar os desenhos rigorosos com a materialidade dos objetos (tijolo, madeira, ferro, chapas metálicas, vidro e betão) interessava-nos explorar a tensão entre o geométrico e o orgânico, entre o fotográfico e o vetorial, entre as letras e os materiais, a vista geral e o detalhe. Tínhamos criado um protocolo que nos permitia a cada iteração interpretar e reagir aos documentos e materiais de construção dos edifícios de forma diferente. Para criar maior unidade e rigor tipográfico entre as várias edições construiu-se uma grelha rigorosa de oito colunas.

⁴⁹ Para a primeira exposição escolhemos o tijolo como o elemento de construção.

A madeira foi explorada no segundo evento, por forma a que o volume ou a perspetiva sugerisse formas bidimensionais que se assemelhassem ao título do projeto. Para o terceiro evento, dedicado ao betão e ao ferro, com Siza Vieira e António Madureira sobre a Cooperativa das Águas Férreas na Bouça, fizemos um levantamento fotográfico no local de pormenores ou formas de objetos existentes. Por último, na exposição dedicada à unidade industrial da Inapal Plásticos, em Palmela, da autoria de Francisco Vieira Guedes de do atelier Guedes + deCampos, foram utilizados pormenores de ferro e chapa.



Cartaz desenhado para a série de exposições de arquitetura *Reunião de Obra* (OA-SRN, novembro de 2005).

Detalhe do cartaz *Reunião de Obra #4* (OA-SRN, dezembro de 2005).



Utilizámos neste projetos a *BS Monofaked*, tipo de letra desenhado em 2000 por Mário Feliciano, que confere um aspeto técnico aos textos e evoca os rótulos dos desenhos dos projetos de execução de arquitetura. Nos textos longos a *Sauna*, um tipo de letra humanista desenhado em 2002 por Bas Jacobs, Akiem Helmling e Sami Kortemäki, da editora holandesa Underware, por forma a contrastar com o tipo geométrico e técnico.

O nosso projeto foi apresentado e discutido com os comissários, principalmente com o arquiteto Luís Tavares Pereira e com a arquiteta Filipa Guerreiro. No entanto existiu sempre uma troca de ideias com o(s) autor(es) dos projetos exibidos em cada rubrica, já que era importante para nós perceber alguns detalhes das opções arquitetónicas, ao nível do desenho e da escolha de materiais.

Em Torno (julho, 2006)

Criado para o NEC — Núcleo de Experimentação Coreográfica, o *Em Torno* tinha como base a ideia de rodear um local público, na cidade, onde os artistas fariam uma intervenção específica. A relação com o espaço e com a cidade é o principal conceito deste cartaz desenhado para uma série de eventos que decorreram em pleno centro da cidade do Porto. No que diz respeito à abordagem gráfica, o projeto explora o vazio e os limites da superfície do cartaz.

Este projeto será abordado com mais detalhe enquanto estudo de caso.



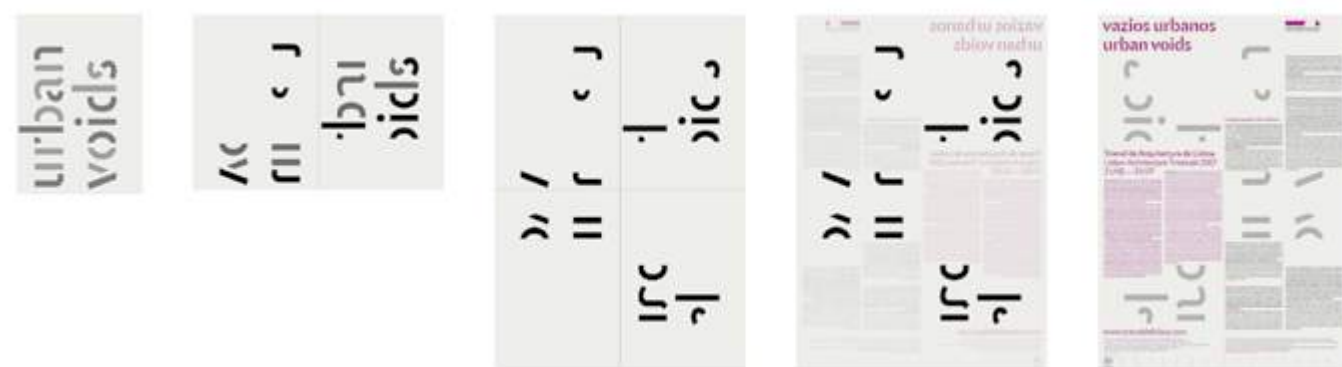
Cartaz desenhado para o evento *Em Torno* (NEC, julho de 2006).

Urban Voids (maio, 2007)

Além da predominância da tipografia, o projeto *Urban Voids* explora também a materialidade do meio, neste caso o cartaz, e a relação entre a bi e a tridimensionalidade. A abordagem gráfica deste projeto criado para a Trienal de Arquitectura de Lisboa reflete o tema geral do evento: os vazios urbanos. Um dos objetivos na escolha do tema pela Trienal foi chamar a atenção para os espaços da cidade geralmente esquecidos e abandonados. Optámos por evocar a ideia de interrupção e de fragmentação na escolha do tipo de letra *stencil* que, em termos de conotação, também se relacionava com o contexto vernacular tipográfico passível de ser encontrado neste tipo de lugares. Dentro dos tipos de letra *stencil* pesquisados optámos por utilizar o *Figsaw Stencil*, concebido por Johanna Bil'ak. *Figsaw* é uma fonte não serifada geométrica, uma família tipográfica com uma largura praticamente monolinear, que reforçava a ligação à arquitetura contemporânea.



Identidade visual desenvolvida para o *Urban Voids* (Trienal de Arquitectura de Lisboa, maio de 2007).



Pictogramas normalizados da AIGA (feminino e masculino).

Na primeira peça gráfica desenvolvida para apresentar a Trienal de Arquitectura — o desdobrável/cartaz —, o título encontra-se decomposto. Através da impressão em papel translúcido, tal como o papel usado em projetos de arquitetura, o nome do evento torna-se evidente quando dobrado em quatro, o tamanho original do cartaz.

Tal como referido anteriormente, a ligação com a arquitetura continua muito presente após este projeto e a elaboração deste contribui para uma proximidade mais pronunciada com a disciplina. A título de exemplo, após a *Urban Voids* são desenvolvidas as identidades para os gabinetes *a43 Architectos* (maio, 2008), *Atelier da Bouça* (2008), *Guedes + DeCampos* (2008).

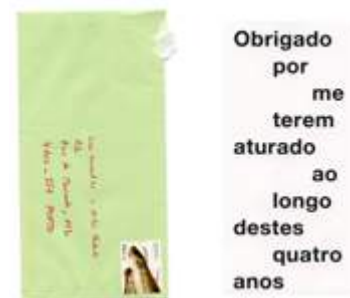
Museu Coleção Berardo, Sinalética (junho, 2007)

O Museu Coleção Berardo (Lisboa) trata-se de um espaço museológico dedicado à arte moderna e contemporânea. Para além de uma coleção permanente, o museu apresenta diversas exposições de cariz temporário ao longo do ano, exibindo obras de artistas proveniente de diversos contextos culturais que fazem parte do panorama artístico do último século. Para além das exposições, a instituição desenvolve um programa de atividades pedagógicas para os seus visitantes.

Em 2007 iniciou-se a nossa relação de trabalho com o Museu e de amizade com Jean-François Chougnnet, na altura diretor da instituição⁵⁰: «mantive com os designers uma relação de cumplicidade que permitiu ir muito além do sistema normal de consultas com apresentação de propostas» (Chougnnet, 2013, s.p.).

Participámos na fase de abertura e desenvolvimento da imagem do museu, tendo intervindo inicialmente em duas frentes: no sistema de sinalética da instituição (ao nível da identificação das casas de banho e dos pisos, e da navegação nos espaços expositivos) e na parede de entrada do Museu.

O primeiro contacto dos visitantes com o Museu Coleção Berardo era com uma grande parede branca. Dado que o nosso objetivo era estabelecer um diálogo entre os visitantes e a instituição, colocámos balões de texto na parede referida — remetendo para a banda desenhada — para os informar do que poderiam ou não fazer no interior do museu. A parede tornou-se assim num intermediário na conversação entre as várias partes: «os balões de banda desenhada sugerem uma conversa animada e durante meses e meses foi habitual ver os visitantes juntarem-se à parede para tirarem fotografias, usando as palavras. Eu mesmo encontrei uma fotografia da parede



Postal enviado por Jean-François Chougnnet após deixar a direção artística do Museu Coleção Berardo, em 2011. A abertura deste cliente quanto à nossa visão e propostas permitiu o estabelecimento de uma relação de amizade.

⁵⁰ Jean-François Chougnnet foi diretor artístico do Museu Coleção Berardo desde a sua abertura (2007) até abril de 2011; tendo sido substituído por Pedro Lapa, ex-diretor do Museu do Chiado – Museu Nacional de Arte Contemporânea.

num dossier do Ministério da Educação Francês para o ensino dos verbos portugueses!» (Chougnnet, 2013, s. p.).

Já na sinalética do WC, embora as figuras se assemelhem aos pictogramas normalizados da AIGA⁵¹ da figura de um homem e de uma mulher, são constituídas por uma grande variedade de pictogramas masculinos e femininos — altos e baixos, magros e gordos, crianças e adultos, alguns vernaculares e outros desenhados para o efeito, mas inspirados em pre-existentes, uma forma inclusiva de questionar a normalização.

Percursos Inacabados (novembro, 2007)

Comissariada por Guta Moura Guedes, a instalação foi construída no corredor norte da Casa da Música e foi o resultado da reflexão baseada em emoções dos visitantes sugeridas pelos espaços do edifício. O nosso objetivo era listar, classificar, contextualizar, construir relações e mapear o respetivo conteúdo. As experiências são representados em várias formas que, por sua vez, geraram resultados inacabados com base numa ampla gama de detalhes. O projeto teve como objetivo questionar trajetórias ‘padronizadas’ e propor novas possibilidades. O livro fazia parte da instalação e funcionava como uma síntese sobre as emoções recolhidas. Um livro aberto foi colocado em cada degrau das escadas, conseguindo-se criar uma faixa cor que se estendia até ao espaço circundante. Sob esta encontram-se palavras sobre o próprio espaço.

Este projeto será abordado com mais detalhe enquanto estudo de caso.



Instalação *Percursos Inacabados* (Guta Moura Guedes/Casa da Música, novembro de 2007).

I Feel Life Like a Circus of Lies (janeiro, 2008)

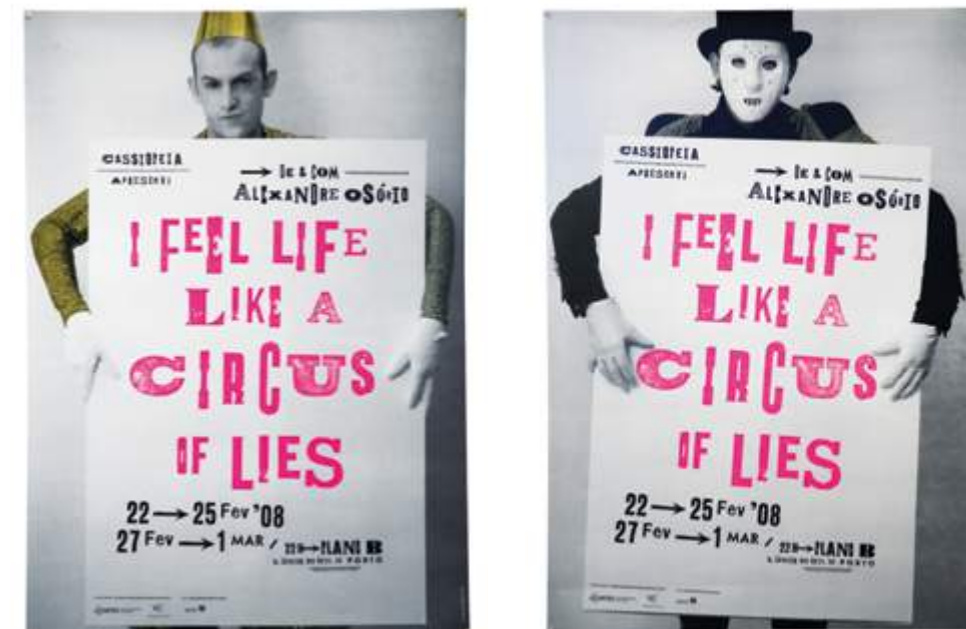
Este projeto foi-nos encomendado pela Cassiopeia — Desenvolvimento de Projetos Culturais, Lda., uma produtora de espetáculos e outros eventos culturais, sedada no Porto.

A imagem criada para a peça de teatro *I Feel Life Like a Circus of Lies* foi concebida como uma encenação sobre o mundo circense. Tratava-se de uma encenação experimental em que um só ator fazia o papel de duas personagens representativas daquele mundo: um palhaço rico e um palhaço pobre — o primeiro representa diretamente em cena, e o segundo surge em palco através de projeção numa tela. As duas personagens personificadas pelo mesmo ator levaram-nos a conceber dois cartazes distintos que funcionavam como uma série — especialmente devido à dicotomia das personagens, em que o palhaço rico se caracteriza por uma expressão reservada e de fruição, enquanto que o pobre apresenta um comportamento próximo da insanidade.

⁵¹ Sistema composto por 50 símbolos universalmente utilizados, desenvolvidos em estreita cooperação entre a AIGA e o Departamento de Transportes do Governo Norte Americano, disponíveis para aplicação gratuita.

Alexandre Osório, o único ator em palco, além de representar as personagens assumia outras funções (abertura das portas, venda de bilhetes, ...), pelo que consideramos que este deveria também tomar parte ativa na divulgação do espetáculo. Uma alusão aos ‘homem-cartaz’ que encontrávamos regularmente em documentos ilustrativos de inícios do século XIX, funcionando como uma extensão ainda maior das atividades dos autores, revestida de uma certa ironia. Traduzimos todo o esforço criativo e de produção ao ponto de ser o tema central do cartaz.

Cartaz desenhado para a peça *I Feel Life Like a Circus of Lies* (Cassiopeia, janeiro de 2008).



A comunicação traduziu-se então em dois cartazes em que uma figura humana surge com o cartaz com o nome da peça e demais informações. A tipografia utilizada resulta de uma recolha de tipos de documentos diversos, como jornais e agendas do primeiro quarto do século XX. A partir desses documentos foram digitalizados tipos de letra de diferentes classificações tipográficas. A cor fluorescente da tipografia, assim como a variação das formas das letras, criam uma certa tensão e evocam os cartazes circenses, em que o uso do fluorescente é recorrente, bem como de tipos expressivos. A alusão a um cartaz dentro de um outro representa metaforicamente que a encenação é apenas uma pequena estória sobre a vida, dentro da própria vida.

Curtas Vila do Conde — International Film Festival (julho, 2008)

Curtas Vila do Conde é um Festival Internacional de Cinema que tem como objetivo ser um espaço de diálogo entre o cinema e os territórios que lhe são contíguos. Para a sua 16.^a edição (2008) desenvolvemos toda a imagem do Festival. Tratava-se um programa extenso que incluía um conjunto de aplicações de divulgação: cartaz de interior e de exterior, folhetos, convites, anúncios, *badges*, *t-shirts*, *stand-ups*, sinalização na cidade e um catálogo.

Sendo Vila do Conde o cenário para este evento, procurámos caracterizar e contaminar a abordagem gráfica com referências próprias da cidade. Sendo um local amplamente conhecido pela atividade piscatória e o Festival não estando longe da zona de atracagem das embarcações, procedemos a um levantamento fotográfico da zona. As letras que os pescadores usam para marcar as bóias das redes de pesca, a escrita manual usada para marcar os seus barcos e as letras desvanecidas encontradas numa bandeira de uma bóia foram recolhidas e usadas na identidade gráfica. A composição do texto reforçava a componente vernacular e evocava o design feito por amadores, que foi composto toscamente, quase que de forma descontrolada, sem linha base.

Para contrastar com esse tom gestual e vernacular usámos a fonte *Akkurat*, um tipo de letra que começou a ser desenhado em 2002 por Laurenz Brunner como reação às fontes expressivas que abundavam numa altura em que a ilustração dominava, como o próprio refere «My typeface was an anti-thesis to that context» (Brunner, 2012, s. p.). O autor foi encorajado por Cornel Windlin a tornar a fonte pública, tendo sido publicada pela Lineto em 2004. Usámos a *Akkurat* sobre uma grelha tipográfica que nos permitia tratar os diferentes textos com flexibilidade e rigor, facilitando a sua implementação.

Ao nível da imagem procurámos criar uma história que evocasse a figura da ‘peixeira’, sendo o peixe usado como arma. Recorremos à imagem fotográfica, que seria tramada e impressa a uma cor. Neste projeto pensámos também numa série de imagens que evocasse o cinema, em que uma personagem constante se relacionasse com diversos elementos representativos do contexto piscatório, como as bóias para colocar nas redes, o peixe e o cesto da varina. A ideia era encontrar uma história para a identidade do festival desse ano que integrasse signos locais utilizados com algum humor, de forma a que essas referências fossem compreendidas pelo público e manipuladas de forma a evocar o lado festivo do evento. Na outra face do cartaz surge a cabeça de uma personagem que possui duas bóias de tamanhos diferentes a substituir os seus olhos, evocando os planos do cinema.

2.3.3 Projetos auto iniciados

Neste período o registo fotográfico e a recolha de vernáculo mantêm-se sem que sejam formalizados em projetos autónomos e concretos. São de uma forma geral incorporados nos processos de trabalho para encomendas com comanditários⁵², quer se tratem de encomendar artísticas.



Cartaz desenhado para o festival internacional de cinema Curtas Vila do Conde (julho de 2008).

Algumas letras do alfabeto desenvolvido a partir de uma boneca de trapos sem cabeça (novembro de 2002). Da esquerda para a direita, de cima para baixo: B, E, G, H, Y e Z.



Alfabeto de bonecas (novembro, 2002)

Durante o processo de desenvolvimento da imagem gráfica do *Festival de Marionetas do Porto* experimentámos criar um alfabeto expressivo, desenvolvido a partir do corpo de uma velha boneca de trapos sem cabeça que possuíamos.

Recorremos a elásticos para fixar o brinquedo em várias posições, conferindo-lhe a forma das letras do alfabeto, que depois fotografámos individualmente. Por resultar numa imagem mórbida acabámos por abandonar o rumo tomado e a produção gráfica foi arquivada.

Anos mais tarde, em finais de 2008, voltamos a este alfabeto e reciclamo-lo com vista ao desenho do cartaz *Stop* (2009), a convite da *Associazione Culturale Good Design* (Milão, Itália) para o concurso *Good 50x70*.

⁵² Entre pares, particularmente em França, é feita a distinção entre ‘cliente’ e ‘comanditário’. Entende-se que este último, em comparação com o cliente, não impõem a sua vontade, respeitando a autoria e a autonomia do designer face ao projeto.

2.3.4 Encomendas artísticas

O uso de alguns ensaios visuais registados em fotografia, no caso de acontecimentos do quotidiano ou trabalhados anteriormente, surgem com maior frequência neste período.

Playground (maio, 2005)

Algures num pinhal na zona de Sintra, durante um desvio no caminho e sem procurarmos nada em concreto, deparámo-nos com um descampado e duas barracas. Nesse vazio de vegetação um pai tinha alinhado computadores obsoletos e televisores velhos, e construído bancos para os seus filhos se sentarem a partir de caixas de plástico colorido. Este cenário formava uma espécie de ‘estação de trabalho’ com cinco postos, apesar na inexistência de corrente elétrica. Esta parafernália tecnológica instalada em pleno relvado, ao ar livre e longe de qualquer ligação à eletricidade, atraiu a nossa atenção.

Não obstante, todo o cenário envolvente era caricato, como se de uma história infantil se tratasse: uma casa turquesa decorada com flores (jarros), telhas, conchas e bóias; sob a caixa do correio surgia uma estatueta de um leão; existia uma casa ardida desabitada e outra, logo ao lado, emanava vida; ...

As fotografias provenientes deste encontro resultaram num ensaio visual — *Playground* — apresentado pela primeira vez em 2005 a título de experiência, no âmbito da 4.ª edição da Bienal Experimenta Design, regida sob o tema *The Medium is the matter*. Esta imagem seria mais tarde retrabalhada e rerepresentada na exposição *Outdoor Project* organizada pela associação P28, em formato *outdoor* nas ruas de Lisboa.



Playground (maio de 2005).

Walking (julho, 2008)

Neste período surgem diferentes encomendas para integrar exposições de design coletivas, nomeadamente com a realização de cartazes. No cartaz *Walking*, desenhado propositadamente para exposição homónima comissariada por Philippe Apeloig, a tipografia surge em diferentes escalas e preenchimentos. Os cartazes (400 × 300 cm) em exposição celebravam a presidência francesa da União Europeia, e estiveram presentes em *billboards* nos aeroportos de Paris (Charles de Gaulle e Orly).

No briefing apresentado aos designers e artistas convidados⁵³, o comissário explica a particularidade do continente europeu: «its entire territory is accessible on foot – with the exception of three island states. One can walk from one end of Europe to the other, and be sure to find convenient stopovers throughout. The very idea of walking expresses an urge to move toward others, a sense of motion... Walking triggers curiosity and lets you move forward little by little. The act of walking requires effort, stamina, patience and energy. Walking projects us two million years back (homo erectus), to the evolution of the human race. Both simple and complex, it is a metaphor of life and progress, because it generates freedom of movement» (Apeloig, 2008, s.p.).

Para além do tema surgiram outras condicionantes projetuais, nomeadamente a nível cromático, visto que teríamos obrigatoriamente de utilizar o azul e o amarelo, as cores da bandeira da comunidade europeia.

O cartaz por nós criado ilustra o percurso e o crescimento da União Europeia com a adesão de novos estados membros e foca-se na ideia de um caminho no qual cada passo se traduz na integração de novos países⁵⁴. A exposição foi inaugurada no dia 1 de julho de 2008 por Christine Albanel, Ministra da Cultura de França à data.

⁵³ Philippe Apeloig selecionou 27 designers gráficos, um por cada estado membro da União Europeia. Os participantes incluem Tino Grass (Alemanha), Roman Breier (Áustria), Teresa Sdravovich (Bélgica), Luba Lukova (Bulgária), Evripides Zantides (Chipre), Finn Nygaard (Dinamarca), Pilar Gorriz (Espanha), Marcel Bencik (Eslováquia), Radovan Jenko (Eslovénia), Ruth Huimerind (Estónia), Hilppa Hyrkäs (Finlândia), Elamine Maecha (França), Dimitris Karaiskos (Grécia), Arpad Daradics (Hungria), Noelle Cooper (Irlanda), Lucia Pascualin (Itália), Ilmars Blumbergs (Letónia), Gediminas Šiaulyš (Lituânia), Marco Godinho (Luxemburgo), Pierre Portelli (Malta), Petra Janssen e Edwin Vollebergh (Holanda), Elzbieta Chojna (Polónia), Lucian Marin (Roménia), Joana Niemeyer (Reino Unido), Filip Blažek (República Checa), Nille Svensson (Suécia).

⁵⁴ Em 1952, Alemanha, Bélgica, França, Itália, Luxemburgo e Países Baixos; em 1973, Dinamarca, Irlanda e Reino Unido; em 1981 Grécia; em 1986 Espanha e Portugal; em 1995 Áustria, Finlândia e Suécia; em 2004 Chipre, Eslováquia, Eslovénia, Estónia, Hungria, Letónia, Lituânia, Malta, Polónia e República Checa; em 2007 Bulgária, Roménia.

Dado o contexto de exposição ser tão específico (os aeroportos), persistiu a preocupação de comunicar com um público não especializado. Foram utilizados elementos tipográficos na criação de todo o cartaz de forma a que fosse possível descodificar a mensagem independentemente da língua.



Cartaz desenhado para a exposição coletiva *Walking* (julho de 2008).

Stop (junho, 2009)

Outro projeto que trabalha a imagem como texto é o cartaz promocional desenhado para a Associazione Culturale Good Design que, através do concurso *Good 50x70*, providencia uma base de dados de instrumentos de comunicação ao serviço das causas sociais para inspirar o público através do design gráfico. O objetivo deste projeto em particular era ajudar a angariar patrocinadores para a promoção do valor da comunicação social na comunidade criativa.

Decidimos utilizar a materialidade e a expressividade presente num alfabeto criado anteriormente construído a partir de bonecas de trapo, num exercício experimental sem objetivo concreto. Utilizámos apenas duas cores e focamo-nos em palavras-chave que enchem o plano de fundo, sendo que cada letra que figura no cartaz é representada por uma boneca sem cabeça atada numa posição diferente.



Cartaz *Stop* (*Good 50x70*, junho de 2009).

Remetendo para a tortura, este cartaz é atravessado por uma barra preta oblíqua sobre um fundo que, de longe, parece estar preenchido por uma série de corpos mutilados, presos e torcidos — utilizando a negação, a mistura e o contraste entre uma imagem fotográfica e o vetor. Aqui utilizam-se recursos identificáveis pelo grande público, tais como a barra oblíqua — símbolo da negação —, e a cor vermelha — associada ao sangue⁵⁵ e à tortura.

⁵⁵ Segundo Eva Heller «el simbolismo del rojo está determinado por dos experiencias elementales: el fuego es rojo, y roja es también la sangre. Em muchas lenguas, como la de los antiguos babilonios y la de los esquimales, ‘rojo’ significa, en sentido literal, ‘como sangre’» (2004, p. 53).



Clarendon
[PC]

dezembro / Molly Bloom



News Gothic
[PC]

*Unilipe

2003



agosto / Celorico de Bastos



[C]

Icograda

nps.
arqui
tetos®

Fugue Modificada
[PC]

*nps. arquitetos

2004



La Metro
[PC]

fevereiro / 30 Artists Under 40



Jannon
[PC]

março / Boca



Jannon
[PC]

abril / 6=0



Stella
[PC]

maio / Malerei



Foundry Gridnick
[PC]

julho / Gerry Schum

2005



Stella
[PC]

janeiro / Raoul De Keyser



Grotzec; Rongel
[PC]

janeiro / Robert Grosvenor



Flama
[PC]

*abril / aNC Arquitectos



Flama
[PC]

abril / Espaço do Encontro



Flama
[PC]

maio / Gregor Schneider



La Metro
[PC]

maio / Far Cry



Rongel
[PC]

junho / Moshe Kupferman



La Metro
[PA]

agosto / Letras na Paisagem



La Metro; Jannon
[PC]

setembro / Europe 2020



Grotzec; Rongel
[PC]

novembro / I love Távora



Custom; BS Monofaked; Sauna
[PC]

dezembro / Reunião de Obra #1



Rongel
[PC]

Catálogos Dafne

Liliana
guerreiro

Custom
[PC]

*Liliana Guerreiro

2006



Akzidenz Grotesk
[PC]

julho / Em Torno



[PC]

*outubro / Dia Mundial da
Arquitetura



[PC]

novembro / Reunião de Obra #4



[PC]

*FIM Logótipo

interior/exterior



Flama Black
[PC]

*abril / Interior/Exterior



[PC]

junho / Museu Coleção Berardo



[PC]

junho / Livre Circulação



Akzidenz Grotesk
[PC]

abril / HKPS



Akkurat
[PC]

abril / ARX Arquitectos



[PC]

março / Reunião de Obra #2



Akzidenz Grotesk
[PC]

junho / Gego

2007



Akkurat
[PC]

março / Jorge Queiroz



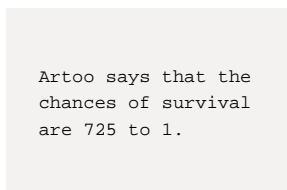
Akkurat
[PC]

abril / Silvia Bächli



Akkurat; 3D
[PC]

abril / 3D



[EA]

agosto / Mediações



[EA]

novembro / Percursos Inacabados



RidgeSerif
[PC]

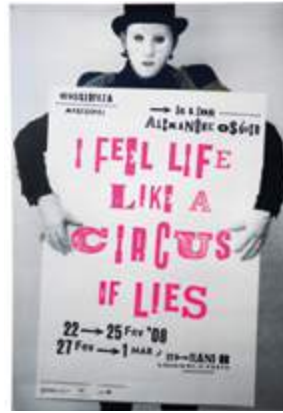
novembro / Lucia Nogueira



Rongel
[PC]

Catálogos Dafne

2008



[PC]

janeiro / I Feel Life Like a Circus



[PC]

janeiro / Splendid Garage



[PC]

janeiro / M.O. Manoel de Oliveira #1



[PC]

maio / TD – João Penalva



junho / Flexibility Design in a Fast Changing Society



New Alphabet Custom; Jannon [PC]

julho / Reacção em Cadeia — Transformações na Arquitectura do Hotel



New Alphabet Custom; Jannon [PC]

julho / Resgate



[EA]

julho / Walking, 27 Graphists for Europe



Vernacular; Akkurat [PC]

julho / 16.º Festival Internacional de Curtas Metragens de Vila do Conde

[PC] Projeto Comissariado
[EA] Encomenda Artística
[PA] Projeto Auto iniciado
[C] Concursos

2.4 Para além das fronteiras: 2008–2013

2.4.1 Matrizes e enquadramentos

Em 2008 intensifica-se o período de crise financeira iniciado em 2007. Com o resgate a dois bancos privados em risco de falência e a associação à crise do Euro, o clima económico torna-se cada vez mais complicado. O período de tempo correspondente aos anos 2011 a 2013 ficou marcado pelas dificuldades económicas e pelo resgate financeiro ao país. A partir de 2011, após o acordo assumido entre o XVIII Governo Constitucional e a *Troika* relativamente às medidas a tomar para garantir um protocolo de ajuda financeira, acentua-se uma tendência de desinvestimento público na área da Cultura que ainda se mantém.

Com uma prática profissional que se estrutura principalmente na relação com agentes culturais, este desinvestimento refletiu-se no atelier a vários níveis: financeiro, da procura pelo nosso trabalho, dos orçamentos para a impressão, etc. Estes foram, e são, tempos críticos, especialmente porque o contexto local já era marcado por dificuldades antes da crise devido às políticas camarárias do Porto descritas anteriormente. Assim, e tendo em conta o estado do país, a internacionalização — que teve o seu início no período anterior — ganhou maior preponderância e, ainda que tenha sido um processo que surgiu de maneira algo involuntária, estende-se até à data.

Durante o período temporal em análise — 2008 a 2013 — mantivemos a prática da submissão de projetos a concursos de design. À partida um conjunto de trabalhos realizados, dadas as suas especificidades e natureza, passaram a não ser enquadráveis em alguns concursos, ou pelo menos é colocada em questão a natureza do projeto. Isto porque as competições de design regem-se por critérios de avaliação distintos, sendo os elementos dos júris habitualmente diferentes de evento para evento.

A submissão de projetos a diversos concursos — Irão, Alemanha, EUA e Japão — tem como objetivo perceber como o nosso trabalho seria avaliado nos diferentes contextos culturais. Apesar da diversidade de competições existentes, alguns dos nossos projetos não se enquadram nas categorias a concurso — como são exemplos os projetos desenvolvidos na Ermida da Nossa Senhora da Conceição e a peça tipográfica criada para a revista *Esquire*. A título de exemplo, nos *ED Awards* de 2009 e sobre o projeto *Vai Com Deus*, o júri «had to solve its biggest dilemma when it came to the Signs and Displays category. The discussion evolved around the relevance of one submitted project and went on to consider such general problems as design against art and the boundaries of these categories, often so difficult to distinguish. (...) Both projects were very impressive, yet it is true that they would probably deserve their own category. (...) The Gold medal was

not awarded for some formal doubts, and because, after all, art is art and design is design and just do not mix it together, okay?» (Kudrnovská, 2009)

Alguns concursos, como o ISTD e a SEGD, são especializados numa área singular do Design Gráfico e esta é muito valorizada. Estes concursos têm um âmbito muito diferente de outros, em que os fatores de maior valoração se prendem com a eficácia da comunicação e a competência do trabalho realizado, sendo portanto focados numa visão mais pragmática do design. O concurso da SEGD foca-se nos sistemas de sinalética e premeia novas abordagens no meio. A título de exemplo, a SEGD fornece uma lista de tópicos muito específicos — com enfoque claro na inovação e experimentação — a que os projetos submetidos devem atender: *design intent; scope of work; clear intent to communicate; innovation in design and materials; constraints and opportunities*, entre outros. Por outro lado, a ISTD reconhece e promove a excelência na prática, avaliando projetos de Design Gráfico com enfoque na tipografia, premiando aqueles que atinjam, segundo o júri, um nível de excelência tipográfica, independentemente da área específica em que se encontram. Outro tipo de concursos são as bienais ou as trienais, em que existe uma diversidade de critérios que variam de acordo com o local e a edição.

Relativamente aos concursos, há ainda em termos práticos uma questão que assume relevância no contexto atual — atualmente a maior parte dos concursos já não oferece prémios monetários, como acontecia há alguns anos. Assim sendo, se no início da carreira esta questão servia de incentivo à participação, agora temos de operar uma seleção criteriosa dos projetos que pretendemos submeter e a que concursos deveremos concorrer na medida em que há custos associados a este processo que devem ser tidos em conta.

Em 2008 fomos convidados para liderar uma conferência no evento *European Design Conferences* que decorreu em Estocolmo (Suécia). Aqui o nosso enfoque recaiu sobre a intervenção *Percursos Inacabados* realizada na Casa da Música (2007), abordando o projeto de forma extensa e detalhada: apresentámos a investigação realizada, o processo de criação e projeto finalizado. Tratou-se de um primeiro exercício em que refletimos com profundidade e detalhe sobre apenas um projeto.

Ainda durante o ano de 2008, o número 70 da revista *Eye* dedica um artigo ao projeto *Vai com Deus* — *The Word on the street*, por Andrew Robertson. Através da análise centrada num conjunto de elementos, o artigo apresenta o atelier e o projeto aos leitores, contextualizando-o tanto no espaço quanto na prática: «In this small way, until the installation is removed in February 2009, they may make a divine intervention, a luminous spark in the dead language of commonplace clichés.» (Robertson, 2008).

Em 2009 fomos convidados a lecionar na Faculdade de Ciências e Tecnologias da Universidade Coimbra (FCTUC), no cursos de licenciatura



Artigo *The Word on the street*, publicado na *Eye*, vol. 17, n.º 70.

e mestrado em *Design e Multimédia*. Lecionar num curso que une a engenharia informática e o design, e cujo corpo docente inclui também artistas e arquitetos, constitui uma mais-valia para a nossa prática enquanto designers, isto para além do interesse acrescido enquanto docentes de disciplinas de projeto. A nossa atividade na FCTUC informou o nosso trabalho a vários níveis. A título de exemplo: alguns docentes e alunos colaboraram em alguns dos nossos projetos, como no *Arquivo Parcial de Objectos Correntes de Meinedo e Gestaçô (2011)*; a identidade visual do *AGI Congress* e *AGI Open (2010)*, foi concebida em colaboração com o Professor Doutor Fernando Penousal Machado e Pedro Cruz (ambos docentes no curso); a identidade gráfica da *Oswaldo Matos (2012)*, cujo logótipo é dinâmico e fotossensível, tem uma aplicação digital realizada a partir de um código desenvolvido em *processing* (linguagem de programação) por um ex-aluno nosso, Tiago Martins, que também desenvolveu o código da aplicação *logo-generator* para a identidade gráfica do *São João do Porto (2011)*.

Trata-se de um período atravessado por processos de investigação alargados que suportam tanto a tese que aqui se apresenta, desenvolvida por mim, quanto a de Lizá Defossez Ramalho, bolsista da Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT) desde 2009, que se encontra em fase de desenvolvimento na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Barcelona, e tem como título *Imagem de identidade de Museus e Centros de Arte moderna e contemporânea: do genérico ao específico*.

Por outro lado, no que diz respeito às conferências assistidas, nesta fase estas ocorrem geralmente em eventos nos quais também marcamos presença enquanto oradores, sendo assim distinguidas por um processo de partilha de perspetivas e de abordagens.

Por ocasião de uma passagem por Paris aquando na nossa instalação *Index, Installation Typographique*, na 17.^a edição de *Graphisme dans La Rue* — evento criado por e com a curadoria de Phillipe Chat, decorrido de 30 maio a 30 junho de 2009, em Fontenay-sous-Bois (França) — pernoitámos em casa de um amigo, o também designer José Albergaria, onde ficámos a conhecer com mais profundidade a obra de Paulo de Cantos. O autor, contemporâneo de modernistas como Fernando Pessoa, construiu uma obra ímpar e até à data pouco conhecida, da qual destacamos o livro *O Homem Máquina (1930–36)*. Trata-se de um professor, editor, gráfico, filantropo e filólogo que utiliza elementos tipográficos para criar esquemas, ilustrações, desenhos estilizados e mapas antropomórficos (Martins & Bougard, 2013). A partir dessa altura integrámos Paulo de Cantos na nossa coleção de livros usados que encontramos junto de alfarrabistas. Em quatro anos, conseguimos localizar e adquirir dezoito dos seus livros. A obra de Paulo de Cantos marcou-nos acima de tudo pelo facto de utilizar a tipografia como recurso para as suas ilustrações, a forma como livremente se apropria das



Um dos objetos adquiridos durante uma das nossas visitas a Marrocos e que atualmente integra o nosso arquivo pessoal.



Fotografia de uma das nossas primeiras viagens, mostrada durante a conferência realizada na ESAV Marrakech.



O Homem Máquina (1930–36), obra de Paulo de Cantos.

letras e de outros caracteres tipográficos e os subverte, as tramas, o carácter dos papéis utilizados, os formatos dos livros, numa atitude verdadeiramente exploratória e experimental na qual a tipografia tem um papel central como recurso para a representação.

Ainda no que diz respeito a referências marcantes, Marrocos é um país que visitamos com frequência. Uma ida em 2009 permitiu-nos realizar uma recolha substancial de imagens que passaram a integrar o nosso arquivo pessoal, nomeadamente a partir de uma visita ao primeiro cinema da cidade.

Posteriormente alguns destes objetos e imagens integraram o projeto *Arquivo Parcial de Correntes de Meinedo e Gestaçô (2011)*, instalação multimédia organizada pela Galeria Solar (Vila do Conde, Portugal). Nesta viagem aproveitámos uma estada em Marrakech para aceitar o convite da *ESAV Marrakech — École Supérieure des Arts Visuels* e realizar uma conferência nas suas instalações.

Neste período, em paralelo com a nossa atividade prática, desenvolvemos alguma produção de conteúdos textuais: *Cartografias do processo (Process is the Project, AGI, 2010)* e *Projet Process (Étapes, 2010)*. Com regularidade respondemos a entrevistas para livros, revistas e blogs de design. Desta produção, destacamos o artigo *Notas sobre projetos, Espaços e Vivências*, publicado na revista *Arte Capital* em 2009, que reflete a nossa prática, integrando aspetos essenciais do nosso trabalho. O ensaio debruça-se sobre um conjunto de projetos, com ênfase no trabalho desenvolvido para arquitetos e projetos de comunicação visual relacionados com o espaço. A primeira parte, intitulada *Paisagem, encontro, referência* retrata alguns encontros inesperados, como é o caso do projeto *Playground* e da *Sala de Autópsias*. *Tipografia, matéria, textura*, incide sobre projetos *Molly Bloom*, *Reunião de Obra* e *Vai com Deus* — que utilizam «coisas colecionadas e analisadas, objetos descontextualizados, transformados, ajustados, desviados, [enquanto] alavancas de uma nova abordagem». *Escala, reprodução, projeto técnico* retrata preocupações, como é o caso dos ajustes de escala em projetos do domínio da arquitetura. *Letra, signo, edifício* trata da relação próxima entre a arquitetura e a tipografia. Essa proximidade contribuiu para que o projeto *I love Távora* fosse inteiramente tipográfico recorrendo a caracteres e outros glifos como se de edifícios se tratassem. A relação com a arquitetura continua com o desenvolvimento de símbolos para a identidade visual da *Trienal de Arquitectura de Lisboa* e o conjunto habitacional da Bouça. *Percursos, inventário, cartografia* descreve a intervenção *Percursos Inacabados*. Por último, *Edifício, signo e intersecção* retrata a forma como os edifícios se deixam contaminar literalmente pelo seu conteúdo — como por exemplo o edifício em forma de pato (Long Island, EUA) —, ou como a sua arquitetura ou a sua representação é utilizada na procura de uma marca

gráfica, como é o caso da Casa da Música ou a sede da Citroën, nos Campos Elísios (Paris, França).

No decorrer do ano 2009, além de desenhar um cartaz para o evento, fomos júris na competição internacional *Good 50x70*, projeto criado por Pasquale Volpe e pela Associazione Culturale Good Design que visa especificamente apoiar causas sociais através do design.

Aquando da comemoração do 20.º aniversário do *Festival Internationale de l’Affiche et du Graphisme de Chaumont* (2009) fomos convidados a desenvolver um cartaz comemorativo, juntamente com outros 19 designers e estúdios de design internacionais⁵⁶, sendo que durante o festival realizámos uma pequena apresentação ao público sobre o conceito e a produção do cartaz.

Considerando que a nossa produção se alargava a outros domínios que não apenas os mais tradicionais procurámos submeter os nossos projetos a concursos especializados em *Environmental Design*. Nesse sentido iniciámos em 2009 a nossa participação no *SEGD Excellence Awards*, um concurso dedicado ao design gráfico ambiental contemporâneo. A sociedade que organiza esta competição, a *SEGD – Society for Experimental Graphic Design*, assume como missão homenagear as pessoas, empresas e instituições cujo trabalho tem avançado significativamente no campo do design de espaços, promovendo as melhores práticas e padrões éticos em design gráfico ambiental, ajudando a definir novas práticas e padrões (SEGD, s. d.). Das participações nos anos de 2009 e 2010 resultaram quatro prémios, dois por edição.

Ao nível dos *workshops*, destacamos além dos que apresentaremos de seguida, o lecionado na Fundación Santa Maria de Albarracín (Espanha) em 2009, onde conhecemos Étienne Mineur, que fez uma apresentação e partilhou os seus projetos multimédia que relacionam a interatividade com a produção tradicional do design gráfico.

Grande parte dos *workshops* que orientamos encontram-se enquadrados em eventos de design, sendo que a temática (e por vezes o modelo) fica a cargo dos organizadores. No entanto os três casos que apresentaremos centram-se em situações nos quais definimos integralmente o modelo e tema do *workshop*. Nos três exemplos existe um fio condutor que se traduz por um interesse pela relação entre o design e arquitetura, também explorada no âmbito da atividade letiva na unidade curricular *Oficina de Design I* le-

⁵⁶ Os outros participantes eram Reza Abedeni (Irão), Isidro Ferrer (Espanha), Haichen Zhu (China), Jan en Randoald (Bélgica), Rodovan Jenks (Eslovénia), Dima Kavko (Rússia), Alejandro Magallanes (México), Shin Matsunaga (Japão), Paulina Matusiak (Holanda), Piotr Mlodozieniec (Polónia), Christoph Niemann (Estados Unidos), Alexandra Noth e Megi Zumstein (Suíça), Istvan Orosz (Hungria), Pony Ltd (Reino Unido), Claudia Roethlisberger (Suíça), Leonardo Sonnoli (Itália), Thonik (Holanda), Vanessa Verillon (França) e Henning Wagenbreth (Alemanha).

cionada por Lizá Defossez Ramalho enquanto professora auxiliar convidada do curso de Mestrado em Design e Multimédia da FCTUC.

Em janeiro de 2010 fomos convidados a preparar um *workshop* na *École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs*. Sob o título *Problématiques de l’espace et de sa représentation* trabalhámos as problemáticas do espaço e da sua representação, propondo aos alunos que escolhessem um edifício de Paris e elaborassem dois cartazes: um em que apresentassem o edifício e outro em que o representassem. A proposta tinha como objetivo uma exploração visual sob a forma de ensaio, com o intuito de potenciar um processo de reflexão sobre o edifício. Interessava-nos que os estudantes refletissem sobre as referências ao espaço e ao projeto arquitetónico, e as transpusessem para o discurso gráfico.

Neste período as atividades como jurados de encontros de design surgiram com alguma regularidade, destacando-se o facto de Lizá Defossez Ramalho fazer parte do júri da *24th International Biennial of Graphic Design Brno 2010* (República Checa), juntamente com Petr Babák (República Checa), Karel Martens⁵⁷ (Holanda), Sato Koichi (Japão), Paula Scher (EUA), Igor Stanisljevic (Croácia), John Walters (Reino Unido) e Alan Záruba (República Checa). Tendo em conta a importância desta Bienal no panorama do design gráfico mundial (comprovada pelo número avultado e crescente de submissão de projetos a concurso), foi para nós importante a participação de um elemento do coletivo R2 na bancada do júri.

O congresso da *Alliance Graphique Internationale* é realizado anualmente num país diferente, sendo já habitual que os elementos da organização do país de acolhimento criem o projeto de design do evento. Em 2010 a proposta de trabalho que lançámos aos membros da AGI baseava-se no mapeamento do seu processo de trabalho, a materializar num cartaz. Pedimos o impossível, refere Paula Scher no texto introdutório do catálogo da *AGI Porto 2010*: «Não há uma fórmula para um processo de trabalho, há apenas ficção. Até as mentes mais organizadas e pragmáticas têm de reconhecer o mistério e a intuição envolvidos na descoberta de ideias. Qualquer um que delineie uma fórmula irá descobrir que há sempre desvios» (2010 *apud* Ramalho & Rebelo, 2010, p. 11). Esta sugestão de reflexão surge de um interesse crescente no processo criativo e que acreditámos ser também do interesse do público. Lançámos este desafio — que viria a revelar-se uma rutura com os projetos anteriores, eminentemente lúdicos —, com o



Crop of the Earth Calendar, de Yasuda Yumiko. Identidade vencedora do Grand Prix da 24th International Biennial of Graphic Design Brno 2010, da qual Lizá Defossez Ramalho foi jurada.

⁵⁷ Foi através do livro *In Alphabetical Order. File Under: Graphic Design, Schools, or Werkplaats Typografie*, editado e desenhado por Stuart Bailey, que em 2003 ficámos a conhecer o projeto *Werkplaats Typografie* (WT), uma escola de design fundada em 1997, na Holanda, por Karel Martens e Wigger Bierma. Para nós este foi uma publicação importante já que tivemos a oportunidade de visitar o trabalho do Karel Martens, que conhecemos através do artigo *Let the object speak*, da autoria de Robert Kinross, publicado na revista *Eye* (vol. 3, n.º 11, 1993).

objetivo de utilizar os recursos de expressão próprios da disciplina (como o mapeamento) para que esta refletisse sobre procedimentos que lhes são próprios. Por forma a enquadrar a proposta incluímos a tradução do texto *This is My Process*, escrito pelo membro Michael Bierut, como «tentativa de responder à questão inevitável de um potencial cliente: pode descrever-nos o processo que usa para criar uma solução que nos seja apropriada?» (2006 *apud* Ramalho & Rebelo, 2010, p. 19). «Fazer um mapa do processo criativo é um exercício puro e duro de design. Se o trabalho de design passa, tantas vezes, por pegar num volume gigantesco de informação variada e dar-lhe um sentido visual coerente, cartografar esse processo pode tornar-se num revelador original dos mecanismos operativos desse trabalho.» (Ramalho, Rebelo & Tavares, 2010, p. 28).

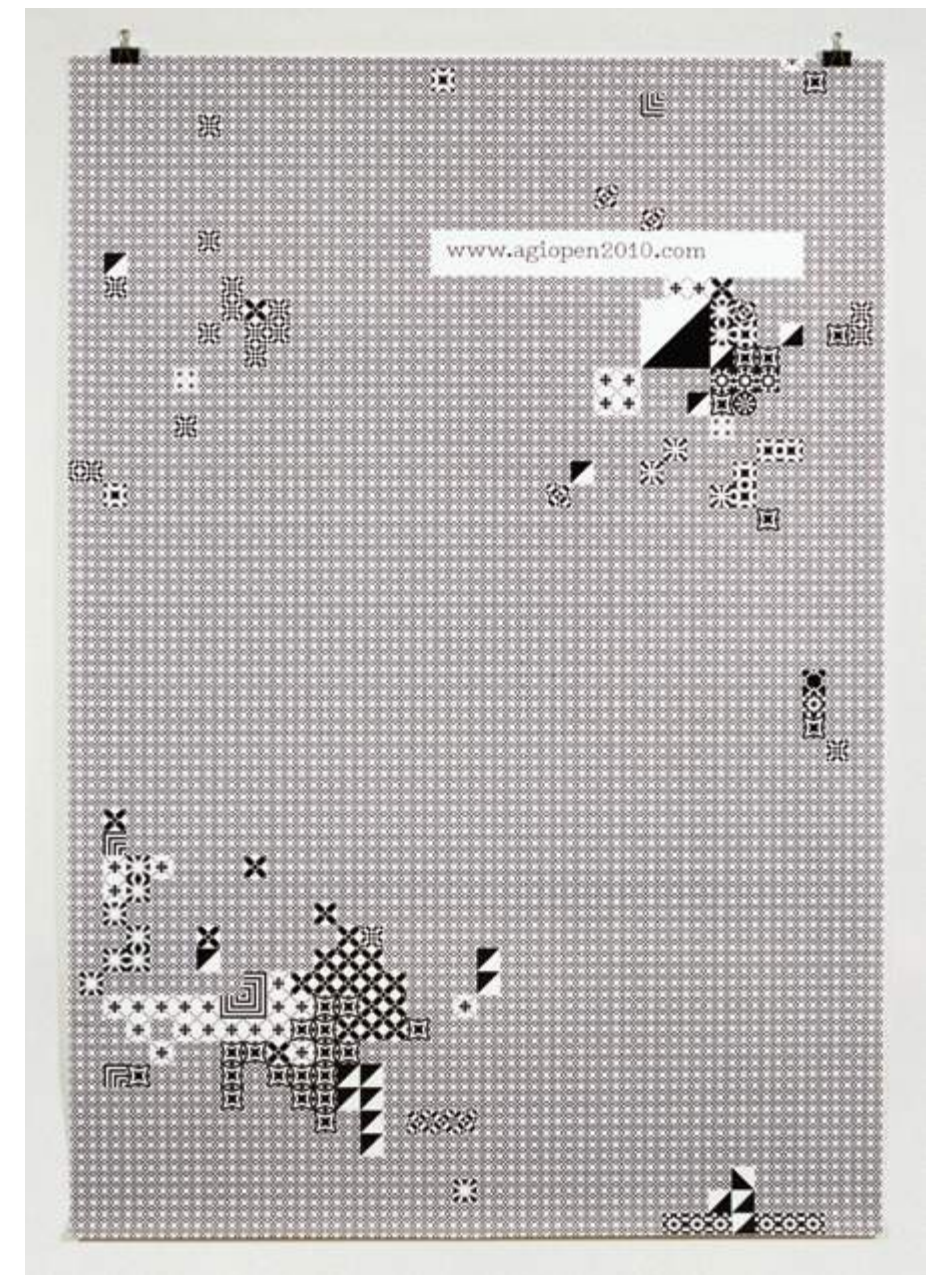
Além deste projeto especial tivemos a nosso cargo a definição da programação e a estrutura do *AGI Congress* e do *AGI Open*. Este último tratou-se de um formato por nós inaugurado que pretendia ser aberto a estudantes e a profissionais do design. Com a duração de três dias — um de conferências, outro de *workshops* e um último de festa e inauguração da exposição — e precedendo o congresso fechado da AGI, pretendíamos que, tanto o *AGI Open Lectures* quanto o dia de *workshops* se revelassem como momentos de abertura e de divulgação do design e da AGI relativamente ao público português, potenciando intercâmbios e novas oportunidades.

O culminar do evento seria celebrado com a inauguração da exposição *Cartografias do Processo* (*Mapping the Process*, em inglês) que comissariámos conjuntamente com o arquiteto André Tavares. Esta exposição mostra um conjunto de trabalhos de designers membros da AGI, convidados a descrever o seu processo de trabalho, mapeando também influências e referências. A exposição inaugurou no Porto em outubro de 2010, tendo esta sido apresentada posteriormente no Círculo de Artes Plásticas de Coimbra em fevereiro de 2011. Mais tarde, ainda nesse ano, a mesma exposição integrou o ciclo de exposições *Welcome*, estando patente no Palácio Quintela em Lisboa, de agosto a novembro, no âmbito da Bienal Experimenta Design.

Ainda no contexto do Congresso da AGI de 2010 editámos um catálogo que reunia todos os projetos patentes na exposição, aliados a um conjunto de textos e a uma síntese das conferências, intitulado *Process is the Project/O Projecto é o Processo*.

Finalmente, importa referir que também no âmbito do congresso da AGI integrei o júri dos *New Members*.

Alguns dos elementos criados para o *AGI Open* e *AGI Congress* no Porto (outubro de 2010).



Em 2010 realizámos ainda uma exposição a solo sobre o nosso trabalho, levada a cabo no âmbito da Bienal de Brno de 2010, na sequência do *Grand Prix* ganho na edição de 2006. Na mostra, intitulada *R2: Artur Rebelo — Lizá Defossez Ramalho, The Brno Biennial 2006 Laureates*, figuram alguns dos nossos principais trabalhos até à data, desde cartazes, a publicações e até mesmo a maquete que construímos da Ermida Nossa Senhora da Conceição (Lisboa) por ocasião da nossa primeira intervenção tipográfica na sua fachada, em 2008.

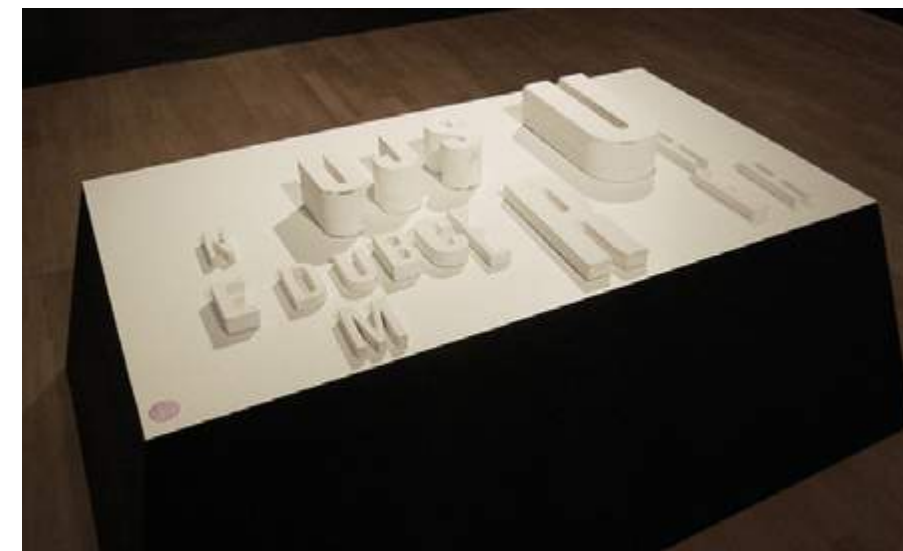
Um papel de parede com o nosso universo de referências preenchia parte da exposição. Estabelece-se ainda um diálogo entre os projetos comissariados, as encomendas artísticas e os projetos auto iniciados. A contextualização da prática surge também como um conteúdo que pretendemos retratar: «Lizá Defossez Ramalho and Artur Rebelo focus their presentation with a ‘zoom in’ into their universe, to Portugal, to Porto. They show most important examples of their work, introduce the brainstorming of each project. The exhibition is complemented with their own ‘found images’, showing how much the latter influences the former» (Sylvestrová, 2010, p. 337).



Fotografias da exposição
R2: Artur Rebelo — Lizá Defossez Ramalho, The Brno Biennial 2006 Laureates

A par desta exposição individual a Bienal apresentou uma outra mostra com projetos dos elementos do júri, na qual Lizá participou em nome dos R2 com o projeto *Vai com Deus*, uma vez que integrava o painel de jurados. Apresentou-se o contexto de produção, ilustrando-o com o vídeo da montagem dos elementos na fachada, imagens capturadas pelas câmaras de vigilância da Ermida Nossa Senhora da Conceição (Lisboa). Foram também apresentados os materiais utilizados na produção, estabelecendo-se um paralelismo entre o projeto tridimensional e numa escala do edifício (5,73 × 13 m) em contraponto com o postal-convite idealizado para a inauguração da intervenção. Algumas das letras da intervenção (à escala real) integravam igualmente esta exposição.

Algumas das letras da instalação tipográfica *Vai com Deus* (2008) em exposição.



Por outro lado, na edição de 2011 da Bienal Experimenta Design fomos curadores de uma série de intervenções urbanas. Quisemos refletir acerca da utilidade e inutilidade das coisas, partindo da ideia de que a redundância é um conceito que à primeira vista remete para o excesso. No entanto, face a uma realidade imperfeita onde os erros e roturas são inevitáveis, a comunicação, seja ela oral, visual ou escrita, recorre com frequência à redundância para assegurar a sua eficácia. Na prática, a ausência da redundância é rara e um projeto de design procura encontrar a sua justa medida, determinada pelo posicionamento do designer face aos contextos e conteúdos em causa.

Numa proposta livre dos constrangimentos da prática quotidiana, cinco ateliers de design de comunicação, com linguagens distintas e com entendimentos próprios relativamente à disciplina, foram convidados a explorar as possibilidades da redundância e a questionarem a sua utilidade. Transgredindo a bidimensionalidade à qual habitualmente estão confinados, criaram intervenções urbanas de carácter efémero, em que a Praça da Figueira (Lisboa) foi o palco para explorar as possibilidades de desenho da mensagem. As muitas aceções e vertentes desta noção são perceptíveis através da heterogeneidade das instalações produzidas.

Em abril 2011 participámos em abril, a convite de Inge Gobert e Johan Van Looveren, numa série de conferências dedicadas ao tema *Signs and Senses*, que tiveram lugar na *LUCA — Sint-Lukas School of Arts* (Bruxelas, Bélgica), organizada pela *Shapeshifters* — uma plataforma de investigação e um fórum de discussão sobre temas relacionados com o design e a cultura visual. A temática escolhida tinha como propósito compreender de que forma os designers usam os signos e os sistemas de sinalética. Neste ciclo participaram também outros designers, nomeadamente Karsten Schmidt, Petr van Blokland, Andreas Uebele e Peter Crnokrak.

Esta conferência obrigou-nos a estruturar e desenvolver a apresentação do nosso trabalho com maior profundidade uma vez que esta se iria estender em dois blocos, cada um com duração de 1 h 30. Na primeira parte apresentámos alguns projetos comissionados; na segunda demos a conhecer os processos, as metodologias e os projetos auto iniciados (que referimos pela primeira vez de forma explícita e com autonomia própria). A esta conferência somou-se um *workshop (in-depth sessions)* de dois dias (28 e 29 de abril) — intitulado *Visual essay of a building* — que teve como público-alvo estudantes de mestrado da instituição académica. Propusemos aos alunos a elaboração de um ensaio visual que servisse de estrutura conceptual a um edifício com uma função muito particular, apresentado no início da primeira sessão. Durante as sessões os conceitos, abordagens e processos de design foram sendo discutidos e no final cada grupo de alunos (constituídos por pares) apresentou e defendeu a sua proposta.

Ainda neste ano inicia-se a publicação da *Colecção D*, uma edição da Imprensa Nacional — Casa da Moeda em parceria com a *Silvadesigners* «dedicada aos designers portugueses de todas as épocas com especial atenção aos criadores contemporâneos. Apresentam-se autores de várias disciplinas, da comunicação, da moda ao grafismo, da publicidade à ilustração. São monografias acessíveis, essencialmente visuais, que pretendem ser um primeiro encontro com a excelência do design português, numa abordagem à sua importância no presente e futuro de uma rica mas mal estudada história do design português» (Silva, 2011). A primeira publicação é inteiramente dedicada ao nosso trabalho e contou com prefácio de Raquel Pelta, historiadora do Design. Neste seguimento fomos obrigados a fazer um levantamento do trabalho, rever fichas técnicas e construir legendas para a publicação que, pela sua natureza, serve assim como uma introdução, uma espécie de listado.

A coleção foi desenhada e coordenada por Catarina Raio, colaboradora de Jorge Silva, autor do conceito e fundador da *Silvadesigners*. Ao longo de 111 páginas, os projetos estão dispostos por ordem cronológica, de 1999 a 2011 inclusive. Apesar da maioria dos trabalhos ilustrados se tratarem de encomendas, incluem-se também alguns projetos auto iniciados, ainda que em menor número.

No ano seguinte, em 2012, as conferências *Editorial 2+2=5* decorreram no Museu Nacional da Imprensa (Porto), organizadas pela associação *A Prensa*, em novembro desse ano. Neste contexto apresentámos alguns dos nossos projetos editoriais impressos — livros e catálogos de arte — e estabelecemos um paralelismo entre o desenho nos livros e o desenho no espaço. Em muitos dos nossos projetos editoriais auto iniciados — referindo-se, a título de exemplo, o *Percursos Inacabados* —, há uma relação direta entre o livro e o espaço. No entanto existem outros em que essa ligação se estabelece apenas ao nível do tipo de abordagem e na forma como enten-

demos os meios. Destaca-se o desenho da exposição *Gerry Schum: Ready to Shoot*, no Museu Serralves, em parceria com o arquiteto Luís Tavares Pereira, em que os conteúdos foram desenhados como se o suporte final fosse um livro; ou até uma contaminação da publicação, da grelha, que vem na continuidade do conceito dos curadores — Ulrike Groos, Barbara Hess, Ursula Wevers — e do tipo e volume do documentos apresentados. Os projetos desenvolvidos para Ermida Nossa Senhora da Conceição e para Casa do Conto relevam também uma relação entre publicação e espaço, na medida em que foram tendo como base a sucessão de páginas de um livro.

Por outro lado, a conferência *R2, Personal Views* realizou-se a convite de Andrew Howard nas instalações da Escola Superior de Artes e Design de Matosinhos, em março de 2013. Analisámos pela primeira vez e de forma sistemática o percurso percorrido, o nosso presente e futuro. A proposta passava por apresentar o trabalho desenvolvido através de uma perspetiva mais pessoal, quase auto biográfica, apresentando-se os primeiros projetos, seguindo-se uma contextualização sobre os trabalhos mais recentes e um apontamento sobre o futuro. Numa abordagem de pendor mais político, apresentámos o vídeo auto iniciado que reflete sobre o contexto atual, inspirada na *gaffe* protocolar ocorrida a 5 de outubro 2012, quando o Presidente da República içou a bandeira nacional ao contrário.

É também neste ano que mudámos definitivamente o atelier para a Rua de Gestaçô, paralela à Rua de Meinedo.

Em 2014 importa relevar o workshop *Identités Découvertes* que decorreu na *École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne*, em fevereiro de 2014, no qual desenvolvemos uma proposta que pretendia subverter o universo referencial comum a este tipo de áreas e conceitos, partindo da ideia de interpretação aplicada à arquitetura e ao espaço.

Quisemos explorar com os estudantes o lado especulativo da criação, da intuição individual e pretendíamos que as ideias fossem discutidas e exploradas sem barreiras. Tal como refere Peter Bil'ak (*apud* Sueda, 2008): «I suppose most creative work is by its very definition speculative. It is formed on a basis of incomplete information, involves intuition, and explores new areas, which means it also runs the risk of not always delivering what it promises. So yes, I do think I engage in the creative process with slightly unpredictable results».

Pretendíamos que o designer não tivesse o edifício como referência, apenas um conjunto de emoções e algumas características obtidas a partir da vivência de um espaço, de forma a que fosse possível pensar um edifício a partir de uma outra perspetiva. O objetivo passava também por perceber como se operacionaliza esta relação quando não existe uma imagem do edifício, mas sim uma descrição.

Em termos práticos fornecemos aos alunos uma descrição oral de um só edifício, feita pelo crítico e arquiteto André Tavares (que não desenhou o projeto), não se relevando o autor original, nome ou função do edifício, a sua imagem, tipo de abordagem ou forma. Apenas com base na descrição oral dos espaços e envolvência os estudantes desenvolveram um projeto no qual tentavam encontrar uma identidade possível e criar uma pequena publicação que traduzia a investigação realizada.

No último dia do *workshop* os estudantes apresentaram o seu percurso e as suas propostas de identidade gráfica e de publicação. No final desta apresentação expusemos uma outra perspectiva oral sobre aquele espaço através de uma gravação do arquiteto Eduardo Souto de Moura, autor do projeto, que dava conta da perspectiva de quem o projetou. De seguida, confrontámos as propostas com a descrição de Souto de Moura e iniciou-se um debate, sendo que só no final desse momento mostrámos imagens e concretizações do projeto fornecidas pelo atelier Souto Moura Arquitectos. Neste debate foi interessante perceber os pontos comuns e verificar que alguns alunos sentiram necessidade de representar graficamente o edifício que tinham imaginado, enquanto outros tendo-se focado no texto e no discurso, basearam-se nestes para as suas propostas de identidade. Consideramos também interessante o facto de todas as fases do *workshop* terem sido marcadas por uma forte intensidade, desde a primeira conversa ao processo de especulação gráfica a vontade de descobrir e de perceber onde se encontravam pontos comuns e dissonâncias.

O edifício escolhido — a *Casa do Cinema* — foi projetada pelo arquiteto Eduardo Souto de Moura para albergar a coleção Manoel de Oliveira, um espaço que nunca chegou a ser ocupado e que se encontra em estado de degradação desde a sua inauguração em 2003. A pertinência relativamente à procura de uma identidade é atual face à proposta lançada aos alunos, uma vez que o conteúdo que desencadeou a construção do edifício nunca fará parte do seu interior, visto que o espólio de Manoel de Oliveira fará parte integrante da coleção do Museu Serralves, obra do arquiteto Álvaro Siza Vieira.

2.4.2 Projetos comissionados

Vai com Deus (setembro, 2008)

Vai com Deus foi uma intervenção tipográfica que esteve patente de setembro de 2008 a abril de 2009, na fachada da Ermida da Nossa Senhora da Conceição, em Belém (Lisboa), que havia reaberto nesse ano como espaço de arte após décadas de interregno, em que não exercia a função inicial de local de culto religioso. Este projeto marca uma nova etapa no nosso percurso e assinala o início do período *Para além das fronteiras, 2008–2013*.

Com intuito de captar novos públicos e valorizar o edifício, Eduardo Fernandes, diretor do espaço renovado, contactou-nos com vista ao desenvolvimento de um projeto na sua fachada. O programa era lato e carecia de definição.

Iniciámos a nossa intervenção com uma recolha *in loco* da opinião de vários visitantes para perceber como o espaço era percecionado. Este levantamento reforçou a nossa ideia inicial de relacionar o passado e o presente, ou seja, a função religiosa e a função cultural da capela. O seu propósito original levou-nos a recolher uma série de ditos e provérbios populares referentes a Deus proferidos mecanicamente no dia-a-dia, que materializámos posteriormente na parede. Procurámos essencialmente expressões que se encontravam cristalizadas na língua portuguesa pela sua repetição ao longo do tempo. Compusemo-las criando variações e texturas diferentes na mancha gráfica, permitindo a personalização das frases.

Pela sua tridimensionalidade e variação de escala, a leitura dos ditos é conseguida a diferentes ritmos ao longo do dia e de acordo com a luz, uma vez que a intensidade e o recorte das letras criava diferentes momentos.

Este projeto será abordado com mais detalhe na secção referente aos Estudos de Caso.

Arriscar o Real, 2009 (junho, 2009)

A exposição *Arriscar o Real*, patente no Museu Coleção Berardo em 2009, incluía obras de Dan Flavin, Donald Judd, Bruce Nauman, Caetano Dias, Richard Serra e outros artistas que se debruçaram sobre a mimese da realidade e a transformaram num paradoxo. Dividida em três secções com espaços correspondentes, o conceito chave girava em torno do significado do real e da figura no espaço.

Fomos convidados pelo curador Larys Frogier, e pelo diretor do museu Jean-François Chougnat, para fazer o design desta exposição temporária e incentivados a intervir de uma forma mais expressiva no Museu. Nas galerias do piso -1, a tipografia, normalmente associada a um suporte bidimensional, materializou-se num objeto tridimensional, formando o título em grande escala (aproximadamente 12 metros), permitindo que o público se sentasse



Intervenção tipográfica
Vai com Deus na fachada
da Ermida da Nossa
Senhora da Conceição
(Lisboa, setembro de 2008).

nas letras e as usasse como banco e/ou mesa. Em termos tipográficos, e nesta linha de ideias, optámos por desenvolver um tipo de letra que personalizasse os títulos na parede e fosse ao mesmo tempo tridimensional mas simples de construir, dados os prazos do projeto.

A cor foi um recurso gráfico importante pois foi através dela que se orientou o percurso do público na exposição. O impacto da cor vermelha do *hall* de entrada sobre o visitante vai sendo atenuado através do recurso a tons de cinzento, aplicados nas diferentes secções da exposição. O percurso do visitante evolui do tom mais escuro para o mais claro.

Este projeto será abordado com mais detalhe na secção referente aos Estudos de Caso.

Almada Negreiros (agosto, 2009)

Em 2009, no âmbito da Bienal Experimenta Design, o Centro de Estudos Multidisciplinares Ernesto de Sousa (CEMES), em parceria com a ESAD de Matosinhos, apresentou o projeto tangencial *O que é Urgente Mostrar*. A exposição resultante esteve patente de 9 de setembro a 8 de novembro de 2009 no *Lounging Space* da Bienal, no Palácio Braamcamp, em Lisboa.

Para participar no projeto, o curador José Manuel Bártolo convidou nove designers portugueses⁵⁸, questionando-os acerca das «motivações que os mobilizam, das preocupações que os motivam e das mensagens que sentem urgência em comunicar» (Ernesto de Sousa [em linha], 2009). O desafio passava por, partindo da coleção de cartazes do espólio de Ernesto de Sousa⁵⁹ (e das mensagens culturais, sociais e políticas por eles veiculadas), escolher um cartaz e através dessa escolha afirmarem o que é era urgente mostrar, criando um cartaz que veiculasse a mensagem escolhida. O programa de desenho definia o formato e a técnica de impressão (*offset*).

Durante a fase de pesquisa encontramos no espólio de Ernesto de Sousa um cartaz de Fernando Calhau intitulado *Quando nasci as frases que não-de salvar a humanidade* (1969), criado sob proposta de Ernesto de Sousa para *Nós Não Estamos Algures*. Neste suporte podiam ler-se duas frases de Almada Negreiros retiradas do livro *A invenção do dia claro*: «Quando eu nasci, as frases que não-de salvar a humanidade já estavam todas escritas. Só faltava uma coisa — salvar a humanidade» e «Há sistemas para todas as coisas que nos ajudam a saber amar. Só não há sistemas para saber amar».

⁵⁸ Aurelindo Jaime Ceia, Barbara Says..., Braço de Ferro, Diogo Vilar, Drop, Mário Moura, Martino&Jaña, Paulo T. Silva e R2.

⁵⁹ Ernesto de Sousa (1921–1988) foi um artista plástico, cineasta, ensaísta, comissário de exposições, crítico e professor português. O seu espólio conta com mais de 600 cartazes que documentam um período determinante da criação artística contemporânea e dos processos de transformação social e política que tiveram lugar, em Portugal e no Mundo, entre as décadas de 1960 e 1980.



Exposição *Arriscar o Real* (Museu Coleção Berardo, junho de 2009).

Tipo de letra feito a partir de letras escantilhão de metal, adquiridas numa loja de ferragens no Porto.



A reprodução fotográfica da maquete dos livros ficou a cargo de Rita Burmester sob direção dos R2. Para além das letras de escantilhão utilizaram-se também os tipos de letra *Futura Bold* (Bitstream), *Neutraface Slab* (House Industries) e *Fannon* (Storm Type Foundry).

Cartaz *Almada Negreiros* desenhado para o exposição tangencial *O que é Urgente Mostrar* (Experimenta Design, 2009).



Escola Secundária e Conservatório de Música Quinta das Flores (outubro, 2010)

Uma obra a cargo da empresa Parque Escolar E.P.E., levada a cabo no âmbito do programa de modernização das escolas secundárias do país promovido pelo Governo Português, que previa a construção de um único edifício para albergar a Escola Secundária Quinta das Flores e a Escola Artística do Conservatório de Música de Coimbra. O edifício foi construído em 1983, segundo tipologia pavilhonar de base técnica (projeto tipo), originalmente constituído por cinco blocos (Batista, 2003). A par da melhoria das condições de uso, gestão e manutenção, procedeu-se à reorganização global do espaço da escola e à sua ampliação de modo a permitir a instalação do Conservatório de Música de Coimbra. A pedido de João Paulo dos Santos, responsável pelo projeto de arquitetura, desenvolvemos o sistema de sinalética.

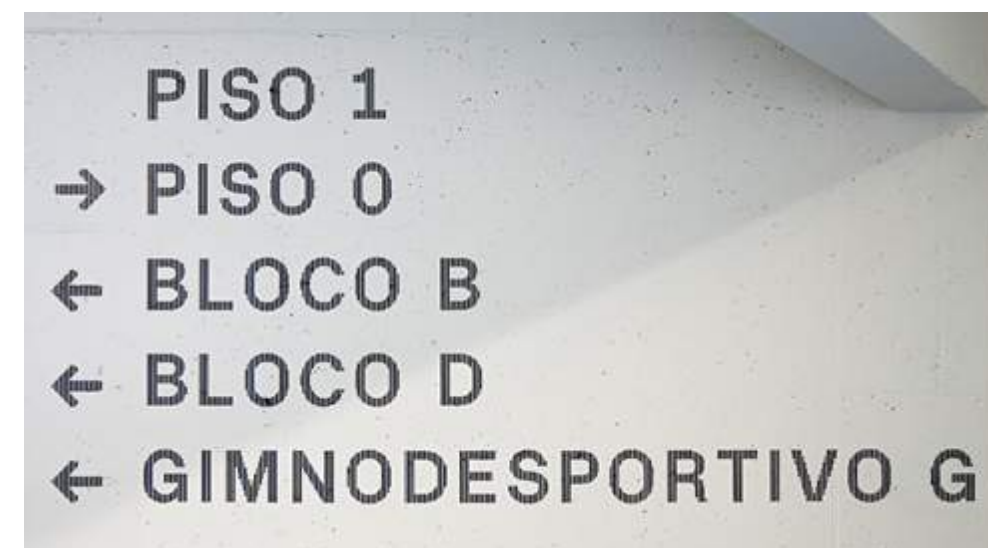
O programa de desenho incluía a criação de um sistema de sinalética identitário e funcional, de baixo custo de produção e integrado com a nova arquitetura do edifício. Dado que no *campus* escolar viria a existir também um conservatório de música, decidimos que a relação entre o edifício e a música seria o ponto de partida para o projeto, impulsionando o conceito. Inspirados tanto na representação de ondas de áudio como nas linhas repetidas (alusivas à verticalidade da fachada do edifício), criámos um tipo de letra de raiz e uma série de pictogramas compostos por linhas verticais que evocassem a representação visual do som.

A ideia da intensidade sonora foi implementada enquanto factor distintivo nos vários andares do edifício: nos pisos superiores as linhas têm mais peso e, por consequência, o mesmo acontece nos caracteres e pictogramas. Este efeito foi obtido através da compressão do espaço entre as linhas verticais. Por outro lado, o padrão produzido representa a dicotomia entre silêncio e som, estando integradas no conceito geral da proposta. O volume dos espaços do edifício e os seus corredores implicaram uma preocupação a nível tipográfico⁶¹ que enquadrasse uma apropriação do tamanho deste em termos de escala.

Todo o sistema de sinalética foi construído em apenas dois meses e com um orçamento baixo. A falta de fundos foi ultrapassada pela utilização de técnicas simples e pouco dispendiosas, utilizando-se *stencils* para aplicar a tinta preta diretamente nas paredes.

⁶¹ O tipo de letra foi desenhado em colaboração com Sebastian Fischer, nosso colaborador à altura.

Sistema de sinalética
desenhado para a Escola
Secundária e Conservatório
de Música Quinta das Flores
(Coimbra, outubro de 2010).



São João do Porto (maio, 2011)

A pedido da Câmara Municipal do Porto criámos a identidade visual para a festa de S. João, santo Padroeiro da cidade. Desenvolvemos um conceito que não elegia um elemento caracterizante, já que tínhamos realizado uma pesquisa em que recolhemos vários símbolos com igual peso junto da população. A faceta emocional deste projeto é muito forte, porque se trata de uma festa popular que sempre teve muita adesão junto dos portuenses.

Para este sistema de identificação criámos um tipo de letra original, não serifada e geométrica, em caixa alta, constituída por várias versões (cheio, contorno e vários contornos), e um conjunto de símbolos que representam esta festa na cidade do Porto (balões de papel, manjerico, fogos de artifício e martelos) desenhados com a mesma métrica e espírito da fonte. Relativamente aos símbolos, utilizámos o sistema de cores da quadricro-

mia (CMYK) de forma a podermos explorar a sobreposição dos símbolos e das letras em cores diferentes, originando-se assim novas cores de forma a conferir mais vivacidade ao projeto com o objetivo de aproximar a identidade da ideia de festa popular. A identidade foi também pensada para ser desenvolvida com recurso às novas tecnologias, sendo que criámos uma aplicação informática — programada por Tiago Martins, então nosso aluno no curso de Design e Multimédia — capaz de gerar diferentes padrões, formas e logótipos, a serem utilizados pelos designers que fossem aplicando a imagem nas festividades dos anos seguintes. Um sistema aberto que permitisse, através dos elementos criados, gerar múltiplas imagens sem que se perdesse a continuidade necessária à identificação do evento.



Alguns dos símbolos e tipo de letra desenhados para a identidade visual do São João do Porto (maio de 2011).

Eduardo Souto Moura — Concursos (1979–2010) (junho, 2011)

A exposição *Eduardo Souto Moura — Concursos (1979–2010)*, comissariada pelo arquiteto Francisco Barata (Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto) e pelo arquiteto André Campos (Souto Moura Arquitetos), foi dedicada a projetos do arquiteto desenvolvidos para competições, e teve como intuito dar a conhecer o trabalho por detrás destes projetos que compaginam não só os edifícios conhecidos mas também outros que nunca foram construídos. A mostra esteve patente de 9 de junho a 9 de setembro de 2011 no interior e exterior da sala de exposições da FAUP.

Para este projeto tínhamos em mãos duas tipologias de dados distintas: uma que se aproximava de uma espécie de listagem e os estudos de caso, sendo que os primeiros poderiam ser apresentados de forma mais superficial e os segundo mais detalhadamente. Por forma a dar a conhecer a quantidade de concursos desenhámos 50 painéis que mostravam um conjunto de imagens-chave e dados importantes de cada um dos projetos a concurso, expostos no corredor exterior da sala de exposições. Em contraste, no interior procurámos evocar uma atmosfera mais intimista e absorvente: desenhámos um papel de parede massivo, composto por imagens a preto e branco dos cadernos de esboço do arquiteto; e, no centro da sala, colocámos armários — idealizados por Eduardo Souto de Moura — sendo que cada um representava um caso de estudo. Os visitantes podiam abrir as gavetas e aceder à informação.

Este projeto será abordado com mais detalhe na secção referente aos Estudos de Caso.

Casa do Conto (junho, 2011)

A Casa do Conto é uma casa burguesa do século XIX restaurada como hotel de charme, situada num bairro emergente no centro do Porto. Em 2009, a dias da sua inauguração, deu-se um incêndio que destruiu parte do edifício, incluindo os tetos de madeira e as molduras de gesso decorativas, significando uma grande perda cultural.

Já em 2011, aquando da fase de reconstrução, foi-nos solicitada uma reinterpretação dos figuras em estuque existentes no vários quartos e áreas comuns da residência. Não fazendo para nós sentido reproduzir as mesmas figuras num outro material, enveredámos por uma solução tipográfica de nível estrutural. Em termos conceptuais considerámos interessante que cada teto funcionasse como um conto — uma página de um livro —, aludindo ao nome do edifício: Casa do Conto. Os textos foram escritos por autores familiarizados com o espaço, tendo sido cada um deles atribuído a uma divisão.

Este projeto será abordado com mais detalhe na secção referente aos Estudos de Caso.



Exposição Eduardo Souto Moura — Concursos (1979–2010), comissariada pelo arquitetos Francisco Barata e André Campos (junho de 2011).



Intervenção tipográfica na Casa do Conto (junho de 2011).

Reason-and-Madness (dezembro, 2011)

«Them-and-us: the chemical formula for most of the divisiveness and alienation in the history of the world. You can find Them-and-Us thinking everywhere. (...) One side from the cold north, the other from the warmth south: one side from Africa, one side from Europe. Or to put another way: two posters making one poster. In the act of creation, difference is simultaneously highlighted and dissolved.»

Adrien Shaughnessy, 2010

Com curadoria de Noel Pretorius e Richard Hart, o objetivo da exposição *Them-and-Us* era explorar as semelhanças e diferenças entre as visões e estética do primeiro e do terceiro mundo — Europa e África —, unindo 40 artistas, designers, ilustradores e fotógrafos (20 de descendência europeia e 20 de naturalidade africana). Os participantes foram convidados a formar pares com profissionais provenientes do outro continente e discutir ideias relacionadas com um subtema escolhido (de uma seleção de 20⁶²), com o objetivo de desenhar um cartaz. O montante arrecadado com a venda dos cartazes e da publicação resultante da exposição revertia na totalidade a favor da Amnistia Internacional.

Para este cartaz escolhemos, de entre as propostas dos curadores, o subtema *Reason and Madness* (Razão e Loucura), sendo que formamos par com o designer Brandt Bones, diretor do estúdio *Jupiter Drawing Room* (Cape Town, África do Sul).

Quisemos explorar as duas perspectivas e perceber o que é, e o que pode ser considerado ‘loucura’ em diferentes contextos. Tentámos também reforçar as diferenças culturais presentes nas diferentes partes do mundo, jogando com o conceito de relatividade cultural. A nossa reflexão centrou-se nas diferentes perspectivas: de ‘um’ olhar para o ‘outro’ e deste olhar para si próprio.

Aquando da fase processual buscámos inspiração em escritos sobre os temas, sendo que recolhemos duas frases que nos inspiraram⁶³: «Reason alone guide me. They’ve given me no other guide. Do I light myself up in vain? Only she enlightens me», de Fernando Pessoa (tradução de versos do poema *Guia-me a Só a Razão*⁶⁴); e «Has anyone already sensed madness suddenly clothing our body? And assuming the form of objects? Yes. And



Reason is as reason does,
cartaz da autoria de Brandt
Bones, rdiretor do estúdio
Jupiter Drawign Room.

⁶² A lista de subtemas incluía as seguintes dicotomias: Big-and-Small, Buy-and-Sell, Clean-and-Dirty, Give-and-Take, Heal-and-Hurt, Here-and-There, In-and-Out, Laugh-and-Cry, Life-and-Death, Light-and-Dark, Love-and-Hate, More-and-Less, Pull-and-Push, Reason-and-Madness, Rich-and-Poor, Saint-and-Sinner, Sickness-and-Health, Smart-and-Stupid, Up-and-Down e Weak-and-Strong.

⁶³ Frases constantes na troca de emails levada a cabo entre a R2 e o designer Brandt Bones por ocasião do processo de desenho dos cartazes para a exposição.

⁶⁴ «Guia-me só a razão./ Não me deram mais guia./ Alumia-me em vão?/ Só ela me alumia.»

hurling lightning bolts trough our thoughts? That too. And sometimes feeling like the end? Exactly. Only you madness, are capable of transforming the world as many times as is necessary for individual eyes. (...) Only you can make sense of so many different rationales that must co-exist», de Almada Negreiros (tradução de versos do poema *Reconhecimento à Loucura*⁶⁵).

Este projeto pode ser lido de duas formas distintas, questionando-se onde reside a ‘loucura’ no discurso único e no plural. A representação desta ideia é feita recorrendo-se aos elementos gráficos da banda desenhada. Desenvolvemos uma imagem com dois níveis de leitura: num primeiro estabelecia-se o confronto entre dois balões de banda desenhada que evocam vozes; e, num segundo momento, mais propriamente no elemento que liga o balão à boca da personagem⁶⁶, tentámos dar a entender dois tipos de discurso: um consistente e único, e outro composto por vários diálogos paralelos — este último seria o representativo da ‘loucura’. Por outro lado, neste contexto e pela forma como estão colocados os balões, podemos também remeter para uma leitura diferente que se prende com a estranheza de um discurso único e constante, que não se questiona, racional e unidirecional. Assim, mobilizámos essa metáfora e utilizámos um signo universal que permitisse um denominador comum em termos comunicacionais.

Evocando a ideia de um duplo olhar — da Europa para África e da África para África —, de duas direções e de dois continentes, no suporte vê-se um balão disposto num nível superior a outro, significando, eventualmente, que aqui a razão estará acima da loucura e da irracionalidade. No entanto é possível inverter o sentido do cartaz e alterar completamente o seu significado. Esta inversão é identificável por duas iniciais, os únicos elementos tipográficos utilizados no cartaz — ‘R’ (de *Reason*) e ‘M’ (de *Madness*). Ou seja, o cartaz funcionaria mesmo que colocado em diferentes sentidos, permitindo a produção de uma série de dois.

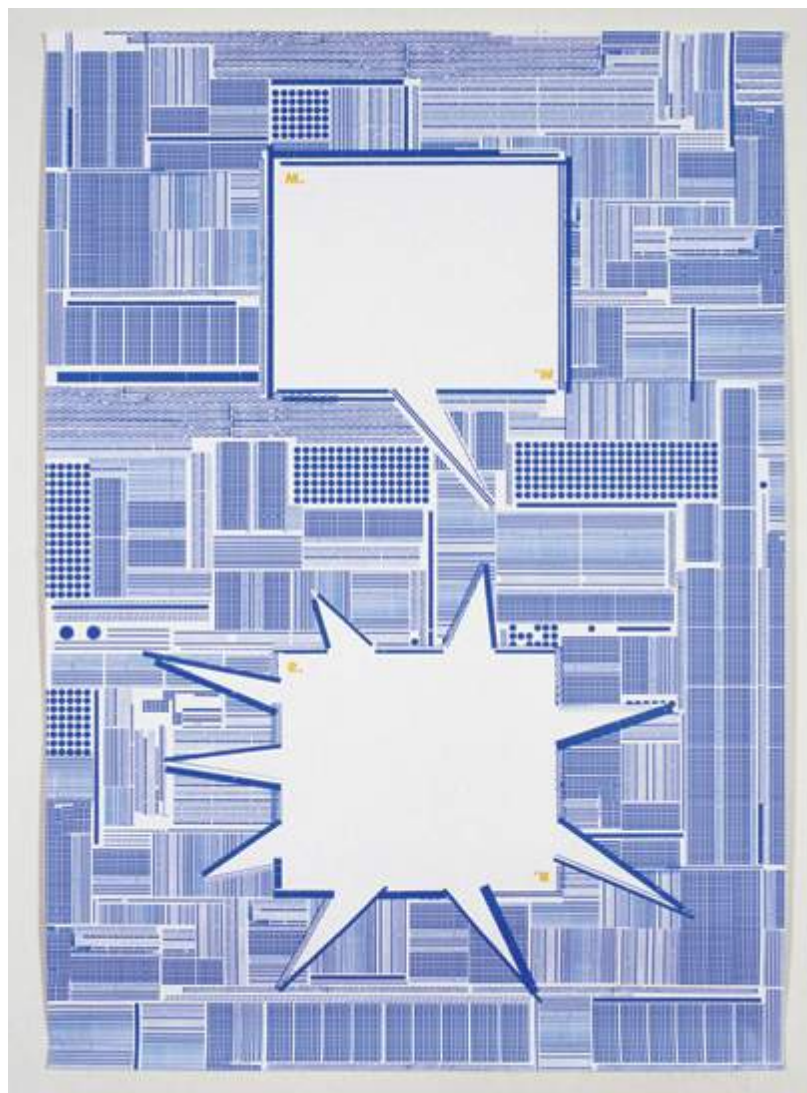
Ao nível formal recorremos à utilização de imagens de peças tipográficas compostas de forma a criar uma malha que se relaciona com a ideia de representação de um território — neste caso, abstrato — pelos seus indivíduos. Ao nível compositivo optámos por criar um contraste entre uma ocupação generalizada e dois espaços em branco que permitisse que estes funcionassem enquanto área de reflexão. O cartaz foi resolvido recorrendo à imagem, em parte devido também às barreiras linguísticas já

⁶⁵ «Já alguém sentiu a loucura / vestir de repente o nosso corpo? / Já. / E tomar a forma dos objectos? / Sim. / E acender relâmpagos no pensamento? / Também. / E às vezes parecer ser o fim? / Exactamente. (...) / Tu Só, loucura, és capaz de transformar o mundo tantas vezes quantas sejam as necessárias para olhos individuais / Só tu és capaz de fazer que tenham razão tantas razões que hão-de viver juntas».

⁶⁶ Em termos terminológicos, o elemento em questão é comumente conhecido como ‘pointer’ ou ‘tail’ (Lee, 1978).

que era importante para nós conseguir trabalhar sem colocação de texto mas, ao mesmo tempo, basear o desenho em elementos tipográficos, que não o alfabeto propriamente dito mas relacionados com este. Em termos cromáticos estávamos condicionados ao azul e amarelo (cores da bandeira da União Europeia) e ao vermelho e verde (cores Pan-Africanas).

A referência ao trabalho de Paulo de Cantos — que pretendemos homenagear, em certa medida — está presente no uso dos materiais gráficos e elementos tipográficos que são utilizados como componentes para a construção da ilustração.



Reason-and-Madness, cartaz desenhado para a exposição *Them-and-Us* (dezembro de 2011).

Anos 1980 (janeiro, 2012)

Anos 1980 é um livro editado pela associação Circo de Ideias. A publicação propõe uma reflexão sobre o impacto da arquitetura portuguesa na década de 1980 através da discussão que teve lugar em 2007 entre o historiador Paulo Varela Gomes e o arquiteto Jorge Figueira no Clube Literário do Porto. Das Torres das Amoreiras (de Tomás Taveira) à reconstrução do Chiado

(de Álvaro Siza), as várias arquiteturas dos anos 1980 foram debatidas num balanço crítico em torno de questões deixadas em aberto.

Para o design desta publicação propusemos um ambiente gráfico que evocasse os anos 1980. Os títulos foram compostos no tipo de letra *Didot* de forma não linear. Separámos as letras por diferentes linhas de base, referenciando o pós-estruturalismo no Design Gráfico explorado no departamento de design da Cranbrook Academy of Art, de 1971 a 1995 (período sob coordenação de Katherine McCoy). Os textos foram compostos em *Didot*, em *Dada* e em *Akkurat Mono*. Em termos cromáticos usámos um *degradé* na contracapa e na lombada — obtido em fase de produção — e durante o processo de impressão trocámos as chapas correspondentes a cada cor da quadricromia quatro vezes, resultando em cinco capas com gradientes distintos.

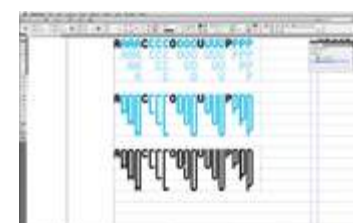


Contra-capa do livro *Anos 1980* (janeiro de 2012).

Respect for Architecture (agosto, 2012)

Exposição organizada pela OA-SRN, com curadoria dos arquitetos Ana Neto Vieira e Luís Tavares Pereira, esteve patente de 5 de setembro a 5 de outubro, no Palácio da Bolsa, Aeroporto do Porto e carruagens e estações do Metro do Porto. A exposição selecionou 20 obras de arquitetura desenvolvidas em espaços de oferta turística da cidade do Porto e teve como objetivo chamar a atenção para boas práticas ao nível do respeito e da preservação da qualidade arquitetónica. Neste contexto desenhámos um mapa-roteiro das 20 obras selecionadas com uma tiragem de 10 mil exemplares e com distribuição em vários locais da cidade do Porto.

O tipo de letra desenhado para este projeto foi inspirado no desenho de uma fonte modular criada na década de 1920 em Itália, sendo o seu autor desconhecido: a *Fregio Mecano* (Devroye, s. d.). Desenvolvemos a *R2 Mecano* — um tipo de letra modular e monoespacejado, que permite expansão das letras individualmente de forma a que estas ocupem várias colunas quando se repetem em posições imediatamente inferiores, uma evocação à relação da arquitetura e do seu impacto na cidade. O processo de ‘expansão’ das letras foi automatizado com recurso a um *script* de *Adobe InDesign* criado por um aluno nosso do curso de Mestrado Design e Multimédia da FCTUC, Tiago Martins.



Processo de ‘expansão’ das letras, automatizado com recurso a um *script* de *Adobe InDesign*.

A este propósito assinalamos o comentário de Luís Tavares Pereira, um dos curadores da exposição, deixado no perfil do Facebook da R2: «Great work! Combines visual dynamics, a sense of play (try writing with it, and you'll see how much fun you get) and a deeper and unsuspected connection between the words, sounds and meanings in the text».



Cartaz *Respect for Architecture* (OA-SRN, agosto de 2012).



Logo desenhado para o projeto cultural internacional *House on Fire* (dezembro de 2012).

House on Fire (dezembro, 2012)

O *House on Fire* é um projeto cultural internacional formado com o intuito de promover a cooperação e colaboração artística. Reunindo uma rede de programação e produção apresentada em dez teatros e festivais europeus, pretendia desenvolver uma série de atividades culturais até 2017, com foco em aspetos temáticos, políticos e documentais das artes performativas contemporâneas.

Neste projeto quisemos explorar a ideia de emergência, também reforçada pelo nome *House on Fire*, fazendo uso de uma seta vermelha normalmente utilizada para indicar saídas de emergência. Ao mesmo tempo esta seta, colocada na vertical, aludia a um telhado. A solução final resultou dessa coincidência formal, em que a seta (telhado) e as três palavras — divididas por três linhas compostas com o tipo de letra *Flama Condensed*, em caixa alta (edifício) —, formam um bloco que evoca a mancha de uma ‘casa’ com telhado de duas águas.

Em termos tipográficos procurávamos um tipo de letra condensado que referenciasse os sinais e mensagem de emergência e consolidassem formalmente a mancha da casa. A fonte *Flama* foi escolhida porque é de fácil leitura em textos de dimensão reduzida.

Jornal Arquitectos (janeiro, 2013)

Em maio de 2012 a Ordem dos Arquitectos abriu um concurso aos seus membros com vista à seleção da nova equipa editorial⁶⁸ do *Jornal Arquitectos* (J-A) encarregue da produção dos números 246 a 252, a editar em 2013 e 2014.

A equipa, coordenada pelos arquitetos André Tavares e Diogo Seixas Lopes (respetivamente Diretor e Diretor Adjunto da publicação), e para a qual fomos instados a contribuir ao nível do design, propunha uma linha editorial ancorada na observação e reação crítica à realidade portuguesa contemporânea, sugerindo uma estratégia baseada na redação de textos com carácter jornalístico, mais próximos da reportagem. Para além dos diretores, a equipa de redação era constituída por nove arquitetos e três fotógrafos com trabalho reconhecido.

Um dos fatores relevantes do programa de concurso era um corte muito significativo no orçamento da revista. A opção editorial de imprimir toda a revista a preto num papel leve e mais económico foi estabelecida diretamente entre a direção da revista, a R2 e a gráfica. A preferência permitia uma economia relativa nos custos, principalmente devido à redução

⁶⁸ O J-A, publicado desde 1981, tem uma direção editorial independente dos órgãos diretivos da Ordem e desde 2005 a escolha dessa direção é feita por concurso.

do peso da revista, já que o custo de expedição dos 13 mil exemplares por correio é uma das componentes mais valorizadas em sede de orçamento. Contudo, a escolha do preto e do branco obrigava a uma disciplina na produção de imagens específicas e à reintrodução de uma estética cada vez mais ausente na divulgação e debate de arquitetura. Rapidamente se tornou claro que esta opção não era apenas (nem particularmente) estritamente económica, mas sim de construção de argumentos claros e de estratégias de comunicação drásticas, em consonância com a linha editorial que se queria adotar. Sabendo-se os resultados do concurso, em setembro de 2012, e após produção dos primeiros textos e imagens, foi possível acertar a expressão gráfica de acordo com as opções de materiais tomadas em conjunto com a gráfica ainda na fase concursal. Essa coerência levou à estabilização de um modelo seguro logo desde o primeiro número, correspondente ao trimestre de janeiro–abril de 2013.

Em termos de conceito gráfico pretendíamos que este fosse afirmativo e despretensioso, situando-se entre uma abordagem de manifesto e a de publicação de arquitetura. A exploração dos contrastes entre os tamanhos, títulos, subtítulos, texto corrido e legendas tiveram como referência o Estilo Internacional Suíço e as composições de livros mais clássicas, já que fizemos uso de uma grelha rigorosa que desenhámos para o efeito. A grelha serviu para estruturar textos, imagens e as relações entre os elementos, onde confrontamos composições assimétricas com um eixo central marcado pelo capítulo e numeração da página.

Para os títulos utilizámos a *Plaque Découpée Universelle* (PDU) por ser um escantilhão universal a partir do qual é possível desenhar todas as letras do alfabeto, em caixa baixa e alta, números, acentuação e sinais de pontuação. Patentada em 1876 por Joseph David (EUA), a PDU foi apresentada com sucesso durante a Exposição Universal de 1878 em Paris, e desde então tem sido alvo de diversas adaptações. A mais recente exploração das liberdades e restrições que a grelha do escantilhão oferece foi desenvolvida pelo designer belga Dries Wiewauters que se interessou pela letra na sequência do ensaio de Eric Kindel *The 'Plaque Découpée Universelle': a geometric sanserif in 1870s Paris*, publicado em 2007 no número 7 da revista *Typography Paper*. Na sequência, Wiewauters criou em 2010 a fonte tipográfica PDU, publicada pela editora britânica *Colophon*. A universalidade da PDU e a sua geometria precisa são características partilhadas com a arquitetura, estabelecendo-se mais um paralelismo entre o design gráfico e a arquitetura, relação que o próprio J-A pretendia enaltecer.



Jornal Arquitectos (Ordem dos Arquitectos, janeiro de 2013).

Para os textos o tipo utilizado é a *Antwerp*, da autoria de Henrik Kubel e publicada pela *A2-Type* (Londres). Esta fonte segue algumas características de tipografia do século XVI e o seu desenho contemporâneo resultou do estudo de letras em exposição no Museu Platin-Moretus, em Antuérpia, daí o seu nome. Este tipo de letra procura ser simultaneamente confortável tanto para leitura impressa como para em ecrã e foi desenhado para cinco tamanhos diferentes, para além de uma versão com itálicos bem pronunciados, salientando a atenção conferida a cada detalhe.

Para as informações complementares, subtítulos, numerações e legendas foi utilizada o tipo de letra *Regular* também desenhado por Henrik Kubel. Trata-se de uma fonte inspirada nos tipos de metal de várias fontes modernas desenhadas por Paul Renner. A racionalidade deste tipo de letra não serifado oferece ao leitor a legibilidade que a *PDU* não tem em tamanhos pequenos.

Collecting Collections and Concepts (agosto, 2013)

Este livro é uma enciclopédia visual e escrita que reúne os projetos exibidos na exposição homónima comissariada por Paulo Mendes no âmbito da programação da *Guimarães 2012 – Capital Europeia da Cultura*, bem como textos escritos por um coletivo alargado de autores pertencentes às mais diversas áreas do saber e do conhecimento. O projeto foi desenvolvido a partir de um processo de compilação de obras que integram algumas das coleções institucionais públicas e privadas portuguesas, bem como através do convite a artistas portugueses e internacionais para participar e produzir novos trabalhos para esta exposição⁶⁹.

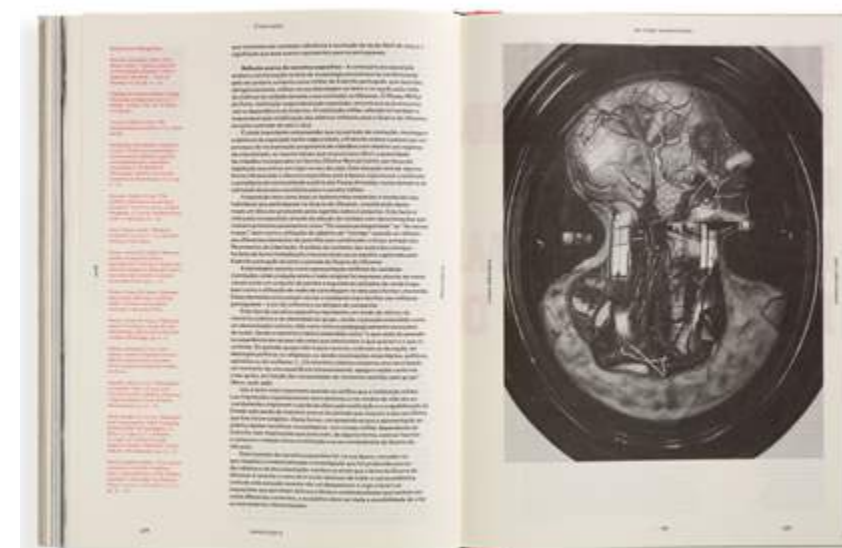
Fomos contactados pelo comissário da exposição no final de julho de 2012 com o objetivo de desenharmos um livro a partir da exposição que havia inaugurado em março desse mesmo ano. Tratava-se de uma publicação bilingue que, para além dos conteúdos da exposição, iria incluir novos conteúdos elaborados propositadamente.

Paulo Mendes acompanhou de perto o trabalho que se desenvolveu a partir de uma partilha de ideias e perspectivas que durou aproximadamente um ano. O ponto inicial deste processo foi a definição do índice e a forma como os conteúdos deveriam ser apresentados, abandonando-se a organização mais aproximada à da exposição. Por outro lado, explorando-se os recursos disponíveis, todo o conteúdo editorial foi estruturado em estreita colaboração com o projeto gráfico.

⁶⁹ Nesta exposição estiveram patentes obras de 38 artistas distribuídas pelos 2500 m² da antiga fábrica têxtil *Asa*. Os artistas presentes foram: A kills B, André Alves, António Caramelo, António Rego, Arlindo Silva, Chen Chieh-Jen (Taiwan), Cristina Mateus, Eduardo Matos, Fernando Brízio, Fernando José Pereira, Harun Farocki (República Checa), Hugo Canoilas, Jack Strange (Reino Unido), João Marçal, João Maria Gusmão + Pedro Paiva, João Tabarra, Jonny Trunk (Reino Unido), Luís Ribeiro, Luiza Baldan (Brasil), Mafalda Santos, Maile Colbert (EUA), Manuel Santos Maia, Marçal dos Campos, Mariana Pestana, Miguel Leal, Miguel Lucas Mendes, Miguel Palma, Nuno Ramalho, Nuno Sousa Vieira, P28/Contentores, Paulo Catrica, Pedro Cabral Santos, Pedro Infante, Pierre Candide (França), Rita Castro Neves, Rui Manuel Vieira e Vanessa Billy (Reino Unido).



Collecting Collections and Concepts (Paulo Mendes, Guimarães 2012 — Capital Europeia da Cultura, agosto de 2013).



Não se trata de um catálogo, mas sim de um livro de arte, e por ter sido elaborado depois da exposição inaugurar, integra os registos fotográficos da mostra. Paulo Mendes tinha procedido a um registo de todo o processo, desde as primeiras visitas ao espaço até à desmontagem, pelo que tinha interesse em juntar esta documentação no livro. Ao mesmo tempo, a publicação apresenta ainda um conjunto de obras adicionais que não estiverem presentes na exposição — os ensaios visuais. Os conteúdos eram portanto muito diversificados, existiam em grande quantidade, compaginando quase um excesso de informação. Por outro lado, em termos tipológicos estes registos eram também muito diferentes, encontrando-se inclusivamente registos informais.

Em termos de composição optou-se por seguir uma vertente mais mecânica, valorizando-se a beleza da máquina, um belo tosco e um belo feio, numa alusão ao espaço onde se realizou a exposição. Era nossa intenção que a composição do texto fosse marcada por características industriais. Os espaços entre letras e o texto justificado lateralmente dão um ar mecânico, com a tipografia⁷⁰, numa escala grande, a ajustar-se aos limites do livro de maneira propositadamente desestruturada e aproximada, com caracteres sóbrios a vermelho sobre um clássico bloco de texto composto com uma fonte serifada e alinhado à esquerda. A composição, independentemente dos elementos que a estruturam, joga com a sua ilegibilidade: as letras são sobrepostas em transparência sobre o texto de fundo em que as palavras e os textos se sobrepõem. No que respeita à composição tipográfica usámos diferentes alinhamentos (à esquerda, ao centro e texto justificado), para traduzir graficamente a riqueza e a diversidade presente nestes conteúdos, sendo que o desafio passava por conferir uma certa unidade ao projeto mobilizando todos estes recursos. Houve simultaneamente uma preocupação de ir ao encontro a conceitos que vimos presentes no discurso curatorial.

O livro tem diferentes momentos que se organizam sequencialmente, ora através de uma lógica cronológica ora por agrupamentos temáticos. Começando com um ensaio visual tipográfico à volta do título — que fixa o leitor no conceito geral e num ponto de partida —, passando para uma secção onde se referencia o espaço da fábrica e o seu contexto industrial.

⁷⁰ Em termos tipográficos releva-se a escolha de um tipo de letra muito caracterizado, em que a estranheza da forma de determinados glifos alternativos, como por exemplo o ‘A’, ‘E’ e os vários ‘R’, evocava a personalidade deste projeto em termos curatoriais. A fonte PDU, baseada num escantilhão universal, oferece grande polivalência formal a partir da sua simplicidade compositiva. A sua geometria precisa é também uma característica partilhada com o mundo industrial. Por outro lado, o tipo de letra *Mistral* compagina uma referência ao léxico visual dos anos 1950, quando tinha usos mais correntes, sendo aqui reenquadrada num contexto cultural.

Depois de uma série de páginas introdutórias sem grande densidade de conteúdos, entramos numa secção de visita à exposição que resulta do registo recolhido por André Cepeda, feito em médio formato, sendo que as suas imagens são levadas às massas de forma a imergir o leitor neste primeiro olhar⁷¹. Considerámos importante centrar todas as imagens deste registo no início de forma a fornecer uma visão geral, um primeiro olhar, sendo as outras imagens da exposição utilizadas para ilustrar os capítulos.

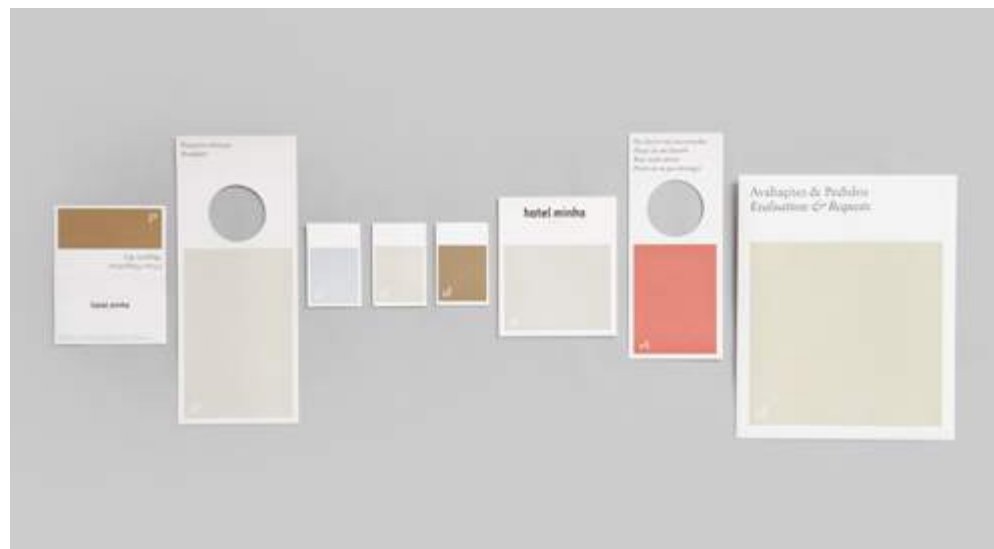
A diversidade e quantidade de informação, um relato exaustivo daquilo que foi a exposição, levou-nos a explorar formatos de grandes dimensões sendo que fizemos estudos de diferentes possibilidades de composição tendo em conta a diversidade de conteúdos, principalmente ao nível das páginas de texto. Dada a qualidade das imagens, a ideia de proporcionar uma imersão, e considerando a distância de cerca de 30 cm entre o livro e o leitor, chegámos a um formato vertical de grandes dimensões 24,5 × 33 cm. Criámos para os textos uma grelha complexa, sendo que pela sua abordagem os momentos de diferentes tipos de conteúdos seriam graficamente visíveis, ou seja, foi através da composição gráfica que criámos os elementos distintivos entre os diferentes discursos. Neste sentido, utilizámos para os textos críticos um papel mate absorvente de cor amarelada que não refletia abundantemente a luz, tornando por isso a leitura dos ensaios mais confortável e referenciando alguma nostalgia. Ao mesmo tempo, o contraste que se pretendeu estabelecer foi reforçado ao nível da gramagem, conotando partes do livro ao panfleto, com uma gramagem menor. A grelha foi concebida para ter um texto principal e notas de rodapé, mas também uma secção lateral com imagens apresentadas em *halftone* e impressas a vermelho (criando um outro nível de leitura), reforçando um lado *low tech*.

Hotel Minho (setembro, 2013)

Localizado em Vila Nova de Cerveira, no norte de Portugal, o Hotel Minho decidiu renovar as suas instalações, bem como toda a sua imagem e comunicação. Foi-nos encomendado um novo conceito de design que refletisse não só o espírito do hotel e da arquitetura do edifício, mas também o carácter da região, sendo que era obrigatório manter o animal simbólico da região, o cervo. Por acreditarmos que um sistema de sinalética não funciona apenas de guia à navegação nos espaços mas também como elemento integrador, era nosso objetivo que a solução de design estreitasse laços entre os hóspedes e o hotel.

⁷¹ Esta exposição foi registada por diferentes fotógrafos — Andreia Páscoa, Blues Photography Studio, David Pereira/ d10photo, João Octávio Peixoto (Fundação Cidade de Guimarães), Paulo Fernando, Sérgio Rolando (Guimarães 2012 — Capital Europeia da Cultura) e Silvana Torrinha — e ainda pelo comissário da exposição o que resultou numa compilação de diversos olhares.

Tendo em conta que a abordagem estética já havia sido decidida pelo arquiteto responsável pela obra e pela decoração dos interiores, tivemos necessidade de adaptar a nossa abordagem gráfica e encontrar uma solução que se harmonizasse com a gama de cores e materiais previamente escolhidos. Foi ainda necessário projetar a sinalética levando em consideração o facto de esta vir a ser aplicada em diferentes materiais — madeira, vidro, mármore e ripas — que obedeciam a uma métrica precisa. Com esse intuito utilizámos o tipo de letra *Capibara*, desenhada pelo holandês Pieter van Rosmalen (2008) e editada pela editora *Bold Monday*. *Capibara* é uma família tipográfica geométrica construída a partir de movimentos horizontais e verticais, uma vez que o edifício é caracterizado por uma certa ortogonalidade. Ao mesmo tempo, esta é uma fonte que consegue escapar à dureza e frieza que caracteriza a maioria dos desenhos geométricos, já que todos os cantos são suavemente arredondados. Por outro lado, e ainda em termos tipográficos, este projeto ecoa as experiências tipográficas do início do século XX levadas a cabo por artistas construtivistas como Theo van Doesburg e H. Th. Wijdeveld.



Identidade visual desenhada para o Hotel Minho: estacionário e sinalética (setembro de 2013).



Marca gráfica pictórica, a simplificação do cervo (símbolo da região) em três posições.

Desenhámos ainda uma marca gráfica pictórica, uma simplificação do cervo (símbolo da região) em três posições distintas, conferindo-lhe movimento e um certo aspeto lúdico. A partir da geometria e proporções do tipo de letra, inserimos os desenhos de formato vetorial no conjunto de caracteres, fazendo com que estes elementos fizessem parte do ficheiro digital da fonte tipográfica. Também fizemos o mesmo exercício gráfico e técnico para o conjunto de pictogramas que usámos no sistema de sinalética. Assim, além da coerência gráfica que procurávamos encontrar entre os pictogramas e a família tipográfica, este sistema tornou a implementação mais rápida e eficaz, permitindo conjugar as palavras às imagens pictóricas cuja escalas e os espaços estavam predeterminados.

Mantivemos a coerência entre sistema de sinalética e a identidade gráfica — cartões, papel timbrado, envelopes, diretórios de quarto, folhetos — por forma a aproximar os hóspedes da entidade.

The Life of Man (setembro, 2013)

Este projeto surgiu a partir de um convite da revista *Esquire* para criar a página de abertura de um artigo intitulado *The Life of Man*, cujo intuito era comemorar o 80.º aniversário da revista, sendo que devíamos interpretar tipograficamente a frase. O artigo dedicava-se ao projeto homónimo de Mark Mann, uma galeria fotográfica que enquadra retratos de 80 cidadãos americanos proeminentes.

Em termos de concretização do projeto, a solução mais óbvia e menos trabalhosa seria optar por uma realização digital, fosse ela vetorial, fotográfica ou de outra natureza. No entanto, à medida que nos envolvemos com o projeto e procurámos retratar os 80 anos da revista — dando forma a uma frase que deveria na sua materialização/composição traduzir inúmeros conceitos como a importância dos feitos daqueles que contribuíram com as suas experiências para criar conteúdos para a revista —, e ao mesmo tempo celebrá-la, sentimos que deveríamos fazer algo que prestasse tributo à publicação. Assim, aquilo que começou como uma imagem no papel, transformou-se numa escultura tipográfica. A tipografia foi ‘impressa’ numa laje de betão com aproximadamente 120 × 170 cm e 400 kg. A escolha de um material perene, maciço e da escala, bem como o processo de design laborioso que o projeto exigiu, reforçam a sua significância, servindo como metáfora à efemeridade. A própria composição do título é recoberta de significado na medida em que o espaço em branco por cima e entre as letras representa o futuro, o seu posicionamento a fundação e a leitura vertical o crescimento.

Em termos tipográficos, utilizámos um tipo de letra usado no design editorial da *Esquire*, o *Graphik Super* —, desenhado por Christian Schwartz.

A materialização do projecto na edição impressa conta com uma fotografia da escultura, enquanto que a versão *mobile* mostra a escultura filmada de diversos ângulos. O vídeo do processo⁷² encontra-se disponível na *Esquire TV*.



Tipografia tridimensional para abertura de artigo intitulado *The Life of Man* (*Esquire*, setembro de 2013).

⁷² O processo de desenvolvimento do protótipo decorreu em cinco fases: (i) o projeto foi desenhado na aplicação *Adobe InDesign*, tal como uma página de revista. Nesta fase a profundidade das letras e o tamanho do protótipo são elementos críticos; (ii) os moldes foram recortados em CNC a partir de um ficheiro digital, formando-se a cofragem, tal como é usual aquando da produção de lajes para edifícios. Usámos madeira da mesma forma que esta é utilizada em cofragens de betão e recorremos a letras de poliestireno de forma a obter informação mais detalhada; (iii) depois da construção da cofragem em madeira, o betão é produzido tendo em consideração o facto de que a sua composição incluir uma quantidade acrescida de cimento, não só porque é necessário ligar bem os componentes mas porque assim se acelera o processo de secagem. Este foi um processo que nos deixou ansiosos na medida em que, ao contrário da impressão, não há controlo sobre o resultado final, um sentimento que é exacerbado pelo tempo de espera para secagem do composto — só passados 5 dias é que é possível desenformar o betão e só nessa altura é que sabemos o aspeto final. Apesar do cimento ser mais fino, utilizou-se areia normal e uma rede metálica de forma a aumentar a resistência; (iv) quando completamente seca, a laje de betão é retirada do molde; (v) a peça final é fotografada.

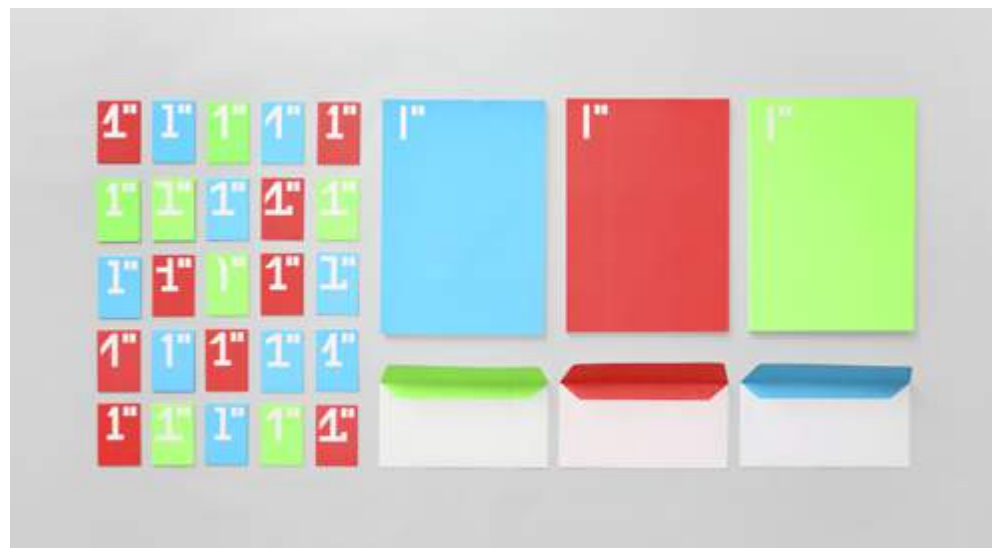
Um Segundo Filmes (novembro, 2013)

A Um Segundo é uma produtora audiovisual especializada na produção de conteúdos para televisão e publicidade, integrando também no seu currículo curtas-metragens e vídeos musicais e institucionais. Partindo da atividade da empresa baseámos a nossa abordagem gráfica em algumas das características do universo audiovisual, essencialmente nos conceitos de fotograma por segundo e de RGB.

Por norma um dispositivo captura e reproduz até 24 fotogramas por segundo, formando assim uma série de imagens consecutivas que originaram um vídeo — esta é a frequência mínima a que as imagens podem ser reproduzidas sem originar a distinção individual de fotogramas. A frequência referida encontra-se presente em todos os formatos de distribuição: cinema, televisão, web, entre outros. Sendo este conceito tão indissociável do cinema, concebemos vinte e quatro números ‘1’ com aparências bem distintas entre eles. Os algarismos foram desenvolvidos tendo como base o mesmo princípio de construção e geometria, alguns inspirados em várias criações da história da tipografia, entre elas as geométricas de Theo van Doesburg, a *Futura* de Paul Renner, a *New Alphabet* de Wim Crouwel e a *OCR* de Adrian Frutiger. Os algarismos, apesar de partilharem a mesma matriz construtiva, por serem tão diferentes entre si contrastam com a fluidez do cinema e retratam a diversidade de temáticas abordadas pela empresa. Os numerais são apresentados em sequência e temporizados em um segundo, também com o objetivo de evocar a contagem decrescente que marca o início de uma sessão cinematográfica.

Aos vinte e quatro *glifos* do algarismo ‘1’ associou-se um outro elemento: a cor. Em produção digital, o modelo de cor instituído é o RGB (*Red, Green e Blue*) — o vermelho, o verde e o azul. Trata-se de um sistema de cores aditivo em que uma cor é gerada pela soma de cor proveniente dos três canais que dão origem ao nome do modelo. Todos os suportes criados para a empresa — linha gráfica, site, imagens de Facebook,... — seguem a mesma abordagem conceptual, tendo 24 números ‘um’ por cada uma das três cores RGB.

O logótipo foi composto no tipo de letra suíço *Euclid Bold*, em caixa alta, desenhado por Emmanuel Rey, na medida em que a sua forma geométrica característica evoca, no nosso entender, uma ideia de contemporaneidade.



Identidade visual desenhada para a produtora *Um Segundo Filmes* (novembro de 2013).



2.4.3 Projetos auto iniciados

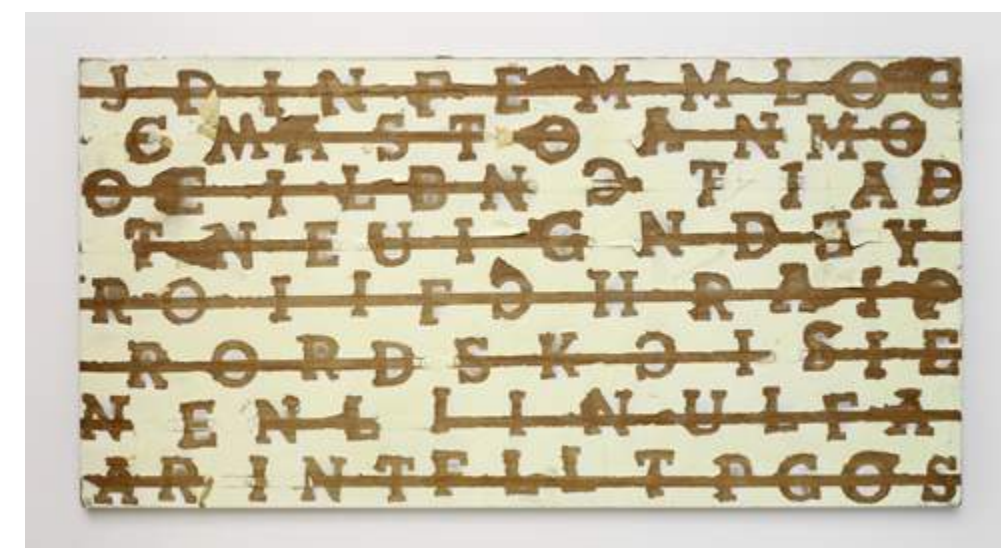
Type Tablet (setembro, 2009)

Trata-se de um projeto auto iniciado que reflete sobre as questões relacionadas com o processo, com o acaso e a tipografia, surgindo associado à segunda intervenção na fachada da Ermida da Nossa Senhora da Conceição — *Dois Tempos* (2009). É uma reflexão que tem como referência um artista que trabalhava a tipografia, a madeira e os elementos vernaculares encontrados numa incursão nossa ao porto de Leixões há já muitos anos, na qual fizemos um levantamento fotográfico do que encontrávamos de interessante no espaço, como um conjunto de traves de madeira que juntas formavam uma letra.

O *Type Tablet* é uma peça que celebra o que se encontra casualmente durante o processo, muito embora durante o trabalho «la inspiración existe, pero tiene que encontrarte trabajando», já dizia Pablo Picasso.

É uma peça que nos relata e nos chega como uma memória de um projeto que, ele sim, acabou por ser efêmero. Pensámos primeiramente que o destino desta tábua era a destruição, enquanto que o da intervenção na fachada da capela da Ermida da Nossa Senhora da Conceição era a manutenção. No entanto, esta peça tornou-se tão importante que acabou por ganhar vida própria, autonomizando-se da obra que a originou, porque se afasta conceptualmente e formalmente em termos de texto, traços característicos e de composição. O objeto foi então preservado e é, ainda hoje, apresentado em contextos menos tradicionais do design gráfico — a rua —, aparecendo pela primeira vez a público na exposição a solo do trabalho da R2 em Brno.

Em termos gráficos e formais importa referir a relação estabelecida através de linhas horizontais da madeira que marcam e rasuram, ainda que involuntariamente, a tipografia, marcando um ritmo e contribuindo para a formação da trama.



Type Tablet, projeto auto iniciado decorrente da intervenção tipográfica *Dois Tempos*.

Monocromia, Portugal a Cores (outubro, 2010)

É nossa preocupação sentir a questão geográfica, a forma retangular do país, as suas características periféricas (Santos, 1985) e descentradas, bem como a preocupação com o exterior e a forma como nos perspetivamos em relação à forma como somos vistos (ou como pensamos ser vistos). A realidade fez-nos refletir sobre o país, não só ao nível do vernáculo e da flexibilidade mas também ao nível da sua localização geográfica.

Portugal a Cores é também uma reflexão acerca do estado do país no momento em que nos encontrávamos, altura em que se agudizava a crise económica financeira e a *Troika* chegava a Portugal. Neste ensaio visual tirámos partido do design gráfico e do que lhe é próprio e refletimos sobre o quão interessante é a disciplina e a forma como podemos auto referenciar-nos para produzir algo, tendo como referência os trabalhos de Alless, Barbara

Kruger, Lawrence Weiner e Thomas Hirschhorn, referências importantes em termos de abordagem.

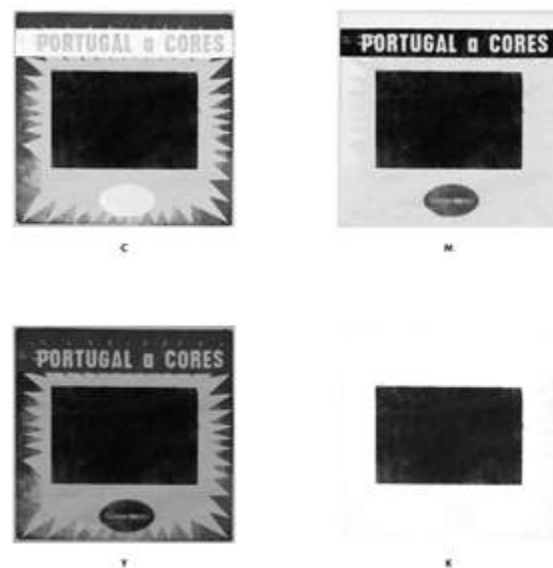
Partindo de um processo de busca de informação no meio que nos circunda, reciclando-a e interpretando-a, *Portugal a Cores* baseou-se num diapositivo⁷³ que integra uma coleção de imagens de Portugal para turistas (que faz parte da nossa coleção de objetos) que ilustram diversos monumentos portugueses e que continha a frase que deu origem ao título do cartaz.

A relação do design com a questão técnica da quadricromia traduz questões que estão conceptualmente relacionadas com a mensagem que pretendíamos transmitir. Aquando a impressão há uma separação de quatro cores do espectro CMYK (Ciano, Magenta, Amarelo e Preto) correspondendo a cada uma delas uma chapa, *layers* que contém partes da informação, constituindo a sua soma um todo: a imagem a imprimir. Neste projeto, em vez de colocarmos uma cor em cada plano, fizemos um desfasamento entre a aplicação desta, mantendo sempre o preto muito presente. Num segundo momento, já no projeto serigráfico — um desenvolvimento da nossa primeira proposta em que não era utilizada cor —, introduz-se o *rainbow* (arco-íris), uma graduação de cores em que se atribui um gradiente apenas visível quando emerge do preto. A vivacidade das cores fluorescentes é uma metáfora: por trás de algo negativo (representado pelo preto) há algo que vibra e que quer emergir desse contexto (cores), veiculando-se em contraste uma mensagem positiva.

A versão final do projeto é constituída por uma série de quatro cartazes: um ciano, um magenta, um amarelo e um preto, sendo as cores determinadas pela chapa do preto, visto que todas as outras cores surgem por trás desta.



Diapositivo que deu origem ao ensaio visual *Monocromia, Portugal a cores*.



Os quatro cartazes que compõe o projeto *Monocromia, Portugal a Cores*.

⁷³ No diapositivo em questão figura a igreja de S. Francisco, localizada no Porto. Este elemento pertence a uma coleção guardada pela mãe de Lizá Ramalho.

Untitled #1, Porto (2012)

O conceito para este projeto de filme nasce de uma imagem fixa que utilizamos recorrentemente para terminar as nossas conferências — duas cadeiras onde estão sentadas a nossa filha Matilde e a nossa cadela Safi.

Num exercício formal que passa pela relação do próprio corpo da Safi com a cadeira (*Plywood Chair*, desenhada por Jasper Morrison), associa-se a estrutura esguia, a cor, a finura das pernas/patas (da cadeira e da Safi), emergindo assim a ideia de que aquela cadeira poderia ter sido desenhada para o animal. Por outro lado, também a expressão da Safi durante vídeo merece destaque: apresenta-se frontalmente durante todo o vídeo, como se estabelecesse um diálogo de igual para igual. Foi nossa ideia encetar esse diálogo, colocar a Safi a observar-nos e a olhar diretamente para um público, de forma calma, digna e confiante.

A relação com os animais é uma questão que nos interessou desde que lemos o livro *Libertação Animal*, de Peter Singer. Neste vídeo foi nossa vontade trazer a contexto uma relação de proximidade e amizade, celebrando a nossa relação com a Safi que nos tem acompanhado ao longo da nossa carreira, desde há 13 anos. A celebração é evocada por pequenas luzes que brilham ao fundo do cenário, que se acendem e apagam intermitentemente ao som de um piano que toca no gira discos.

Fotografia da nossa filha Matilde e da nossa cadela Safi utilizada regularmente para encerrar conferências.



5 de outubro (outubro, 2012)

Já fazia parte da nossa ‘biblioteca’ de imagens de referência a filmagem que originou o vídeo que intitulámos *5 de outubro*. Quando, no dia 5 de outubro de 2012, o Presidente da República, Aníbal Cavaco Silva, no decorrer das comemorações do feriado nacional, hasteou a bandeira de Portugal ao contrário, decidimos voltar a esta imagem e colocámo-la como foto de perfil do Facebook, também invertida. Este evento, aliás, teve repercussão imediata, já que vários outros utilizadores da rede social aplicaram uma rotação de 180° nas suas fotos de perfil.

Esta casa em particular representa o ‘amor’ dos seus moradores para com o seu país, de tal forma intenso que a bandeira nacional é pintada na fachada. A bandeira envolve a casa, havendo uma ocupação total do espaço.

Para este vídeo fez-se um movimento rotativo de câmara, de 180° mostrando a casa na sua posição original e no final no seu sentido inverso.

Este projeto explora de forma minimal a incursão ao movimento e à sequencialidade, podendo ser visto como um dos nossos primeiros passos em direção ao movimento. Este vídeo reflete aquilo que é a passagem de uma imagem fixa para uma em movimento, analisando-se a relação entre o que é o plano inerte e a ação.



Fotografia do vídeo *5 de outubro* (outubro de 2012).

Letras na Paisagem (2005–2013)

Letras na Paisagem tem como objetivo explorar os territórios do processo criativo e a sua ligação à prática profissional. Este projeto foi apresentado numa conferência e como ensaio visual materializado sobre a forma de uma publicação. O ensaio visual reforça a letra como unidade e explora o meio — o livro —, enquanto aborda temáticas como o abandono, o desnorte, a desativação, a beleza do descartável e a riqueza do desconcertante e da estranheza. As imagens que se sucedem ao longo da publicação exploram a ideia de falso, na forma e no conteúdo. O livro conta com textos críticos do arquiteto Pedro Bandeira e da historiadora Raquel Pelta.

Este projeto será abordado com mais detalhe na secção referente aos Estudos de Caso.

2.4.4 Encomendas artísticasMigration (junho, 2009)

Este foi um projeto desenvolvido a convite de Dimitris Karaiskos para a exposição internacional de cartazes *30 Posters on Migration*, organizada pelo Hellenic Migration Policy Institute, da qual era comissário. Patente de 19 a 21 de junho de 2009 na estação de metro da praça Syntagma (Atenas), a exposição tinha como enfoque as questões da imigração e contou com a participação de 30 designers oriundos de 30 países, destacando-se Luba Lukova, David Tartakover, Sara Fanelli, Kiko Farkas, James Victore, Alejandro Magalenes, Chaz-Maviyan Davies, Sadik Karamustafa, Paul Boudens, Anette Lenz e Vladimir Zimakov, entre outros.

Desenhámos um cartaz que compaginasse um mapa mundial em que propúnhamos um novo espaço no qual os continentes e ilhas são desenhados lado a lado e se descobrem mutuamente. *Migration* propõe um Mundo com 193 quartos e outros espaços com vários jardins, pátios e lagos onde cada compartimento mantém a sua porta permanentemente aberta para que num futuro estágio do projeto o edifício se transforme num espaço aberto.

Dois tempos (setembro, 2009)

Dois tempos trata-se uma reflexão sobre o tempo e a atualidade, materializada numa intervenção tipográfica sobre a fachada da antiga Ermida da Nossa Senhora da Conceição, em Belém (Lisboa). Trata-se da segunda intervenção tipográfica de uma série de duas, precedida pelo projeto *Vai com Deus*.

Enquanto que a primeira intervenção responde a um programa definido de desenho avançado pelo cliente, esta segunda trata-se de um desenvolvimento do projeto anterior, correspondendo uma intervenção artística



Cartaz desenhado para o lançamento do livro *Letras na Paisagem* (fevereiro de 2013).



Cartaz desenhado para a exposição *30 Posters on Migration* (junho de 2009).

em que se explora e aprofunda uma proposta gráfica⁷⁴. Neste seguimento, *Dois Tempos* foi proposto numa primeira fase enquanto projeto tangencial à EXD'09 (subordinada ao tema *It's about time*), sendo seguidamente apresentado ao cliente, proprietário do espaço de arte, na medida em que pretendíamos com este evocar o projeto *Vai com Deus*.

Esta segunda intervenção tipográfica na fachada da Ermida é uma reflexão sobre o tempo que remete, pela sua materialização, para a possibilidade de uma experimentação física do mesmo, potenciando-se uma relação de interação com a obra que se transforma com o passar das horas.

Este trabalho apresenta títulos sugestivos relacionados com temas sociais, religiosos, políticos, económicos e tecnológicos, retirados de jornais como o *Diário de Notícias*, *Jornal de Notícias*, *The Guardian*, *Le Figaro* e *New York Times*. Neste conjunto, o humor e a estranheza encontram-se em algumas frases singulares como «Saco de papel suspeito fecha metro durante duas horas» (in *Diário de Notícias*, 7 de maio de 2009), «Mulher mais velha do Mundo morreu feliz» (in *Jornal de Notícias*, 3 de janeiro de 2009) e ainda «Igreja recomenda sete dias de sexo» (in *Jornal de Notícias*, 25 de novembro de 2008).

Contrariando a vertente efémera e bidimensional do meio original (jornal), estes conteúdos são rerepresentados à escala da rua, com volume e luminosidades variáveis, na fachada do edifício. O projeto pode ser visto 24 h por dia, apresentando-se distintamente durante o dia e a noite. Na leitura noturna a fachada transforma-se numa grande caixa de luz onde, progressivamente, o texto se vai destacando do fundo, aumentando o contraste e a legibilidade. São as propriedades da tinta utilizada que permitem a emissão de luz com variações de intensidade, que se vão perdendo com o tempo. Ao mesmo tempo, este material fotossensível permite intervir e participar na instalação, deixando um registo individual e provisório.

Este projeto será abordado com mais detalhe na secção referente aos Estudos de Caso.



Intervenção tipográfica
Dois Tempos para a fachada
da Ermida da Nossa Senhora
da Conceição (setembro
de 2009).

⁷⁴ Em alguns dos nossos projetos, depois de respondido o programa de desenho, há vontade de os desenvolver de outra forma. Tratam-se de projetos comissariados que são posteriormente explorados, ao nível do processo e do artefato final, resultando em encomendas artísticas ou mesmo em projetos auto iniciados. Esta exploração foi levada a cabo, entre outros exemplos, com a recriação do cartaz *Molly Bloom* a preto e branco; com a utilização do alfabeto criado a partir da letra encontrada à margem de uma estrada — a letra 'd', em caixa baixa, que foi capa de um suplemento do *Diário Económico*, e posteriormente o alfabeto, em caixa alta, deu origem à publicação *Letras na Paisagem* —; o ensaio visual *Playground*, que partiu de uma fotografia, foi posteriormente apresentado na 4.^a Bienal Experimenta Design (2005) e, mais tarde, retrabalhada e rerepresentada na exposição *Outdoor Project* comissariada pela associação P28, em formato outdoor.

Arquivo Parcial de Objetos Correntes de Meinedo e Gestação (janeiro, 2011)

Desenvolvido a convite da Solar — Galeria de Arte Cinemática para incorporar a exposição *Em Casa*, mostra que que integrava um conjunto de projetos realizados por indivíduos provenientes de diversas áreas, do design gráfico à literatura, passando pela fotografia, realização, arquitetura, ilustração e artes plásticas.

Neste contexto desenvolvemos um projeto interativo no qual apresentávamos uma parte do nosso arquivo, espalhado entre o atelier e a nossa casa, mostrando uma parte do nosso universo referencial, pensando o espaço a partir do seu conteúdo.

Este projeto será abordado com mais detalhe na secção referente aos Estudos de Caso.

O tempo perguntou ao tempo... (outubro, 2011)

A *Text/Gallery*, plataforma londrina de curadoria de projetos colaborativos assentes na relação entre o texto e as artes visuais, contactou-nos com o intuito de nos convidar a realizar um projeto a integrar na exposição *Imaginary Menagerie*, realizada no âmbito do *London Design Festival 2011*. O desafio passava por escolher uma palavra de difícil pronúncia ou um trava-línguas e explorá-la(o) — um repto que prontamente aceitámos, visto tratar-se de uma forma de explorar o território e a língua portuguesa como nosso património cultural. A exposição esteve patente de 20 de outubro a 19 de novembro na galeria *So far, the Future*, em Londres, exibindo o nosso trabalho e o de mais 18 designers⁷⁵.

Neste projeto deparamo-nos com uma complexidade elevada na medida em que escolhemos um trava-línguas composto por 96 letras — *O tempo perguntou ao tempo quanto tempo o tempo tem. O tempo respondeu ao tempo que o tempo tem quanto tempo o tempo tem*. Teria sido mais fácil escolher apenas uma letra mas, neste caso, interessava-nos mesmo o factor 'tempo', mais propriamente o tempo que demoramos a dizer esta frase e o tempo necessário para percorrer a instalação linha a linha, ou como se esta estivesse numa sala e fosse exposta à volta desta.

⁷⁵ Os outros designers convidados foram: Barnbrook Design (Reino Unido), Nod Young (China), Polina Pakhomova (Reino Unido/Rússia), Sabine Bockting (Holanda), Happycentro (Itália), Morag Myerscough (Reino Unido), Graham Bignell (Reino Unido), Astrid Stavro (Espanha), Mat Dolphin (Reino Unido), Company (Reino Unido), Atelier Dreiholz (Reino Unido/Áustria), Catherine Dixon (Reino Unido), Andreas Pohancenik (Reino Unido/Áustria), Ryan Dixon (Reino Unido), Cartlidge Levene (Reino Unido), Jim Sutherland (Reino Unido) e Hand & Eye Letterpress / Mary Plunkett (Reino Unido/Irlanda).



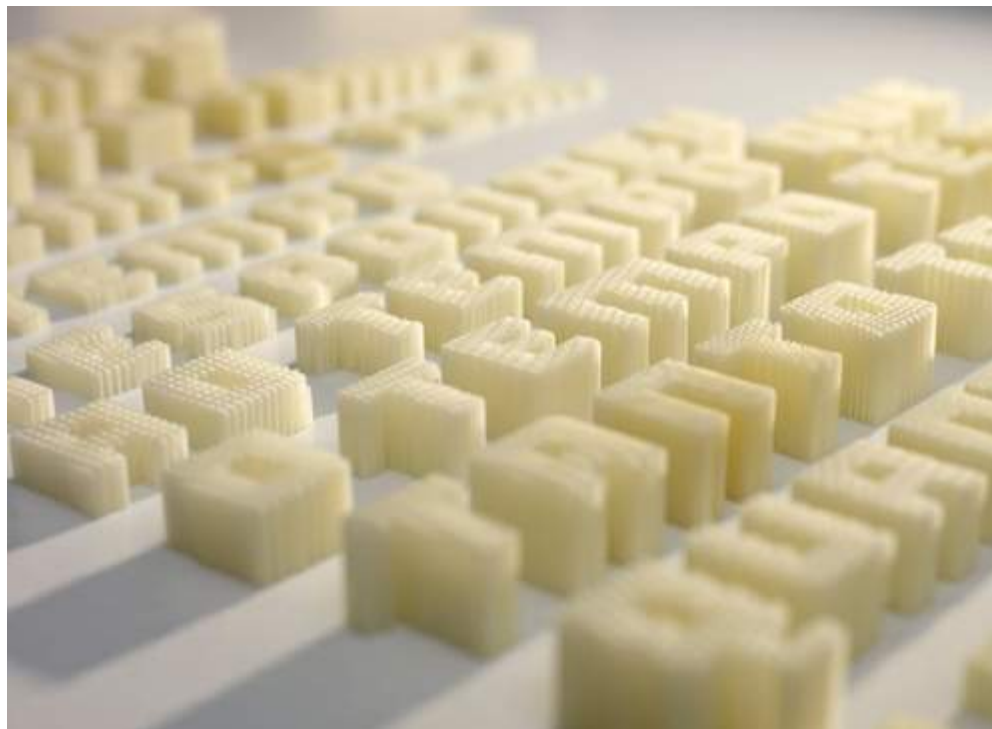
Instalação interativa
desenvolvida para
a exposição *Em Casa*
(janeiro de 2011).



Intervenção tipográfica
O tempo perguntou ao
tempo... para a exposição
Imaginary Menagerie (Text/
Gallery, outubro de 2011).

Escolhemos uma frase bastante complexa que, por ser uma lengalenga, quisemos relacionar com a questão da dicção, do tempo e do atropelamento de palavras. Neste sentido, e intuitivamente (sem recurso a qualquer *software* de análise), tentámos percebermos a forma como registamos a voz e a materializamos. Assim, gravámos a leitura da frase com atenção aos pontos em que se notava um ‘atropelo’ nas palavras e aos momentos em que líamos mais rápido ou mais lentamente. Numa tentativa de ultrapassar as barreiras que nos são impostas pelos meios, do verbal para o auditivo, traduzindo-os, cuja grelha e densidade foram materializadas no interior das letras.

Para a sua execução recorremos a um apoio técnico exterior para a realização de um modelo computacional a três dimensões — Bruno Figueiredo — através de um *software* de joalheria para moldar e para conseguir a densidade e afastamentos que permitam traduzir complexidade e tornar visível algo que não o é na sua essência. Conseguimos o resultado pretendido recorrendo à impressão 3D, técnica disponível à data da execução do projeto no laboratório da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (FEUP). Tendo em conta o custo avultado do processo de impressão, dispusemos todas as letras de forma a que estas rentabilizassem o volume disponível, reduzindo ao máximo os custos de produção. Desta forma, o tamanho e a escala das letras foram determinados por uma questão técnica.



Semiaberto, Aberto, Semifechado, Fechado (abril, 2012)

No âmbito da programação da *Guimarães 2012 — Capital Europeia da Cultura*, o curador Paulo Cunha e Silva encomendou-nos um projeto que seria integrado numa série de propostas expositivas e performances patentes no Castelo de Guimarães, na Igreja de S. Miguel e no Paço dos Duques de Bragança.

O comissário convidou um conjunto de artistas, arquitetos, escritores e designers (gráficos e de equipamento)⁷⁶ a refletir sobre o castelo enquanto espaço real e metáfora, enquanto «fortaleza do passado, muralha ténue no presente e ponte para o futuro» (Cunha e Silva, 2012). O projeto foi dividido em três partes e intitulado *O Castelo em 3 Atos: Assalto, Destruição e Reconstrução*.

Assim, e porque o conceito era também em certa medida pensar a Europa a partir da ideia do castelo, abordámos a questão da imigração. Para criar este projeto procurámos referências na nossa disciplina, reafirmando a nossa formação e prática, do seu olhar e do seu espaço como instrumento de reflexão sobre a realidade política, nos contextos nacional e internacional. O elemento chave a nível conceptual foi a ideia de subversão focada nos conceitos de ‘aberto’ e de ‘fechado’ das lojas, extrapolados através dos de ‘semiaberto’ e ‘semifechado’, materializados em articulação uns com os outros⁷⁷.

Atendendo ao tema refletimos sobre o facto de, por um lado, a comunidade europeia valorizar a emigração enquanto algo necessário, mostrando algum respeito pelos direitos humanos, e por outro existir uma negação total da entrada de grupos e indivíduos refugiados ou exilados que se apresentam nas fronteiras dos países da União. Foi nossa opção abordar esta dicotomia — a relação estabelecida entre a União Europeia com países/continentes mais próximos, que demonstra o aspeto mais negativo desta realidade —, que serviu de base para os conceitos de ‘semiaberto’ e ‘semifechado’. Por outro lado ainda, dá-se uma reflexão acerca da permeabilidade do espaço e da ideia de fronteira entendida como um elemento dúplice em termos de delimitação, definindo ao mesmo tempo o interior e o seu exterior, protegendo o primeiro do segundo.

⁷⁶ Para além da R2, os outros artistas convidados a participar neste projeto foram: Adriana Molder, Adriana Freire, Ana Pérez-Quiroga, Filipa César, Fernanda Fragateiro, Gabriel Abrantes, João Louro, Ibon Mainar, João Leonardo, João Louro, João Onofre, José Pedro Croft, Julião Sarmento, Mário Cláudio, Miguel Palma, Miguel Vieira Baptista, Rui Chafes, Yonamine, João Carrilho da Graça, Ivo M. Ferreira, Gonçalo M. Tavares.

⁷⁷ Ainda em termos conceptuais, o artigo *Universal Principles of Design*, de William Lidwell, Kristina Holden and Jill Butler, mais concretamente as secções *Interference Effects*, *Inverted Pyramid*, *Interaction* e *Law of Prägnanz*, foi uma referência central.

No que diz respeito à materialização, ao nível do binómio ‘Aberto/Fechado’ tirámos partido dos néones característicos do comércio de rua, conseguindo-se assim evocar a relação entre a perspectiva financeira da comunidade e a sua abertura à imigração, que se baseia num sistema de necessidades. O código de cores utilizado foi subvertido, tendo sido usado o laranja, o vermelho, o verde e o branco para reforçar os conceitos (numa alusão às cores utilizadas nos semáforos e respetivos significados), permitindo novos processos de questionamento, e existindo um desfasamento intencional entre o que está escrito e as cores associadas. A fonte utilizada foi desenhado por nós, levando em consideração um conjunto de características formais que permitissem a sua materialização em néon. Desenhámos um tipo de letra *stencil*, inspirado nas formas dos primeiros desenhos da *Futura* do designer e tipógrafo alemão Paul Renner (1927).



Intervenção tipográfica
Semiaberto, Aberto,
Semifechado, Fechado
no âmbito da programação
da Guimarães 2012 — Capital
Europeia da Cultura (abril
wde 2012).





Knockout
[EA]

setembro / Vai com Deus



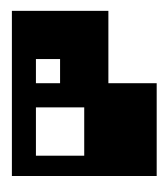
Akkurat
[PC]

outubro / Ciclo 3R



Knockout; Jannon
[PC]

outubro / M.O. Manoel de Oliveira #2



[PC]

*Atelier da Bouça



Neutral
[PC]

*Guedes+DeCampos Arquitectos



Stratum
[PC]

*A43 Arquitectos



Akkurat
[PC]

*Círculo de Ideias



Custom; Dada Grotesk
[PC]

abril / Norte 41



Grotzec; Rongel
[EA]

maio / 20ème Festival International de l'Affiche et du Graphisme de Chaumont



Dada Grotesk; Jannon
[PC]

junho / Coleção «Sem Título»



Dada Grotesk; Jannon
[PC]

junho / Coleção «Sem Título»



[EA]

novembro / Galeria de Arte do Museu Nacional da Geórgia /



[PC]

novembro / BES Revelação 2008



Neutral; Jannon
[PC]

A Linha da Vizinha

_blankpage
clothing &
customizable
shirts...

Akkurat custom
[PC]

Blankpage

2009



Akkurat
[PC]

fevereiro / Hospitalidade



Knockout; Jannon; Flex
[PC]

março / Manoel de Oliveira —
Ausstellung in der Akademie
der Kunst



Dada Grotesk
[PC]

março / Trauma



[EA]

junho / Migration, 30 Posters on
Migration — Athens International
Graphic Design Exhibition



[EA]

maio / Index



Dada Grotesk
[PC]

junho / Arriscar o Real



Custom
[EA]

junho / Stop



[EA]

agosto / Almada Negreiros



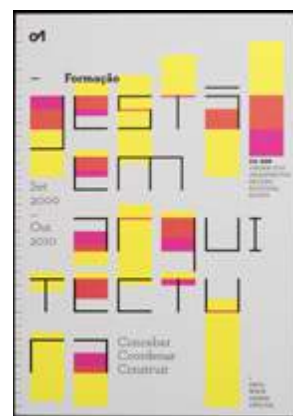
[PA]

setembro / Type Tablet



[PA]

setembro / Dois Tempos



[EC]

setembro / Gestão em Arquitectura



[EA]

dezembro / Reason and Madness



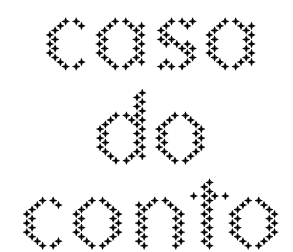
Bifur; Mafra [PC]

Tróia Design Hotel



Knockout [PC]

Manoel de Oliveira / José Régio



Custom [EC]

*Casa do Conto



Bodoni [PC]

abril / Construir em...



Dada Grotesk; Jannon [PC]

abril / Coleção «Sem Título»



Dada Grotesk [PC]

abril / Der Geist Unserer Zeit



Custom [PC]

*maio / Dados Favoritos



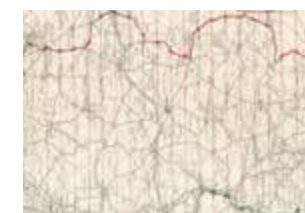
Grotzec [PC]

outubro / Prémio Távora



Grotzec [PC]

outubro / BES Revelação 2009



Dada Grotesk [PC]

outubro / Duas Linhas



Dada Grotesk [PC]

novembro / Coleção «Sem Título»

2010



[EA]

*fevereiro / P20



Garage; Dada Grotesk [EA]

fevereiro / Discursos Revisitados



Garage [EA]

março / Joelho #01



La Metro [EA]

junho / 20 + 20 + 20 = 59



Custom [EA]

julho / Temos Qualidade a Baixo Preço



Dada Grotesk [PC]

setembro / Coleção «Sem Título»



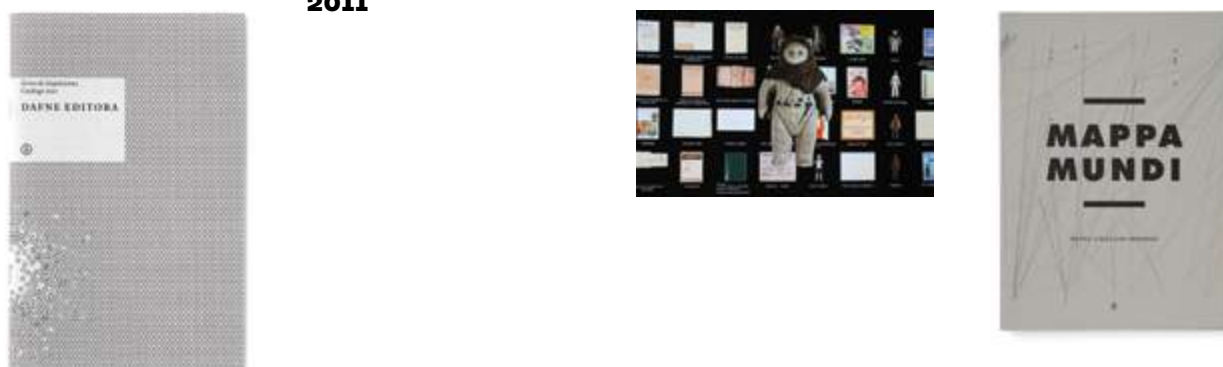
Custom [PC]

outubro / Sistema de sinalética Quinta das Flores



Grotzec [PC]	A2 typewriter [EA]	[EA]	New Rail Alphabet [EA]
outubro / Prémio Távora	outubro / AGI Open	novembro / Portugal a Cores — Monocromia	novembro / An Illustrated Guide to the British Railway to my Study

2011



Rongel [PC]	[PA]	[PA]	Futura [PC]
Catálogos Dafne	janeiro / Arquivo Parcial de Objectos Correntes em Meinedo e Gestaço	janeiro / Mappamundi	



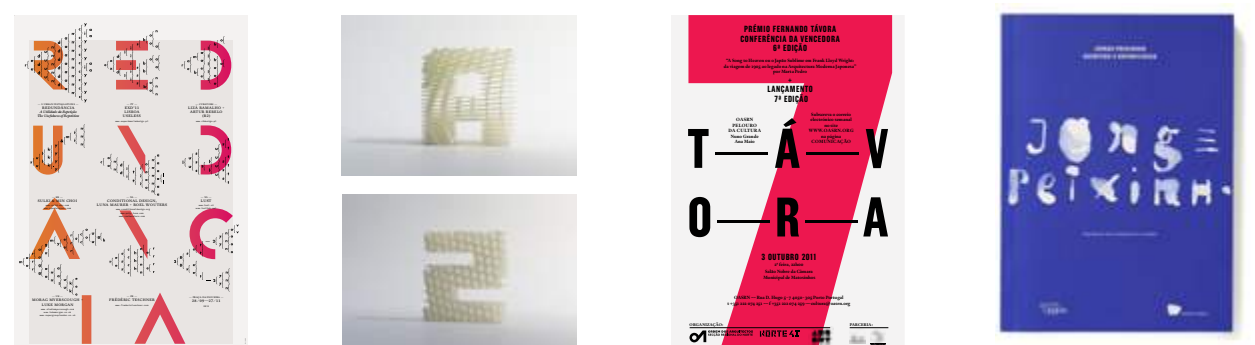
[PC]	[EA]	[EA]	[PC]
6º junho / 4º Aniversário Museu Coleção Berardo	junho / Eduardo Souto Moura — Concursos	junho / Intervenção Casa do Conto	julho / Museu Coleção Berardo



Custom; Akkurat [PC]	Nitti [EA]	Futura [PC]
Doutoramento em Arquitectura	Nitty — Type Specimen	*111 Arquitectos



Outsiders [PC]	Outsiders [PC]	Custom [PC]	Custom [EA]
*abril / Círculo de Artes Plásticas	maio / Sistema de sinalética EDP	maio / São João Porto	junho / António Ole



Antwerp; Bifur [EA]	Antwerp; Bifur [EA]	Grotzec [PC]	Fedra; Futura [PC]
setembro / Redundância	outubro / Time asked the time	outubro / Prémio Távora	outubro / Jorge Peixinho



BaLTaZa®
©055-MED1ª
BªND/155U3s

[EA]

Fedra
[PC]

New Rail Alphabet
[PC]

Akkurat Mono
[PC]

outubro / AGI Barcelona

novembro / Reescrever o Pós-Moderno

novembro / Museu Coleção Berardo

Baltazar



2012

[PC]

[PC]

[PC]

Conde Amarante

*Chocolataria Equador

Data Wall



[PC]

Custom
[EA]

Mafra
[PC]

New Rail Alphabet
[PC]

janeiro / Anos 1980

abril / Half-open, Open, Half-closed

abril / GLBK Paris

abril / Museu Coleção Berardo



Fugue
[PC]

La Metro
[EA]

Custom
[PC]

Custom
[EA]

junho / The Photographic Mission: Transgenic Landscape

junho / The New Trade

agosto / Respect for Architecture

*setembro / Desert Initiative Remote Shuttle

COLISEU TYPEFACE
BILHETEIRA PLATEIA
CAMAROTES 3500 LUGARES
CASSIANO BRANCO 1941



[PC]

[EA]

New Rail Alphabet
[PC]

Dada Grotesk
[PC]

setembro / Coliseu Porto

setembro / Modern Theory

outubro / Arquitetura Portuguesa

outubro / Coleção «Sem Título»



[PA]

[PC]

Franklin Gothic
[PC]

New Grotesk
[PC]

outubro / 5 de outubro

outubro / Prémio Távora

novembro / Vitor Figueiredo

dezembro / Museu da Ciência de Coimbra



Monotype Grotesk [PC]

dezembro / La Paz



New Grotesk [PC]

*Pierrot Le Fou



Replica [PC]

*Osvaldo Matos



Monotype Grotesk [PC]

*La Paz



La Metro [PA]

fevereiro / Letras na Paisagem



Antwerp [PC]

abril / A arte que é



PDU; Regular; Antwerp [PC]

maio / Jornal Arquitectos



Grotzek [PC]

julho / 180 Creative Camp



Grotzek [PC]

setembro / Opostos bem-dispostos



[PC]

setembro / Jornal Arquitectos



[PC]

*setembro / Hotel Minho



[PC]

outubro / The Life of Man



[PC]

*Museu Coleção Berardo



[PA]

Untitled

2013



PDU; Regular; Antwerp [PC]

janeiro / Jornal Arquitectos



PDU [EA]

julho / Glory Glory Poster



PDU; Regular; Antwerp [PC]

setembro / CCC



Regular; Antwerp [PC]

setembro / D.O.M. — Alex Atala



Atlas [PC]

setembro / Porto Poetic



[PC]

outubro / Mercado Municipal Miranda do Corvo



[EA]

outubro / Typo 50 — 10º aniversário



Euclid; Custom [PC]

*novembro / Um Segundo Filmes



Antwerp; Regular [PC]

novembro / 3 peças de Chris Thorpe para mala voadora



Antwerp; Regular
[PC]

Custom
[EA]

Nitti
[PC]

FF Mark
[PC]

novembro /
modos de não fazer nada

dezembro / Golden Meaning

Calibre

*Joaquim Portela



[EA]

Monotype Grotesk
[PC]

junho / War no more Sarajevo

Folheto colecção



2014



Flama
[PC]

[EA]

PDU; Regular; Antwerp
[PC]

*House on Fire

janeiro / Flâner

janeiro / Jornal de Architectos

[PC] Projeto Comissariado
[EA] Encomenda Artística
[PA] Projeto Auto iniciado
[C] Concursos

CAPÍTULO III

Continuidades & Emergências

3.0 Introdução

No capítulo anterior apresentaram-se os contextos em que decorreu a prática dos R2, seguindo-se o levantamento e apresentação dos principais projetos realizados desde que eu e Lizá Defossez Ramalho iniciámos o trabalho em conjunto. A apresentação cronológica permite identificar as emergências de alguns traços, sejam formais ou conceptuais. É possível encontrar permanências, elementos de continuidade, alguns linhas que se vão transformando e evoluindo. Trata-se de uma visão do percurso abrangente em que identificam-se características, como se de um meta discurso transversal aos projetos se tratasse. Na visão geral apresentada no capítulo anterior incluíram-se 59 projetos que permitem um enquadramento global.

No presente capítulo serão abordados alguns traços identitários do trabalho e analisados aspetos que consideramos chave face à obra realizada. Em termos de abordagem, o trabalho dos R2 é, como verificado, marcado por uma postura que evoluiu ao longo dos anos no sentido da consolidação de uma abordagem de autor, marcada por um conjunto de posicionamentos que derivam no sentido de um uso particular dos elementos gráficos. A divisão entre projetos de acordo com a existência de um programa de desenho (mais ou menos impositivo) definido integralmente (ou não) por terceiros —

os comanditários — permite perceber a importância das circunstâncias em que o trabalho é executado. Por outro lado, o processo de trabalho, a forma como construímos um projeto desde a sua idealização à sua concretização, é também um elemento estruturante do trabalho do atelier.

Tendo isto em linha de conta, o capítulo que se apresenta tem como enfoque uma apresentação do processo e dos elementos centrais que se identificaram a partir de uma análise global ao trabalho.

3.1 R2 — A Coautoria

3.1.1 Do processo às palavras...

A primeira grande marca identitária da assinatura dos R2 é a coautoria dos projetos apresentados, uma criação partilhada entre Lizá Defossez Ramalho e eu próprio. O nome adotado para assinatura do atelier parte de letra que temos em comum nos nossos apelidos, o ‘R’. À letra acrescentámos um numeral para reforçar a ideia de diálogo, constante no nosso processo de criação — uma discussão permanente construída a partir de dois olhares diferentes com o propósito de construir o projeto de design. Os artefactos produzidos traduzem não apenas os dois olhares, mas o resultado de uma conversa que se estende ao longo do processo de trabalho e que implica a capacidade de ouvir o outro. Partem do aporte do outro para construir um novo olhar e assim sucessivamente. É um processo que se desenvolve em privado e no qual ambos participamos de igual modo. Não se pode atribuir a um de nós uma parte específica desse processo, seja a componente conceptual, o interesse pela tipografia, ou a afinação final porque ambos partilhamos conhecimento e interesse em todos esses territórios. É esta partilha e interesse transversal às diferentes componentes do projeto que permite que encetemos conversas, e por essa mesma razão existe a coautoria em todas as vertentes.

A fase dos *‘Primeiros passos’ até à maturação: 1995–2002* representou uma etapa de aproximação de conhecimentos e início do trabalho conjunto, sendo que até aí fazíamos uso das mais-valias de cada um. O diálogo estava já presente, embora inicialmente com menos argumentação mas mais partilha e descoberta. Arrancámos nessa fase com um vocabulário de neologismos que partilhamos e que foi crescendo. Desde então alguns dos termos referem-se especificamente ao processo de trabalho. A partir da segunda fase do nosso trabalho — *Centro às margens: 2002–2008* — operamos análises regulares e incursões aos processos anteriores durante os processos em curso, evitando replicar erros e tirando partido do que correu bem em termos processuais. Os alicerces dos projetos e posteriores análises aprofundadas às maquetas são

momentos que exigem concentração, etapas que continuamos a realizar a dois¹, enquanto que questões mais operativas e de desenho podem ser asseguradas apenas por um de nós — divisão possível porque existe uma história de anos de trabalho em que cada (micro)decisão foi partilhada e discutida entre nós, ou seja, praticamente conseguimos antever qual é a posição do outro. Raquel Pelta considera esta ‘simbiose’ como uma ‘intersecção’, explicado que «é precisamente isso que fazem Ramalho e Rebelo, operando habitualmente sobre ‘conjuntos’ diversos (...), cujos ‘elementos comuns’, lucidamente entrecruzados por eles, têm como resultado uma comunicação extraordinariamente bela e muito inteligente» (2011, p. 5).

Damos prioridade ao conceito, ou seja seguimos uma abordagem *concept-driven* a partir da qual as ideias têm um papel estruturante no nosso trabalho, nomeadamente a questão do coautoria (Ramalho + Rebelo). As abordagens e materializações das ideias são assim desenvolvidas por ambos, definindo-se um traço identitário.

Sendo ‘diálogo’ e ‘intersecção’ palavras-chave que caracterizam a coautoria, e ambas aplicáveis ao processo, apresentamos uma síntese do processo de trabalho.

De facto, a nossa metodologia é baseado num processo contínuo de seleção, experimentação, discussão e diálogo. Apesar de não seguirmos uma metodologia semelhante em todos os projetos (fruto da sua diversidade), é possível encontrar um conjunto de procedimentos comuns. Geralmente, quando nos é apresentado um novo projeto este é entendido e trabalhado de forma singular e cada elemento é pensado individualmente, sendo levadas em conta as suas especificidades, com o propósito de se fazer interpretação autónoma dos conteúdos contidos no programa de desenho, evitando-se condicionamentos. Numa segunda fase debatemos as ideias que surgiram e desenvolvemos um conjunto de propostas iniciais em reação ao que nos foi transmitido. Em paralelo aprofundamos a pesquisa e a recolha de informação, resultando em mais ideias que se debatem conjuntamente com as iniciais. É nesta etapa que se desenvolvem os primeiros esboços. Após a compilação de um número considerável de possibilidades, testamo-las e produzimos desenhos mais detalhados. Seguidamente discutimos os resultados e desenvolvemos maquetas — que dispomos nas paredes do estúdio ou numa mesa de trabalho — e comparamos resultados, um processo que se repete até se chegar ao resultado pretendido. Assim sendo, a nossa metodologia baseia-se num processo contínuo de seleção, teste, discussão e muito diálogo. Trabalhamos camada a camada, com momentos de envolvimento distintos, mantendo-se um grau de distanciamento para que seja possível operar uma abordagem crítica e sugerir novas direções, até sentirmos ter alcançado aquilo

¹ Contextos e momentos em que nos isolamos para evitar interrupções.

que pretendemos. Em termos práticos dá-se um movimento alternado em que um se aproxima e trabalha em profundidade a proposta, enquanto o outro se distancia por momentos, para surgir posteriormente com um olhar mais distanciado e crítico. Por questões relacionadas com consistência e precisão, apenas um de nós fica responsável pelo documento digital e pela arte finalização dos projetos, apesar de haver sempre verificação da outra parte.

Durante o processo de criação a abordagem explorativa e as possibilidades são amplificadas. Trata-se de um diálogo, de um processo de conversação e negociação que nos agrada particularmente e que nos guia aos resultados que pretendemos. Assim conseguimos obter mais resultados ao nível conceptual, forma e funcional.

Centramos as partes que exigem maior criatividade para os momentos em que estamos juntos e relevamos as fases de pesquisa individual, gestão e organização do atelier para outra altura. Relativamente aos mecanismos de gestão do tempo, o estabelecimento de horários para consultas de correio electrónico e a criação de blocos de trabalho contínuo e ininterrupto, bem como outros momentos de organização, ajudam-nos a criar espaços de concentração nos quais podemos aplicar as nossas capacidades de forma mais produtiva. Por outro lado, há também momentos em que necessitamos de fazer desvios, pausas que se revelam extremamente produtivas. Procuramos um contacto com o mundo que nos permita procurar novas referências: sejam deambulações pela cidade, pesquisas em alfarrabistas, visitas a museus, ou assistindo a conferências de design e/ou de outras áreas.

Como referido anteriormente, do ponto de vista criativo ressalva-se o facto de não existirem divisões de competências, mas sim uma distribuição destas ao nível da parte de gestão mais operacional dos projetos. Por outro lado, o facto de o atelier desenvolver várias propostas em simultâneo é importante para nós, porque se assiste a um processo de contaminação que consideramos enriquecedor. Isto é, uma vez que o leque de áreas trabalhadas pelo atelier é vasto, potenciam-se inter-relações, principalmente ao nível processual e estrutural.

Neste contexto importa também referenciar um conjunto de questões que se revestem de particular importância. Por um lado, temos uma abordagem — em muito referencial à história do design e a outros domínios, como as artes plásticas, a arquitetura e a literatura — que deriva dos conteúdos e dos conceitos (*concept* e *content driven*), sendo que atribuímos considerável importância à tipografia e nos interessamos por aspetos como o erro, o absurdo, o vernáculo, e a relação entre o racional e o intuitivo. Por outro, há que assinalar que o projeto termina apenas quando ficamos satisfeitos com a proposta — por outras palavras, tentamos esgotar as possibilidades e refinar a proposta até ao ponto em que esta nos satisfaça. Salienta-se ainda

a importância de existir um olhar crítico persistente de carácter externo, derivado do facto de sermos dois designers a pensar sobre as questões que se levantam e do processo de aproximação/afastamento descrito anteriormente. Finalmente, é significativo assinalar que a cada grande projeto que se finaliza surge uma etapa de análise e de reflexão pormenorizada de todo o processo que levou à concretização da proposta e do próprio resultado final. Esta fase é importante no quadro da maturação do trabalho do atelier e tem sido, no nosso entender, uma mais-valia para a melhoria da performance ao nível do processo, da expansão dos territórios da disciplina, e ainda dos resultados do projeto gráfico ou dos artefactos produzidos.

No sentido de descrever as diversas etapas e posturas presentes, usar-se-á como modelo o processo que decorre em projetos comissionados, na medida em que estes, pela sua quantidade, são estruturantes na nossa prática profissional. Nestes projetos, numa primeira fase, há um cliente que nos aborda, e a realização de uma reunião de apresentação marca o início do nosso processo de trabalho. Segue-se um período de reflexão que resulta na elaboração de um orçamento que leva em linha de conta necessidades específicas, prazos, volume de trabalho e uma previsão de horas de trabalho necessárias.

Depois desta etapa e da adjudicação do orçamento por parte do cliente, começamos a refletir sobre o projeto, sem limitações e de forma completamente livre, incluindo-se neste momento uma análise à documentação facultada pelo cliente e um processo de pesquisa próprio de dados complementares sobre o tema. Há que reforçar que adotamos sempre uma postura que nos obriga a estar atentos ao acaso e à possibilidade de as referências e inspirações poderem surgir de situações e/ou locais inesperados. Ainda durante o período de reflexão, e sempre que possível, fazemos uma visita ao local onde (ou para o qual) o projeto vai ser realizado. Esta representa uma etapa fundamental, já que é sempre importante incluir alguma referência ao espaço ou a uma situação com a qual nos tenhamos deparado *in loco*, podendo ser uma conversa ou outro tipo de referência.

Posteriormente dá-se uma fase inicial de reflexão em conjunto, um processo de afastamento a partir do qual cada um de nós explora as ideias discutidas previamente de forma livre — ainda que todo este processo de reflexão, conjunto ou mais individualizado, funcione sempre a par de uma exploração exhaustiva dos dados fornecidos pelo cliente, desde o programa de desenho aos conteúdos que nos são apresentados.

Segue-se um novo encontro para dialogar e construir de forma partilhada ideias e conceitos. Em simultâneo com os processos de reflexão, sentimos necessidade de elaborar listagens de ideias e conceitos, através das quais se torna possível um exercício de revisitação da nossa coleção — objetos, fotografias, documentos e outros tipos de material colecionados

ao longo dos anos. Neste momento, a ideia passa por focarmos-nos nos temas identificados nos processos de discussão. Revisitamos igualmente a História do Design e outras áreas disciplinares de forma a atualizar conceitos ou ideias, enriquecendo-os(as) com contextos.

Durante todas estas fases existem processos de encontro constantes e por vezes momentos de procura e investigação conjunta que antecedem uma reunião mais geral, ainda afastados dos computadores e da produção efetiva de material gráfico.

Ainda na fase que precede a apresentação de uma proposta ao cliente surgem ocasionalmente situações que nos obrigam a levar a cabo um processo de investigação específica e a contactar especialistas que nos ajudem a compreender questões fundamentais para a realização do projeto em causa — quando os materiais escolhidos têm comportamentos, métodos e técnicas de preparação que não dominamos ou quando é necessário mobilizar ferramentas tecnológicas particulares, como aconteceu nos projetos *Vai com Deus e Arquivo Parcial de Objectos Correntes de Meinedo e Gestaço*, por exemplo.

Depois da fase de discussão e de trabalho exploratório e após aprovação da proposta, dá-se início a uma fase de implementação na qual desenvolvemos a proposta do ponto de vista gráfico e exploramos as diferentes possibilidades de materialização das ideias que surgiram durante as fases de iniciais.

Ainda relativamente às questões que se prendem com o processo, há que referir uma ferramenta — a apresentação (digital e/ou impressa)² que desenvolvemos para os clientes para apresentar o processo de trabalho e a evolução dos conceitos e ideias. Esta ferramenta surgiu primeiramente de forma simplificada mas atualmente assume-se mais desenvolvida e trata-se de um elemento essencial no quadro do processo de trabalho. A apresentação conta toda a história do processo a partir de pontos-chave — preocupações, opções tomadas, investigação realizada, referências, etc. —, funcionando como uma narrativa e tendo o poder de clarificar a nossa proposta ao sustentá-la perante o cliente. Permite também perceber a história da evolução do conceito e quais os momentos chave, bem como as diversas materializações possíveis e os universos referenciais que os envolvem. É uma ferramenta utilizada regularmente ainda durante o processo de criação, mais propriamente na sua etapa de finalização, que nos permite questionar as opções tomadas e visitar processos e ideias descartadas que poderão ser eventualmente reintroduzidas na proposta. Trata-se de uma forma de análise que se opera com

² Contactámos primeiramente com este tipo de apresentação durante o 18.º Festival de l’Affiche et du Graphisme de Chaumont (2007), evento em que privamos com o designer Pierre Bernard, curador da exposição dedicada ao trabalho de Paul Rand patente no festival, que nos deu a conhecer o facto de Rand apresentar as suas propostas aos clientes com o recurso a uma pequena publicação na qual explicava o processo de trabalho seguido para a concretização da resposta ao programa de design.

um certo distanciamento e nos permite validar ou, pelo contrário, retomar alguns caminhos que possam merecer uma exploração detalhada e ser confrontados com a opção tomada, ou apenas mobilizados enquanto complemento. Este exercício é realizado com a maior antecedência possível, permitindo o espaço necessário para a sua consolidação e funcionando como ferramenta de trabalho interna, como referido. Finalmente, no que diz respeito à apresentação da proposta ao cliente, importa ainda referir que esta deve ser muito bem sustentada de forma a garantir que se cumprem não só as necessidades do cliente como também as nossas em termos de trabalho. Em síntese, é deveras importante o processo de troca, discussão e negociação entre quem encomenda o trabalho e quem o desenvolve.

3.1.2 ... das palavras às imagens

Num contexto de trabalho como o nosso, em que os processos de pesquisa e os universos referenciais são muitas vezes mais gráficos e visuais do que verbais, os processos de descrição em texto ficam algo aquém daquilo que nos parece possível quando conjugados com a imagem.

Assim, neste ponto apresenta-se uma seleção de imagens, que relatam de forma generalizada o processo de trabalho a partir de diferentes momentos de processos distintos e relativos a projetos diferenciados. Optámos por apresentar o *Arquétipo* e o *House on Fire*, ambos projetos de identidade visual que ou exploram a tipografia e a volumetria, no caso do primeiro; ou, em oposição, uma componente mais plástica no segundo. Reproduzimos as apresentações referidas no texto anterior como forma de ilustrar os nossos processos, estabelecendo um paralelismo entre estes dois projetos pertencentes a uma mesma tipologia. Elaborámos ainda um ensaio visual que conta as suas histórias a partir de fragmentos de processos e documentos de projetos anteriores que de certa forma, revelam os traços identitários ao nível dos processos de trabalho.

3.2 Centro, margens, derivas e explorações

3.2.1. Um lugar no design

A nossa prática em design gráfico é marcada pela busca de um lugar singular no meio — a partir do conjunto de referências que encontramos, da nossa formação e das nossas experiências, esforçamo-nos no sentido de desenvolver um trabalho com uma abordagem própria, trilhando novos caminhos no seio da disciplina. Como referido anteriormente, esta vontade concretiza-se ao longo dos anos e é marcada por um conjunto de posturas que podem ser sintetizadas pelo binómio *exploração/crítica*.

Andrew Blauvelt (2002, 2003) diz-nos que hoje em dia é possível refletir acerca dos debates em torno dos méritos do ‘*computer-aided design*’, dos limites da legibilidade, de quantas fontes seriam necessárias ou dos impactos da internet; assuntos que, entre outros, estruturaram a base do discurso do design na primeira metade dos anos 1990 e que produziram uma nova geração de vozes que debatiam os méritos destas mudanças, muitas delas nas páginas da *Emigre*. A partir destas questões voltámos à época de estudantes da Faculdade de Belas Artes, sintetizando o *esprit du temps* que se vivia. Marcadas pelo advento do computador (e as suas novas possibilidades) e pela discussão conceptual que estas questões levantavam, segundo Andrew Blauvelt seria um eufemismo dizer que a década de 1990 foi importante para o design gráfico, «not only were the technological transformations of the desktop publishing and personal computing revolution of the 1980s fully absorbed, but so, too, were the lessons of formal experimentation that had developed in the academies and the marketplace» (2003, p. 38). Assim, a academia reagiu «with similar misrecognition by seeing formal experimentation as an end in itself; whereby the exercise of individual expression (more commonly called ‘personal style’) was considered experimental. The situation created successive generations of work that had all the look and feel of the experimental without actually being experimental» (Blauvelt, 2003, p. 40). Ou seja, os impactos da década de 1990 vão muito além de uma revolução tecnológica e podem ser observados na própria postura face ao design e na abordagem de diversas gerações de designers, principalmente ao nível da experimentação e da emergência de um estilo experimental que na verdade, e por vezes, mais do que experimentalismo se tratava de uma forma de conseguir uma abordagem gráfica em si. Ao mesmo tempo os impactos desta década na ‘liberalização’ da profissão (Rock, 2013) marcam profundamente o design, na medida em que levantaram questões fundamentais ao nível da própria definição disciplinar e do papel do designer na sociedade, como vimos no Capítulo 1. Tal é visível através da emergência de manifestos, como o *First Things First*³,



Facsimile do manifesto *First Things First*, publicado por Ken Garland (1964).

³ Escrito em 1963 e publicado em 1964 por Ken Garland e com assinatura de 20 outras personalidades (designers, fotógrafos e estudantes), o manifesto *First Things First* assumiu-se como um documento reacionário que se insurgia contra a sociedade britânica da década de 1960 — atacava as produções publicitárias de carácter tradicional que cresciam a um ritmo desmesurado, as quais consideravam demasiado triviais, neutras e acriticas, retaliando contra a cultura do consumismo. A solução avançada pelo manifesto passava por concentrar esforços do design em matéria de educação e serviço público, promovendo-se assim uma mudança na sociedade (Pelta, 2004). *First Things First* é reeditado em 1998 pelo coletivo *Adbusters* na revista homónima — o objetivo do grupo passava por chamar a atenção dos designers para os compromissos sociais da profissão, em substituição das prioridades de índole estética e tecnológica. Alguns anos mais tarde, Tibor Kalman propõe uma nova versão deste manifesto, desta feita adaptada aos problemas e necessidades do século XXI, numa tentativa de estimulação da discussão dentro e fora do seio da disciplina. Uma nova versão do texto original de Garland, intitulada *First Things First Manifesto 2000*, foi publicada na edição número 51 da revista *Emigre* (Flask, s. d.).

e de diversos artigos — dos quais destacamos *There is such a thing as society*, publicado por Andrew Howard⁴, em que o autor reflete sobre as funções sociais e propósito do Design Gráfico —, ou a própria postura de alguns designers como Tibor Kalman que incitava os seus colegas de profissão a tornar os seus clientes socialmente mais responsáveis através de uma subversão ao nível do desenho, através da luta constante pelo equilíbrio entre a cultura corporativa e a cultural real, uma vez que o design, encontrado universalmente em todos os objetos, impregna a cultura dita ‘real’ (Pelta, 2004). Longe de resolvidas, muitas dessas questões animam, ainda hoje, discussões intensas e obrigam a reflexões teóricas, no seio das quais a questão da autoria assume relevada importância, na medida em que conjuga em si um conjunto de tensões importantes que extravasam o próprio debate. Discutir a autoria em design gráfico implica, como vimos, debater o papel do design e os próprios limites da disciplina, o seu passado, presente e futuro, a sua prática e a forma de como este é ensinado às novas gerações.

Dmitri Siegel (2007, s. p.), por exemplo, acredita que o problema da autoria reside no facto desta substituir um cliente tangível por «a vague notion of a market, passively waiting to consume (or more likely ignore) the self-generated work of the designer (as author)», quando o modelo ideal, na perspectiva do autor, é aquele em que existe uma relação entre um designer e um cliente, na medida que é esta que caracteriza verdadeiramente o processo de design gráfico: «The relationship designer/client is integral not only to the historical fate of a designer’s work but to the creative process itself. This is what makes the graphic design process unique». Siegel (2007, s. p.) tem uma visão pessimista sobre este assunto, apesar de aceitar que postura ‘designer como autor’ tem vindo a ganhar cada vez mais adeptos, apelidando estes profissionais de diletantes⁵ — «*designer as dilettante*» —, avançando que este modelo de características híbridas só se tornará lucrativo se se criar uma microeconomia que «can sustain products whose primary distinguishing characteristics is that they were made by graphic designers», caso contrário, sem um cliente os projetos auto iniciados dificilmente conseguirão obter a significância necessária para se tornarem em trabalhos icónicos. O autor receia que a autoria possa colocar em risco os valores que definem a disciplina e questiona o futuro da mesma: «If the designer is author, what becomes of the designers as designer?».

Reconhecendo, tal como Jon Sueda⁶, a existência de práticas especulativas ao longo da história do design (e de forma ainda mais notória na

⁴ Artigo publicado na revista *Eye*, vol. 4, n.º 13, em 1994.

⁵ Um diletante é alguém que se dedica a alguma coisa por prazer e não por obrigação ou profissão (Dicionário da Língua Portuguesa 2011, 2010).

⁶ Entrevista disponível em: <http://designmind.frogdesign.com/blog/all-possible-futures-an-interview-with-jon-sueda.html>.

arquitetura), é também verdade que não são comuns os casos em que os designers se encontrem em contextos em que lhes é possível desenvolver as suas explorações baseadas na especulação e através de terrenos instáveis ou pouco explorados. Esta é, aliás, uma ideia que desenvolvemos ao longo do capítulo anterior, nas relações entre as diferentes tipologias de projeto criadas⁷ e suas contextualizações. As margens de liberdade oferecidas pelo cliente, a emergência da figura do comanditário e a relevância atribuída ao design enquanto disciplina e aos designers, são questões que têm uma influência direta neste âmbito. Neste sentido, a partir de uma conversa com os *Experimental Jetset*, Sueda aborda a questão dos projetos auto iniciados, trabalhos em que os designers podem explorar vontades pessoais e temáticas do seu interesse a partir de uma perspetiva dual que se situa entre duas abordagens assentes na geografia. Uma postura ‘americana’ que estrutura os projetos auto iniciados numa lógica de ‘prática paralela’, e uma europeia que procura conjugar ambas as perspetivas⁸. Nesta discussão situamo-nos ao nível do segundo posicionamento — desde cedo esta foi a direção que procurámos, levando-nos a estruturar a nossa prática desta forma. A título de exemplo podem referir-se as encomendas que se enquadram na categoria de ‘projetos comissionados’, assentes em limitações do programa de desenho em que, apesar destas, foi possível desenvolver um trabalho marcado por uma interpretação própria, ao nível dos conteúdos e da sua formalização. Projetos como *Molly Bloom*, *I love Távora*, *Em Torno*, *Vai com Deus*, *Eduardo Souto de Moura — Concursos (1979–2010)*, *Casa do Conto* e *Collecting Collections and Concepts* traduzem esta abordagem. Ainda que de formas distintas, nestes projetos foi possível conjugar uma abordagem autoral com conteúdos textuais e programáticos de outros. Um dos problemas que poderá surgir quando existe uma prática paralela, é que dificilmente os projetos se contaminam⁹, estruturando-se em ‘universos paralelos’. No trabalho dos R2 é possível encontrar exemplos de projetos que se referenciam uns aos outros e entre os quais se estabelecem pontes, uma situação que surge aliás desde muito cedo, podendo-se referir a título de exemplo o uso de tipografia vernacular em diversos projetos — *Molly Bloom*, *Curtas de Vila do Conde* ou *Reunião de Obra* —, uma intenção que

⁷ A divisão entre projetos comissionados, encomendas artísticas e projetos auto iniciados, assim como a própria amostra, apresenta-se como uma resposta em que se valoriza as questões da autoria em relação com o programa de desenho e, nesse sentido, também a definição da disciplina e suas fronteiras.

⁸ Entrevista disponível em: <http://designmind.frogdesign.com/blog/all-possible-futures-an-interview-with-jon-sueda.html>.

⁹ No nosso entender, dá-se sempre um certo nível de contaminação, ainda que indesejada. Mesmo que exista um esforço de distanciamento, sendo os projetos produzidos pelos mesmos indivíduos, haverá sempre lugar à emergência de elementos de referência comuns ou influências mais ou menos diretas. No entanto, assumimos que este possa ser um processo mais inconsciente no caso dos indivíduos que estruturam assim as suas práticas profissionais

tem como momento inicial um projeto desenvolvido por nós ainda enquanto estudantes na Faculdade de Belas Artes, o *TyPorto*¹⁰.

Os projetos especulativos tendem a ser esforços auto iniciados, propostas realizadas na esfera académica ou pesquisas não finalizadas (*All Possible Futures*, 2014). No entanto, a especulação é também, no entender do autor, um conceito que marca o ponto de vista, um elemento que estrutura a forma de trabalhar dos R2 e um motor de criatividade, no sentido em que permite e potencia «the blurring of disciplines, an idiosyncratic and integrated use of high and low technology, critical engagement, and formal invention» (Sueda *apud* Todorovich, 2014).

Por outro lado, e como avançado inicialmente, o lado especulativo encontra-se associado a uma postura crítica, a uma preocupação que Thierry Chancogne associa a «escrever, orquestrar e analisar o seu ofício: qualificando-o, o que também significa atribuir-lhe uma certa qualidade» (2011, p. 6)¹¹. Assim, e ainda segundo o mesmo autor, a dimensão crítica do design gráfico «só pode, talvez, ser plenamente estabelecida dentro dos seus próprios regimes, dentro de sua matéria visual: as suas formas, que também são ideias, e os seu conteúdos como forma. As responsabilidades éticas e políticas do designer gráfico estão primeiro, e sobretudo, envolvidas nesta gramática mais ou menos formalizada, que codifica a sua linguagem» (Chancogne, 2011, p. 11)¹². Esta postura crítica assenta na reflexividade do designer acerca de si, do seu trabalho e do meio em que este se inscreve. Este processo de auto análise marca a nossa postura, cujas metástases se encontram nos elementos e abordagens. É, aliás, através deste processo que avaliamos de forma sistemática o trabalho — o nosso e o dos outros — e percebemos os limites e as possibilidades do campo. É através da análise crítica que se potenciam as sínteses, as aproximações e os afastamentos de que daremos conta de seguida.

3.2.2. Ruturas e novos posicionamentos

Otl Aicher diz-nos que o desenho «está en origen de cada producto, y con sus exigencias, criterios y métodos lo determina internamente, no solo en su superficie» (2006, p. 143). Aqui Aicher esboça uma crítica ao conjunto de posturas que consideram o design uma ‘disciplina decorativa’, no sentido

¹⁰ A importância e influência do projeto *TyPorto* foi devidamente mencionada no capítulo anterior.

¹¹ Excerto do ensaio — *Le design graphique est-il un outil critique ?* — da autoria de Thierry Chancogne, escrito a pedido do designer Frédéric Teschner para a brochura trilingue de contextualização/promoção da instalação *Design as a graphic tool*. A instalação esteve patente de 29 de setembro a 27 de novembro de 2011 na Praça da Figueira (Lisboa) desenvolvida no âmbito do projeto *Redundância: A inutilidade da repetição*, comissariado por Lizá Defossez Ramalho e por mim, e incluído na programação da Bienal Experimenta Design de 2011.

¹² *Idem*.

em que enquadra um determinado objeto/conteúdo assumindo uma postura não estruturante. Esta é uma crítica partilhada, estruturando-se a nossa prática em sua oposição. Desde a abordagem, aos projetos, à materialização das respostas aos comanditários, é possível perceber uma vontade em encontrar outros caminhos que partem do pressuposto de uma imersão ou um maior envolvimento nos projetos, que parte da assunção de que tal faz sentido e enriquecerá os mesmos. Quando tal sucede, assumimos uma posição que permite ampliar os conteúdos e/ou reorganizar estruturas de acordo com os formatos, sejam estes livros, exposições ou de outro tipo — a este propósito podem-se destacar os projetos *Vai com Deus* e *Dois Tempos*, *The Life of Man*, *Collecting Collectins and Concepts*, *Arriscar o Real* ou *Eduardo Souto de Moura — Concursos (1979–2010)*.

Neste seguimento vemos, tal como Aicher, o design como uma disciplina que atua também em profundidade, visão que confere à mesma um enorme potencial de abstração e reflexão. Por outro lado, a ideia de transversalidade é algo que se tem vindo a trabalhar, fazendo-o simultaneamente de forma interna e externa. Por outras palavras, podemos encontrar uma certa transversalidade não só ao nível dos formatos trabalhados, mas também das referências mobilizadas e dos contactos com diferentes áreas disciplinares ao longo da carreira.

A ideia de pensar os limites da disciplina é uma questão interessante e que se pode associar ao conceito de ‘gramatologia’ proposto por Derrida, entendida enquanto um campo de pesquisa ou forma de questionamento que enquadra a natureza do seu objeto (Lupton & Miller, 1996). Este conceito associado à desconstrução é um elemento que permite um questionamento total, alargando os limites do pensável no quadro do design. E no entanto este é informado por uma procura de referências históricas, surgindo a partir de um conhecimento da história e de um processo de revisita operado de forma sistemática. A extensão de limites é uma atitude assumida de forma duplamente consciente, o mesmo que dizer que se quebramos intencionalmente alguns elementos do cânone da gramática do design, fazemo-lo conscientes da sua importância e necessidade. Procura-se perceber a sua origem, qual a sua função e modelar a sua existência de forma a veicular um determinado argumento.

No que concerne ao papel do designer, a afirmação supracitada de Aicher informa claramente a nossa atitude. O carácter estruturante do design e a sua propagação aos mais diversos meios e suportes leva-nos a questionar de forma clara e contundente meios de fazer, chamando a nós as novas tecnologias e os suportes nos quais este pode ser aplicado, numa relação estreita com a arquitetura. Por vezes este posicionamento coloca em causa — aliás, como a própria postura autoral o faz —, a fronteira entre design e arte. A título de exemplo, ambas as intervenções tipográficas levadas a cabo na fachada da Ermida da Nossa



Capa da revista *Typo* 36, 2009.



Material de arquivo sobre o erro, recolha para arquivo pessoal.

Senhora da Conceição (Lisboa) foram em diversas ocasiões ‘confundida’ com obras de arte. Esta ideia foi expressada por um elemento do júri do *European Design Awards*, à qual tivemos acesso através de um artigo publicado na revista *Typo*¹³. No entanto, e do nosso ponto de vista, a nossa resposta ao programa de desenho, tendo este uma função concreta de sinalização do espaço, mantém-se no âmbito do campo do design de comunicação.

Neste contexto, pensar os limites da disciplina tem uma ligação estreita com a aplicação da linguagem do design gráfico a novos formatos e materiais, conferindo-lhes tridimensionalidade, operando-se assim uma miscigenação entre disciplinas. Referem-se *Percursos Inacabados*, *Vai com Deus*, *Dois Tempos*, *Arriscar o Real*, *Semiaberto*, *Aberto*, *Semifechado*, *Fechado* e *The Life of Man* enquanto projetos que cruzam estas linguagens. Outro aspeto que alarga esses limites na obra dos R2 é a importância que adquirem as encomendas artísticas e os projetos auto iniciados, bem como a forma como estes se relacionam com os projetos comissionados.

No quadro da nossa postura e da nossa abordagem à disciplina subsiste um outro conjunto de questões que assumem particular relevância — a coleção realizada ao longo dos anos é uma delas, funcionando como suporte conceptual e imagético que informa a nossa prática. Este arquivo é extenso, (é físico e ocupa espaço no atelier), sendo a partir deste que surgem, em grande parte, os projetos auto iniciados, servindo também de apoio e podendo ainda contaminar os projetos comissionados e as encomendas artísticas. Objetos, documentos, fotografias (referentes ao que não pode ser transportado e/ou adquirido), sons e vídeos que documentam memórias e vivências e experiências traçam um percurso de recolha e documentam essas vivências, mas incorporam também um ato de seleção e crítica. É através deste que revisitamos a história do design e acima de tudo o vernáculo¹⁴, que ocupa na nossa obra um espaço importante, de ressaltar que este arquivo¹⁵ permite-nos visitar algumas imagens/conceitos marcantes que fomos encontrando ao longo dos anos. Trata-se de uma estratégia não só de desbloqueio, mas também uma forma de interrupção de ideias sucessivas. À luz do problema que estamos a resolver, atentamos noutros detalhes e consequentemente desencadeiam-se diferentes interpretações. Durante o processo criativo este exercício funciona como uma pausa, um intervalo que permite uma abstração das especificidades dos projetos em curso. Ao quebrarmos uma sucessão de raciocínios provocamos

¹³ Ver transcrição do comentário do júri na página 124, correspondente ao subcapítulo dedicado às ‘Matrizes e Enquadramentos’ do último período — *Para além das fronteiras: 2008–2013*.

¹⁴ Temática a abordar com maior detalhe mais adiante.

¹⁵ Parte deste arquivo é apresentada sob a forma de instalação multimédia, intitulada *Arquivo Parcial de Objectos Correntes de Meinedo e Gestaço*, projeto resultante de uma encomenda artística e desenvolvido a partir da reflexão sobre a importância que esta coleção de referências tem no quadro do nosso trabalho. O projeto será desenvolvido no quarto capítulo enquanto caso de estudo.

uma rutura e posteriormente ao regressarmos ao problema inicial fazemo-lo com um olhar diferente.

Ao mesmo tempo, «the serendipity of shape and form found in everyday things that sometimes results in thematic groupings of letter-like objects can provide and ‘aha moment’ of discovery for designers with keen eyes (and extraordinary patience)» (Heller & Vienne, 2012, p. 82). O reconhecimento do acaso e a sua materialização em projetos de design redundam muitas vezes na emergência do estranho enquanto elemento fundamental. O acaso é sempre singular na sua vulgaridade, é sempre um elemento estranho a povoar o real. Segundo Pedro Bandeira (2013, p. 144), é este o compromisso mais difícil, «aquele que parte de um conjunto de referências, do conhecimento e análise, para depois se libertar afirmando-se num equilíbrio mais ou menos subtil na distância que varia entre a radicalidade das vanguardas à ‘rutura silenciosa’ (...). Reinventar, não a partir do nada mas a partir de qualquer coisa, sendo que qualquer coisa possa advir do acaso, mas não do acaso enquanto fortuna, mas enquanto atenção à oportunidade e ao imponderável».

A publicação *Letras na Paisagem* é incontornável a este respeito levantando ainda outras questões significantes no nosso trabalho. Quando, anos antes, Lizá Defossez Ramalho estava a iniciar o desenvolvimento da sua tese de mestrado, procedeu-se à recolha de livros de tipógrafos portugueses, sendo que um deles fazia referência a ‘Amores’: «Dentro da cada idioma, usam-se certas letras a um ritmo mais frequente que outras; (...) Em português, por exemplo, reforçam-se as da palavra ‘amores’, por conter as letras mais utilizadas» (Vilela, 2004, p. 26). As obras que consultámos faziam parte das bibliografias dos cursos mais técnicos dos aprendizes da arte tipográfica.

A palavra ‘Amores’, para além de poética e *naïf*, traduz igualmente um amor pelo ofício e pela palavra, uma faceta muito emocional que caracteriza, no nosso ponto de vista, o contexto nacional no qual fazemos a nossa prática e também o modo como a entendemos. Regressámos então a essa tal palavra e tentámos perceber o seu significado. Consultámos análises feitas à frequência dos caracteres mais utilizados em língua portuguesa para comprovar se esta era ou não uma referência correta. O facto de termos verificado que tal não acontecia¹⁶, muito embora gostássemos que acontecesse, permitiu-nos jogar com o que é verdade e o que é falso e, acima de tudo, com o que gostaríamos que fosse verdadeiro. Há um olhar claramente dirigido

¹⁶ Após consulta de um artigo de Pedro Quaresma e Augusto Pinho, intitulado *Análise de Frequências da Língua Portuguesa* (2007), verificou-se que algumas das letras da palavra ‘amores’ não são, de facto, as mais utilizadas. Assim sendo, a utilização da palavra ‘amores’ trata-se de um engano. Para a realização deste estudo os autores recorreram a *softwares* de criptografia e criptoanálise, tendo analisado 95 textos, de 38 obras de autores publicados entre meados do século XIX e o ano de 2007. As amostras seleccionadas pertenciam a um conjunto amplo e significativo de textos que respeitavam critérios específicos, sendo analisados de acordo com a sua dimensão, autor, contexto histórico, tipo literário e período temporal.

noutra posição por forma a desvendar um ‘a’ minúsculo, e a construção de letras que nunca existiram. A partir daí pensamos na possibilidade de todo o livro ser uma frase, uma viagem com ponto de partida na palavra ‘amores’ e no engano que esta acarreta, tornando-a verdadeira nas nossas mãos. Fizemos uma afirmação falsa que pode ser lida ao longo do ensaio visual materializado através da sucessão de letras perdidas num caminho sempre igual — «A: Letra à beira da estrada, algures em Monchique. Amores: Palavra que contém as letras mais utilizadas na língua portuguesa».

Como afirmado, a desconstrução é um elemento importante no trabalho dos R2, bem como a revisitação da história. Em termos de abordagem gráfica aos trabalhos, como visto anteriormente¹⁷, a abstração marca o ponto de partida e a sua materialização. Ora pela importância que o espaço branco ocupa no quadro dos projetos enquanto elemento gráfico em si — a este respeito podemos referir *Em Torno, Casa do Conto* ou *The Life of Man* —, ideia que pode também ser visível através da sua antítese — *I love Távora* ou *Migration* —; ora pelo parco uso de imagens fotográficas ou elementos de conotação direta, fica clara a intenção de abstração marcada por conotações e pela vontade de conferir uma certa complexidade não ruidosa aos trabalhos.

Dupla página do ensaio visual *Letras na Paisagem*.



¹⁷ Ao nível dos projetos apresentados, no capítulo 2 é possível encontrar a abstração enquanto conceito chave. Por outro lado, também ao nível do processo de trabalho (ponto 1 deste capítulo) o conceito e a postura assumem relevância.

3.3 Do lugar da tipografia à tipografia no espaço

3.3.1 Escolhas & Casamentos

A tipografia reveste-se de particular importância no nosso trabalho, quer em termos processuais quer ao nível projetual. Processualmente falando porque é utilizada como uma primeira formalização dos conceitos, o passo inicial do caminho que vamos percorrer; já ao nível do artefacto, ela assume-se em grande parte dos projetos como o recurso mais importante para estabelecimento da comunicação, funcionando o texto como imagem. Heller traduz essa importância quando afirma que a tipografia é a *lingua franca* do design gráfico «a vessel that holds the codes that represent ideas that convey meanings that trigger understanding. (...) Type is the single most important graphic design element, and typography is the most consequential course (or set of courses) a student can take as an undergraduate» (2004, p. 6).

Dada a falta de acesso bibliográfico e de formação sobre esta área, conscientes da sua importância colmatámos essa lacuna de forma autodidata. A primeira fase do nosso trabalho — período denominado *Primeiros passos até à maturação: 1995–2002* — representa, na sua fase inicial, essa procura, caminhando-se até o domínio dos conhecimentos adquiridos ao longo desse percurso. A tipografia assume-se como um dos aspetos que justifica a própria divisão em etapas de maturação e objetivos do percurso dos R2. Na primeira fase do trabalho as escolhas tipográficas são já sustentadas, há um desenvolvimento da composição na tentativa de relacionar o texto com a imagem. A extrapolação das regras com pleno conhecimento e experiência de aplicação das mesmas, surge consolidada no projeto que marca o início do período seguinte, o *Molly Bloom* (2002). Durante o período que este projeto inaugura — do *Centro às margens: 2002–2008* —, sucedem-se projetos cuja complexidade tipográfica se acutela, em particular nos de cariz editorial, produzidos com regularidades. A última etapa do trabalho em análise — *Para além das fronteiras: 2008–2013* — marca a passagem da micro para a macro tipografia, alteram-se as escalas, ampliam-se os suportes, a tipografia passa a ser aplicada com regularidade em projetos tridimensionais. O projeto que marca a etapa seguinte é a instalação tipográfica *Vai com Deus* (2008), realizada na fachada da Ermida Nossa Senhora da Conceição, em Lisboa. Um fase que se caracteriza pela materialidade e volumetria, em que é essencialmente através da tipografia que se expressam os conceitos.

A escolha do tipo de letra tem um lugar importante no processo de construção do nosso trabalho. Na fase inicial, que no quadro do nosso processo de trabalho acontece de forma geral e transversal, pensamos na questão conceptual, uma primeira forma de transmitir um tom de voz, um tipo de discurso, e uma certa materialização formal de algumas ideias. Recorremos à classificação dos tipos de letra para percebermos entre que grupo vamos

gravitar, sendo que esta escolha se encontra relacionada tanto com uma formalização de ideias, baseada em certas questões diretamente arroladas com a história da arte (em particular do desenho das letras) e com conotações, quanto com questões como a legibilidade e outras de índole técnica e/ou funcional, alicerçando as escolhas nas necessidades que se nos apresentam. Apelamos às classificações para definirmos os tipos que procuramos e a outras palavras chave que os descrevem.

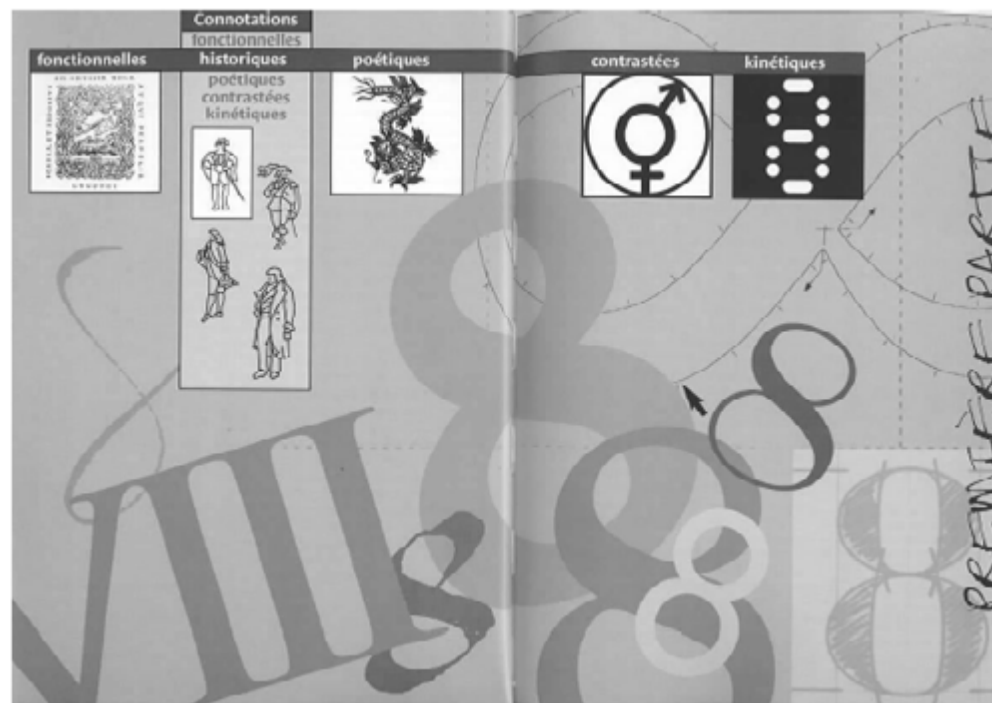
Em termos classificativos recorremos à proposta de Maximilien Vox, apresentada em 1952, e posteriormente adotada pela ATypI em 1962, que responde às nossas necessidades em termos de classificação de tipos de letra serifados, distribuindo-os por onze grupos: Humanistas (*Humane*), Garaldinas (*Garalde*), Reais (*Réale*), Didones (*Didone*), Mecanas ou Mecânicas (*Mécanne*), Lineares (*Linéale*), Incisas (*Incise*), Escriturais (*Script*) e Manuais (*Manuaire*). Podemos também recorrer a uma classificação mais baseada numa abordagem histórica, como é a proposta por Robert Bringhurst¹⁸, que classifica os tipos de letra em: Renascentistas (*Renaissance*), Barrocos (*Baroque*), Neoclássicos (*Neoclassical*), Românticos (*Romantic*), Realistas (*Realism*), Modernistas Geométricos (*Geometric Modernism*), Modernistas Líricos (*Lyrical Modernism*) e Pós-Modernos (*Postmodernism*).

No âmbito da classificação das fontes góticas (não serifadas), temos como referência a classificação de Ellen Lupton que as divide em Humanistas (*Humanists*), Geométricas (*Geometric*) e de Transição (*Transitional*).

Podemos ainda levar em linha de conta a classificação de carácter proposta por Gérard Blanchard e publicada em *Aide au choix de la typographie*. O autor baseou-se em informação inscrita na história e na cultura para apresentar uma classificação tipográfica de características conotativas, dividida em cinco categorias: Funcionais ou de Base (*Fonctionnelles* ou *de Base*), Históricas (*Historiques*), Poéticas (*Poétiques*), Contrastantes (*Contraste*) e Cinéticas (*Kinésiques*). Para Blanchard (1998, 2003) a resposta estética tem uma função de conotação, sendo que os tipos transmitem determinados sentidos — a um primeiro nível mais imediato (contornos, tamanhos, silhuetas), soma-se um segundo mais profundo — a conotação — com significados diversos e resultantes de diversos factores (sociais, técnicos e culturais).

A partir desta fase inicia-se uma pesquisa sistemática, afinada, refinada e detalhada daquele que é o tipo de letra adequado ao projeto. Sucede-se um processo de seleção e de teste — nesta fase procuramos dentro da nossa biblioteca os tipos com os quais já trabalhamos e que fomos adquirindo ao

¹⁸ Robert Bringhurst (2008) defende que o design de tipografia é resultado não só das influências estilísticas da época, mas também do seu processo de fabricação. O autor apresenta uma escala de classificação de tipos de letra baseada em estilos relacionados com os principais movimentos artísticos (do Renascimento ao século XV).



Facsimile de dupla página do livro *Aide au choix de la typo-graphie* (páginas 40 e 41 da edição de 2003), publicação em que Gérard Blanchard identifica as cinco divisões tipográficas baseada em conotações.

longo dos anos, ou ainda a novos tipos que pesquisamos nas fundições digitais, em catálogos impressos ou na *web*. Vamos testando diferentes tipos, realizamos aproximações possíveis, investigando e aprofundando cada vez mais até encontrarmos aquele tipo que, em termos conceituais e funcionais, é o mais apropriado para o efeito pretendido.

No início da nossa carreira, altura em que muitos dos tipos de letra eram lançados por ‘fundições digitais’ — como *Emigre* de Suzana Licko e Rudy Vanderlans — tipos como a *Base 9 (t) 12* (1995), *Modula* (1985) e *Triplex* (1985) desenhados por Zuzana Licko; *Keedy* (Jeffrey Keedy, 1989); *The Apollo Program* (Elliot-Peter Earls, 1993–1998); *Arbitrary* (Barry Deck, 1990); *Democratia* (Miles Newlyn, 1991); *Backspacer* (Nancy Mazzei e Brian Kelly, 1993); *Template Gothic* (Barry Deck, 1990); e ainda as fontes *Insignia* (1984–1990), *Industria* (1984–1990), *Arcadia* (1990), *FF Blur* (1992) e *F1F Dirty Seven One*, de autoria de *Neville Brody* (1994), eram consideradas referências, muito embora nunca os tenhamos utilizado nos nossos projetos. Apesar de recebermos os catálogos da *Emigre* (sobre os quais nos debruçávamos com entusiasmo) e de termos acesso a alguns desses tipos, sentíamos uma certa dificuldade em incorporá-los no nosso trabalho. Muito provavelmente por na sua maior parte serem muito expressivos e com um desenho de difícil apropriação, dificilmente sentíamos como nossos os ensaios que fazíamos com estes tipos, em parte pela presença da ‘mão’ do designer de tipos ser muito forte e/ou por conotar demasiado o ‘espírito da época’.

Por oposição procurámos trabalhar com tipos de letra menos recentes, na sua maioria redesenhos ou reinterpretações atuais de tipos de letra que se centravam num espectro temporal amplo, do Renascimento ao Modernismo. Estávamos atentos ao que se fazia e explorávamos os muitos tipos de letra

a que íamos tendo acesso. Estávamos em franca oposição a uma abordagem quase exclusiva de um tipo ou ao recurso a uma paleta muito reduzida, uma posição que define designers como o Massimo Vignelli (2010), que elegia cinco tipos de letra para resolver os diversos problemas tipográficos. De facto, a importância da escolha de tipos é, para muitos designers, um traço identitário, e a sua posição face à sua utilização marca posturas — o filme *Helvetica* de Gary Hustwit¹⁹ apresenta-as relativamente ao tipo de letra homónimo, um vídeo em que as diferentes conotações deste tipo de letra, e em particular a sua ‘neutralidade’, são exploradas e se marcam posicionamentos através da escolha dos tipos.

A primeira fase do nosso percurso é marcada pelo uso das grotescas, como a *News Gothic* — de Morris Fuller Benton, lançada em 1908 pela American Type Founders (ATF) — utilizada no projeto *Mais vale só que...* (1998) para o Teatro Bruto e na identidade para *António Sá + Ana Pedrosa* (1999); ou a *Franklin Gothic* (Morris Fuller Benton, 1902). Excluímos do nosso espectro tipos de letra mais decorativos, em parte marcados pelos comentários de Matthew Carter²⁰ feitos a um desenhador de tipos brasileiro que apresentava o seu trabalho — um tipo de letra que tinha como função a sua utilização em títulos —, sendo que a crítica se prendia com o excesso formal e a curta duração do tipo em questão. Tanto Matthew Carter (Reino Unido), como Jonathan Hoefler (EUA) ou Tobias Frere-Jones (EUA) lançavam redesenhos de clássicos durante os finais dos anos 1990, um trabalho que iríamos seguir com bastante atenção, em particular o de Jonathan Hoefler. Destes últimos, utilizámos a *Champion Gothic* (1990) no projeto *FIMP* (2002), e a *Knockout* (1994) em *Percursos Inacabados* (2007), ambas desenhadas por Jonathan Hoefler. Recorremos à *Interstate* (Tobias Frere Jones, 1993–1999) no *Remix Emsemble* (2000). Para outros projetos procuramos desenhos de tipógrafos representados em pequena editoras independentes, como por exemplo o tipo de letra *Detroit* desenhado pelos *Optimo* (Gilles Gavillet e David Rust), em 1998.

Os desenhos dos holandeses, fortemente ancorados na escrita e na longa tradição europeia, como Erik van Blokland e Just van Rossum, e em particular a *Proforma* de Petr van Blokland (1994), despertaram o nosso interesse. Foi precisamente esta última que utilizámos em alguns textos e títulos do projeto *Ar (do Vinho)* (1999), um tipo que «is rooted in the

¹⁹ Filme independente que aborda os temas da tipografia, design gráfico e cultura visual, debruçando-se particularmente sobre a proliferação da fonte *Helvetica* (com aproximadamente seis décadas), como parte de uma conversa mais lata sobre a forma de como a tipografia afeta as nossas vidas. *Helvetica* explora a relação entre os espaços urbanos e a utilização de tipografia, revelando opiniões e opções de designers renomados, que dão a conhecer pormenores sobre o seu trabalho, processo criativo e escolhas tipográficas (Gary Hustwit [em linha], s.d.).

²⁰ No contexto de uma *masterclass* a que assistimos no decurso do congresso ATypI Lyon, em 1998.

disciplines of handwriting. And although he is one of the most computer-literate of designers, Van Blokland is a champion of the old pencil-on-paper methods» (Kinross *et al*, 1992). Que combinámos com a *Bell Gothic* (Chauncey H. Griffith, 1938) em alguns textos e títulos.

Desde início procurámos conhecer o trabalho dos designers de tipos portugueses. Descobrimos primeiro o trabalho de Mário Feliciano (com quem estivemos em 1998 no congresso da ATypI) e mais tarde de Hugo d'Alte e Dino dos Santos. Como o primeiro tinha mais obra disponível na altura, acabámos por explorar mais os seus tipos de letras, como é o caso da *Rongel* (1999–2001) — uma interpretação de tipos homónimos apresentados pela primeira vez num catálogo espanhol do século XVIII, *Muestras de los Punzones y Matrices de Letra que se funde en el Obrador de la Imprenta Real (Madrid, 1799)* — a que recorremos em diferentes projetos editoriais, em particular nos catálogos de arte desenhados para o Museu Serralves: *Moshe Kupferman* (2005) e *Robert Grosvenor* (2005). A *Stella* (2000–2001), fonte do mesmo autor, uma não serifada mais humanista, foi utilizada no catálogo *Malerei* (2004), projeto conjunto da Fundação de Serralves e do ZKM — Center for Art and Media in Karlsruhe, e *Raul De Keyser* (2005). Mais tarde, no catálogo *Gregor Schneider* (2005) virámos a utilizar a grotesca *Flama* (2002), um tipo não serifado geométrico que mistura referências europeias e americanas; e a *BS Monofaked* (Mário Feliciano, 2000), uma falsa mono espacejada que ao nível das conotações nos remetia para a máquina de escrever, revestindo os projetos de uma conotação mais técnica.

A nível internacional explorámos o trabalho de vários designers de tipos entre eles o František Štorm (República Checa), Paul Van Der Laan (Holanda), Radim Pesko (República Checa), Cornel Windlin (Suíça), Laurenz Brunner (Alemanha), deValence (França), Thomas Huot Marchand (França) ou Henrik Kubel (Reino Unido), cujos trabalhos nos interessaram em particular. Utilizámos a *Figsaw* (Johanna Bi'lak, 1999) na identidade gráfica da *Trienal de Arquitectura de Lisboa* em 2007; a *Flex* (Paul Van der Laan, 1999–2003), uma não serifada humanista, no catálogo *Contra o Muro* (2010) da artista Marlene Dumas; a serifada *Antwerp* (Henrik Kubel, 2011) em vários livros e associada com a *Regular* (Henrik Kubel, 2012) e com a *PDU* (Dries Wiewaeters, 2012–2011) no *Jornal Arquitectos* (2013–2014), e ainda nos títulos do *Collecting Collections and Concepts* (2013).

A escolha tipográfica relaciona-se com o tom de voz, com as conotações, e ainda com um conjunto de características funcionais (legibilidade, mancha de texto, economia de espaço, entre outros), com aspetos específicos de cada grupo e do desenho da letra (proporções, dos versais, etc.) e, finalmente, com a identificação certas necessidades que nos obrigam a encontrar formas de lidar com os tipos de letra. Michael Bierut pulicou *Thirteen Ways of Looking*

*at a Typeface*²¹, um artigo interessante sobre as justificações das escolhas de tipos para os projetos, porque se assumem argumentos menos racionais e sustentados que, de facto, influem em parte das decisões.

O tipo de letra que utilizámos na identidade gráfica dos R2, apesar de à partida ter sido selecionado com base nas conotações e aspetos formais, tem igualmente uma dimensão que lhe confere uma ligação mais profunda — a *La Métro*, fonte desenhada por David Poullard (1998) inspirada no tipo de letra do nome das estações do metro de Paris inscrita em azulejos (atualmente denominada *Ordinaire*), trata-se do tipo de letra elegido, não apenas por questões formais ou técnicas mas também emocionais, uma espécie de homenagem (e celebração) às circunstâncias em que este tipo de letra passa a estar presente no nosso trabalho. Como referido anteriormente em *'Primeiros passos' até à maturação: 1995–2002* contactámos primeiramente com esta fonte na publicação *Lettres Françaises*, catálogo de tipos oferecido aos participantes do congresso da ATypI Lisboa (1998). Este foi, tal como em diversos outros casos, um trabalho que precedeu uma amizade — após uma conversa sobre as nossas intenções, Poullard ofereceu-nos o tipo de letra, uma vez que este não estava disponível para venda. A componente emocional reforçava os conceitos que pretendíamos transmitir e, anos mais tarde, surge como base para o desenvolvimento do projeto *Letras na Paisagem* (2005–2013).

As contaminações, relações estabelecidas que não puramente funcionais, partem de um critério em classificação, servindo como primeiro passo, sendo depois necessário afunilar e aprofundar aspetos formais e técnicos. A título de exemplo referimos o livro *Missão Fotográfica: Paisagens Transgênicas* (2012), cuja escolha tipográfica reflete sobre o que se poderia considerar transgênico ao nível da tipografia. Neste sentido, escolhemos o tipo de letra *Fugue*, na qual havíamos identificado alguns traços das fontes grotescas do início do século XX (décadas de 20 e 30), com algumas modificações que lhe oferecem um caráter especial e uma vertente de contemporaneidade do próprio autor — Radim Pesko —, conferindo-lhe uma certa estranheza e evocando um ar transgênico.

Por fim, é ainda relevante assinalar as questões referentes à conotação tipográfica, no sentido em que fazemos uso de fontes que acrescentam valor ao discurso e que funcionam, por outro lado, como elemento referencial à própria história, seja esta mais ou menos contemporânea, fazendo muitas vezes a ponte entre o momento atual e períodos passados. No caso do cartaz *Flâner* recorremos a dois tipos de letra franceses — *Didot* e *La Métro* — escolhidos num cruzamento entre uma faceta emotiva e pessoal e uma mais conceptual. Sendo um cartaz que tinha como intuito celebrar Paris, o uso

²¹ Publicado no site *Design Observer*, a 5 de dezembro de 2007. Disponível em: <http://observatory.designobserver.com/entry.html?entry=5497>.

da *La Métro* de um designer que trabalha nesta cidade — a mesma onde o conhecemos —, tratou-se de uma forma de referenciar a cultura francesa como a nossa própria experiência desta. Em termos processuais, como se referirá mais adiante, recorreremos primeiramente à biblioteca de tipos que temos vindo a constituir ao longo dos anos, como uma primeira abordagem.

Desde 2008 temos vindo a utilizar regularmente um conjunto de tipos de letra, de entre os quais se destaca a *Knockout* (Jonathan Hoefler e Tobias Frere-Jones, 1994) nos projetos *Vai com Deus* (2008) e *Manoel de Oliveira e José Régio: Releituras Fantomas* (2009). Diferentes aspetos desta fonte são explorados no primeiro projeto, sendo o que determinou a sua utilização, foi o facto de integrar uma família com 32 tipos de largura e peso variáveis. Materializada (cortada em madeira e com volume), mas também impressa em relevo seco no convite, um projeto em que os conteúdos textuais pertencem apenas ao nível dos títulos. O mesmo tipo de letra foi utilizado de forma completamente distinta no livro *Manoel de Oliveira e José Régio: Releituras Fantomas* (2009), embora também nos títulos, mas neste caso apenas um dos seus pesos e casada com a *Fannon*, tipo de letra serifada do século XVII redeseñada por František Štorm para texto corrido. A *Akkurat* (Laurenz Brunner, 2004) surge primeiramente utilizada no projeto de identidade da *ARX Arquitectos* (2007), nos catálogos de arte para o Museu de Serralves desenhados para as exposições dos artistas Jorge Queiroz e Silvia Bächli (ambos em 2007), na imagem gráfica da 16.^a edição do *Festival de Curtas-Metragens de Vila do Conde* (2008), no livro *Hospitalidade* (2009) e na imagem gráfica da associação cultural *Circo de Ideias* (2012). A *Dada Grotesque* (deValence, 2005) — em *Arriscar o Real* (2009), *Trauma* (2009), *Duas Linhas* (2009) e *Fernando Brito, Der Geist Unserer Zeit* (2010). A *Futura* (Paul Renner, 1927) — em *111 Arquitectos* (2010) e *Mapa Mundi* (2011). A *Fedra Sans* (Peter Bi'lak, 2011) — em *Jorge Peixinho – Escritas e Entrevistas* (2011) e *Reescrever o Pós-Moderno* (2011). A *Regular* (Henrik Kubel/A2-Type, 2011) — na identidade *Respect for Architecture* (2012) e no livro *Collecting Collections and Concepts* (2013). A *PDU* (Dries Wiewauters, 2010). E a *Antwerp* (Henrik Kubel/A2-Type, 2011) — na revista *Jornal Arquitectos* (2013) e no livro *Collecting Collections and Concepts* (2013).

Pela sua dimensão e complexidade, o trabalho que melhor ilustra questões relacionadas com as escolhas da tipografia para um projeto editorial é o livro *Collecting Collections and Concepts*. Quando estamos a pensar num cartaz ou num sistema de comunicação externa — formatos não tão complexos ao nível da quantidade de conteúdos a integrar e/ou variação de níveis —, as limitações são distintas e não tão profundas, sendo que a funcionalidade pode não ser um fator tão determinante quanto numa publicação. No caso de *Collecting Collections and Concepts*, uma publicação com mais de 600 páginas e uma diversidade muito relevante de conteúdos e proveniências,

procurámos transmitir a ideia de uma coleção de tipos que refletisse uma vontade de os conhecer, trabalhar, casar e organizar, encontrando traços e pontos em comum, e usando a sua diversidade para assinalar os diversos momentos e conteúdos. Para este projeto casámos um grande número de tipos de letra, espelhando de algum modo a diversidade de conteúdos e tons de voz, de forma reduzida para simultaneamente caracterizar os diferentes textos, organizando os conteúdos. Considerámos para fonte de título a *PDU*, mais caracterizante ao nível da forma, que estabeleceu contrastes em termos conotativos e nos permitiu fazer o elogio de uma componente mecânica, mas com variação²².

Em algumas situações, particularmente quando pretendemos trabalhar o texto também como imagem e procuramos uma camada conceptual mais presente, concebemos letras que utilizamos para leituras curtas, como sejam títulos ou logótipos. Desenhadas de raiz, como acontece especificamente com a tipografia vernacular usada regularmente no nosso trabalho — seja o *stencil* utilizado no cartaz *Almada Negreiros*, sejam os tipos de letra que encontrámos nos barcos dos pescadores de Vila do Conde para os materiais gráficos do Festival de *Curtas de Vila do Conde*, entre outros — conseguindo-se assim transmitir um carácter e conotar através da tipografia, permitindo evocações. Procurou-se obter a expressividade diretamente de um encontro conceptual e estético que carregue em si alguma memória.

No cartaz *Molly Bloom* recorreremos igualmente a um tipo de letra vernacular, repleto de textura e materialidade, que apresenta indícios de tridimensionalidade — em parte atribuída pela espessura e pela matéria —, pelo que optámos por conjugá-lo com um outro tipo de letra mais mecânico, a *Clarendon* (Robert Besley, 1945). Desta forma, ao nível da escolha das fontes quisemos, por um lado, empenhar uma referência histórica relacionada com a cotação intrínseca das mecanas e, por outro, revelar a questão mais humana da voz, tentando materializá-la com uma fonte conseguida através de uma recolha de referências de vernáculo e que apresentasse textura. Quer em termos de incorporação da materialidade do vernáculo ao nível da tipografia principal, quer em termos de referência à época do autor (relativamente à tipografia auxiliar utilizada na brochura desdobrável), procurámos uma forma um pouco mais crua de a abordar, como se de uma composição manual se tratasse, principalmente ao nível dos espaços, numa tentativa de contrariar o rigor da era tecnologia e da computadorização. O desdobrável, para além de sequencial ao nível das imagens, apresenta também uma grelha sistemática que contraria e contrasta com a tipografia mais manual: a tipografia bem composta (abordagem mais abstrata e racional) contrasta

²² A variação possível para o tipo de letra *PDU* funciona em *Open Type*, apresentando diferentes desenhos para o mesmo carácter/letra.

não só com a texturada do vernáculo, mas também com uma tipografia que é mecânica de base e, pela forma como é organizada, se interrompe criando-se espaços que oferecem um aspeto menos cuidado e manual. Em termos tipográficos este projeto marca o período em que nos libertamos das limitações e começamos a trabalhar quebrando regras para traduzir ideias.

No cartaz *I love Távora* utilizámos a *Grotzec Condensed* (1998–2004) e a *Rongel*, ambas desenhadas por Mário Feliciano, a escolha das fontes baseou-se no tom que pretendíamos conferir aos títulos. O facto de a letra ser condensada relaciona-se com a presença em termos de mancha que tínhamos em mente, respondendo a uma questão funcional, não ao nível da legibilidade mas da composição dos elementos. A procura fez-se entre os tipos não serifados, sendo que era nossa intenção que houvesse um certo humanismo na escolha, fruto do tipo de evento que pretendíamos comunicar. Temos também alguma variação de espessura de linha e um casamento com uma tipografia serifada que marca, no fundo, a investigação que fizemos acerca do trabalho do arquiteto Fernando Távora, principalmente o desenho dos apartamentos para a Unidade Residencial de Ramalde, um espaço aberto e moldável, pronto a ser vivido nas várias etapas da vida. Neste caso, como há também muita quantidade de texto no cartaz, quisemos conferir-lhe legibilidade, remetendo para a leitura confortável de um jornal. O facto de existirem muitos conteúdos a inserir no cartaz condicionou de forma acentuada este projeto. Deliberadamente a ideia passava por criar duas camadas (ou dois momentos) no cartaz — numa primeira, trata-se de um suporte que funciona à distância e comunica o nome do evento e as suas datas numa tipografia forte, condensada e *bold*; numa segunda, dedicado ao leitor que se encontra próximo do cartaz, evoca-se diretamente a ideia de uma quantidade de informação que obriga a um reajuste e a uma demarcação, recorrendo-se para este efeito a uma grelha de colunas e a filetes que separam conteúdos. Este cartaz continua a assinalar a importância e estrutura da grelha, embora numa outra perspetiva: se no *Molly Bloom* se relaciona o texto com imagem, no *I love Távora* o texto passa a ser também imagem, ou seja, a imagem desaparece e o cartaz é ilustrado com tipografia.

Numa segunda abordagem o próprio manuseamento do tipo permite perceber qual o seu potencial e limitações em resposta ao projeto concreto, resultando frequentemente em novas pesquisas. A repetição do uso de tipos baseia-se em diferentes justificações de ordem financeira e metodológica, pelo que começámos a trabalhar com tipos presentes na nossa biblioteca e, em função dos resultados, procurámos aprofundar as pesquisas e explorámos outros tipos de letra. Por vezes recorremos deliberadamente a tipos já utilizados anteriormente, em resposta a uma vontade de explorar diferentes circunstâncias, embora associados a outros tipos de letra.

Em projetos em que, pela sua complexidade estrutural ou em termos conceptuais, consideramos pertinente, optamos por conjugar tipos de letras que não pertencem a uma mesma família. Tentamos estabelecer novas relações através da associação de tipos de letra que estabelecem contraste suficiente para que a diferença seja assumida, sendo geralmente pertencentes a diferentes tipologias tipográficas. A dualidade ‘com patilha/sem patilha’ (com ou sem serifa) é um dos casamentos que temos vindo a explorar desde os primeiros projetos. Fomos alargando esse leque ao longo dos anos e, em alguns casos chegámos mesmo a utilizar tipos de letra pertencentes ao grupo da *Didones* em associação com a grotesca *Dada* e com a mono espacejada *Akkurat Mono* (de Laurenz Brunner, 2005), como aconteceu no livro *Anos 1980*.

Apesar de existirem famílias e superfamílias concebidas para dar resposta a situações complexas, o contraste extremo conseguido com o recurso a casamentos entre famílias distintas permitem projetar uma resposta gráfica que nos permite obter alguma diferenciação através da tipografia. Em alguns projetos o interesse pela diversidade é visível, em particular quando reforçamos as especificidades dos diferentes tipos de textos através da conotação (*Collecting Collections and Concepts, Casa do Conto* ou *Homeostética 6=0*). O casamento de tipos de diferentes famílias tipográficas permite provocar algumas tensões e variações interessantes do ponto de vista gráfico.

Os casamentos tipográficos são notórios nos três períodos em que se divide o nosso percurso profissional, com especial preponderância nos dois últimos. A *Rongel* é utilizada diversas vezes em conjuntos com outros tipos: com a *Grotzec Condensed* nos projetos *I love Távora* e *Robert Grovesnor*, ambos de 2005; ou com a *La Metro* no catálogo *30 under 40* (2004). O junção desta última à fonte *Jannon* (František Štorm, Storm Type Foundry, 2001) é encontrada no cartaz *Europe 2020* (2005). No último período em análise destaca-se o uso da *Jannon*, utilizada no livro *Reacção em Cadeia* (2008) conjuntamente com a *New Alphabet* (Wim Crowel, 1967), e com a *Dada Grotesk* (De Valence) nos livros da *Colecção Sem Título* (2009, 2010 e 2012). A *Dada* é novamente utilizada, desta feita em conjunto com a *Garage Gothic* (Tobias Frere-Jones, 1992), no cartaz *Discursos Revisitados* (2010). Ainda nesta terceira fase destaca-se ainda o recurso frequente à *Antwerp*, em junção com a *Regular*, no caso das revistas *Jornal Arquitectos* (2013/2014), ou com a *Bifur* (Cassandre, 1929) no cartaz *Redundância* (2009). Revisita-se propositadamente a combinação da *Grotzec Condensed* com a *Rongel* no cartaz desenhado para a comemoração do 20.º aniversário do *Festival de l’Affiche et du Graphiste de Chaumont* (2009), isto porque, como estávamos a representar Portugal no Festival, queríamos aplicar tipos de letra desenhados por tipógrafos portugueses.

3.3.2 Composição & Tipografia

A escolha do tipo de letra e os casamentos — uma parte inicial da formalização do projeto — andam a par da composição, num processo iterativo. A composição é um elemento central no nosso trabalho, surge de uma reflexão e ajustamento sobre o suporte e a forma como o vamos ocupar. A composição é desenho, e é através deste que se encontram respostas para a tipografia. A par com a valorização atribuída à tipografia, verifica-se o interesse na composição (que se traduz num interesse real pela forma), o interesse pelos suportes do design, pela leitura, e as circunstâncias em que esta ocorre, mas também ao nível dos conceitos, fazendo-se uso da composição como forma de os veicular.

Todos os nossos projetos assentam sobre uma grelha que parte essencialmente da tipografia — é o texto que determina a subdivisão do espaço em partes. A grelha é uma ferramenta que nos ajuda a ordenar os elementos e a posicioná-los com o intuito de estabelecer relações particulares entre eles. Apesar de a utilizarmos com pressupostos de racionalização e sistematização — tendo-a sempre em pano de fundo —, por vezes operamos de forma mais intuitiva. As abordagens oscilam entre a composição intuitiva e a rigorosa, particularmente em termos processuais. Desenvolvemos grelhas estruturadas que manuseamos com a flexibilidade necessária para que os diferentes elementos possam respirar a um ritmo próprio, deixando espaço para que alguns elementos não fiquem demasiadamente contidos na grelha. A componente intuitiva que integra o processo compositivo é reajustada numa grelha geométrica. O processo de composição inclui ambas as abordagens que se vão contaminando e reajustando.

No que diz respeito à composição, as emergências situam-se nos 'Primeiros passos' até à maturação: 1995–2002, período em que — como é possível verificar na composição do texto nos cartazes — procurávamos, ainda que timidamente, estabelecer relações com a imagem fotográfica — *Abraça-me* (1998) e *Abecedário* (1999), por exemplo. A composição surge ancorada em filetes em *Ar (do Vinho)* (1999) e *D. Juan* (2000). Uso de caixas vetoriais brancas ou de cor plana no Cartaz/programa de *Transforma* (2000) e *Ar (do Vinho)* (1999), e imagens para o *Remix* (2000). Estabelecimento de diferentes relações de sobreposição com a imagem em *Mais Vale Só que...* (1998), *La Dinâmica Dell'Acqua* (1998), *Terra e Sangue* (1998) ou *Diálogo em Ré maior* (2000). Neste mesmo período, o cartaz *Tio Vânia* (2000) é um exemplo flagrante de integração do texto na composição, já que este surge como elemento central, funcionando o texto como imagem.

Foi durante este primeiro período que se lançaram as bases para a exploração da grelha em projetos mais complexos, como os programas para o Teatro Bruto, que nos levaram aprofundar os nossos conhecimentos sobre a composição tipográfica editorial. Na brochura desenhada para o projeto

Ar (do Vinho) (1999), por exemplo, a tipografia ocupa um papel estruturante. Este suporte gráfico marca uma etapa de consolidação de conhecimentos ao nível do design editorial que nos permitiria desenvolver posteriormente projetos de maior envergadura, como o livro *Homeostética 6=0* (2004), com que iniciou a nossa colaboração com o Museu de Serralves.

No projeto *I love Távora* (2005) todo o cartaz é construído sobre uma grelha modernista que integra conteúdos textuais mais longos e com a própria ilustração em se fundem os elementos, o texto descritivo, os títulos e a composição/imagem. Neste cartaz a grelha ajuda a construir toda a imagem e permite relacionar os conteúdos textuais com a imagem conseguida a partir do texto. Por outro lado, o cartaz *Em Torno* (2006) é o oposto de *I love Távora* e de *Molly Bloom*, já que a sua área está apenas preenchida nas margens (limites). São três exercícios de comparação interessantes, nomeadamente na sua relação com espaço e com a imagem — são abordagens diferentes que nos marcam muito, ainda que distintamente. *I love Távora* é o culminar das emergências e o início de uma abordagem que dita que o texto resolve tudo; já *Molly Bloom* assume uma tendência que se inicia com o *Abraça-me* (1998), nomeadamente através do uso da fotomontagem e da importância da tipografia, apesar de neste último se notar particularmente a presença do digital na imagem. Atendendo ao enunciado é possível encontrar uma abordagem gráfica do atelier em termos de imagem: sentem-se os meios tons, não há um contraste radical entre pretos e brancos, as imagens não estão destruídas. No cartaz *Em Torno* (2006) existe um tratamento mais suave e uma abordagem mais conceptual e abstrata: um espaço branco vazio ladeado por texto nas suas margens, sendo que o único elemento que nos remete para a materialidade é a imagem da fita adesiva.

As opções compositivas têm por base o reforço de algum conceito: no caso do cartaz *Flâner* (2014) reforça-se a ideia de deambulação; as páginas de texto do *Collecting Collections and Concepts* (2013), marcadamente assimétricas, procuram um certo equilíbrio (como também acontece no *Flâner*). A composição enquanto elemento central é trabalhada de forma diferenciada nos diferentes projetos, seja por uma ocupação do espaço nas zonas limítrofes (*Em Torno*, 2006), seja com uma ocupação central e simétrica da superfície, ou ainda o recurso à assimetria, encontrada em projetos como *War no More Sarajevo* (2014), *Curtas de Vila do Conde* (2008), *Rectangle* (2012) e capa da publicação *Missão Fotográfica: Paisagem Transgénica* (2012). Encontramos a simetria como elemento principal e central do suporte compositivo em projetos como *Migration* (2009) e do catálogo *6=0 Homeostética* (2004).

Em relação à interação das formas, o *Rectangle* é um exemplo de projeto em que se tira partido da posição com o objetivo de se reforçar uma ideia. Neste cartaz, o mapa de Portugal descentrado surge ao lado de um retângulo vazio

que ocupa o espaço central. Existe, ao centro, o contorno de um retângulo e um mapa de Portugal não centrado na imagem ou no próprio rectângulo, mas sim alinhado mais à direita, como se se tentasse encaixar na forma geométrica, encontrando-se ligeiramente cortado num dos seus lados, sendo que o texto se encontra no canto superior esquerdo. Existe uma forma que ‘quer entrar’ no espaço vazio, mas que não alinha com o texto. O desalinhamento é intencional assim como o desequilíbrio cromático — que surge não pelo posicionamento dos elementos mas pela dimensão da sua superfície, sendo a massa preta superior à vermelha, tendo maior peso. Recorre-se ao desalinhamento, a esta tensão, precisamente para conseguir um desequilíbrio que funcione como recurso comunicacional. A ideia de desequilíbrio surge também no cartaz *War No More Sarajevo* (2014) no qual existe um elemento ao centro — uma figura feminina —, a que se soma o corte de parte do texto (que cria também tensão) e uma linha oblíqua preta sobre todos os elementos, também ela desequilibrada e descentrada, tal como no cartaz *Stop* (2009).

Ainda em termos de posicionamento e da ideia da criação de tensões através deste, no cartaz de comemoração dos 20 anos do Festival de Chaumont o centro aparece vazio dispondo-se os elementos na margem, acrescentando-se aqui o corte das caras das figuras e a sobreposição de imagens, também elas com materialidade e revestidas por trama. Por outro lado, a sobreposição provoca igualmente tensão, como nos projetos *Norte 41* (2009) ou *Letras na Paisagem* (2013).

No livro de arte *Collecting Collections and Concepts* (2013) encontramos um tipo de composição relativamente mecânica, ajustada aos limites e com letras que reagem umas às outras, explorando-se tensões entre as letras e os suportes — uma atitude que, em certa medida, contraria as regras da tipografia. Há uma ruptura com as regras. Este é um traço do trabalho também possível de observar em projetos como o *Flanêr* (2014), em que existe uma parte muito organizada (alinhada à esquerda), e a palavra ‘*flanêr*’ que se vai afastando só na largura para completar as outras palavras. O posicionamento das formas permite trabalhar a ideia de direcionamento do olhar, no sentido de aludir à ideia de movimento — no cartaz *Flanêr* o público segue o texto que o leva a uma determinada direção; já nos tetos da *Casa do Conto* (2009) algumas palavras sugerem movimento (‘voar’, p. e.), levando o nosso olhar para outras direções. Em *Flanêr* recorre-se a uma jogo tipográfico — as mesmas letras, ‘ER’ e ‘N’, completam duas palavras distintas ‘*Errer*’ e ‘*Humain*’. Os recursos gráficos utilizados são a alteração do tipo de letra (a frase foi composta em *La Métro* e a palavra ‘*flanêr*’ em *Didot* itálico); e a posição dos caracteres da palavra ‘*flanêr*’, que vai aumentando e espalhando-se por três linhas de base. Nos cartazes *Molly Bloom* e *War no More Sarajevo* conseguimos também sugerir direções e sentidos através da composição tipográfica.

No cartaz *António Ole*, ainda que de forma mais indireta, esta ideia está também presente, visto ser possível traçar uma linha imaginária entre as letras presentes no cartaz — o ‘A’ e o ‘O’, respeitantes às iniciais do nome do artista homenageado —, criando-se uma tensão sobre malha de fundo, que é perfeitamente vertical e equilibrada.

Por outro lado, a questão da composição pode ser dividida entre uma exploração mais intuitiva ou mais geométrica que, em ambos os casos, revela a existência de um jogo entre referências e posicionamentos, alicerçados num regresso à história da disciplina que permite cruzar elementos de diversas abordagens, criando-se uma nova e dissonante forma de abordar o design. Em termos de exploração geométrica podemos referenciar os projetos *Respect for Architecture* (2012), sendo que entre as identidades para o festival *Curtas de Vila do Conde* (2008), para a marca de vestuário *La Paz* (2012) e para o cartaz *Flâner* (2014), encontramos a ideia de uma exploração intuitiva ainda que alicerçada num sistema rigoroso, ou seja, há um reconhecimento das regras e das estruturas da disciplina que são depois reapropriadas e utilizadas de forma relativamente livre.

Ainda em termos de composição podemos também operar um cruzamento entre a identidade *Respect for Architecture* e o cartaz *Flâner*, na medida em que na primeira encontramos a partilha de uma letra (o ‘r’ de ‘*Respect*’), e no segundo é a própria palavra ‘*flanêr*’ que completa o sentido das restantes. Em ambos os casos aposta-se numa exploração vertical. Por outro lado, a hierarquia de informação é também uma preocupação no sentido de facilitar a comunicação de uma ideia, sendo mobilizada em conjugação com outros recursos.

A exploração das zonas menos nobres e limítrofes dos suportes emerge no cartaz *Em Torno* (2006) está também presente em projetos como a capa do livro *Missão Fotográfica: Paisagem Transgénica* (2012) ou ainda no cartaz *Rectangle* (2012).

A publicação dos *Percursos Inacabados* (2007) — um ensaio visual que não contém textos longos, compondo-se essencialmente de uma recolha de palavras —, optou-se por introduzir-se um tipo de letra monoespacejado (conferindo um aspeto mais técnico à publicação), uma serifada e uma não serifada, recorrendo-se igualmente à caligrafia de algumas das pessoas que responderam ao inquérito realizado propositadamente no âmbito do projeto. Relativamente à instalação, aos livros dispostos no corredor e escadaria juntavam-se percursos em vinil, sendo que a fonte escolhida (também aplicada em vinil nas paredes do corredor) foi uma não serifada. Neste projeto operámos o cruzamento entre três abordagens tipográficas que se reencontram posteriormente em alguns projetos. Ao nível da composição tipográfica, revela-se a forma como envolvemos o texto no suporte. Se no *Em Torno* (2006) debruçámo-nos nos limites do cartaz, aqui circundámos

cada secção do corredor, os livros abertos e uma tira de texto e de cor, como se tratasse-se de um filete que ligasse tudo e acabasse por enquadrar a totalidade do que é dito. Ou seja, o texto passa do suporte bidimensional para o tridimensional, ocupando todo o espaço ininterruptamente (o chão, as paredes, o teto), só parando quando a lista termina. Há uma gestão da quantidade de conteúdos obtidos face ao espaço disponível — no fundo, escolhemos a sala que tinha mais palavras e gerimos o espaço disponível, determinando-se assim, a escala do texto que é depois reajustado.

Em resumo, *Percursos Inacabados* tratou-se de um exercício de ocupação plena do espaço e a escolha da fonte baseou-se igualmente em questões técnicas, dado o facto de termos uma grande quantidade de palavras a compor e colar em vinil autocolante em todas as superfícies — no teto de betão e em metal perfurado, no chão em chapa de aço. Ou seja, as letras tinham de ter área e espessura, não só para ser possível lê-las mas também para aderirem perfeitamente à superfície. Além desta situação tivemos que ter em conta que um mesmo tipo de letra teria de ser composto em superfícies e num livro. Neste sentido, foi necessário realizar vários testes no edifício (essencialmente ao nível da aderência); e em papel, para se descobrir qual o limite de legibilidade, já que, normalmente, um tipo de letra *bold* e condensada, quando em tamanho pequeno, é de difícil leitura. A escolha recaiu sobre a *Knockout*, tipo de letra pertencente a uma família bastante extensa que se adequou às nossas necessidades.

No projeto *Vai com Deus* (2008) deparámo-nos com uma espécie de ‘atlas’ de frases, pequenos blocos de texto que precisavam de estar isolados entre si e, ao mesmo tempo, conviver com os restantes. Com esta especificidade em mente escolhemos um tipo de letra que tornasse cada frase distinta das outras e que se adaptasse flexivelmente ao espaço disponível para as restantes, tendo em conta o alçado inclinado do edifício e as aberturas retangulares da janela e da porta (com uma moldura própria, inorgânica e irregular). Atendendo às características da fachada, o tipo teria de ter muitos pesos e uma grande amplitude entre o condensado e o expandido. Neste projeto o tipo de letra iria ser escolhido de entre um leque limitado de tipos, já que eram mais reduzidas as opções que poderiam dar resposta a este conjunto de especificidades. Optámos pela *Knockout*, com a qual já havíamos trabalhado na instalação e publicação *Percursos Inacabados* (2007) que, para além das especificidades atrás mencionadas, respondia também à nossa vontade de que os textos tivessem uma certa materialidade, como se estivessem a ‘sair’ do edifício e fossem construídos da mesma matéria, dado ser uma fonte robusta. Neste projeto precisávamos de um tipo de letra forte e não decorativo. Este era um elemento estruturante do jogo que pretendíamos operar e que se relacionava com um aprofundamento do tipo de letra. Cada frase foi composta com uma especificidade própria, como se se tratasse de uma voz diferente, como se

cada frase fosse proferida por pessoas distintas. A frase «A voz do povo», por exemplo, crescia em superfície; enquanto outras cresciam em profundidade. Criaram-se níveis diferentes, evocando-se acentuações particulares e comuns ao discurso popular, como ‘Deus’ e a letra ‘U’. Neste sentido destacámos algumas palavras e desconstruímos as frases, uma espécie de exercício tipográfico, uma ‘logotipagem’ de frases, uma personalização tipográfica. Nalguns casos vamos buscar uma conotação mais literal — como em «Voz do povo, voz de Deus», que vai crescendo, dando-se a ideia de propagação; ou evocação do caligrama de Apollinaire²³ quando se remete para a ideia de descida. Cada uma das frases é extensamente trabalhada. Em síntese, esta não é uma abordagem neutra, fria ou minimal, já que se reveste de forte poder de evocação e referenciação. A tipografia não é barroca, mas a abordagem, pelo seu ar cru, releva o trabalhado dos ornamentos que figuram na porta, ao mesmo tempo que o barroco (um ar mais trabalhado) é evocado ao nível das espessuras, pela variação do tipo de letra e da sua composição.

3.3.3 A materialidade da tipografia, o vernáculo, a letra como imagem e a imagem

A materialidade revela-se desde o início da nossa prática como um importante recurso gráfico. Pode ser observada a diferentes níveis: na escolha dos materiais — papéis texturados, madeira, tinta areada, betão —, através das técnicas de impressão — como o uso do relevo seco sobre papel ou cartolina —, ou através da sua representação — evocação visual, ao nível da escolha de elementos cujas características tácteis e visuais remetam para uma determinada textura.

A escolha de materiais nos quais a textura é mais expressiva evidencia-se desde logo nos primeiros projetos realizados para o Teatro Bruto, em particular nas brochuras (*Abraça-me* e *Terra e Sangue*, ambos de 2008) e em alguns cartazes (*Mais Vale Só Que...*, também de 1998). Na segunda fase do nosso percurso esse interesse mantém-se relativamente à escolha de papéis — o convite *Molly Bloom* (2002) foi impresso em papel *craft* e a capa do livro *Percursos Inacabados* (2007) impressa em cartolina cinzenta rugosa. Neste segundo período explorámos os contrastes entre papéis lisos e texturados, como um recurso para caracterizar os conteúdos, organizando a informação.

²³ Um caligrama é um texto escrito «cuja forma pretende representar visualmente o conteúdo ou, pelo menos, ter com ele uma relação analógica. O objetivo artístico pode ser conseguido, seja através do arranjo dos próprios caracteres manuscritos ou tipográficos, seja através da organização do espaço» (Infopédia [em linha], 2013/2014).

A utilização dos materiais para estruturar os conteúdos é evidente em algumas publicações, as escolhas são determinadas por questões funcionais como o conforto da leitura e de conotação.

O último período introduz um enorme conjunto de outros materiais com diversas materialidades utilizados como resposta às diferentes questões, sejam elas funcionais ou conotativas. A importância atribuída à textura é evidente na instalação tipográfica *Vai com Deus* (2008) quando que se utilizou tinta areada (acabamento regularmente utilizado em paredes exteriores) para conferir materialidade, aproximando os elementos da parede de fundo, atribuindo-lhe uma certa autenticidade. Ao nível da textura da segunda instalação (*Dois Tempos*, 2009), rebocou-se a parede de fundo para a alisar, como se de uma parede de interior se tratasse. Neste caso a tinta utilizada nas letras já não era areada, uma vez que aproximámos a textura do fundo à da forma. Esta opção foi condicionada em primeiro lugar por uma questão técnica — a tinta foto-luminescente manchava devido à aglomeração nas zonas mais areadas. Apesar da primeira condicionante ser de ordem técnica, conceptualmente esta abordagem adaptava-se melhor à cor da tinta nos seus diferentes estados, fosse com luz natural ou com projeção de luz. A superfície lisa reforçou uma certa artificialidade: ao longe, a fachada parecia construída em plástico.

No projeto *The Life of Man* (2013) a materialidade é um dos elementos centrais — a cofragem foi construída a partir de traves de madeira para oferecer uma textura mais expressiva à escultura tipográfica. A materialidade evocada em projetos como *Molly Bloom* (2002) e *Em Torno* (2006) tem em vista a tradução de determinados conceitos (passagem do tempo, deterioração, vivência, etc.). Jogámos com a matéria e com a textura na tentativa de conferir um aspeto real em oposição à perfeição do digital, exemplificado nos projetos como *António Ole* (2011), *Letras na Paisagem* (2013) ou *The Life of Man* (2013). Assim central a ideia do recurso à tipografia como elogio à matéria, enaltecimento esse que é também depois realizado a partir da mobilização de outros recursos. No quadro do trabalho do atelier, e relativamente à questão da materialidade, há duas questões fundamentais: a primeira trata-se da materialidade bidimensional (evocação à tridimensionalidade em formatos bidimensionais); e uma segunda, a materialidade *per se* (projetos em que existe tridimensionalidade de facto).

Um dos traços que podemos elencar relativamente ao trabalho é a mobilização dos recursos ‘linguísticos’ e ‘gramaticais’ específicos do design para estruturar o processo comunicacional. O projeto *Semiaberto, Aberto, Semifechado, Fechado* (2012) surge como um exemplo de referência direta à imagética do design gráfico. Assiste-se a um interesse claro relativamente ao vernáculo. A materialidade da tipografia é uma questão que emerge com o cartaz *Molly Bloom* (2002) e ressurgue na identidade do festival *Curtas de Vila*

do Conde (2008) — conjugando vernáculo e materialidade, fomos encontrar como referência a escrita nos barcos de pesca, fazendo uma apropriação das letras dos pescadores —, no *Take One... International Film Festival* de Vila do Conde (2008) — um projeto que ao nível dos títulos é composto por letras recolhidas nos barcos e, em contraponto, se conjuga com uma estrutura muito moderna e um tipo de letra muito racional (*Akkurat*), de forma a contrastar com a ‘manualidade’ e com o lado vernacular. No cartaz *Almada Negreiros* (2009) é através do recurso ao *stencil* e às letras de escantilhão, utilizadas pelos operários da construção civil para fazer marcações, que se atribuem diferentes texturas e tramas; na série de cartazes *I Feel Life Like a Circus of Lies* (2008), a partir de uma recolha em jornais tenta-se recriar um ambiente de circo através de letras que conotam esse universo; no cartaz *Stop* (2009) o tipo de letra é desenhado a partir da torção de uma boneca de pano, identificando-se o material, a textura e a variação; nos cartazes *Reunião de Obra* (2005 e 2006), conseguimos conotar através do material, essencialmente ao nível da forma e da matéria, e atribuir um tom ao que estava patente em cada uma das exposições; no logótipo desenhado para o projeto internacional *House on Fire* (2012) utilizam-se elementos de sinalética como estrutura; já o projeto *Letras na Paisagem* (2005–2013) é talvez aquele em que será mais evidente uma construção gráfica que emerge do vernacular.

A imagem fotográfica permite uma aproximação ao real, sendo perceptível a sua utilização em detrimento da ilustração ou da construção integral de imagens vetoriais nos projetos que pertencem à primeira fase da obra em análise — ‘*Primeiros passos*’ até à maturação: 1995–2002. O registo fotográfico surge, aliás, como uma prática anterior à formação académica²⁴, e é posteriormente manipulado em diferentes graus. A emergência desta relação com o real, e em particular com a tipográfica vernacular, surge no nosso primeiro projeto pessoal, um trabalho exploratório autoproposto que desenvolvemos na Faculdade de Belas Artes, o *Typoport*²⁵. O interesse pela tipografia parte da realidade registada através da fotografia, a partir desta constroem-se novas imagens, apresentadas com ou sem manipulação aparente²⁶. A manipulação mais extremada, a partir da qual se perdem os sinais do registo fotográfico — redesenhadas vetorialmente e com alto contraste — surgem em projeto como o *Ar (do Vinho)* (1998) ou *Tio Vânia* (2000). Partimos de tipografia já materializada que encontramos na cidade

²⁴ A título de exemplo, o uso da fotografia no *storyboard* para o concurso de admissão de Lizá Defossez Ramalho ao Conservatório de Cinema de Lisboa; ou ainda a sua utilização como recurso sempre que nos dada essa possibilidade durante os últimos anos do liceu, mais propriamente nas disciplinas de *Design*.

²⁵ Projeto apresentado com maior detalhe em ‘*Primeiros passos*’ até à maturação: 1995–2002.

²⁶ Com manipulação aparente *Tio Vânia* (2000), e sem manipulação aparente em *Letras na Paisagem* (2005–2013), correspondendo este último a uma fotomontagem realista.

(em espaços interiores e exteriores), mas também da recolha de documentos impressos que passam a integrar a nossa coleção. A incorporação faz-se utilizando um *scanner* — equipamento que se torna essencial até ao surgimento da fotografia digital a preços acessíveis —, no caso dos registos fotográficos, e para a digitalização de documentos. Os cartazes *Reunião de Obra* (2005–2006) têm como aspeto central a conjugação entre a ‘fiscalidade’ dos materiais com os quais desenhámos as letras dos títulos. O tipo de letra *Bonecas* (2005), desenvolvido durante o processo do *FIMP* (2007) mas só utilizado em 2009 no projeto *Stop*, apresenta, em termos conceptuais e formais, alguma ligação com o projeto tipográfico *Letras na Paisagem* (2005–2013), já que ambos partem de imagens fotográficas de ‘letras’.

3.3.4 Tridimensão, espaço e outras aproximações

A transição daquilo a que vulgarmente se chama *printed matter* para o espaço, assinala-se com os *Percursos Inacabados* (2007), um projeto híbrido no qual se assiste a um equilíbrio em relação à intervenção no espaço. Neste projeto a relação estende-se às duas dimensões que se cruzam e se relacionam — do livro partimos para paredes e teto. *Percursos Inacabados* estabelece um diálogo e marca o final do segundo período temporal, fase durante a qual se iniciam incursões ao espaço, seja por evocação (tipo de letra *Bonecas* e livro *Letras na Paisagem*), seja por concretização em projetos de textos de parede ou de sinalética.

As explorações tipográficas na tridimensionalidade inauguram-se com *Vai com Deus* (2008) e pontuam com alguma regularidade os projetos do atelier durante o terceiro e último momento da obra em análise. Nesta intervenção a tipografia é fixa à fachada aproximando-se de um relevo seco, mas a profundidade é explorada através da variação de espessuras (30 mm a 90 mm). Na segunda instalação da série — *Dois Tempos* (2009) — a profundidade é também fixa mas a relação entre figura e fundo é explorada através do uso de dois tipos de tinta fotoluminescente. Ainda em 2009 desenvolvemos letras autoportantes para a entrada da exposição *Arriscar o Real*, um projeto em que partimos da bi para a tridimensão. Em 2011, recorrendo à impressão a três dimensões, explorámos não apenas o volume mas também toda a estrutura, criando-se uma malha variável ao longo das letras do projeto *O tempo perguntou ao tempo*.

No projeto *The Life of Man* (2013), apesar de trabalharmos com os mesmos tons e os mesmos materiais, o facto de a peça ter volume permite elaborar uma distinção a partir do conceito de perspetiva — ou seja, são a perspetiva e a profundidade que permitem criar um contraste que comunica a frase. Em *Vai com Deus* (2008) a profundidade variava permitindo-nos criar o contraste necessário, sendo que esta é real, tal como no projeto *Dois Tempos* (2009), e não ilusória como no *Doutoramento em Architectura*

(2010). *Dois tempos* explora em profundidade a relação ‘figura/fundo’ através da variação de intensidade entre ambos que decorre dos vários contrastes entre forma e fundo e que se vão agudizando com o passar do tempo, uma vez que a tinta utilizada no fundo desvanece rapidamente. Ao nível do projeto *Doutoramento em Architectura*, por exemplo, as letras distinguem-se porque se destacam da malha fina criada como grelha, percebendo-se assim um grande contraste entre figura e fundo que alude à ideia de tridimensão. Nos projetos indicados encontramos três formas distintas de usar a ideia de espaço: ao nível do *Doutoramento em Architectura* evoca-se a perspetiva numa superfície impressa; no *The Life of Man* a peça é construída e reproduzida posteriormente numa revista; já *Arriscar o Real*, *Vai com Deus* e *Dois Tempos*, por sua vez, vivem no espaço.

Por outro lado, a profundidade pode também ser conseguida pelo tamanho, pelo valor e até pela sobreposição (ideia de que algo está à frente de um outro elemento). Tal pode ser visto em projetos como *La Paz* (2012), em que o texto aparece sobre a imagem; ou ainda na secção de imagens do livro *Duas Linhas* (2009), onde as imagens aparecem sobre as linhas. A relação com a tridimensionalidade e a tipografia em escalas que remetem para o universo do design gráfico é notória nas 13 letras desenhadas para a entrada da exposição *Arriscar o Real* (2009), sobre as quais nos podemos sentar.

Anos mais tarde a tipografia passaria a ser parte integrante da estrutura de betão no projeto da *Casa do Conto* (2009), ou, mais recentemente, na escultura tipográfica *The Life of Man* (2013), na qual se jogam questões relativas aos materiais e se subvertem as relações entre o processo e o artefacto final.

A integração e exploração do design de comunicação na arquitetura são áreas que temos vindo a explorar e surgem das relações de trabalho com Ordem dos Arquitetos ao longo dos últimos anos, com diversos arquitetos portugueses, seja em projetos editoriais, eventos ou imagem de identidade visual. Mas surge também de um interesse próprio em extravar os limites, o interesse pelo espaço (em diversos projetos de sinalética, nomeadamente o da *Escola Secundária e Conservatório de Música Quinta das Flores* (2010)), que é também conceptual, a partir do qual o espaço é questionado, como acontece no cartaz *Em Torno* (2006), uma exploração cuja cadência não é apenas resultante do movimento horizontal mas também do estabelecimento de ligações verticais, como no caso das ligaduras verticais da identidade *Respect for Architecture* (2012).

Por um lado, Adrian Frutiger (1999) avança uma ligação entre a tipografia e a arquitetura, por outro é em estreita articulação com a arquitetura que os conceitos de assinatura e de coautoria entre autores de conteúdos e designers emerge (deSmet, 2012), articulação que tem tido novos contornos que nos interessam explorar. No nosso entender, arquitetura e design, mais do que situações, partilham linguagens e formas de pensar — esta ideia é,

aliás, explorada por Zak Kyes, em *Forms of Inquiry* (2007). A empatia quase simbiótica entre estas duas áreas disciplinares tem, no quadro do nosso trabalho, assinalado momentos de partilha de pontos de vista que redundam em projetos que emergem de forma híbrida. A contaminação das temáticas abordadas reflete-se em particular em projetos como o *Reunião de Obra* (2005–2006), em cujas imagens integrámos linguagens gráficas utilizadas por arquitetos nos seus desenhos técnicos. Por sua vez, no cartaz *Migration* (2009) materializámos uma ideia usando como recursos gráficos os mesmos signos e símbolos de um mundo projetado (os continentes são tratados como edifícios e os países como zonas comuns. A relação entre as duas disciplinas tem vindo a ser explorada sob diferentes ângulos.

Na sequência do trabalho que temos vindo a desenvolver para arquitetos e dos projetos de comunicação visual relacionados com o espaço, desenvolvemos algumas reflexões que integram o artigo que publicámos na revista *online Arte Capital*²⁷ em 2009, e que marcam o nosso trabalho desde o projeto *I love Távora* (2005).

No decorrer do ano 2013 desenvolvemos um projeto para uma casa particular em Fafe²⁸. Tratou-se de uma visão daquilo que poderia ser um projeto de design de comunicação integrado num edifício, em estreita articulação com o projeto de arquitetura. Uma relação entre o espaço e sua representação, questões que se colocam ao designer, nomeadamente em projetos de identidade, destacando-se a relação entre tipografia e edifício, particularmente evidente em dois dos nossos projetos: o Pavilhão de Portugal, para a *Trienal de Arquitectura de Lisboa* (2007) e o Conjunto Habitacional da Bouça no Porto, para o *Atelier da Bouça* (2008), ambos desenhados pelo arquiteto Álvaro Siza Vieira. No projeto de identidade da *Trienal de Arquitectura de Lisboa*, por exemplo, a ‘pala’ do Pavilhão de Portugal é evocada através de um reforço ao braço do ‘T’, conferindo mais carácter ao símbolo. A forma é um híbrido – parte letra, parte edifício – que nasce de uma sugestão da configuração do Pavilhão ao integrar igualmente as letras ‘T’ e ‘L’, iniciais das palavras ‘Trienal’ e ‘Lisboa’.

De outra forma, tem também sido junto de arquitetos que temos tido a possibilidade de desenvolver projetos que conjugam claramente aquilo que é a nossa postura autoral e aquelas que são as necessidades de quem faz a encomenda. São relações marcadas pelo respeito mútuo e pela partilha, que influenciaram significativamente a atividade do atelier, como constatado no capítulo anterior.

²⁷ Ramalho, Lizá D. & Rebelo, Artur (2009, fevereiro), *Notas Sobre Projectos, Espaços, Vivências*. Disponível em: http://www.artecapital.net/arq_des-45-notas-sobre-projectos-espacos-vivencias.

²⁸ A pedido do cliente, manter-se-á o anonimato.

As relações entre design e arquitetura inauguram-se com projetos como *Gerry Schum: Ready to Shoot* (2004), e continuaram através de diversos tipos de colaborações e relações enquanto cliente, parceiro e fornecedor, de onde surgiram alguns dos nossos projetos mais icónicos e que abarcam diversas áreas: do design do logo (*Trienal de Arquitectura de Lisboa*, 2007), ao cartaz (*I love Távora*, 2005), passando pelo desenho de exposições (*Eduardo Souto Moura — Concursos (1979–2010)*, 2011), design editorial (*Jornal Arquitectos*, 2013/2014), intervenção em edifícios (*Casa do Conto*, 2009), ou ainda sistemas de sinalética (*Escola Secundária Quintas das Flores*, em 2010, com o arquiteto José Paulo dos Santos).

O interesse por esta relação entre disciplinas é visível não apenas na prática profissional mas também na atividade letiva — a conexão é explorada ao nível da disciplina de *Projeto* do curso de Mestrado Design + Multimédia, que ambos lecionamos, e tem também uma forte componente ao nível dos *workshops* orientados ao longo dos últimos anos. Destacámos o *workshop* realizado em janeiro de 2010 na ENSAD – École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (Paris, França), intitulado *Problématiques de l'espace et de sa représentation*, no qual se pretendia que os estudantes elaborassem um ensaio visual sobre um edifício à escolha na cidade de Paris. A partir de dois olhares deveriam elaborar dois cartazes, um que apresentasse o edifício e outro de que o representasse. Destaca-se ainda o *workshop Identités – Découvertes*, realizado na EESAB – École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne (Rennes, França), em fevereiro de 2014, em que explorámos uma descrição áudio de um edifício como enunciado para a representação de uma possível identidade, sendo que o autor do projeto (o arquiteto Eduardo Souto de Moura), o edifício (*Casa do Cinema*) e a sua função original não foram revelados à partida.

O alargamento da nossa prática às fronteiras daquilo que habitualmente caracteriza o design gráfico surge provavelmente do nosso envolvimento com as disciplinas e assuntos dos nossos comanditários. A vontade de trabalhar as áreas culturais, em particular a arte contemporânea e a arquitetura, levaram-nos a expandir os nossos territórios.

Para além das incursões nas áreas assinaladas, o último percurso caracteriza-se pela retoma do interesse pelas novas tecnologias, iniciado aquando da formação em *Som e Imagem*, e o aparecimento dos primeiros projetos interessantes na área *web* — interesse em desenvolver projetos auto iniciados que se esmoreceu em seguida, até ser retomado em 2010 no projeto *AGI* e que continuou em 2011 com o *Arquivo Parcial de Objectos Correntes de Meinedo e Gestaço*. A incorporação da componente de programação efetiva-se em projetos como o sistema de identidade criado para a festa do *S. João do Porto* (2011) ou no desenho do logótipo da *Oswaldo Matos* (2012), sendo que em

todos estes projetos contamos com a colaboração externa para a componente de programação²⁹.

Em 2013 iniciámos igualmente uma incursão ao vídeo em projetos auto iniciados, concretizando-se projetos idealizados em anos anteriores, como aconteceu no caso de *Untitled #1* (2013), apenas passíveis de serem produzidos a partir do ano transato.

²⁹ A componente de programação dos projetos de identidade do *São João do Porto* (2011) e do ciclo *Respect for Architecture* (2012), e ainda do logótipo da *Oswaldo Matos* (2012) ficaram a cargo de Tiago Martins, ex-aluno nosso na FCTUC. Já a componente multimédia da instalação *Arquivo Parcial de Objectos Correntes de Meinedo e Gestaçô* (2011) é também da autoria de um ex-aluno, Guilherme Morais.

CAPÍTULO IV

Estudos de Caso

4.0 Introdução

O presente capítulo apresenta uma análise aprofundada a um conjunto de 11 obras selecionadas, entendidas como casos de estudo pela sua relevância no conjunto do trabalho desenvolvido pelo atelier desde a sua fundação.

Selecionar é sempre um processo árduo e complexo. Ao mesmo tempo que elegemos o que apresentar, colocámos de parte todo um conjunto de elementos que — e principalmente num contexto em que o objeto é o próprio trabalho — consideramos ser também importantes. Partindo deste problema procurou-se encontrar um conjunto de critérios que sustentassem a escolha de projetos singulares, como veremos de seguida.

Na procura da abordagem gráfica dos R2, naquelas que são as especificidades dos projetos, a partir da contextualização geral do trabalho feita no capítulo anterior, encontrou-se um conjunto de traços e ‘visões’ particular que destacam e marcam o trabalho do atelier.

Nesta seleção incluem-se projetos resultantes de encomendas exteriores (partindo de um comendatário ou de uma encomenda artística) assim como projetos auto iniciados. Os casos de estudo aqui apresentados estabelecem diferentes relações com o comendatário, existindo projetos em que atuámos nos limites tradicionais da disciplina — como aconteceu em ambas as

instalações tipográficas realizadas na Ermida Nossa Senhora da Conceição (Lisboa) — projetos em que, apesar de partirem de uma encomenda clara e de cliente específico, foi possível responder com uma abordagem menos convencional. A autonomia, evidente à partida ou conquistada durante o processo, tem como consequência a produção de artefactos que carregam de forma explícita um design de autor. Os projetos apresentados espelham situações nas quais se reuniram as condições necessárias ao exercício da profissão, com a confiança e espaço necessários a uma prática autoral. Estas situações não se verificaram em todos os projetos que desenvolvemos nos últimos anos, e o grau de autonomia e liberdade é extremamente variável. Neste sentido, os comanditários dos projetos aqui apresentados enquadram-se nesta relação contratual de respeito que confere maiores graus de liberdade.

Cabe-nos lutar a cada projeto por uma abordagem que traga contributos ao desenvolvimento da disciplina, como uma «força cultural»¹, contribuindo como factor cultural na sociedade. Enquanto responde a um problema de design, o designer acrescentar uma camada cultural, uma abordagem que o posiciona como autor — não porque cria conteúdos mas porque a forma como encara o seu trabalho de design é de autoria (Rock, 2013) —, tal como o arquiteto é o autor de um edifício. Um exemplo extremado é o cartaz concebido por Jan van Toorn para o *Van Abbemuseum* (Eindhoven, Países Baixos) que não apenas responde ao problema da divulgação mas também apresenta as aquisições do museu e o valor gasto (como se de uma lista de compras se tratasse). Sintetizando, este cartaz trata-se simultaneamente de um anúncio cultural e de uma afirmação política.

O interesse da prática reside na diversidade das encomendas. Interessam-nos os diferentes suportes, conteúdos e relações com pessoas de diferentes áreas (artistas, arquitetos, fotógrafos e outros criadores) que, enquanto clientes ou parceiros, permitem-nos conhecer mais aprofundadamente o seu trabalho e metodologia. Interessam-nos projetos nos quais o designer assume uma posição de autoria, em que seja possível estabelecer diálogos com o público.

Dentro de todo o espectro de projetos estamos a refletir e a fazer design, seja nos auto iniciados ou nos encomendados; contudo, existem diferenças que devem ser tidas em conta na sua avaliação. Quem vive da prática do design e se posiciona face à disciplina de uma forma crítica mas ao mesmo tempo de defesa dos seus princípios, encontra perante si, quando confrontado com um cliente, um conjunto de limitações — assumindo que os projetos auto iniciados apresentam também algumas condicionantes, principalmente de ordem financeira e de viabilidade económica — que se prendem com o



Cartaz desenhado por Jan van Toorn para o *Van Abbemuseum* (Eindhoven, Países Baixos), em 1971.

conjunto de reformulações constantes a partir dos *inputs* dos clientes e com os longos processos negociais, sendo que, subjacente a estas duas situações, se encontra o factor financeiro que não pode ser levemente descurado.

No caso dos projetos auto iniciados jogamos entre as condicionantes financeiras e o processo criativo; no caso de projetos que trazem um programa de desenho definido, o jogo dá-se entre a negociação das imposições ou dos juízos de valor sobre o desenho (por vezes desprovidos de sustentação concreta), na resposta a um problema.

Na seleção desta amostra procurou-se incluir diferentes tipologias de projetos que vão do bidimensional ao tridimensional: suportes onde prevalecem as sínteses (como o cartaz), sequenciais (como o livro) e interativos (instalação). Incluíram-se projetos em que foram utilizados materiais (do papel ao betão), diversas escalas e formas de relação com o público, que são projetados para o interior ou exterior, e ainda projetos auto iniciados e encomendas reais, abarcando o período temporal compreendido entre 2001 e 2013.

A partir desta seleção de 11 projetos parte-se para uma análise individual assente em duas categorias chave: ‘Enquadramento’ e ‘Abordagem gráfica’. O ‘Enquadramento’ apresenta o contexto em que o projeto foi criado, incidindo essencialmente nas informações facultadas pelo comanditário, referindo-se o que é solicitado à partida, de que modo, quando e por quem. Na ‘Abordagem gráfica’ apresenta-se o processo projetual, explicam-se as principais opções tomadas, as condicionantes e todas as questões relevantes que desenvolvem o processo de criação. Por outro lado, identifica-se também um conjunto de critérios de análise baseados quer no conhecimento teórico/prático do investigador, quer no de outros autores, relevando as estruturas visuais, a justificação dos contextos estéticos, diferenciando criação visual de manipulação — sempre que possível, abordamos o impacto das produções gráficas nos públicos —, e a adequação da abordagem à comunicação.

Em suma, fornecendo um contexto de abordagem à obra e analisando o processo de criação em si, podemos avaliar e demonstrar os traços fundamentais da autoria dos R2 e as reflexões teóricas que moldam a abordagem que é aplicada ao design. Os 11 casos de estudos, que tornam evidentes os elementos distintivos da ‘autoria R2’ e os contributos que estes trouxeram para a afirmação da sua visão particular acerca do design, do seu papel e da abordagem que se tem no quadro deste apresentam-se de seguida.

¹ Expressão utilizada por Rudy Vanderlans para descrever o papel do design, recordada por Steven Heller em entrevista ao designer para o site da AIGA, em 2004.

4.1 Molly Bloom (2002)

1.º Premio
Primera Bienal-Iberoamericana
del Cartel, La Paz, Bolivia,
2003;

Gold Prize
7th International Poster
Triennial in Toyama,
Japão, 2003;

3ème Prix
Festival International de
l’Affiche et du Graphisme
de Chaumont, França, 2003;

Troféu de Prata
5.º Festival do Clube
de Criativos de Portugal,
Lisboa, 2003.

Aspetos-chave

Relação texto/imagem

Referencial histórico

Extreme close-up (composição, imagem e caracterização tipográfica)

Tipografia vernacular

Ficha Técnica

Tipologia: Cartaz

Cliente: As Boas Raparigas...

Local: Porto

Data: dezembro, 2002

Suportes: Cartaz de exterior, cartaz de interior, desdobrável e convite

Tipografia: *Clarendon* (Robert Besley) e Vernacular (R2)

Cores: Pantone 032 U

Cartaz de Exterior

Formato: 1200 × 1750 mm;

Impressão: 2 cores, serigrafia.

Cartaz de Interior

Formato: 297 × 420 mm (A3);

Impressão: 2 cores, *offset*, em papel couché mate.

Desdobrável

Formato: 160 × 260 mm (formato fechado) e 240 × 480 mm com três laudas (formato aberto);

Impressão: 4 cores, *offset*, em papel *Munken Lynx* (240 g/m²).

Convite

Formato: 105 × 148 mm (A6);

Impressão: 1/1 cores em *offset* e em papel *kraft*.

4.1.1 Enquadramento

A companhia de teatro *As Boas Raparigas...*, não integrando um teatro nacional, apresentava-se num espaço alternativo criado para o propósito — o *Estúdio Zero* —, e tinha como objetivo a captação de novos públicos, para além dos habituais. As condicionantes projetuais que nos foram apresentadas estavam diretamente relacionadas com limitações orçamentais e com o prazo de execução: aproximadamente um mês para impressão e divulgação, sendo o prazo de execução gráfica de apenas cerca de 10 dias, mesmo sendo massiva a quantidade de logótipos a incluir nos suportes e muitos deles sem qualidade suficiente para reprodução.

O projeto foi realizado no ano de 2002 para a divulgação da peça *Molly Bloom*, encenada por Rogério Carvalho a partir do monólogo da personagem homónima da obra *Ulysses*, de James Joyce. O programa de desenho previa dois cartazes (um de rua e um de interior), um convite e uma folha de sala.

4.1.2 Abordagem gráfica

Este projeto foi uma oportunidade de trabalhar com base num autor como James Joyce. O seu romance modernista *Ulysses*², em particular o décimo oitavo capítulo *Penélope*, foi o ponto de partida para o nosso trabalho. Para comunicar a encenação do monólogo, interpretado por Maria do Céu Ribeiro num ambiente cru e nu, recorreremos a uma imagem forte que evocasse não apenas o texto, mas que levasse também em conta os contributos de James Joyce no campo da literatura. Pensámos no conceito de ruturas, que ao nível da forma da escrita — total desobediência às regras gramaticais (não há pontuação, letras maiúsculas ou apóstrofes em *Penélope*³) —, quer ao nível dos conteúdos, lembrando que Joyce chegou a ser censurado por quebrar com o puritanismo da sociedade inglesa da altura. A nossa abordagem foi informada pelo texto e pelo contexto do autor, tendo-se especial atenção ao fluxo de sentimentos revelado pela personagem.

O projeto carrega uma forte componente emocional, ao mesmo tempo que a palavra se assume como aspeto central — o nome da personagem é o único elemento colorido nos suportes gráficos. A forma como Joyce escreve,

² O romance *Ulysses* é constituído por 18 capítulos, sendo que cada um retrata uma hora do dia. Inspirado na *Odisseia* de Homero, *Ulysses* é ambientado em Dublin e narra as aventuras de Leopold Bloom e seu amigo Stephen Dedalus ao longo do dia 16 de junho de 1904. Foi em torno desse esqueleto simples que James Joyce elaborou aquele que viria a ser considerado um dos grandes romances do século XX.

³ O 18.º e capítulo final da obra, intitulado *Molly Bloom's Soliloquy* (*Soliloquio de Molly Bloom*, em português), trata-se de um fluxo de consciência da personagem, constituído por sete longos parágrafos desprovidos de pontuação. Os pensamentos da personagem são apresentados em contraste com os dos narradores anteriores (Leopold Blom e Stephen Dedalus). Molly recapitula o dia 16 de junho de 1904 e parte da sua vida, variando entre a lucidez e a insanidade, um monólogo que representa o clímax do romance.

privilegiando a palavra interior e rompendo com a linguagem, foi um aspeto que pretendíamos referir graficamente. Por outro lado, a desobediência às regras gramaticais é evocada através de uma certa transgressão às regras de composição tipográfica ao nível da estruturação dos conteúdos informativos. Nos títulos utilizámos uma composição intuitiva e sem regras, em que o texto principal — o título da peça e o nome da personagem — era composto com letras oriundas de diversas proveniências e com texturas distintas, emergindo do grito da personagem.

Neste caso, o revisitar da história que marca o nosso trabalho tem uma relação direta com a época em que o texto é escrito. Joyce foi um dos pioneiros do movimento moderno na literatura, considerado pelo crítico norte-americano Ezra Pound como um dos representantes do ‘Imagismo’⁴ — evocado no cartaz pela tipografia vernacular.

Em *Ulysses* cada um dos dezoito capítulos retrata uma hora do dia, e cada um apresenta um estilo literário próprio e tem associado a si uma cor, arte (ou ciência) e um órgão do corpo humano. Sendo o órgão associado ao 18.º capítulo a ‘carne/pele’ procurámos que esta preenchesse o cartaz através de um enquadramento que a evocasse, tendo nós optado pelo ombro e peito despidos. Ao contrário do que acontece nos restantes capítulos de *Ulysses*, no dedicado a *Molly Bloom* não existe qualquer cor associada. Nesse seguimento atribuímos-lhe a cor vermelha, pela sua associação com o sangue e com o lado mais visceral — já que todo o monólogo é uma representação dos pensamentos mais profundos da personagem —, e ainda pela tensão que esta carrega ao nível das conotações.

As letras que constituem o nome *Molly Bloom* foram obtidas através de uma recolha de tipos de letra pertencentes a tipologias distintas que tem vindo a ser desenvolvida. Aqui conjugámos tipos cujo desenho base pertence ao grupo das caligrafias lineares, oriundo de tecidos e bordados, contrastando o título com o corpo nu presente na imagem — estamos perante uma coleção de letras «taken from embroidery on clothing [that] is collaged to express the passion of words» (Skolos & Wedell, 2006, p.96).

Ao nível do texto, o título da peça é composto de forma livre, sem linha de base, e as próprias letras têm escalas, texturas, e orientações distintas. Este exercício de quebra de regras consiste num paralelismo intencional



Capa da revista *Typografische Monatsblätter*, desenhada por Dan Friedman (1971).

⁴ O Imaginismo é um movimento poético originário do Reino Unido e EUA, nascido entre 1912 e 1917, tendo como principal precursor o autor britânico Ezra Pound (1883–1917). Esta escola estética modernista propunha-se a comunicar a emoção poética de forma discreta, assumindo-se total liberdade métrica — quebra com as regras anteriores da literatura, dando largas ao verso livre, a tradução de detalhes com pormenor e o uso da linguagem coloquial. A poesia ‘imaginista’ aborda temas relacionados com a modernidade (e os seus problema), evitando qualquer menção ao misticismo e ao romantismo (Enciclopédia Universal [Em linha] 2012).

entre a obra do autor e a nossa. Outro aspeto de aproximação é a inclusão dos 15 logótipos na composição central do cartaz, em vez que clássico rodapé — uma tentativa de lidar com a informação institucional que abunda nos cartazes nacionais.

Utilizámos apenas um tipo de letra para o restante conteúdo textual e procurámos referenciar o contexto histórico e geográfico da obra e do autor, evocando a máquina e a industrialização, o que nos levou a optar por um tipo de letra pertencente ao grupo das Mecanas⁵. A escolha recaiu sobre o *Clarendon*, uma fonte desenhada por Robert Besley para a Thorowgood & Co., em 1845⁶. A referência ao contexto histórico e geográfico da obra escrita, assim como a componente industrial que evoca, contrasta com uma composição intuitiva que se adequa à quebra de regras e também à própria ação da personagem.

A composição tipográfica presente no desdobrável é simultaneamente referencial e evocadora. Se por um lado permite referir alguns projetos dos pioneiros da tipografia e estabelecer pontes com o contexto cultural da época em que o autor escreve o texto, por outro constrói um paralelismo com a quebra de regras que James Joyce apresenta nesta obra. O bloco de texto que reúne as informações essenciais do cartaz é composto de forma livre e intuitiva, ignorando a linha de base, uma referência ao Dadaísmo⁷. A composição nos cartazes é diagonal, dinâmica e assimétrica. No desdobrável a zona de textos corridos contrasta com uma marcação ortogonal entre filetes, textos e zonas brancas (onde o texto surge justificado).

Optámos por fotografar um corpo feminino que representasse Molly com uma certa imponentia contrastante com a sua nudez — uma imagem com materialidade, uma grande superfície de pele, onde o corpo se posicionasse ativo e interpelador. É uma imagem crua: a luz não é trabalhada, denotando pouca encenação e poucos recursos, quase como se pudesse ter sido tirada numa incursão rápida por alguém que fosse espreitar a intimidade da personagem. É uma imagem parcial, uma lenta proximidade, estabelecendo-se uma relação direta com a encenação, uma vez que em palco este texto é lido num ambiente intimista em que são postos a nu os sentimentos e as ideias mais íntimas de Molly. A personagem é retratada de forma enigmática, num enquadramento menos usual já que os olhos da

⁵ Segundo a classificação VOX–ATypI. Esta família de fontes surgiu durante a revolução industrial, altura em que se inicia a produção de novos produtos e a necessidade de diferenciá-los dos seus concorrentes. O exemplo mais flagrante será o dos jornais da época, nos quais as fontes originais eram distorcidas com o objetivo de criar novos tipos de letra (Typografart, 2006).

⁶ A fonte foi redesenhada em 1953 por Hermann Eidenbenz e Edouard Hoffmann.

⁷ Movimento literário e artístico surgido em 1916, em Zurique (Suíça) e em Nova Iorque (EUA), como reação à guerra, que pretendia «abolir a literatura e a arte tradicionais, preconizando a liberdade máxima na relação entre o pensamento e a expressão literária ou artística» (Dicionário da Língua Portuguesa, 2010, p. 459).

personagem não são vistos na imagem. Não se trata apenas de um recorte menos corrente ao formato do cartaz, já que o espaço para o resto da imagem existe nos suportes, simplesmente optámos por excluí-la e deixar um espaço em branco. Procurámos desenvolver uma imagem expressiva que sintetizasse a essência deste capítulo da obra de Joyce: o pôr a nu, e de forma direta, o que se encontra na alma de Molly Bloom.

A desconstrução é explícita no que diz respeito à tipografia: ao nível da imagem esta é mais subtil, interrompendo o topo da fotografia antes desta chegar ao fim do suporte. A figura humana apresenta-se incompleta, sem um enquadramento tradicional, através de um plano menos usual que mostra a boca e o busto em vez dos olhos.

Molly Bloom antecede o *Em Torno* (2006), projeto em que o espaço branco tem também uma enorme importância, existindo em pleno direito e funcionando enquanto elemento. O espaço branco inutilizado não tem como intuito a colocação de informação, mas sim criar uma zona sem informação, uma espécie de pausa, uma interrupção na descrição da personagem. De facto o enquadramento da imagem num plano de pormenor centra toda a atenção no essencial e releva dois elementos chave: os lábios entreabertos (no cartaz de interior e no desdobrável) ou abertos (no cartaz de rua), e a continuação do corpo, sugerindo o pescoço e os ombros sem os mostrar na totalidade. Ao mesmo tempo evoca-se um olhar condicionado por uma abertura, como se de um buraco de uma fechadura se tratasse.

Neste projeto a questão da escala adquire particular importância nos cartazes de rua (1200 × 1750 mm), nos quais a revelação de um ambiente mais intimista contrasta com a escala e o contexto onde são afixados. Ou seja, passámos para uma visão maximizada em que Molly surge ampliada relativamente ao corpo humano.

Na relação entre texto e imagem reencontramos referências na história do design gráfico, em particular no cartaz de um dos fundadores do construtivismo e do design moderno russo, Aleksander Rodchenko, quando este retrata a sua musa, Lily Brik, no cartaz *Moins de bruit* (1924) desenhado por um dos protagonistas da escola suíça, Josef Müller Brockman⁸; ou ainda no trabalho desenvolvido pela Paula Scher para o Public Theater, destacando-se em particular o cartaz *The Diva is dismissed* (1944).

Na manipulação desta imagem utilizámos a escala, o plano aproximado⁹ e o enquadramento, recursos gráficos que caracterizam transversalmente

⁸ Imagem do cartaz pode ser consultada na página 223.

⁹ O cartaz de exterior de *Molly Bloom* figura na publicação *100 Ideas that changed Graphic Design* (da autoria de Steven Heller e Veronique Vienne) como um exemplo da mobilização do recurso gráfico de *extreme close up*. O livro que refere de igual modo as obras *Schützt das Kind!* (Müller-Brockmann, 1953) e *Pontresina* (Herbert Matter, 1935).

o nosso trabalho. O plano e o interesse pela ampliação surgem também noutros projetos, nomeadamente na capa do catálogo *6=0 Homeostética* ou no cartaz *Boca*, ambos de 2004.

O monólogo de quase duas horas (em *Ulysses* corresponde a 42 páginas, dependendo da edição), tem momentos distintos em que as palavras jorram do interior de Molly, a velocidades, ritmos e tonalidades diferentes. Num projeto que é materializado em três suportes diferentes, estabelece-se um jogo entre os vários momentos, claramente identificados ao nível da encenação: o cartaz de interior e a capa da folha de sala apresentam uma imagem mais sensual, na qual Molly sussurra com os lábios entreabertos; por seu lado, o cartaz de rua mostra uma imagem interpretativa de Molly gritando o seu nome.

Dadas as limitações orçamentais não foi possível produzir uma série de cartazes. Mesmo assim, e apenas com estes dois meios, optámos por apresentar uma proposta que enquadrasse a variação como elemento¹⁰. Os diferentes momentos foram traduzidos em cena por diferentes estados de espírito — o monólogo trabalhava a voz e a intensidade com ritmos diferentes, do sussurro dos lábios entreabertos ao grito da imagem do cartaz de rua. A folha de sala tríptica revela a sequência de três momentos com intensidades distintas: na capa a boca está entreaberta e surgem apenas as iniciais M. B.; ao abrirmos o folheto surge uma segunda imagem onde se completa o nome Molly (imagem usada no cartaz de interior); só quando o desdobrável se encontra completamente aberto é que surge a imagem do grito da personagem e se completa o nome (imagem usada no cartaz de rua).

Os códigos utilizados neste cartaz foram pensados para veicular a mensagem a públicos não especializados. A imagem criada permitia a identificação dos signos, uma aproximação necessária à captação de novos públicos, e que se adaptava aos conceitos que tínhamos decido explorar e que haviam sido estabelecidos por nós a partir dos conteúdos e do programa de desenho.

Neste projeto foi-nos possível pensar acerca da combinação de linguagens (escrita e gráfica) e a forma como se pode conceber uma imagem gráfica que parta do universo referencial apresentado (uma peça baseada num livro, neste caso) e lhe configura uma nova significância. Por outro lado, permitiu-nos também construir uma abordagem que, metaforicamente, pode ser comparada à do cinema, na medida em que nos obrigou a fazer uma transposição da escrita para a imagem entendida como linguagem. Ao mesmo tempo, e porque os materiais de trabalho são ‘estáticos’, este

projeto levou-nos a refletir sobre os conceitos de variação e ‘movimento’. Por outras palavras, quisemos remeter, a partir de elementos imóveis, para a ideia de variação e transformação, animando o corpo inerte através de uma forma de comunicação assente em ‘elementos figurativos’ que funcionassem como metáforas que aludissem a emoções e estados de espírito.

¹⁰ A nível do cartaz a variação foi possível pela utilização da imagem do ‘grito’ (cartaz de rua) e a do ‘sussurro’ (cartaz de interior).



Cartaz desenhado por Alexander Rodchenko para a editora Gosizdat, em 1924.



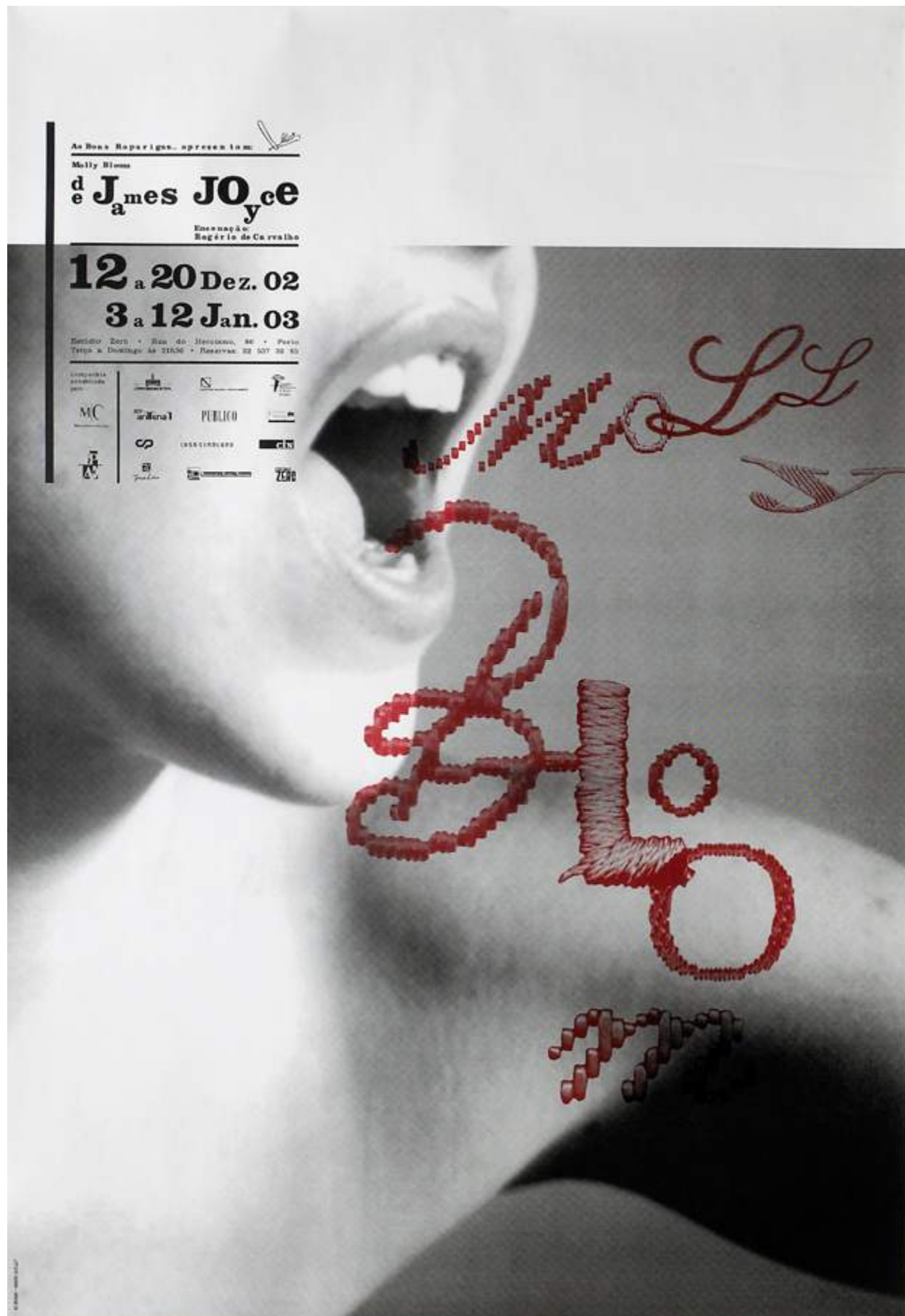
Cartaz desenhado por Edward Fella para a sua conferência no Santa Monica Bay Club of Printing Craftsmen, em 2002.



Matinée Dada (620 x 850 mm), desenhado por Theo van Doesburg em janeiro de 1923.



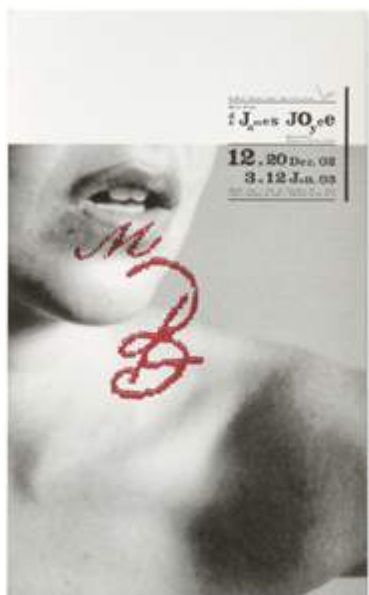
Moins de bruit (1924) desenhado por Josef Müller Brockman.



Molly Bloom, cartaz de exterior (1750 x 1200 mm), impressão serigráfica a 2 cores.



Cartaz Molly Bloom em contexto nas ruas da cidade do Porto.



Brochura desdobrável (240 x 480 mm) desenhada para a peça *Molly Bloom*. Impressão offset em papel *Munken Lynx*, 240 g/m².

4.2 I love Távora (2005)

Grand Prix
22nd International Biennale
of Graphic Design Brno, Brno,
República Checa, 2006;

Judge's choice
(Atribuído por Mike Joyce)
Type Directors Club of New
York (TDC 52), Nova Iorque,
EUA, 2006;

**Certificate of Typographic
Excellence**
Type Directors Club of New
York (TDC 52), Nova Iorque,
EUA, 2006;

Jury Award
(atribuído por Daniela Haufe)
9th Tehran International Poster
Biennial, Irão, 2007.

Aspetos-chave

Referencial histórico

Abstração

Espaço Gráfico

Ficha Técnica

Tipologia: Cartaz

Cliente: Ordem dos Arquitetos Secção Regional Norte (OA-SRN)

Local: Porto

Data: novembro, 2005

Suportes: Cartaz de exterior, cartaz de interior, programa desdobrável e convite

Tipografia: *Grotzec Condensed* e *Rongel* (ambas de Mário Feliciano)

Cores: Pantone 199 U

Cartaz de exterior

Formato: 1200 × 1750 mm;

Impressão: 2 cores, serigrafia.

Cartaz de interior

Formato: 297 × 420 mm (A3);

Impressão: 2 cores, *offset*, em papel *couché mate*.

Programa desdobrável

Formato: 200 × 200 mm;

Impressão: 2 cores, *offset*, em papel *Munken Pure* (240 g/m²).

Convite

Formato: 105 × 148 mm (A6), confirmar;

Impressão: 2 cores, *offset*, em papel *Munken Pure* (150 g/m²).

4.2.1 Enquadramento

O projeto *I love Távora* teve como objetivo divulgar a programação do conjunto de eventos organizados pela Ordem dos Arquitectos – Secção Regional Norte (OA-SRN¹¹), no âmbito das Comemorações do Dia Mundial da Arquitetura (20 de novembro de 2005 a 6 de maio de 2006), dedicadas ao arquiteto Fernando Távora (1923–2005), sendo que os comissários da iniciativa¹² pretendiam uma imagem que prestasse tributo ao homenageado. O título do evento — *I love Távora* — foi uma apropriação de um mote utilizado pelo próprio arquiteto numa *t-shirt* que distribuiu pela audiência no final de uma conferência que liderou em inícios da década de 1980 (OA-SRN, 2006).

Os públicos eram constituídos por profissionais, estudantes e críticos de arquitetura. A programação previa uma série de eventos e ainda a atribuição de uma bolsa de viagem no valor de 5.000,00 euros à melhor proposta de viagem de investigação, a selecionar por um júri nomeado¹³.

Entre as condicionantes projetuais destacam-se as limitações orçamentais (em termos de produção, poderíamos apenas utilizar duas cores) e o excesso de conteúdos a incluir nos suportes (2079 caracteres).

4.2.2 Abordagem gráfica

Foi no contexto do programa de doutoramento em *Recerca en Disseny*, mais propriamente na disciplina lecionada pelo Professor Doutor Eugeni Boldú, que contactámos mais aprofundadamente com a obra do arquiteto Fernando Távora, através do acesso a uma entrevista que lhe tinha sido feita. A obra do arquiteto, em particular a Unidade Residencial de Ramalde (Porto, 1952–1960) que visitámos aquando do trabalho de investigação, assim como a documentação a que tivemos acesso, marcou-nos pela forma como Távora se preocupou com os moradores, em particular com a versatilidade do espaço construído face às diferentes fases da vida de uma família.

Sem recurso a fotografias ou desenhos das suas obras, quisemos criar um cartaz que evocasse as correntes modernistas e humanistas que marcavam o trabalho do arquiteto. Optámos por construir uma imagem/interpretação nossa, como aliás já havíamos feito para a peça *Molly Bloom*¹⁴. A produção de uma imagem nova, uma interpretação gráfica da obra de Fernando Távora, era uma possibilidade que ia de encontro ao programa de desenho, uma vez que

¹¹ Ordem que integra cerca de 6.000 arquitectos, abrangendo a área territorial correspondente aos Distritos de Viana do Castelo, Braga, Vila Real, Bragança, Porto, Aveiro, Viseu, Guarda e Coimbra.

¹² As comemorações foram comissariadas por Luís Tavares Pereira, Teresa Novais, Filipa Guerreiro, Beatriz Madureira (Ciclo de Vídeo) e José Gigante (Festa).

¹³ Na edição de 2005 o painel de jurados era constituído pelos arquitectos José Bernardo Távora, Álvaro Siza Vieira, Manuel Mendes e Teresa Novais (em representação da OA-SRN), e por Vasco Graça Moura.

¹⁴ Em *I love Távora* a tipografia é utilizada como base para a ilustração, enquanto em *Molly Bloom* somos autores da imagem.

a ideia não era remeter para um projeto em particular mas sim falar de um modo geral sobre o arquiteto. Uma vez que o evento previa outras reflexões sobre a arquitetura, era também nossa vontade que a imagem respondesse de igual forma à vertente da programação, em vez de remeter exclusivamente para a obra de Távora. Neste seguimento procurámos evocar o autor, pensando uma imagem identificadora e marcante, criada de raiz e que se revelasse uma interpretação nossa e não apenas a representação de um edifício.

O título do evento era muito sugestivo, mais do que a tradução gráfica do mesmo: Fernando Távora tinha composto *I love Távora* a vermelho sobre um retângulo amarelo, não havendo redundância e prescindindo do símbolo do coração. Referenciar um signo tão utilizado — o coração¹⁵ — sendo o logo *I Love NY* (Milton Glaser, 1977) o grande representante —, foi um desafio a que nos propusemos. Assim desenhámos um coração que se descobre¹⁶ e que evoca a arquitetura através da tipografia.

O paralelismo entre a arquitetura e a tipografia é frequentemente estabelecido ao longo da história do design e procurámos neste cartaz evocar essa relação, celebrando-a. Adrian Frutiger refere particularmente esta proximidade entre disciplinas, mencionando no prefácio do livro sobre a obra do arquiteto Paul Andreu esse tema como recorrente na colaboração de ambos no projeto do Aeroporto Charles de Gaulle (Paris, França). Andres Janser e Felix Studinka (2002) falam sobre grelhas e estratificação, proporção e estabilidade visível, e como organizar o preto e o branco.

Optámos por uma abordagem essencialmente tipográfica que, na nossa opinião, evocava a arquitetura enquanto disciplina, o edifício, o alçado e elementos de um plano urbanístico. Concentrámo-nos em abordagens que nos lembravam o movimento moderno: o uso da grelha tipográfica, os tipos de letra e a ilustração criada a partir de letras, a acentuação e outros elementos da tipografia. Em algumas explorações tivemos como referência

¹⁵ O coração representa «love, life, courage, spirit, rebirth, communication and the connection with God. Why? Simply, because alone of all the organs, it moves on its own, moves faster at times of stress or excitement, and when it stops moving, you're dead. From that grew all its powerful imagery. (...) The image of the heart now represents human rather than religious love, but the message is the same: 'I'm all yours'» (Young, 2002, s. p.). Desde a antiguidade, o coração é um dos signos visuais mais utilizados na linguagem escrita e gráfica: desde a poesia mesopotâmica, aos escritos funerários egípcios, passando pelo Velho Testamento e o Alcorão. Atualmente, a sua utilização é praticamente omnipresente na música, na poesia, na arte, na publicidade, na joalheria e até mesmo no design (Young, 2002).

¹⁶ Na malha de caracteres surge um 'coração', perceptível pela proximidade e por criar uma forma que é facilmente reconhecível, um exemplo concreto da aplicação do *Gestaltismo* no design. «The whole is something else than the sum of its parts», frase de Kurt Koffka (2001, p. 76) que sintetiza a complexa psicologia da forma, segundo a qual «cada fenómeno é um conjunto organizado que constitui uma unidade autónoma, com leis próprias, em que cada elemento depende solidariamente da estrutura do conjunto» (Dicionário da Língua Portuguesa, 2010, p. 801). Ou seja, um grupo de objetos é percebido como um todo antes mesmo das partes que compõem serem identificadas individualmente.

projetos de Josef Müller Brockmann (em referência aos ritmos sugeridos pela justaposição das letras e dos blocos de tipografia) e de Emil Ruder.

A massa de signos tipográficos que cobre parte da superfície do cartaz evoca um plano urbanístico, a ideia de espaço, de forma e de contra forma, lugar onde arquitetura e a tipografia se relacionam. O fundo do cartaz, coberto de caracteres, forma uma textura elaborada com sinais de pontuação, filetes e outros signos, sendo as únicas letras presentes as iniciais do nome de Fernando Távora. Justapusemos elementos vetoriais produzidos no computador (letras, sinais de pontuação e formas geométricas). O processo de composição óptico e não métrico, evocando a disposição tipográfica manual.

Face à quantidade de informação a incluir no cartaz, optámos por integrar os conteúdos como parte da imagem, dando-se continuidade ao desenho, como se fizessem parte integrante da mancha de fundo. A frase que originou o evento destaca-se por ser único elemento vermelho do cartaz. Apesar de estarem duas cores em uso e de uma delas ser o vermelho, mantivemos o coração a preto — decisão que se justificou com o conceito de descoberta da forma (uma tentativa de afastamento de uma representação mais literal) e com a necessidade de eficácia da comunicação, reforçando-se as hierarquias ao nível da leitura do cartaz.

Os títulos e subtítulos foram composto com a fonte *Grotzec Condensed*¹⁷ (grotesca) e os textos mais extensos em *Rongel*¹⁸ (serifada), ambas desenhadas por Mário Feliciano.

A grelha que sustenta toda a composição sente-se claramente no topo do cartaz, onde surge a programação detalhada do evento surge distribuída por seis colunas de texto que se fundem com a ilustração. A grelha mais evidente na zona em que se apresenta os conteúdos textuais continua a ser utilizada no resto do cartaz, ainda que de forma menos rígida, evocando planos urbanísticos menos ortogonais e mais orgânicos. O cartaz foi desenhado com a aplicação *Adobe InDesign*, programa que nos permitiu construir o desenho sobre uma grelha complexa e integrar a imagem composta por signos tipográficos com o texto. Os logótipos dos patrocinadores e apoios (constrangimento recorrente na elaboração dos cartazes) são elementos cuja qualidade estética e funcional não controlamos e cuja presença em excesso interfere com a qualidade final da imagem produzida. Neste caso conseguimos dissimulá-los intencionalmente na massa de caracteres.

¹⁷ Tipo integrante de uma família tipográfica mais ampla, desenhada inicialmente em 1998 para a revista *Surf Portugal*. Inspirado nos tipos grotescos europeus, este tipo de letra possui cinco pesos distintos (Feliciano [Em linha], s. d.).

¹⁸ Interpretação dos tipos de Rongel apresentados em *Muestras de los punzones y matrices de letra que se funde en el obrador de la Imprenta Real* (Madrid, 1799) publicada em 2001. Com apenas um peso aquando da sua criação, esta fonte tem agora seis pesos. O tipo de letra foi concebido para textos corridos, mas também funciona em ecrã.



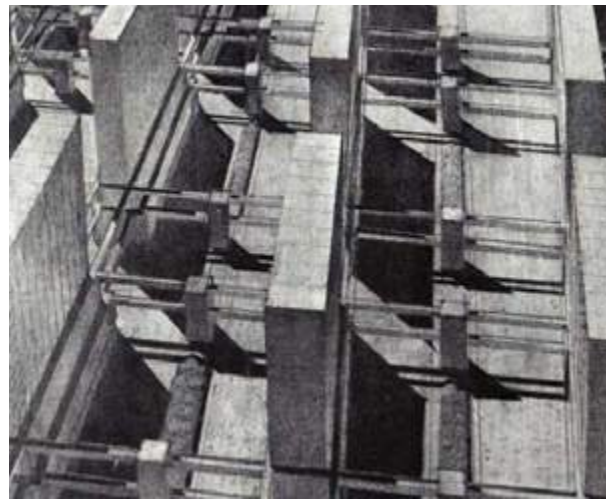
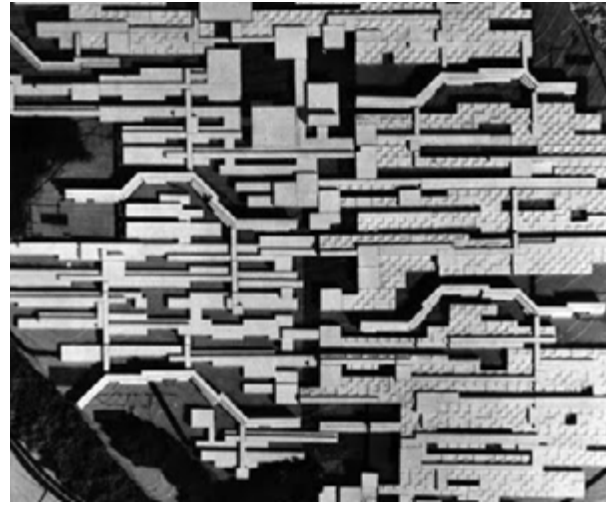
Typographie, Emil Ruder (1967).



Edição n.º 11 da revista Merz, por Kurt Schwitters (1924).



Cartaz desenhado por Ilya Zdanevitch para a composição teatral Soirée du coeur à barbe (1923).



Pesquisa de planos urbanísticos no âmbito do projeto *I love Távora*.
Vista aérea de urbanizações a partir do Google Maps.

Pesquisa de planos urbanísticos no âmbito do projeto *I love Távora*.



T-shirt concebida por Fernando Távora e distribuída pelo público no final de uma conferência. Utilização do tipo de letra *Futura Bold*.



Estudos para a elaboração do cartaz *I Love Távora*.

1. Prémio Fernando Távora
Apresentação / 20 Novembro
Salão Nobre da Faculdade de Ciências, 19 / 21:30

2. Obra Pedagógica
Ciclo de conferências e vídeo - projecção de desenhos e fotografias de viagens lectivas 1993-1993
Salão Nobre e 3.º da Faculdade de Ciências (Praça dos Leões), 21:30

Ciclo de Conferências
41 Setembro - 21:30

23 Nov: "A Viagem"
Alexandre Alves Costa, Joaquim Vieira

30 Nov: "Viajar / Coleccionar"
Eduardo Souto Moura

07 Dez: "Fernando Távora - Es 100 a Arquitectura Portuguesa"
Manuel Mendes

Ciclo de Vídeo
Reposição das "Aulas de Teoria Geral da Organização do Espaço, Fernando Távora, FAUP, 92/93" introduzidas por arquitectos e historiadores que com ele partilharam a docência
Bomfim - 21:30

08 Jan
João Mendes Ribeiro

23 Nov: "A Aula"
Álvaro Siza Vieira

27 Nov
António Louisa

04 Dez
Manuel Graça Dias

11 Dez
Rui Lobo

15 Jan
Nuno Tasso de Sousa

4. Obra Aberta
Visitas guiadas a obras de arquitectura de Fernando Távora,
5 de Fev - 6 Maio (Sábados)
Mercado Municipal de Santa Maria da Feira / 11 Fevereiro
Casa da Coróia, Guimarães
25 de Fevereiro
Casa de Férias no Pinhal de Ofe
11 de Março
Pousada de 5ª Marinha,
Guimarães / 25 de Março
Centro Histórico de Guimarães
8 de Abril
Quinta da Conceição e Quinta de Santiago, Leça da Palmeira
6 de Maio
Casa dos 24, Porto / 21 de Abril

5. A Festa
I Love Távora
Quinta da Conceição,
Leça da Palmeira
06 de Maio, 12 horas

3. Reunião de Obra - Exposição
Palácio do Freixo, Porto (1996-97)
Local Museu dos Transportes, Alameda do Porto / 15 Dezembro

Entrada livre em todos os eventos!

Organizadores:
Luis Zucchi Pereira
Joaquim Vieira
Filipe Gusmão

Patrocinadores:
Bento Mulsantes (Ciclo de vídeo)
José Gago (Porto)
Prósimo
Área Mau
Carlos Alberto Faria

Comemorações do dia Mundial da Arquitectura

I love Távora

20 Nov - 06 Maio 2005/06

Ordem dos Arquitectos Secção Regional do Norte OASRN

Rua de D. João 1-7
4800-305 Porto - Portugal
T 351 253 914 300 - F 351 253 914 301
www.oasrn.org cultura@oasrn.org

Cartaz de exterior (1750 x 1200 mm) desenhado para o projeto I love Távora. Impressão serigráfica a 2 cores.



Programa dobrável (200 x 200 mm) desenhado para o ciclo de eventos I love Távora. Impressão offset em papel Munken Pure, 130 g/m².

4.3 Em Torno (2006)

Honorable Mention
Hong Kong International
Poster Triennial, China, 2007.

Aspetos-chave

Espaço branco

Abstração

Ficha técnica

Tipologia: Cartaz;

Cliente: NEC – Núcleo de Experimentação Coreográfica;

Local: Porto;

Data: julho, 2006;

Suportes: Cartaz de exterior e programa desdobrável;

Tipografia: *Akkurat Mono* (Laurenz Brunner), *Jannon* (Storm Type Foundry)
e *Knockout* (Jonathan Hoefler & Tobias Frere-Jones);

Cartaz de Exterior

Formato: 1200 × 1750 mm;

Impressão: 4 cores, serigrafia;

Programa Desdobrável

Formato: 297 × 420 mm (A3);

Impressão: 4 cores, *offset*, em papel *couché* mate.

4.3.1 Enquadramento

Cartaz produzido para divulgar o projeto homónimo — *Em Torno* — realizado no âmbito da XI Edição dos Quadros de Dança do NEC (Núcleo de Experimentação Coreográfica), uma associação ligada às artes performativas, dança e espetáculo.

A iniciativa desdobrou-se em dois momentos: um seminário — *Em torno do espaço público* — que se tinha realizado em abril de 2006; e uma exposição reflexiva sobre a prática do espaço público. Esta última, comissariada pelo artista plástico André Guedes a convite do NEC, era constituída por um conjunto de propostas individuais de oito artistas¹⁹ ligados às artes visuais e/ou performativas, e decorrentes de um processo de análise e de relação face ao espaço e no contexto por eles escolhido como área de intervenção. A exposição esteve patente na Biblioteca Almeida Garrett, de 8 a 30 de julho de 2006.

A comunicação destinava-se ao tradicional público dos espetáculos culturais, em particular da dança e do teatro, mas também públicos interessados em arte contemporânea.

Para comunicar o projeto *Em Torno*, e dadas as limitações orçamentais impostas, estavam apenas previstas duas aplicações gráficas — um cartaz de rua e um desdobrável, que simultaneamente serviria como folha de sala. Neste último estaria indicado o programa e os locais da cidade onde as intervenções teriam lugar.

4.3.2 Abordagem gráfica

O principal conceito desenvolvido no projeto gráfico derivou do título do evento, aquilo que iria acontecer em redor de um determinado espaço. Partimos também da ideia de fazer algo ‘em torno de’, ou seja, foi nossa intenção que a imagem transmitisse não só o conceito chave do comissário mas também o título do evento. Trabalhámos entre o centro e a periferia, invertendo a hierarquia espacial do cartaz, ao mesmo tempo que invocámos a arte contemporânea e a obra, através da menção à metáfora da folha branca, extrapolando a parede do museu para o suporte gráfico, inspirada pelas galerias e museus de arte (*White Cube*²⁰).

¹⁹ André Sousa, António Pedro Lopes, Carla Cruz e Isabel Carvalho, Manuela Ferreira, Nuno Ramalho e Renato Ferrão, e Victor Hugo Pontes.

²⁰ Brian O’Doherty explica o conceito de *White Cube* ao descrever o interior de uma galeria modernista e comparando-a a uma igreja medieval: «The outside world must not come in, so windows are usually sealed off. Walls are painted white. The ceiling becomes the source of light.» (1986, p. 15). O objetivo da privação de sentidos passa por destacar a arte exibida, atribuindo-lhe vida própria.

Optámos por uma imagem que tivesse um elevado grau de abstração — o centro do cartaz estaria vazio e interviriámos nas arestas do suporte. A eficácia do cartaz foi conseguida por contraste em relação ao seu contexto, pela ausência de ruídos em relação aos demais cartazes espalhados e à sobrecarga de estímulos das ruas movimentadas.

Em termos compositivos, deixar o centro vazio e ocupar o espaço em redor funcionava pela diferenciação relativamente àquilo que se esperava de um cartaz. A ideia a parte central sem informação subverte a ideia tradicional de ocupação do suporte. Decidimos compor os conteúdos textuais à volta do cartaz para que este pudesse ser lido na vertical e na horizontal, mas deixando sempre o seu núcleo em branco. O branco evoca igualmente a parede de um museu de arte, contrastando com a fita adesiva castanha (5 cm de espessura) que remete para a marcação de posições dos atores em palco — no cartaz este elemento gráfico funcionou também como componente de marcação de posição, uma vez que é sobre este que surge o texto. Por outro lado, ao concentrarmos a informação nos limites do suporte subvertemos os conceitos de centralidade e periferia. No verso do desdobrável, o qual incluía um volume superior de texto, a informação foi também disposta em redor de um centro: um mapa que apresentava a localização das várias intervenções.

Em termos tipográficos utilizámos a *Akzidenz Grotesk*, um tipo de letra não serifado, uma grotesca alemã desenvolvida em 1896 pela Fundação *Berthold*, contrastante com a materialidade e expressividade da fita adesiva. Este tipo foi utilizado em caixa mista e em *bold*, para que os textos se destacassem do fundo. Contudo, pretendíamos que a tipografia escolhida não fosse um elemento de distração e que pelo seu desenho apresentasse um ar vulgar e expectável.

Em Torno constituiu uma possibilidade de defender um ‘direito à obra’, à sua manipulação e transformação como forma de contrariar o consumo passivo da obra gráfica. Estar ‘em torno’ de algo remete-nos para um passeio ao longo de uma fronteira, um conceito relevante na medida em que permite uma leitura dual: ao mesmo tempo que se deixa de algo fora (a possibilidade de intervenção), define-se o que está dentro; e, neste caso, encontrava-se um espaço de múltiplas possibilidades.

Deixámos em aberto a possibilidade de se intervir no centro do cartaz, numa tentativa de apelo à participação, com o intuito de este ser parte do evento. Tratava-se de uma superfície branca com uma área de aproximadamente de 1,44 m² (900 × 1600 mm) pronta para ser ‘ocupada’. Uma vez que o cliente deu preferência à ‘colagem selvagem’ em vez de recorrer aos dispositivos de mobiliário urbano disponíveis para o efeito, uma intervenção direta era possível. Imprimimos aproximadamente 200 exemplares que,

espalhados de forma sucedânea em algumas zonas da cidade, formavam grandes extensões de manchas brancas apelando à participação.

No desdobrável, que funciona como cartaz (frente) e como folha de sala (verso), o texto acompanha a mesma organização do cartaz. Ao centro temos uma abordagem mais figurativa e metafórica, sendo ao redor da fita adesiva que surgem os dados²¹. Procurou-se a coerência, mantendo-se a mesma estrutura compositiva na frente e no verso do suporte²². No verso, que apresenta mais informação concreta sobre os artistas e suas intervenções, utilizam-se linhas e outros elementos que evocam a ideia de mapa.



Mapa dos jardins do Palácio de Cristal (Porto). Documento de referência consultado no processo de elaboração do programa desdobrável para o ciclo de eventos *Em Torno – XI Quadros de Dança*, organizado pelo NEC.

²¹ A reprodução fotográfica da fita adesiva evoca o Pavilhão Rosa Mota, edifício à volta do qual se realizaram as diferentes intervenções.

²² O texto é composto, tal como no verso, em volta do suporte retangular sendo necessário 'rodar' o documento para ler o texto.



Vinil autocolante oculta temporariamente a informação apresentada nos painéis rodoviários de seleção de via na A28 em Matosinhos. Fotografias que integram a nossa coleção de referências, e serviram de referência ao projeto *Em Torno*.



Pormenor do cartaz *Em Torno*.



Cartaz *Em Torno* em contexto nas ruas do Porto.



Cartaz *Em Torno in situ*, no Porto.



Programa desdobrável (297 x 420 mm) do evento *Em Torno - XI Quadros de Dança*. Impressão offset em quadricromia, papel *Munken Lynx*, 240 g/m².

4.4 Percursos Inacabados (2007)

AIGA 50 Books/50 Covers
(Livro), AIGA (American Institute of Graphic Arts), Nova Iorque, EUA, 2008;
«A captivating sequence of paper, images, typography and color innovatively present this investigation of one location's space.»

Red Dot
Red Dot Design Award (Livro e Instalação), Essen, Alemanha, 2008;

In Book Award (Instalação)
D&AD (Design & Art Direction) Awards, Londres, Reino Unido, 2008;

Merit Award
SEGD (Society for Experiential Graphic Design) Awards, San Diego, EUA, 2009;
«One of the few submissions that invited discovery and interpretation (from the visitor's point of view, not the curator's), this exhibit operates almost as an antithesis to accepted ways of wayfinding and exhibition design. The submission suggests an overall emotional experience in which incompleteness produces delight.»

Certificate of Excellence
ISTD Awards, Londres, Reino Unido, 2009.

Aspetos-chave

Design gráfico/arquitetura: interpretações

Espaço gráfico

Do livro para o espaço

Ficha técnica

Tipologia: Instalação;

Cliente: Casa da Música;

Local: Porto;

Data: novembro, 2007;

Suportes: Instalação e livro de artista;

Tipografia: *Akkurat Mono* (Lineto), *Fannon* (Storm Type Foundry) e *Knockout* (Jonathan Hoefler & Tobias Frere-Jones);

Cores: Pantone 287 U (Sala VIP), Pantone 400 U (Terraço VIP), Pantone Violet U (Sala Roxa), Pantone 559 U (Cybermusica), Pantone 355 U (Sala Renascença), Pantone 110 U (Sala Suggia), Pantone 718 U (Sala Laranja), Pantone 179 U (Sala 2).

Livro de Artista

Formato: 160 × 220 mm, 152 páginas;

Capa: Capa mole, papel *Lusoplex* 300 g/m²;

Miolo: *Munken Pure Volume* 130 g/m² e *Munken Lynx* 70 g/m²;

Acabamentos: Colado;

Impressão: 4 + 1 cores (Pantone Ouro), *offset*.

«Lists have a poetry on their own. I don't have to add anything.»

Joost Grootens

4.4.1 Enquadramento

Em 2007, no âmbito do ciclo *ONP à Sexta* e sob comissariado de Guta Moura Guedes, a Casa da Música abriu as suas portas a intervenções de designers, arquitetos e artistas portugueses, na tentativa de criar uma ponte entre o espaço, a música e as artes, e com o objetivo máximo de dar a conhecer o edifício aos seus visitantes.

Aos convidados — Nuno Grande, Ricardo Jacinto, Flúor, Pedro Bandeira, Luísa Cunha, Pedrita, a.s*, Fernanda Fragateiro, Miguel Palma, R2 e Filipe Alarcão — foi pedido que escolhessem um dos espaços da Casa e que lá interviessem pelo período de um mês. A nossa intervenção esteve patente de 23 de novembro a 2 de dezembro de 2007, na escadaria Norte.

Do ponto de vista conceptual foi-nos dada total liberdade para a criação do projeto. Foram, apesar de tudo, identificadas algumas condicionantes projetuais que limitaram a abordagem: orçamento disponível; duração da intervenção; o facto de as intervenções anteriores já terem explorado grande parte das salas; dimensão do espaço escolhido e as próprias limitações físicas que obrigavam a que a intervenção não danificasse as superfícies após retirada.

4.4.2 Abordagem gráfica

O ponto de partida foi um dos dados do programa de desenho: dar a conhecer outros espaços da Casa da Música para além da sala Suggia. O nosso atelier foi o penúltimo participante desta iniciativa e, por esse mesmo motivo, já as salas principais do edifício tinham sido trabalhadas. Pensámos que fazia mais sentido centrarmo-nos no todo e não numa única sala e optámos por utilizar um corredor, um local de ligação e de passagem, sendo que propusemos a fazer uma leitura/análise dos diferentes espaços e dos seus percursos.

Tentando dar continuidade à descoberta do espaço levada a cabo pelos convidados anteriores, e com o objetivo de perceber como os visitantes interpretavam as diferentes salas, resolvemos partir de um processo de recolha de informação para elaborar todo o projeto gráfico. Assim, este projeto explora uma reflexão baseada nas emoções de visitantes sugeridas pelos espaços da Casa da Música.

Elaborámos então um inquérito que aplicámos a uma amostra de 106 pessoas (80 enquadrados nas visitas ao edifício e os restantes distribuídos por visitantes pontuais), entre os meses de setembro e outubro de 2007. Quisemos trabalhar os conteúdos de um modo mais intuitivo, pelo que não tivemos por base uma ideia de uma investigação de carácter científico, uma vez que as condicionantes temporais e financeiras não o permitiriam de qualquer modo. O levantamento foi posteriormente analisado e traduzido

visualmente: os dados recolhidos foram materializados do ponto de vista gráfico. A informação que reunimos representou apenas o ponto de partida, sendo que os conteúdos gerados desencadearam, por vezes, uma abordagem eminentemente exploratória.

Ao perscrutar o interesse específico de cada pessoa pelas diferentes áreas, pretendeu-se compor um novo esquema avaliador das orientações, que reenquadrasse e propusesse diferentes e possíveis destinos. O interesse pela orientação surge como uma vontade de construir uma narrativa gráfica através dos ‘conteúdos dos outros’ e dos seus percursos (voluntários ou orientados) pela diversidade de espaços. Partimos da definição destas leituras necessárias para estabelecer um sentido e questionar as sequências lógicas e induzidas. Estabelecemos assim um paralelo com as traduções gráficas combinadas nas partituras musicais, nas quais as relações entre intensidade e tempo definem um esquema sonoro mas também uma composição emocional. Esteve sempre presente o paralelismo com a música, conseguindo-se, através dos intervalos e espaços entre elementos, evocar diferentes ‘partituras’ visuais.

Procurámos inventariar, classificar, contextualizar, estabelecer relações e cartografar os conteúdos escolhidos. Experiências representadas de diversas formas que, por sua vez, geram séries inacabadas de ‘partituras’ de dados. Este projeto pretendeu questionar os trajetos usuais e propor outras possibilidades. Este é, no fundo, um projeto inacabado, com o qual se propõe percursos improváveis e por vezes absurdos.

Os resultados do levantamento levaram-nos a criar um ensaio visual que se desdobrou ao longo de 152 páginas de um livro, criando-se uma relação complementar entre os dois meios: livro e intervenção espacial. A própria intervenção explorou a relação entre o corredor (espaço de percurso) e o livro (suporte de sequencialidade). Uma leitura mais convencional estava no entanto acessível num conjunto de livros pendurados numa das extremidades da intervenção, à linha do olhar dos visitantes.

Ao analisarmos os diferentes espaços do edifício identificámos uma cor predominante na maior parte dos espaços, e por esse motivo iniciámos o mapeamento atribuindo uma cor que os representasse. Em casos específicos a cor da sala integrava o seu nome (Sala Laranja e Sala Roxa); noutros, esta tinha uma cor própria, como o verde da Sala Renascença, ou a Sala Suggia, predominantemente dourada (uma referência à talha dourada de Rem Koolhaas).

Procedemos de seguida a um levantamento à planta e, tendo em conta as próprias características deste espaço, criámos um ícone para cada sala, complementar à cor. Da simplificação das plantas das diferentes salas resultaram ícones distintos, facilmente relacionáveis com o espaço que representavam. No respeitante à dimensão dos ícones, em determinados

mapeamentos²³ tivemos em atenção a proporção de tamanhos entre salas, de dimensões bastante diferentes, facto que queríamos reforçar, sendo que o exemplo mais flagrante é a variação de escala entre as Sala VIP e a Sala Suggia. Em alguns casos mantivemos a proporção de escala entre ícones, mas quando utilizados integrados na tipografia estes têm a capacidade de serem representados com um mesmo tamanho — não se reforçando a ideia de variação de dimensão entre os diferentes signos e aquilo que representam.

As várias salas estão representadas através de uma barra de cor que atravessa o livro, transcendendo-o e continuando no próprio espaço onde decorreu a intervenção através de uma faixa em vinil. Colocou-se um livro aberto em cada um dos degraus, permitindo que os conteúdos extravasem para o espaço. Linhas de cores distintas que integram os diferentes espaços preenchem páginas nas quais as transições são ocupações de superfícies coloridas, fazendo-se a ponte entre uma cor e a outra. Não é apenas o modo de leitura do livro que é subvertido (o livro ‘folheia-se’ ao percorrer-se os degraus), mas também a ideia de sinalética.

Em alguns casos abstraímos-nos dos dados que originaram as pautas e aos ensaios visuais, resultando em páginas em que é apenas visível a profusão de cores e os ícones que representam cada uma das salas. Os espaços, para além de explorados do ponto de vista cromático e espacial, são-no ainda através de uma lista palavras a estas associadas pelos visitantes. Aos questionados solicitou-se a atribuição de uma palavra-chave que caracterizasse cada uma das divisões, devidamente representadas no questionário por uma fotografia — Entrada, Sala Cybermúsica, Sala 2, Sala Laranja, Sala Roxa, Sala Suggia, Sala Renascença, Sala VIP e Terraço — numa tentativa de encontrar uma apreciação emocional.

A publicação integra ainda uma análise das várias palavras sinónimas atribuídas por diferentes pessoas às mesmas salas, por outras palavras, algumas salas suscitavam reações idênticas nos visitantes tendo em conta os adjetivos que lhes atribuíam. Os esquemas compostos nas intervenções espaciais revelam esta nova proposta de codificação que não pretende funcionar como uma fórmula mas sim como uma demanda por uma contínua liberdade dos trajetos. Os pontos de partida recolhidos dos percursos propostos acabam por libertar-se destes.

Foi possível criar esta ligação com o público e envolvê-lo no projeto através do levantamento dos dados que foram a matéria-prima para o desenho das partituras visuais. Os participantes puderam visitar o espaço e ter acesso aos dados reunidos e reinterpretados pelos R2 durante o período da intervenção.

²³ Nas páginas 22 e 26 do livro, por exemplo, propomos percursos de acordo com a ordem de grandeza crescente e decrescente da área das salas, respetivamente.

O espaço configura a existência: ao mesmo tempo que é suporte de materializações concretas pode transformar-se e ser, ele mesmo, um formato de trabalho. Se o design existe a partir de um conjunto de limitações, é na relação que se estabelece entre estas e o trabalho, entre estas e a sua manipulação e superação que nos movemos. Encontrar no espaço os conteúdos para posterior desenvolvimento de um veículo que os transforme e devolva é uma ideia-chave do nosso processo de trabalho. Neste caso inspirámo-nos na visualidade das partituras enquanto peça gráfica para elaborar a nossa proposta de visualização de dados. Ao mesmo tempo procurámos trabalhar sobre a relação entre o livro e o espaço enquanto meios, estabelecendo uma relação de continuidade de um para o outro.

O design veicula um olhar próprio sobre a realidade, carregando interesses vividos e sensibilidade. O nosso conhecimento e explorações realizadas, quer existam semelhanças conceptuais ou não, funcionam como um olhar prévio, como um exercício anterior. Por vezes remetemo-nos às experiências prévias conscientemente, noutras apenas posteriormente nos apercebemos que o fizemos, tal como aconteceu neste projeto. O interesse em desenvolver este aspeto do processo criativo tem particular relevância, uma vez que todo o projeto se centra num edifício que se pretende dar a conhecer — o mesmo aconteceu com o projeto de arquitetura do edifício, desenhado por Rem Koolhaas, que o reciclou a partir de um projeto anterior que havia desenhado para uma habitação familiar. Esta reciclagem de conceitos e projetos aconteceu com o atelier aquando da realização desta intervenção.

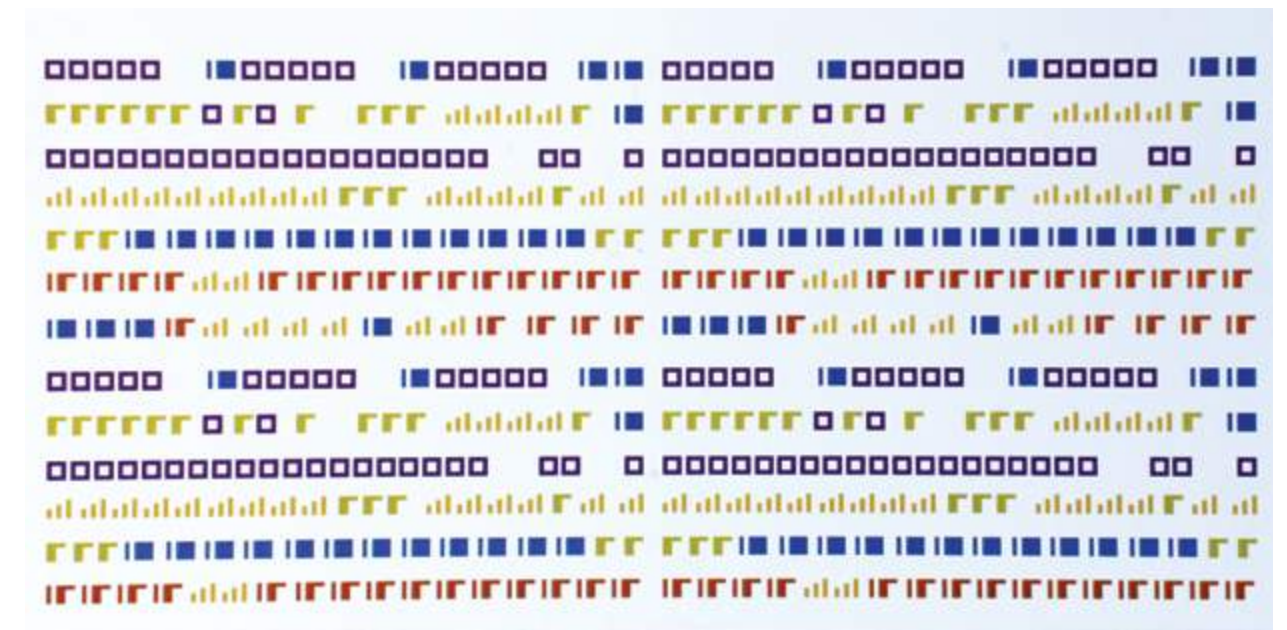
Em 2003 fomos um dos nove estúdios de design convidados pela Fundação Casa da Música para desenhar a primeira imagem do edifício. Entre os convidados estavam a Novo Design (Lisboa) e a Sino Design (Porto), sendo que esta última viria a ganhar o concurso. Nesta fase o edifício ainda não estava construído e por isso apenas tivemos acesso a um conjunto de documentos, nomeadamente às plantas, cortes, alçados e representações 3D — elementos facultados pela Fundação que insistia num projeto de identidade baseado no edifício.

Como resposta ao *briefing* desenvolvemos uma sistema que sugeria a utilização do edifício de forma simplificada e concebemos uma série de ícones representativos para cada um dos departamentos da Casa da Música (Estúdio da Ópera, Remix Ensemble, Serviço Educativo...), desenvolvidos tendo por base a letra inicial de cada um e como referência partituras analisadas durante a pesquisa. Na marca gráfica, resultante de uma simplificação do edifício em silhueta, recorreremos a uma abertura retangular inspirada na grande janela, que não só representava a ideia de contentor como também permitia que os ícones representantes de cada departamento se encaixassem. Tratava-se de uma proposta de um logótipo dinâmico com uma base constante e as variações representavam os diferentes departamentos.

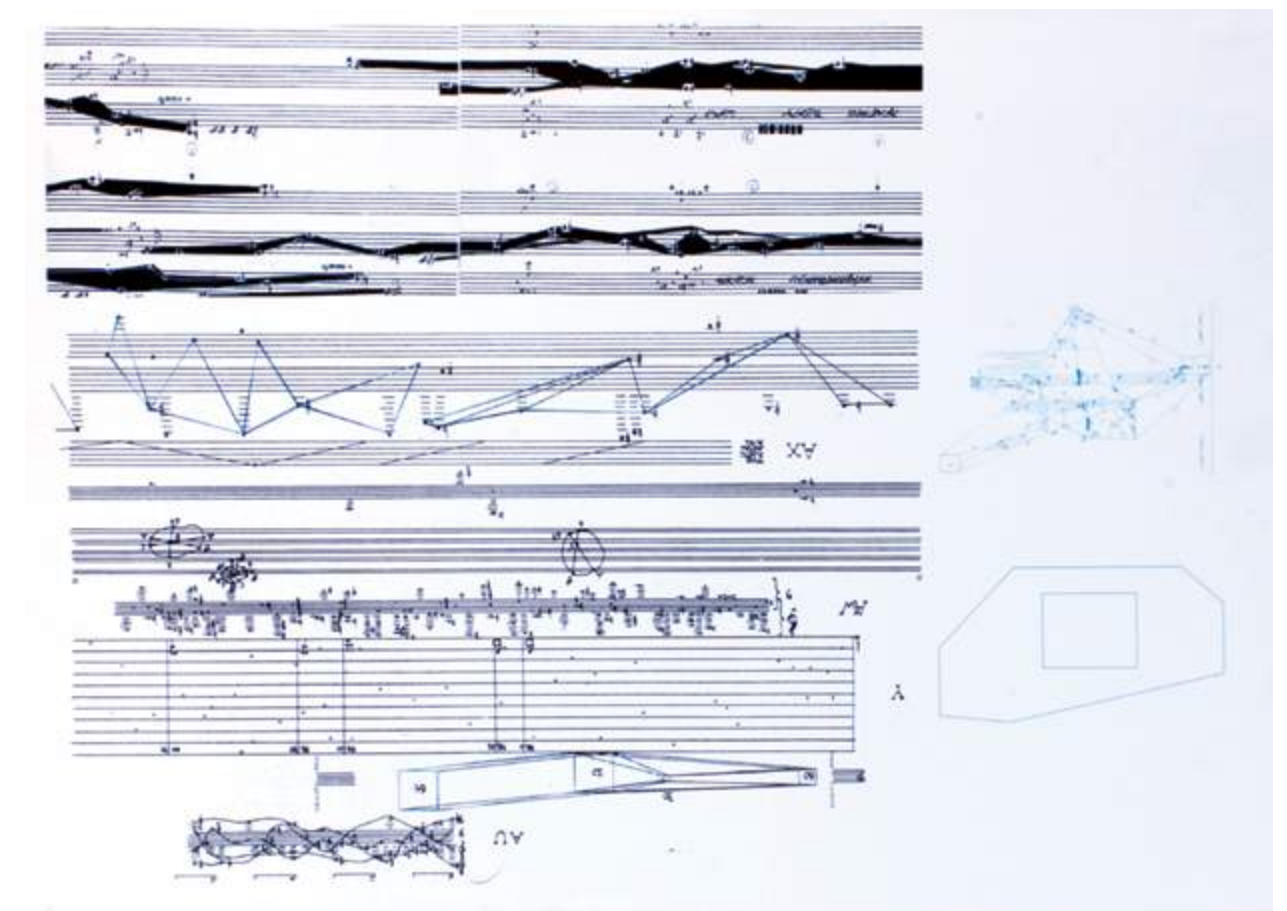
Aquando da realização deste primeiro concurso deparámo-nos com um artigo²⁴ que chamou a nossa atenção e que baseou posteriormente o conceito desta intervenção. Neste são mostradas partituras de diferentes músicos — entre eles John Cage — que nos influenciaram pelas suas formas em particular, e pela construção do projeto em geral.

Neste ensaio visual explorámos alguns elementos base da linguagem visual, usando para isso os recursos gráficos próprios da disciplina com o objetivo de lhes conferir musicalidade: mancha, linha, texto, forma, cor, e ainda o recurso à repetição, à concentração e à dispersão.

Escolhemos trabalhar os dados levantados, sendo que estes se prendem numa reflexão sobre o espaço e sobre o próprio edifício. As palavras recolhidas apresentam a componente intuitiva e emocional, e traduzem uma contribuição relativamente ao espaço da Casa da Música. Assim, a dualidade ‘emoção/razão’ é evidente neste projeto que, sob a forma de livro, lança os primeiros passos sobre formas de análise de um espaço, matéria que nos tem vindo a interessar ao longo dos anos. A abordagem a uma análise quantitativa numa pesquisa deste tipo foi igualmente experimentada, enaltecendo a beleza das listagens mesmo que com pouco interesse do ponto de vista do real dos conteúdos. Esta análise desenvolve-se ao longo de algumas páginas em que se contam as palavras indicadas com mais frequência ou, numa abstração ainda maior, nas quais se contam as letras mais utilizadas, as vogais, as consoantes, as letras com descendentes e as com ascendentes. Para o efeito recorreremos ao *LetterMeter*, um *software* de análise textos, ferramenta própria para *type designers*, concebido por Peter Bil’ak e Just van Rossum (2003), com o propósito de comparar textos e medir a frequência de caracteres. Os conteúdos desenvolvidos para a publicação são na sua maioria de design infográfico e a tipografia assume-se como imagem.

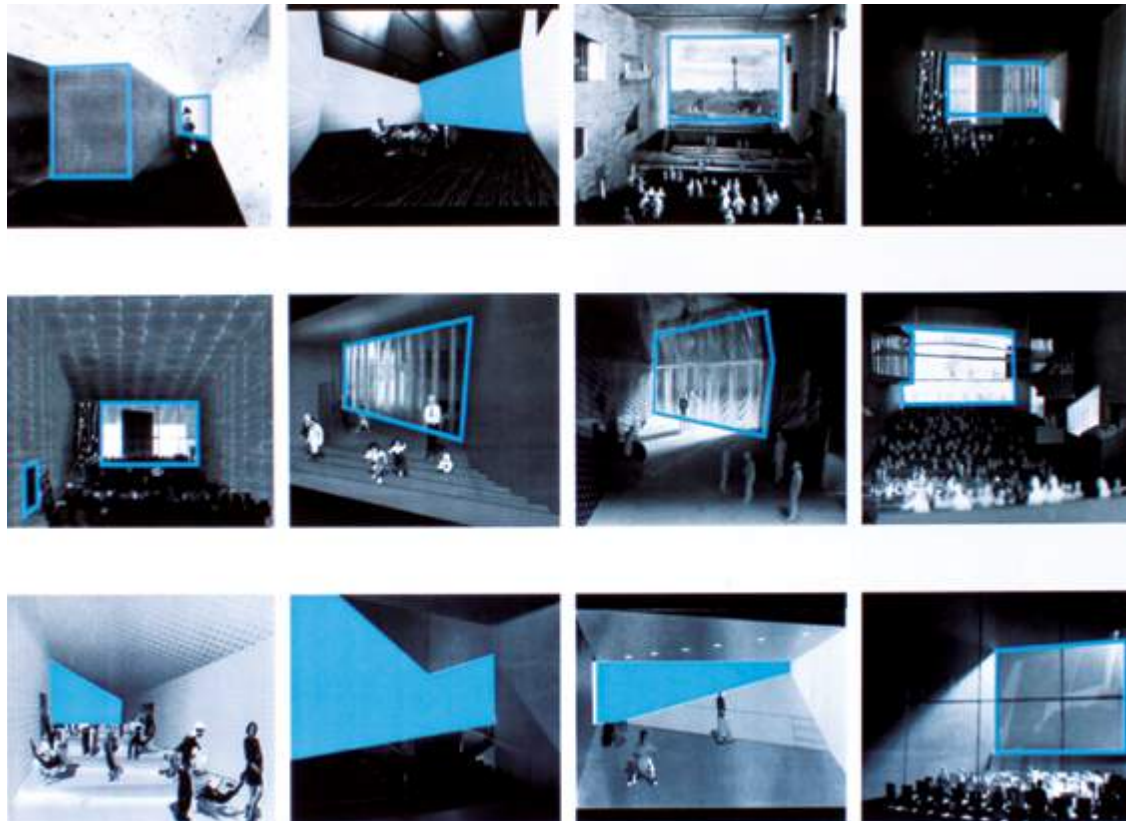


Proposta de uma identidade dinâmica para a Casa da Música.

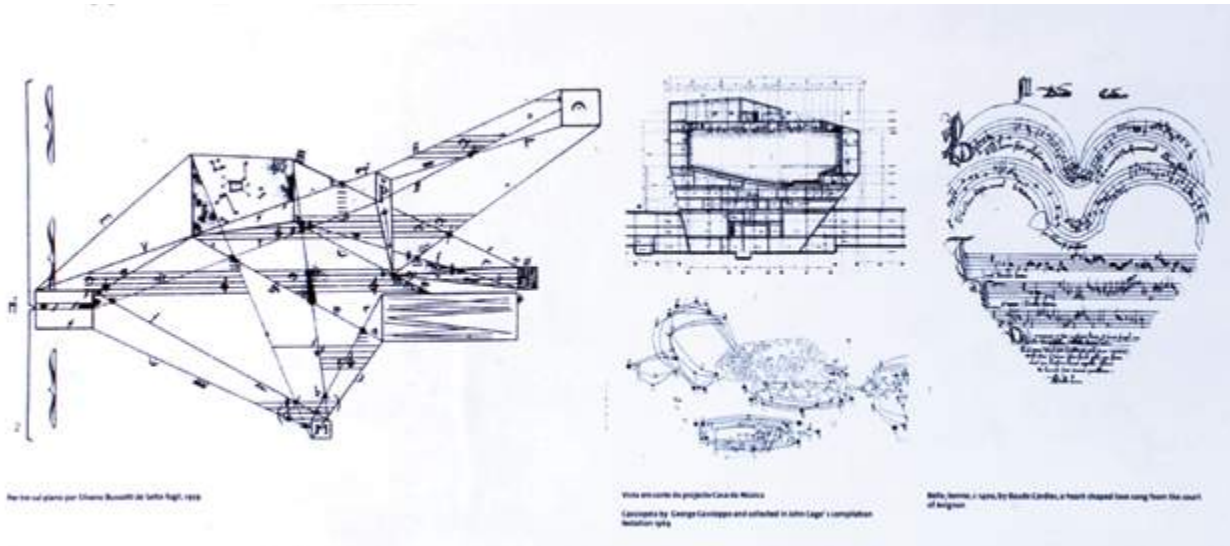


Partituras de diferentes músicos e posterior cruzamento com as formas do edifício.

²⁴ *Sound, Code, Image*, da autoria de Cornelius Cardew, Tom Phillips e John L. Waters, publicado na revista *Eye*, vol. 7, n.º 26, de 1997.



Levantamento do projecto de arquitectura.



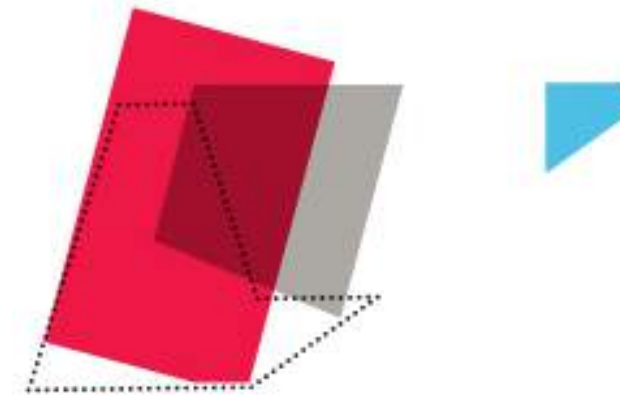
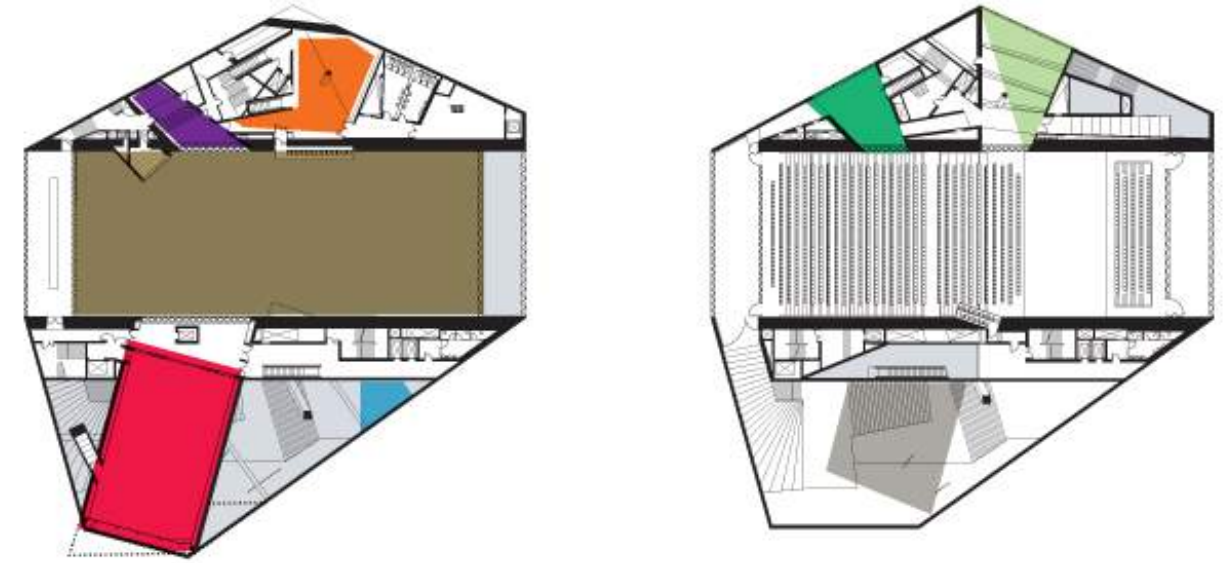
Partituras de diferentes músicos e posterior cruzamento com as formas do edifício.



Página da revista Dot Dot Dot.



Visitantes da Casa da Música respondem ao questionário realizado no âmbito do processo do projecto *Percursos Inacabados*.



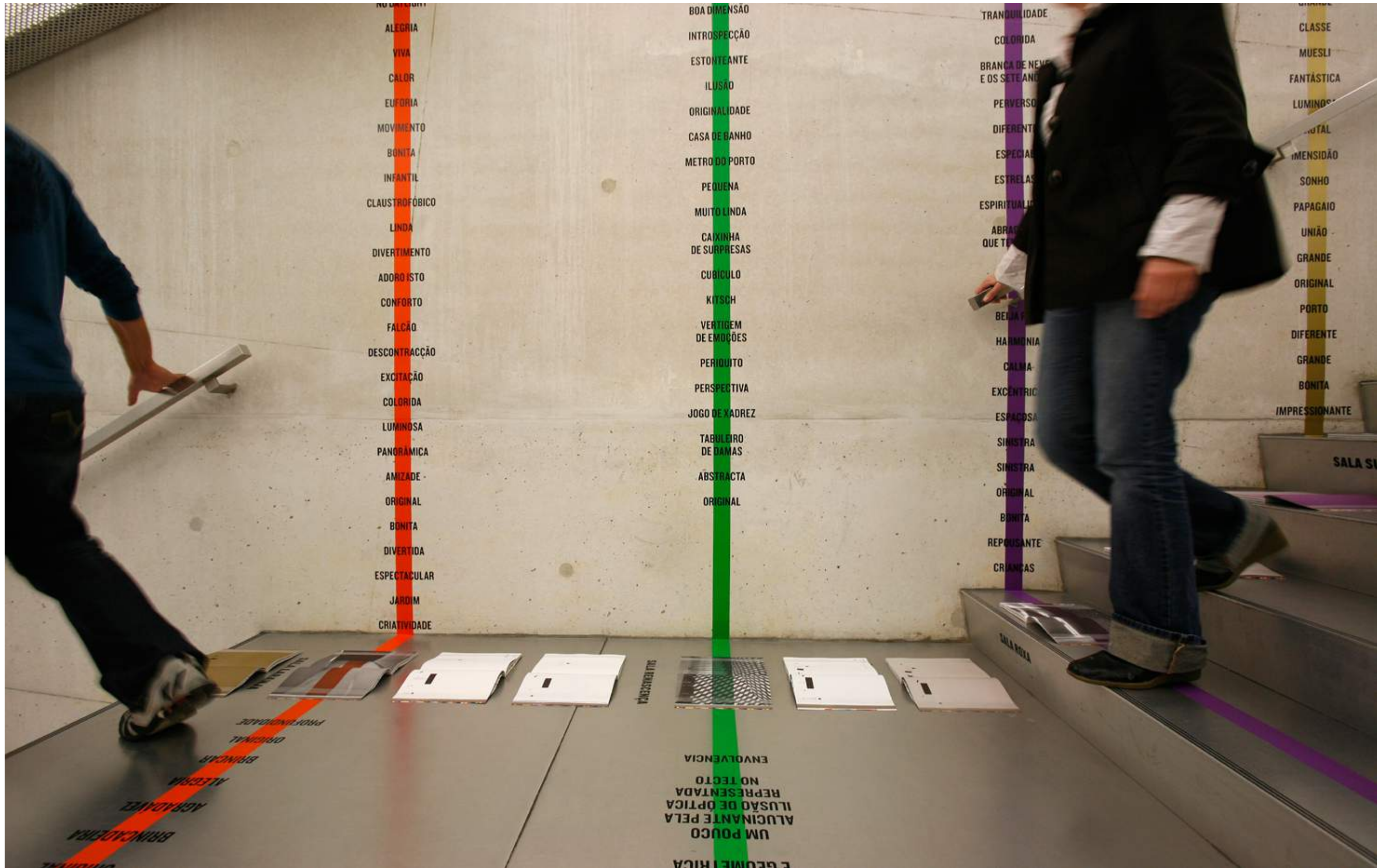
Processo da instalação *Percursos Inacabados*. Simplificação e representação dos vários espaços da Casa da Música a partir da planta do edifício.



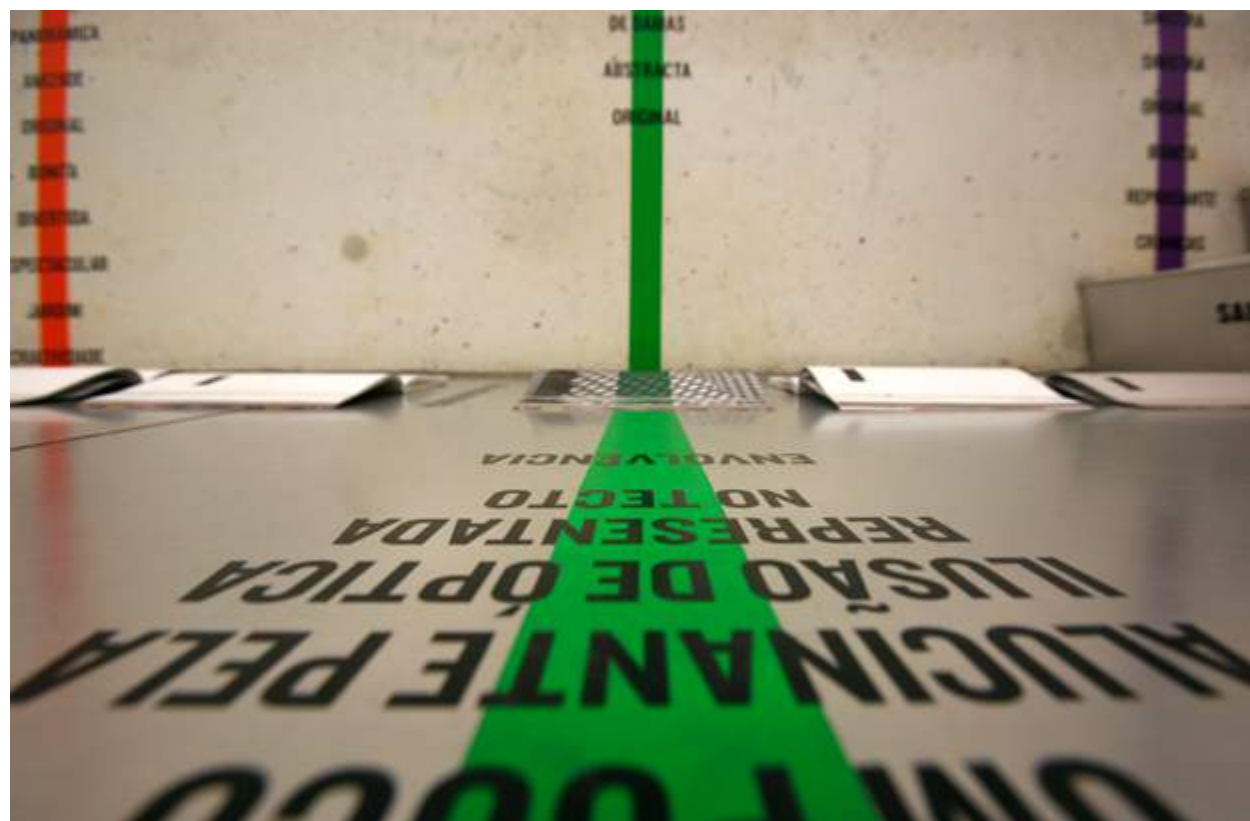
Imagens da fase processual da instalação *Percurso Inacabado*.



Vista da escadaria de acesso ao corredor norte da Casa da Música. Utilização dos livros de artista como parte integrante da instalação.



Instalação Percursos Inacabados no corredor Norte da Casa da Música, Porto.



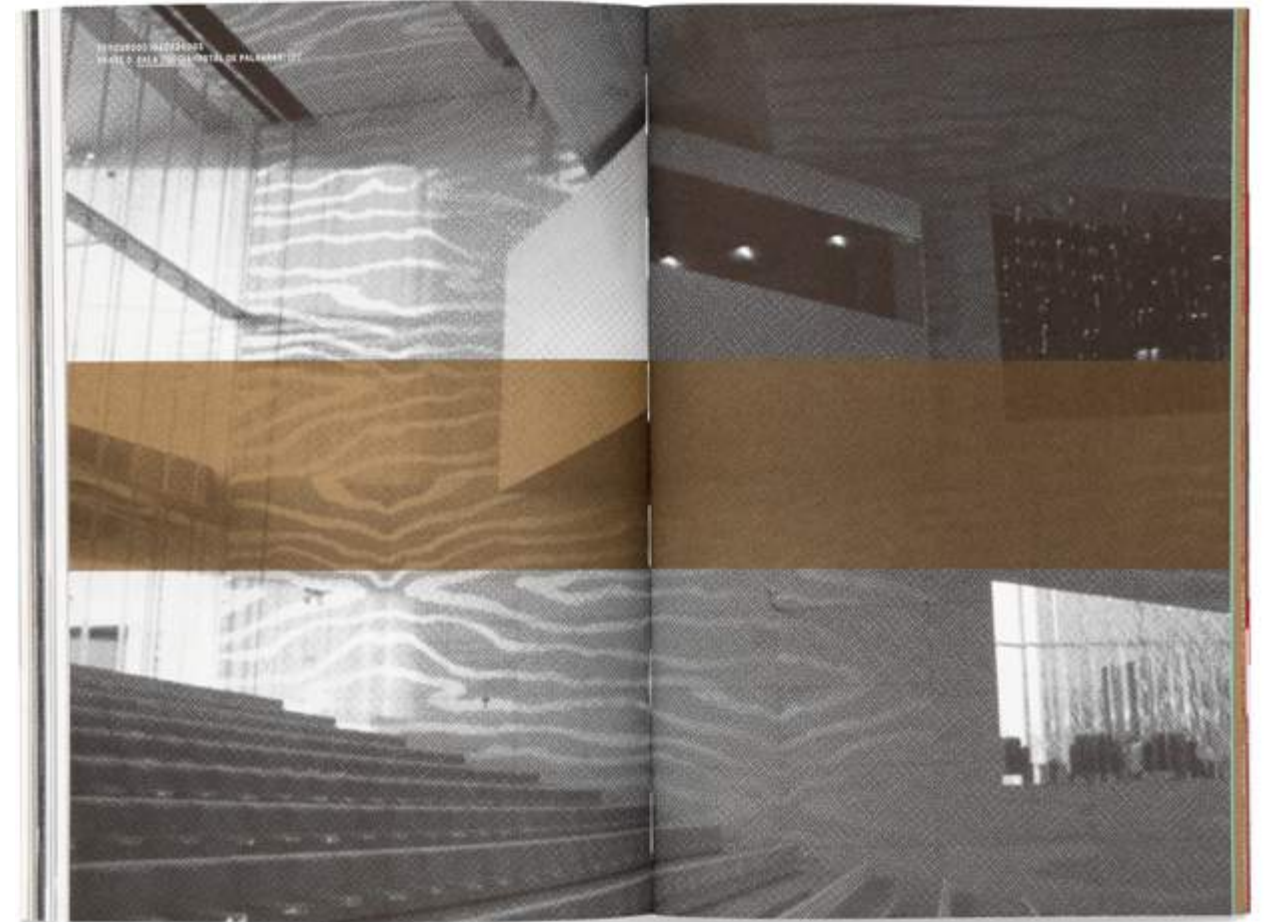
Partes da instalação Percursos Inacabados no final da escadaria de acesso ao corredor norte da Casa da Música.



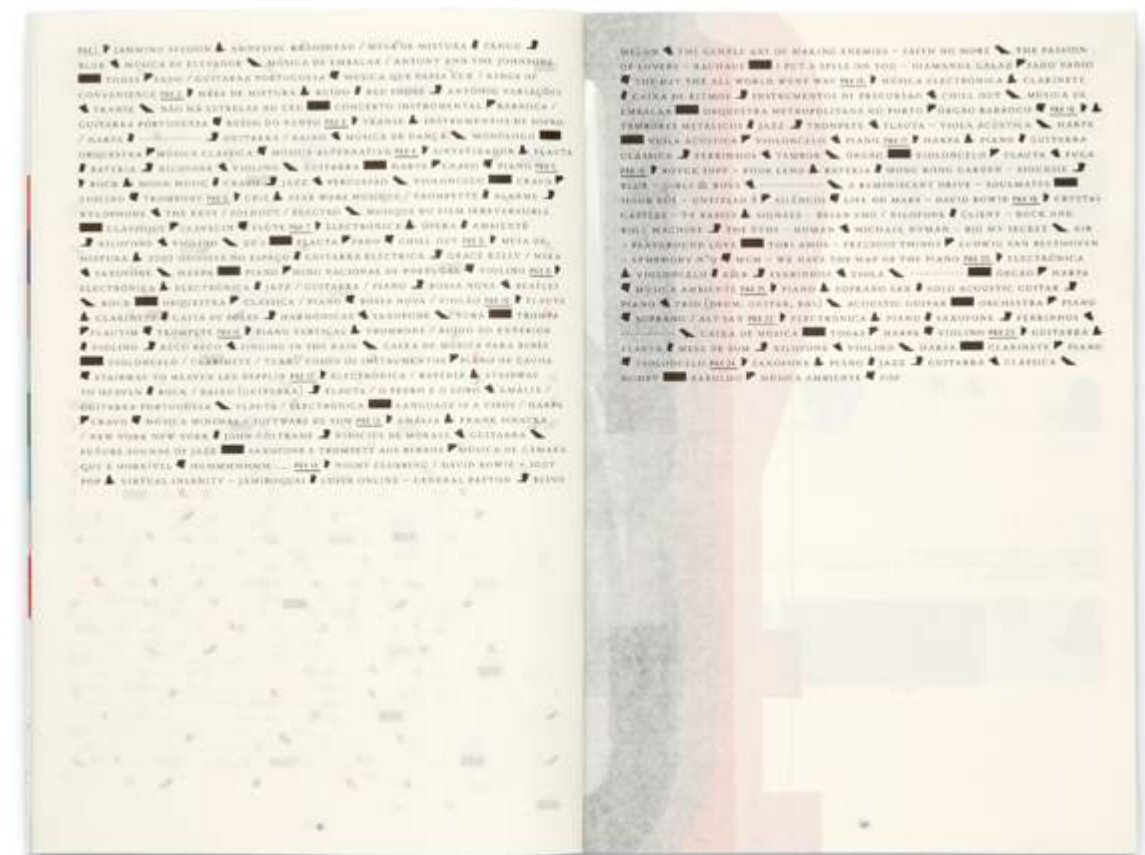
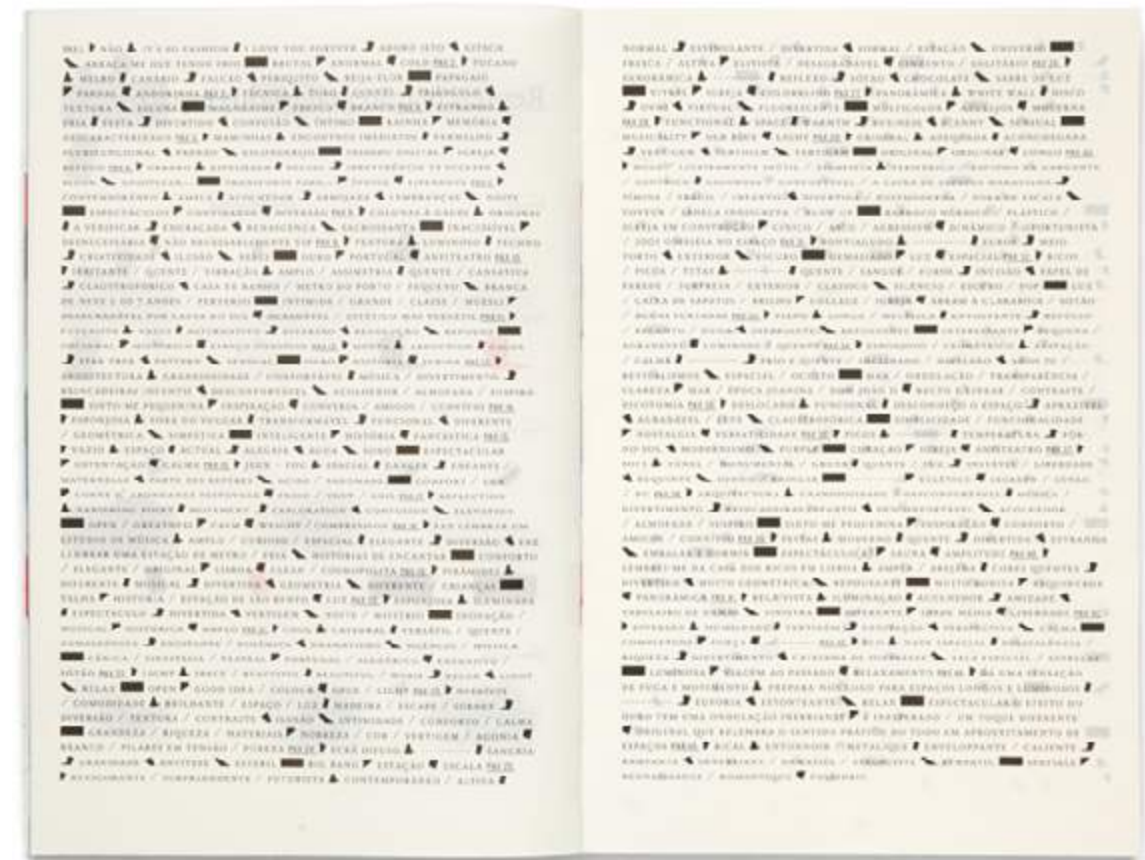
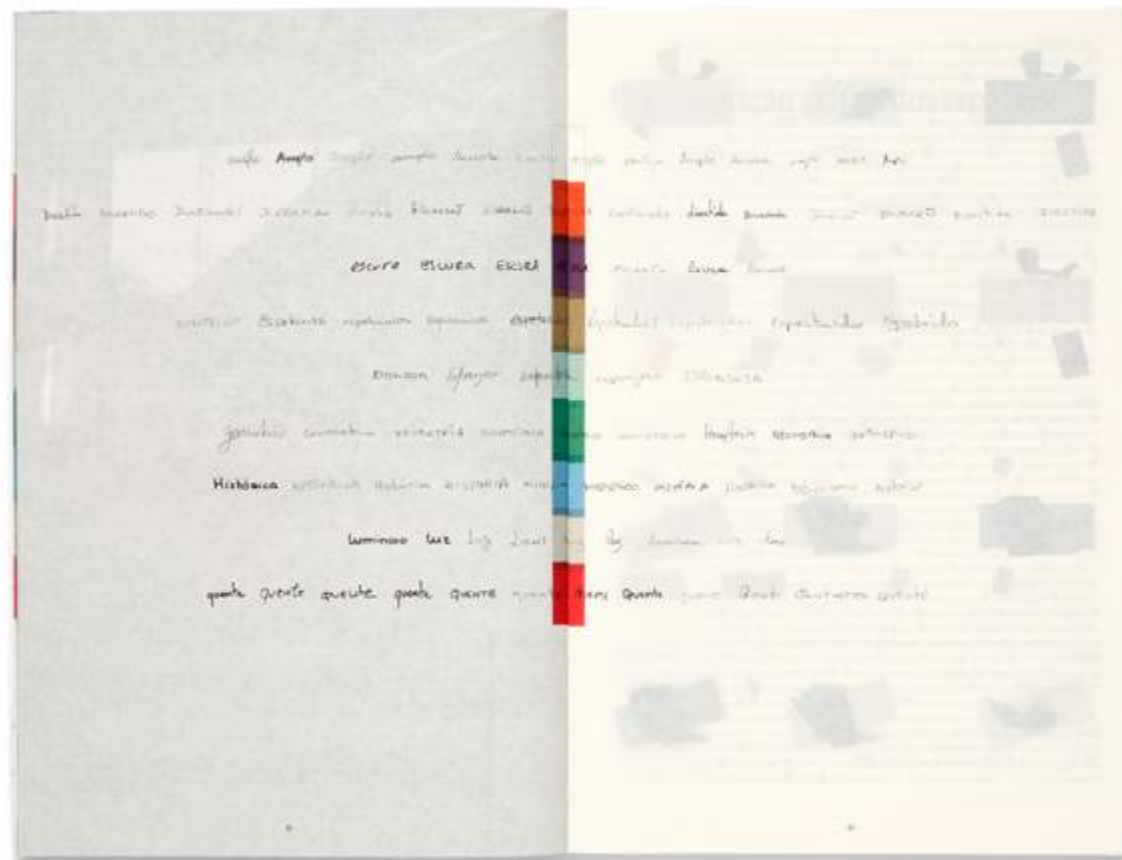
Instalação no final da escadaria de acesso ao corredor norte da Casa da Música. Utilização dos livros como elemento da instalação.

a	139	12.4 %	a	114	11.3 %	a	100	10.5 %
e	95	8.5 %	o	85	8.4 %	o	86	9.0 %
o	85	7.6 %	i	81	8.0 %	e	82	8.8 %
n	85	7.6 %	e	80	7.9 %	i	73	7.7 %
i	80	7.1 %	r	68	6.5 %	n	66	6.9 %
t	71	6.3 %	s	61	6.0 %	r	58	6.1 %
r	68	5.9 %	t	62	5.2 %	t	51	5.3 %
s	62	5.5 %	n	51	5.1 %	s	50	5.2 %
l	47	4.2 %	l	47	4.7 %	l	37	3.9 %
c	43	3.8 %	c	34	3.4 %	d	33	3.5 %
u	34	3.0 %	d	33	3.3 %	c	33	3.5 %
p	32	2.9 %	u	29	2.9 %	m	27	2.8 %
m	29	2.6 %	g	25	2.5 %	u	25	2.6 %
d	29	2.6 %	m	17	1.7 %	p	18	1.9 %
g	15	1.3 %	A	17	1.7 %	C	18	1.9 %
C	15	1.3 %	C	14	1.4 %	g	18	1.7 %
E	14	1.2 %	P	13	1.3 %	L	15	1.6 %
O	13	1.2 %	ó	11	1.1 %	A	15	1.6 %
I	12	1.1 %	I	11	1.1 %	E	12	1.3 %
M	11	1.0 %	p	9	0.9 %	h	10	1.0 %
S	9	0.8 %	j	9	0.9 %	z	9	0.9 %
G	9	0.8 %	H	9	0.9 %	v	9	0.9 %
ã	8	0.7 %	z	8	0.8 %	b	8	0.8 %
f	7	0.6 %	v	8	0.8 %	S	8	0.8 %
B	7	0.6 %	D	8	0.8 %	V	7	0.7 %
.	7	0.6 %	B	8	0.8 %	F	7	0.7 %
ã	6	0.5 %	ã	7	0.7 %	ã	6	0.6 %
z	6	0.5 %	b	7	0.7 %	x	6	0.6 %
x	6	0.5 %	E	7	0.7 %	P	6	0.6 %
D	6	0.5 %	ç	6	0.6 %	f	5	0.5 %
A	6	0.5 %	q	6	0.6 %	R	5	0.5 %
ç	5	0.4 %	R	6	0.6 %	I	5	0.5 %
v	5	0.4 %	F	6	0.6 %	ã	4	0.4 %
q	5	0.4 %	ã	5	0.5 %	ã	4	0.4 %
h	5	0.4 %	S	5	0.5 %	D	4	0.4 %
T	5	0.4 %	O	5	0.5 %	B	4	0.4 %
P	5	0.4 %	i	4	0.4 %	ó	3	0.3 %
L	5	0.4 %	é	4	0.4 %	ç	3	0.3 %
b	4	0.4 %	h	4	0.4 %	O	3	0.3 %
R	4	0.4 %	f	4	0.4 %	M	3	0.3 %
F	4	0.4 %	N	4	0.4 %	é	2	0.2 %
ú	3	0.3 %	M	4	0.4 %	q	2	0.2 %
é	2	0.2 %	L	4	0.4 %	T	2	0.2 %
y	2	0.2 %	V	3	0.3 %	N	2	0.2 %
V	2	0.2 %	y	2	0.2 %	G	2	0.2 %
ó	1	0.1 %	x	2	0.2 %	ø	2	0.2 %
i	1	0.1 %	T	2	0.2 %	i	1	0.1 %
ê	1	0.1 %	J	2	0.2 %	é	1	0.1 %
ã	1	0.1 %	G	2	0.2 %	Ã	1	0.1 %
Ó	1	0.1 %	'	1	0.1 %	j	1	0.1 %
j	1	0.1 %	ã	1	0.1 %	W	1	0.1 %
Z	1	0.1 %	Í	1	0.1 %	Q	1	0.1 %
U	1	0.1 %	É	1	0.1 %	2	1	0.1 %
-	1	0.1 %	K	1	0.1 %	1	1	0.1 %
,	1	0.1 %	?	1	0.1 %			
)	1	0.1 %	.	1	0.1 %			
{	1	0.1 %	-	1	0.1 %			

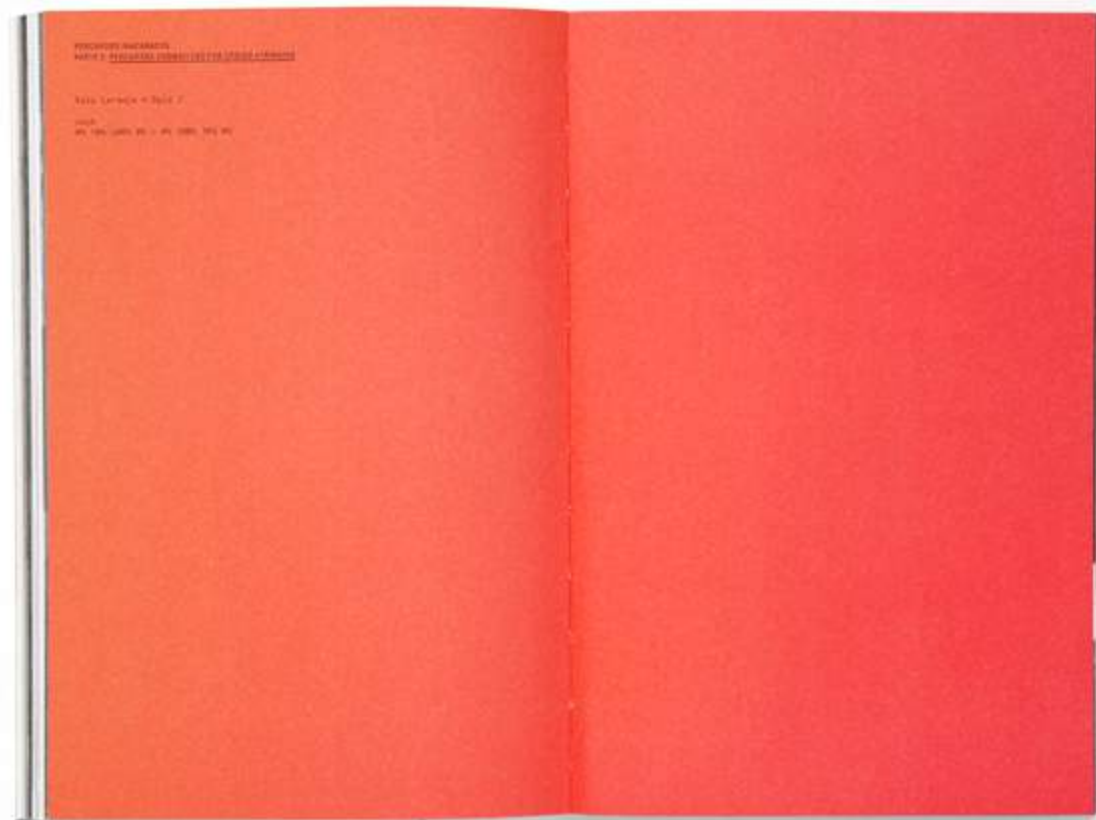
Capa do livro de artista *Percursos Inacabados*.

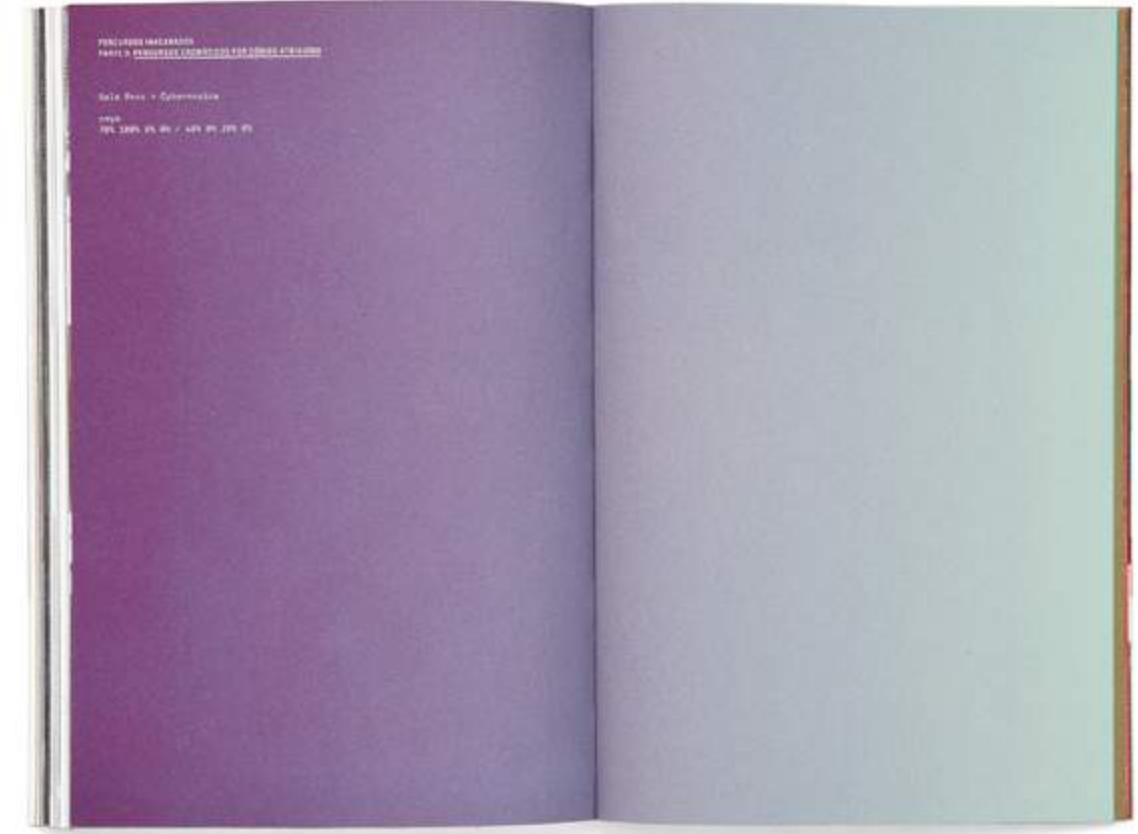
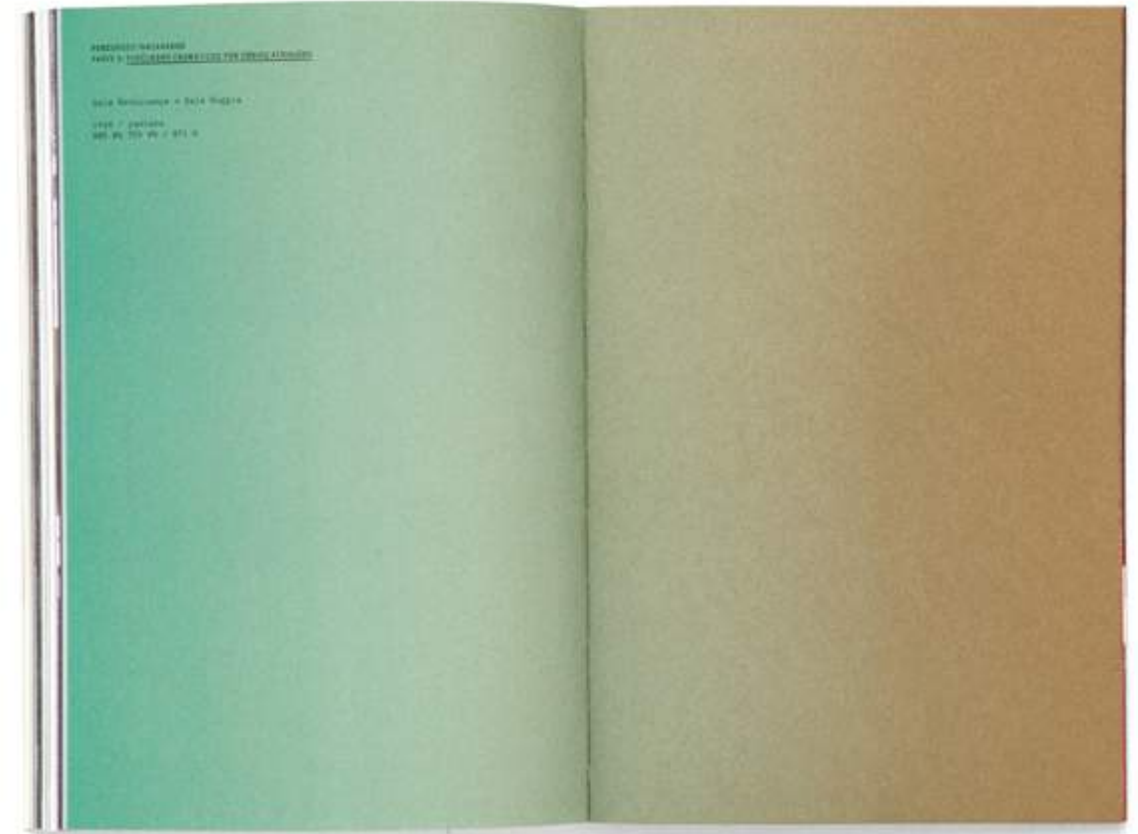


Dupla página do livro de artista *Percursos Inacabados*, concebido como suporte complementar à instalação homónima. Páginas referentes à sala Suggia (imagem do espaço e cor atribuída, o ouro).



CYBERMUSICA Nº PALAVRAS 96 **ESPONJOSA**
 PALAVRA REPETIDA (4x) **ENTRADA** Nº PALAVRAS 115
AMPLA PALAVRA REPETIDA (10x) **SALA 2** Nº PALAVRAS 111
QUENTE PALAVRA REPETIDA (12x) **SALA LARANJA**
 Nº PALAVRAS 111 **DIVERTIDA** PALAVRA REPETIDA (14x) **SALA**
RENASCENÇA Nº PALAVRAS 111 **GEOMÉTRICA**
 PALAVRA REPETIDA (9x) **SALA ROXA** Nº PALAVRAS 111
ESCURA PALAVRA REPETIDA (7x) **SALA SUGGIA**
 Nº PALAVRAS 127 **ESPECTACULAR** PALAVRA REPETIDA (5x)
SALA VIP Nº PALAVRAS 121 **HISTÓRICA** PALAVRA
 REPETIDA (5x) **TERRAÇO** Nº PALAVRAS 120 **LUZ**
 PALAVRA REPETIDA (8x)





Duplas páginas do livro de artista *Percursos Inacabados*.

4.5 Vai com Deus (2008) e Dois Tempos (2009)²⁵

4.5.1 Vai com Deus

«*Typography is the craft of endowing human language with a durable visual form.*»

Robert Bringhurst, *The Elements of Typographic Style*

«*Embossed letters represent the topography of typography.*»

Jarod Kintz, *This Book Has No Title*

Aspetos-chave

Obra de arte *versus* artefacto de design: os limites

Relação entre bidimensionalidade e tridimensionalidade

Espaço gráfico

Ficha técnica

Tipologia: Intervenção tipográfica em fachada;

Cliente: Ermida Nossa Senhora da Conceição;

Local: Belém, Lisboa;

Data: setembro, 2008;

Suportes: Intervenção tipográfica e convite;

Tipografia: *Knockout* (Jonathan Hoefler & Tobias Frere-Jones).

Intervenção tipográfica

Formato: 13 × 5,73 m (aproximadamente).

Materiais: MDF Hidrófugo pintado com tinta areada;

Convite

Formato: 210 × 148 mm (A5);

Impressão: 1 cor (Pantone 2587 U), offset, papel *Munken Print White* 300 g/m², com relevo seco.

Silver Award
ED-Awards, Zurique,
Suíça, 2009;

Honor Award
SEGD Awards, San Diego,
EUA, 2009;
«Very beautiful treatment
of a unique idea, in itself
an exhibition of language,
which is at once modern and
exciting, yet respectful of its
neighborhood and tradition.»

**Certificate of Excellence
in Typography**
Type Directors Club of New
York (TDC 56), Nova Iorque,
EUA, 2009;

Judge's choice
(Atribuído por Tina Roth
Eisenberg), Type Directors
Club of New York (TDC 65),
Nova Iorque, EUA, 2009;

Premier Award
ISTD Awards, Londres,
Reino Unido, 2009;

Certificate of Excellence
365 AIGA: 30th Annual Design
Competitions, Nova Iorque,
EUA, 2009;

Yellow Pencil Nomination
D&AD Awards, Londres,
Reino Unido, 2009;

Red Dot
Red Dot Design Awards,
Essen, Alemanha, 2009;

Jury Award
II Bienal Iberoamericana
de Diseño, Madrid,
Espanha, 2010.

²⁵ Por terem sido trabalhos desenvolvidos sobre/no mesmo espaço e entendidos enquanto série, decidimos agrupá-los e discuti-los em conjunto.

4.5.1.1. Enquadramento

Vai com Deus é o nome da intervenção tipográfica que esteve patente na fachada da Ermida Nossa Senhora da Conceição, de setembro de 2008 a abril de 2009. A Ermida, situada no bairro de Belém (Lisboa), é uma antiga capela (século XVII) recuperada com o intuito de se transformar num espaço de exposição de arte contemporânea e design, abrigando o projeto cultural multidisciplinar *Projeto Travessa da Ermida*.

Atualmente trata-se de um pequeno espaço para exposições, situado na Travessa Marta Pinto, próxima do Mosteiro dos Jerónimos e do Centro Cultural de Belém. Tendo sido reaberta depois encerrada ao público durante décadas, era importante para Eduardo Fernandes, proprietário do espaço, captar mais públicos, em particular com ligação ao design. Fomos contactados para desenvolver um projeto que sinalizasse o espaço e permitisse cativar um maior número de visitantes.

O *briefing* foi bastante amplo e indefinido (nem mesmo o local onde deveríamos intervir estava determinado), sendo que seria obviamente no exterior uma vez que se pretendia sinalizar o espaço. Fomos igualmente informados que tendo em conta as boas relações do cliente com a maior parte dos vizinhos e o facto do proprietário da galeria deter outros espaços na rua, a obtenção de autorizações para afixação de cartazes ou outro dispositivo gráfico não seria um obstáculo.

A falta de visibilidade dos espaços onde fossem colocados eventuais dispositivos para a divulgação desta galeria nas zonas de proximidade, a estreiteza da rua e o facto de ser pouca movimentada, eram alguns dos constrangimentos do projeto. As condicionantes ao nível dos materiais em contexto exterior e urbano (resistência à chuva e ao vandalismo, e a segurança dos peões), assim como o facto de se tratar de um edifício protegido pelo Instituto de Gestão do Património Arquitectónico e Arqueológico (IGESPAR), foram igualmente importantes.

4.5.1.2. Abordagem gráfica

A Ermida Nossa Senhora da Conceição localiza-se numa rua estreita, sem comércio, percorrida quase exclusivamente pelos seus (poucos) moradores. A própria entrada passa despercebida a partir da transversal, a rua Belém, apesar de estar situada muito perto da conhecida fábrica dos *Pastéis de Belém*.

Visitámos o local por altura de uma exposição anterior à nossa intervenção e aproveitámos para falar com vários visitantes para nos inteirarmos da forma como o espaço era percebido. Uma dessas conversas reforçou o nosso interesse inicial na relação entre a função atual do espaço com a função para a qual tinha sido erguido inicialmente. Uma senhora presente na inauguração

do espaço de arte²⁶ confessou-nos estar um pouco incomodada, chegando mesmo a comentar com indignação que noutra país uma antiga capela nunca seria transformada, mas sim preservada como tal²⁷. Posteriormente tivemos acesso a uma publicação não editada sobre a Ermida — *A Ermida: Uma história de Lisboa e Belém*²⁸ —, na qual é indicado que o espaço tinha tido outras funções ao longo dos anos, não se tendo então verificado uma transformação direta entre local de culto e espaço cultural e expositivo.

Enquanto espaço de arte, a Ermida Nossa Senhora da Conceição mantinha uma relação muito forte ao nível da identidade com o espaço anterior para o qual tinha sido concebida. A sua identidade está impregnada com os signos religiosos que a ornava, elementos esses em diálogo com as obras dos artistas, distinguindo-se do contexto usual da galeria de arte e distanciando-se do conceito de *White Cube*.

Os recursos gráficos usuais e recorrentemente utilizados na nossa disciplina foram obviamente ponderados. Uma sinalização indicando o espaço foi alvo de análise na primeira visita. Percebemos que pelas características da rua — pouco movimento e visibilidade reduzida — teríamos que fazer algo de verdadeiramente interpelador e com uma escala substancial. Se optássemos por começar a sinalizar a partir da rua transversal à da galeria, encontraríamos alguma dificuldade em conseguir superfície de intervenção suficiente para causar o impacto desejado por forma a contrastar com o ruído existente.

Tendo em conta o movimento que ocorria na transversal, o estreito passeio de acesso à entrada da rua da Ermida, e o facto de esta ficar escondida dos ruídos circundantes e pela sua estreiteza, optámos por abordar o problema de outro modo. Pensámos utilizar outros recursos em que o resultado fosse obtido pelo trabalho em si e não por uma sinalética que conduzisse as pessoas ao local. Em vez de intervirmos de uma forma mais clássica e expectável ao nível dos meios da disciplina — utilizando bandeiras, telões, cartazes — optámos por fazê-lo na própria fachada da ermida, recorrendo a outros recursos do design de comunicação para veicular a mensagem, jogando com a estranheza e o inesperado.

Ao nível dos conteúdos quisemos que o projeto fizesse alusão à função anterior do espaço, ainda tão presente a nível identitário. A função original

²⁶ A pedido do cliente, aplicamos aqui o termo 'Espaço de Arte' em vez de 'Galeria' dado que neste espaço não se pratica a venda de obras de arte.

²⁷ Este caso remeteu-nos para outros semelhantes. Um dos exemplos que mais nos marcou, mas que não levantou problemas por parte dos fiéis (pelo menos que tivéssemos conhecimento), foi a transformação da Igreja da Rua de Gondarém (Porto) numa mercearia. Durante aproximadamente 15 anos a igreja ocupou a galeria de um prédio comum. Recordando a nossa infância, sempre conhecemos o espaço como um local de culto. A *Minhotinha*, nome da mercearia que passou a ocupar o espaço, colocou a charcutaria no local onde anteriormente se encontrava o altar.

²⁸ Da autoria de Inês Campos, apresentado em 2008, mas não publicado.

levou-nos a recorrer a expressões idiomáticas referentes a Deus. Recolhemos uma série de ditos e provérbios populares que materializámos na parede. Esta coleção de expressões populares sobrelevou a diversidade de palavras, provérbios e expressões idiomáticas que são repetidas mecanicamente no quotidiano. Procurámos fórmulas que se cristalizaram na língua portuguesa e permanecem, ainda hoje, como uma evocação do divino. Ditos pronunciados pelo povo, quer para fundamentar ações quer para exprimir comportamentos, e que justificam teoricamente atuações humanas e interpretações da ação de Deus, ou explicações da obra divina²⁹.

Os provérbios escolhidos têm cariz distintos e diferentes justificações teóricas para o inexplicável e para o comportamento humano. Alguns deste provérbios são de índole ética — «Quem dá aos pobres empresta a Deus» —; outros celebrizam o respeito pelas instituições religiosas — «Dar a César o que é de César, dar a Deus o que é de Deus» —; ou deveres — «Deus ajuda quem trabalha que é o capital que nos falha» —; e alguns enaltecem o humor ou veiculam uma visão positiva da vida — «Deus é bom e o Diabo não é mau».

Procurámos compor as frases criando alguma variação e texturas diferentes na mancha gráfica, oferecendo a cada uma um tratamento mais personalizado, em reação à localização na fachada e conteúdo da mensagem. Por exemplo, «Deus nos livre dos maus vizinhos ao pé da porta» era um provérbio pertinente para inserir na parede conjunta com a casa do único vizinho que causou dissabores ao cliente; já a frase «Quando Deus fecha uma porta abre uma janela», foi colocada ao lado da janela da capela. A frase «Voz do povo Voz de Deus» foi composta como que enquadrada por uma forma triangular, ou seja, há uma redução progressiva da dimensão das letras acompanhando a fachada do edifício, de forma a recordar um movimento acústico, uma evocação à projeção da voz.

Através da interpelação direta do formato tridimensional e os múltiplos volumes procurámos proporcionar diversas ‘leituras’. O texto vai lendo-se e descobrindo. A leitura dos ditos é conseguida a diferentes ritmos ao longo do dia e de acordo com a luz — a intensidade e o recorte das letras criava diferentes momentos em reação à hora do dia e tipo de luz. Interpretámos graficamente esta seleção e desafiámos a uma reflexão sobre a utilização de

²⁹ A diversidade nos ditos e expressões populares está expressa nas 28 provérbios escolhidos: «Deus é bom e o diabo não é mau»; «Voz do povo, voz de Deus»; «Deus nos livre de maus vizinhos ao pé da porta»; «Quando Deus fecha uma porta abre a janela»; «Quem madruga Deus ajuda»; «Ai Jesus», «O futuro a Deus pertence»; «Zurros de burro não chegam aos céus»; «Quem dá aos pobres empresta a Deus»; «Deus não dorme»; «Se Deus quiseres»; «Deus é pai»; «Deus te acompanhe»; «Para baixo todos os santos ajudam»; «Deus me livre»; «Cada um sabe de si e Deus sabe de todos»; «Deus escreve certo por linhas tortas»; «Deus é grande»; «Nossa Senhora»; «Deus te guie»; «Meu Deus»; «Só Deus sabe»; «Deus vê o que o Diabo esconde»; «Por amor de Deus»; «Santinho»; «Vai com Deus»; «Deus ajuda quem trabalha que é o capital que nos falha»; «Dar a César o que é de César, dar a Deus o que é de Deus».

cada uma das frases. Jogámos com diferentes escalas e procurámos que a composição tipográfica reforçasse algumas das citações, contribuindo para um efeito de monumentalidade.

Ao nível deste projeto, duas referências merecem destaque: primeiro, o projeto de Lou Dorfsman de *Gastrotypographicalassemblage* (1966) — uma parede tipográfica com cerca de 11 × 2,6 m (com aplicação de tipos de letra construídos por Herb Lubalin e Tom Carnase para o efeito a partir do desenho de Dorfsman), que decorava a cafetaria no edifício da CBS em Nova Iorque, projetado pelo arquiteto Eero Saarinen; e o vernáculo da cidade, a tipografia presente em diversos edifícios, um regresso ao projeto *TyPorto*.

No que diz respeito à materialização e em termos cromáticos, optámos pelo branco sobre branco, conscientes que, de acordo com a hora do dia, se assistiria a uma alteração nas sombras que recortariam mais ou menos as frases e as palavras. Numa alusão forte e conceptual, usámos também a ideia de relevo seco, como se os conteúdos estivessem a ser empurrados a partir do interior da capela. Queríamos que se sentisse que a voz era tão importante que tivesse necessidade de libertar-se das paredes e fazer ouvir-se.

A ideia de cruzar elementos orais com uma abordagem física muito pronunciada remete para um cruzamento entre o efémero e volátil e o sólido e duradouro. O uso de conteúdos mais ligados à oralidade, inscritos na fachada como se fossem feitos em pedra, remete-nos para duas situações: uma primeira que materializa e suporta a memória coletiva, arquivando a crença popular, dando-lhe uma ideia de durabilidade; e uma segunda em que é a própria pedra — que se queria representar — que faz uso da oralidade que guarda, para comunicar uma intenção.

A tipografia foi pintada à mesma cor do fundo, mantendo-se também a mesma textura, para que as letras e palavras parecessem sair da parede da Ermida. Procurámos que o acabamento fosse consistente, coeso e uniforme, e que os contrastes fossem dados pela luz natural. Diferentes volumes estabeleceram diversas relações com a guarnição que serve de referência para as profundidades das letras. A incidência da luz em conjugação com o movimento das pessoas e seu ângulo de visão criava diferentes sensações e consequente multiplicação de vivências ao longo do(s) dia(s). A opção pelo branco³⁰ justifica-se por se tratar de uma cor tradicionalmente associada à igreja católica e à pureza³¹.

³⁰ A cor branca revestiu o amarelo-torrado, cor do restauro da Ermida, da responsabilidade do arquiteto José Vaz Fernandes.

³¹ O branco é, simbolicamente falando, a cor mais perfeita, uma vez que, ao contrário das restantes, não veicula qualquer significado negativo. Na igreja muitos dos ritos estão associados e mesmo as peças de vestuário são pautados, se não inteiramente, desta cor. O branco representa ainda a inocência e a pureza veiculadas pelo seu símbolo — o lírio branco, flor da Imaculada Conceição (Heller, 2004).

As letras foram recortadas numa máquina de corte CNC – *Computer Numerical Control* em painéis de MDF Hidrófugo (para evitar expansão quando em contacto com a humidade) e utilizámos uma tinta idêntica para o fundo e a tipografia, propositadamente areada, de forma a não criar um contraste entre a superfície base e as letras.

Outro aspeto fundamental na realização deste projeto prende-se com a relação estabelecida com o material em papel. Tivemos a necessidade de criar um convitel, conseguindo-se evocar a intervenção de forma clara e muito próxima. Para este efeito, optou-se por utilizar relevo seco em papel mate levemente texturado (*Conqueror Connoisseur Cotton 100% Cotton*). Sabendo que no dia da inauguração iria ser estendido um tapete, escolhemos a cor roxa para este pela sua associação às cerimónias religiosas³² e utilizámo-la também no convite, na tira que separava o conteúdo textual do remetente da morada do destinatário.

A nível tipográfico usámos a *Knockout*, desenhada por Jonathan Hoefler e Tobias Frere-Jones (1994), tipo de letra não serifado e de corpo robusto, de forma a contrastar com o carácter barroco da Ermida. A família desta fonte, constituída por 32 estilos tipográficos, permitiu-nos flexibilidade compositiva e proporcionou a criação de diversos ritmos através da exploração de diferentes larguras, pesos e tamanhos. A fonte *Knockout* permitiu-nos criar um espaço de tipografia bastante compacto, no qual se poderiam manipular palavras de diferentes dimensões de forma a ajustarem-se a uma grelha. Também explorámos as variações tipográficas através de diferentes profundidades de letra, que variavam entre 20 e os 60 milímetros. Neste projeto encontram-se inúmeros níveis de variação: profundidade, escala, peso e largura do tipo de letra.

Esta é a emergência de uma abordagem que confere uma terceira dimensão à comunicação e inaugura um processo de trabalho que passa a enquadrar novos suportes de intervenção. Operar sobre uma fachada, utilizando a tipografia e conferindo ao volume um papel de recurso gráfico estruturante, foi um passo importante no estabelecimento de uma nova abordagem ao design e às suas possibilidades. Ao mesmo tempo encontramos aqui um reflexo da influência da linguagem vernacular no nosso trabalho. A vontade de procurar novas vozes e de comunicar de uma maneira diferente é, ao mesmo tempo, um traço subjacente ao projeto. Se o vernáculo pode ser um conceito-âncora, o volume dado à tipografia, a sua escala e composição, são a materialização de uma voz, de uma linguagem.

³² Segundo o antigo testamento, a cor roxa (ou púrpura) era a mais apreciada e, portanto a ideal para honra a Deus (Heller, 2004). O roxo é, segundo o estudo da autora, a cor da teologia e a preferida para as vestes dos bispos e prelados, é usada igualmente como forma de assinalar o tempo da quaresma e a ressurreição de Cristo.



Convite (frente e verso).

Apresentámos o trabalho em Chicago, no âmbito da uma conferência que liderámos no congresso AGI de 2008³³. O projeto foi extremamente bem acolhido e no final da nossa apresentação diversos membros comentaram o trabalho, entre eles Michael Bierut e Paula Scher (ambos da Pentagram), Tony Brook (Spin) e Simon Esterson (diretor de arte da revista *Eye*). Este último mostrou interesse em publicar o projeto, proposta a que acedemos e o trabalho surgiu num artigo escrito por Andrew Robertson, intitulado *The word on the street*³⁴.

Inicialmente estava previsto que a intervenção estivesse patente durante um mês. No entanto, devido ao interesse suscitado, o comanditário estendeu o seu período de exibição para mais seis meses, sendo que nunca poderia ser permanente uma vez que se trata de um edifício protegido pelo IGESPAR. Por outro lado, este foi um dos projetos em que a comunicação com o público nos pareceu ser mais transversal, já que fomos informados pela responsável pelo espaço de arte que o projeto suscitou um número significativo de comentários e referências, tendo sido aliás referenciado extensamente em várias publicações desde então.



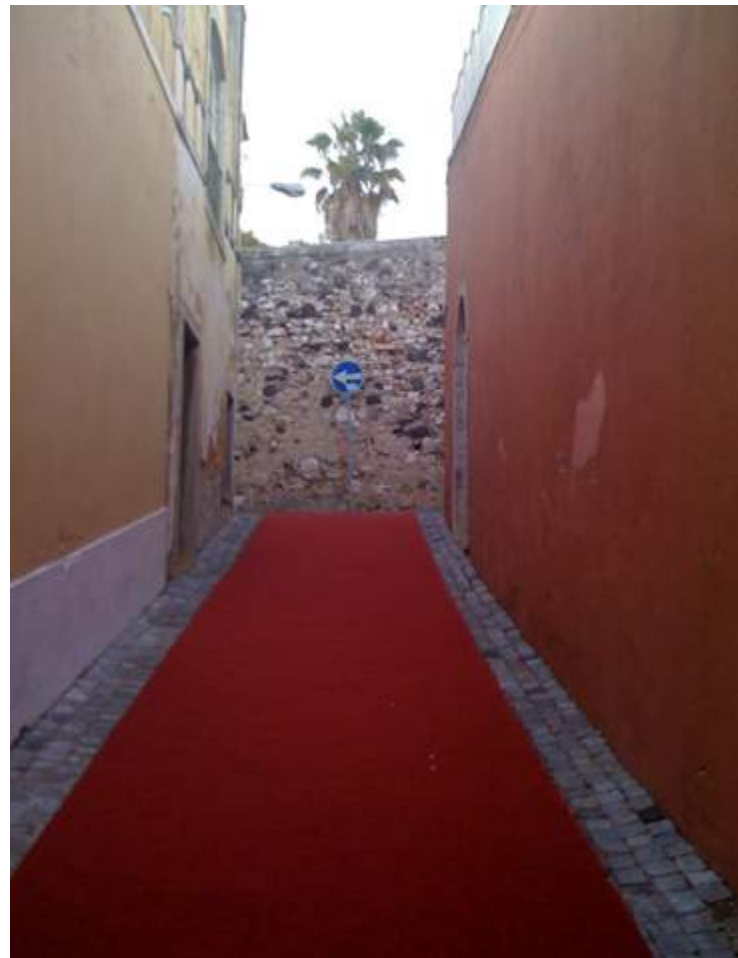
Imagem da capa da revista *Eye* (vol. 17, n.º 70, 2008), na qual consta o artigo *The Word on the street*.

³³ O Congresso AGI, realizado entre 24 e 27 de setembro de 2008 no *The Art Institute of Chicago*, foi o primeiro no qual estiveram representados membros portugueses, após a nossa admissão à *Alliance Graphique Internationale* em 2007.

³⁴ Publicado em 2008 na revista *Eye*, vol. 17, n.º 70.



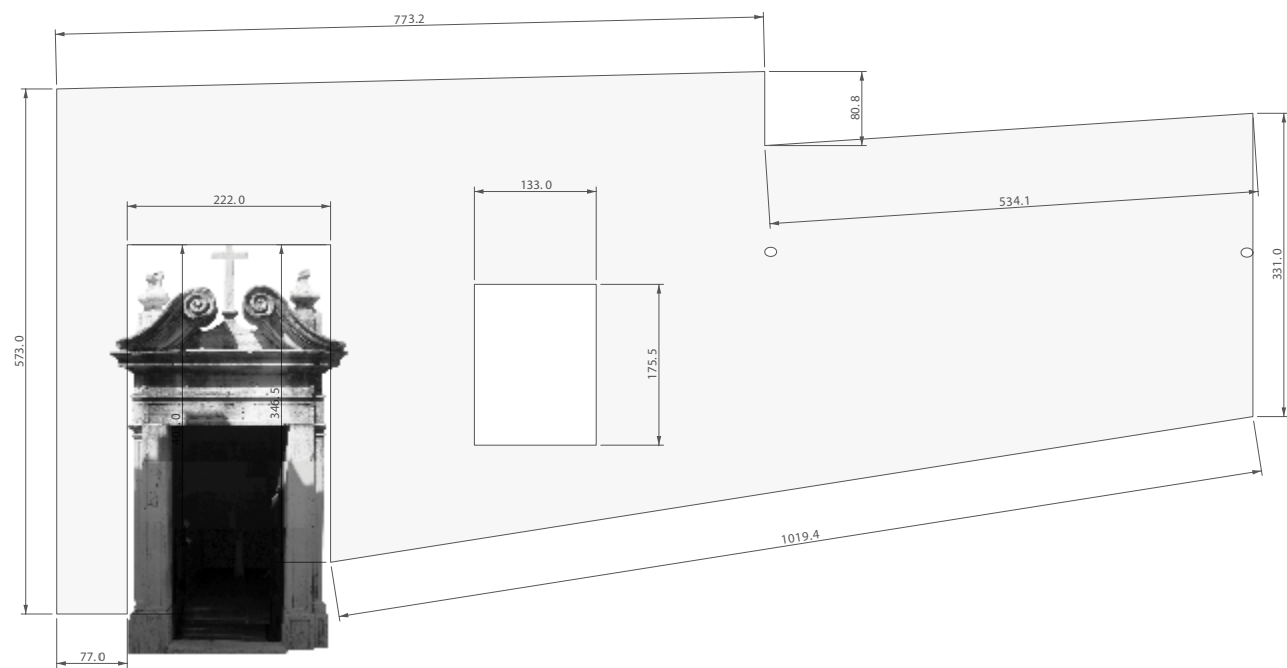
Gastrotypographical assemblage de Lou Dorfsman, com tipos de madeira de Herb Lubalin e Tom Carnase.



Répérage, pesquisa no local.



Construção de maquete (à escala) da instalação tipográfica *Vai com Deus*.



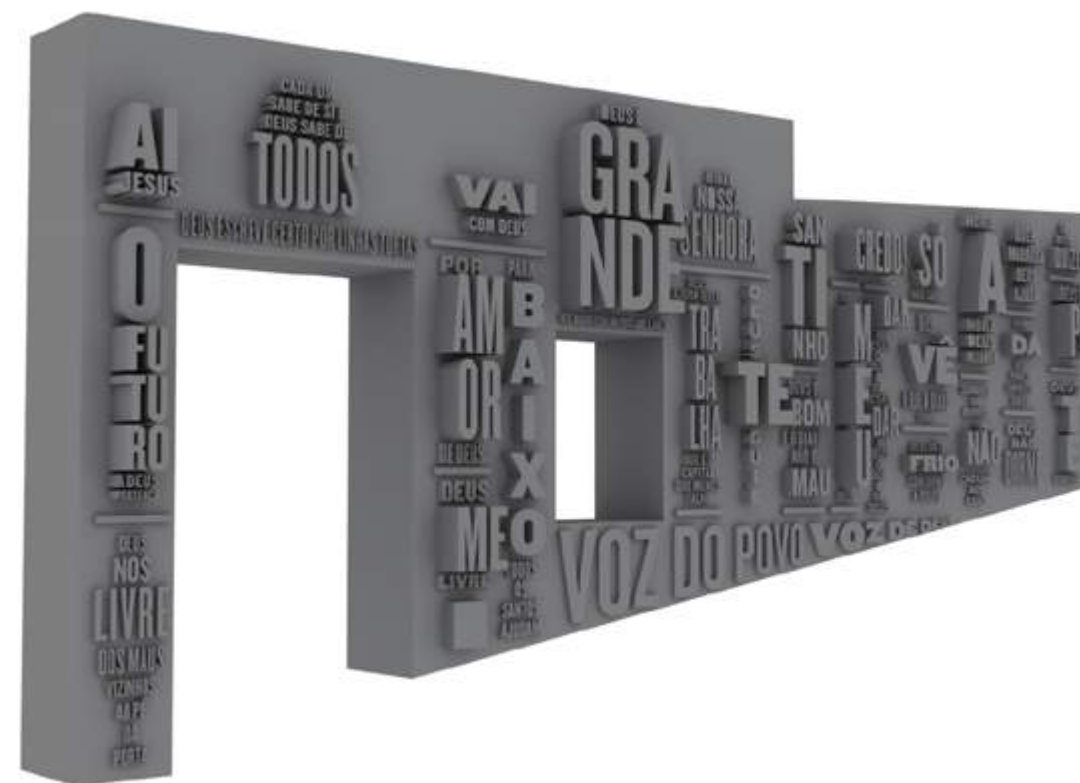
Planta da fachada da Ermida Nossa Senhora da Conceição.



Visualização 3D para estudo da composição tipográfica a aplicar na fachada.



Planificação bidimensional da composição tipográfica na fachada.



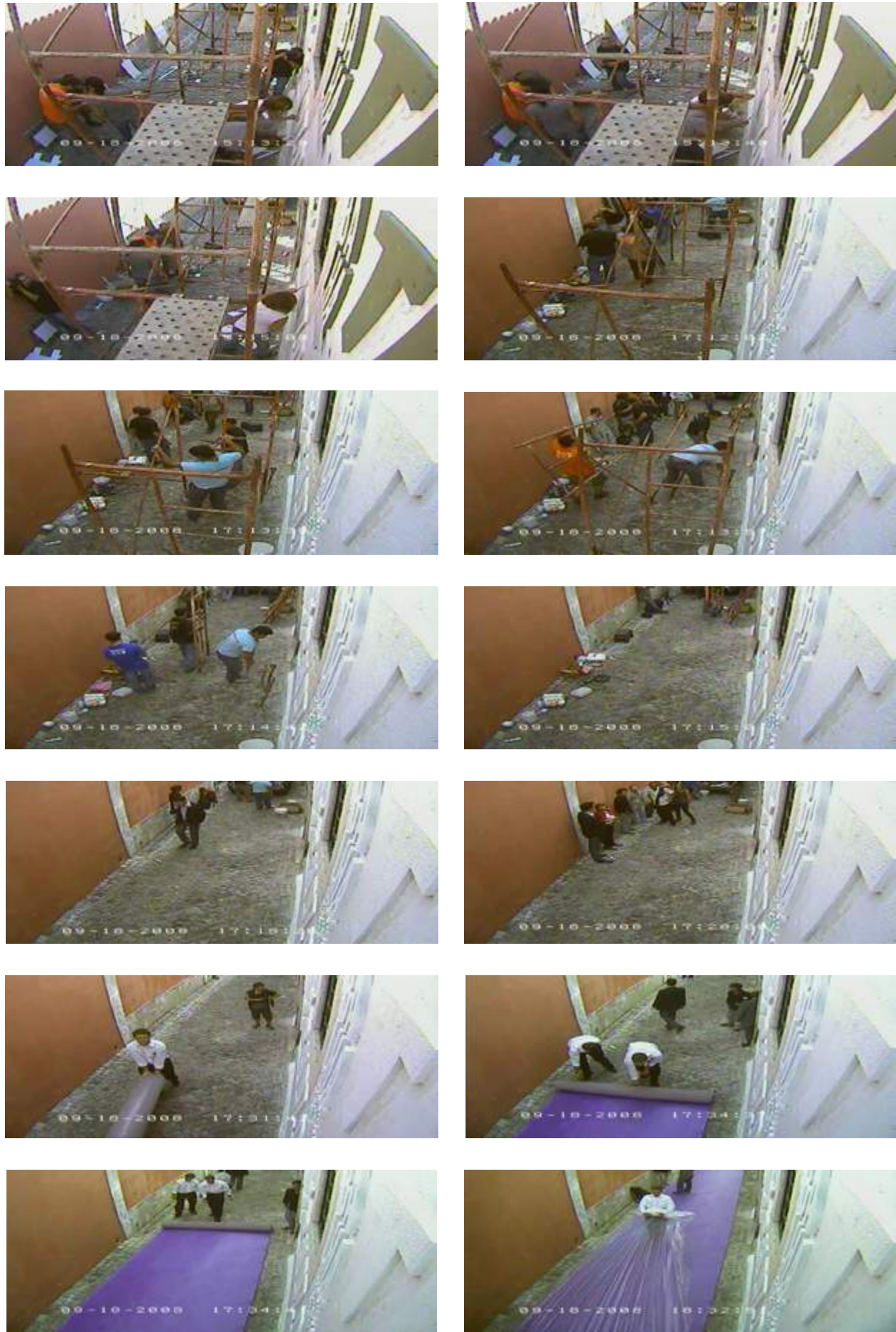
Visualização 3D para estudo da composição tipográfica a aplicar na fachada.



Processo de montagem da instalação tipográfica *Vai com Deus*.



Imagens do processo de montagem da instalação tipográfica *Vai com Deus*.



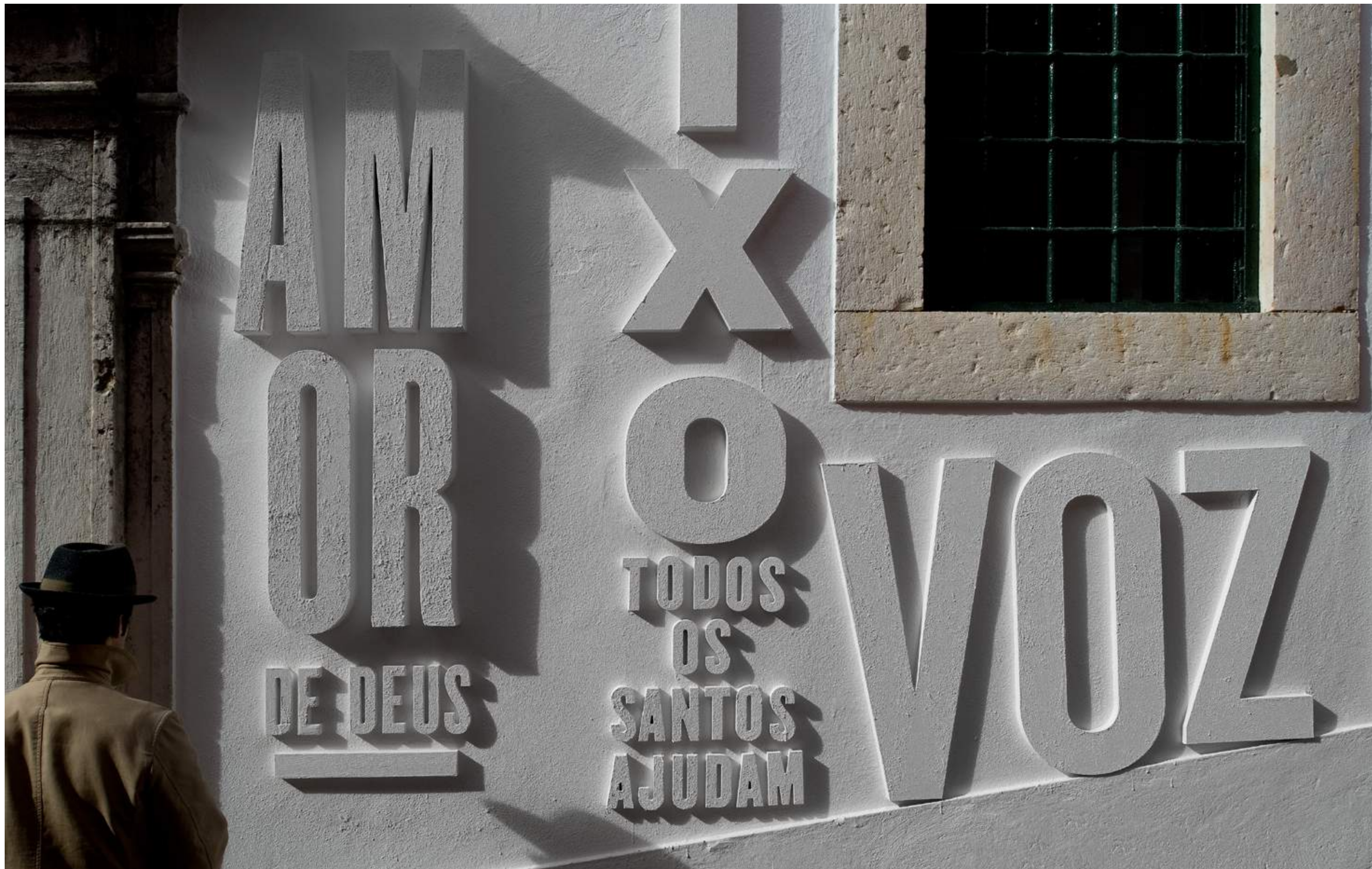
Fotogramas do processo montagem da instalação tipográfica *Vai com Deus*. capturadas pela câmara de vigilância da Ermida.



Vista em perspetiva da instalação tipográfica *Vai com Deus* na fachada da Ermida de Nossa Senhora da Conceição.



Pormenor da instalação tipográfica *Vai com Deus*.



Varição de escala e posicionamento da tipografia na fachada. Comparação da escala da tipografia em relação à figura humana.



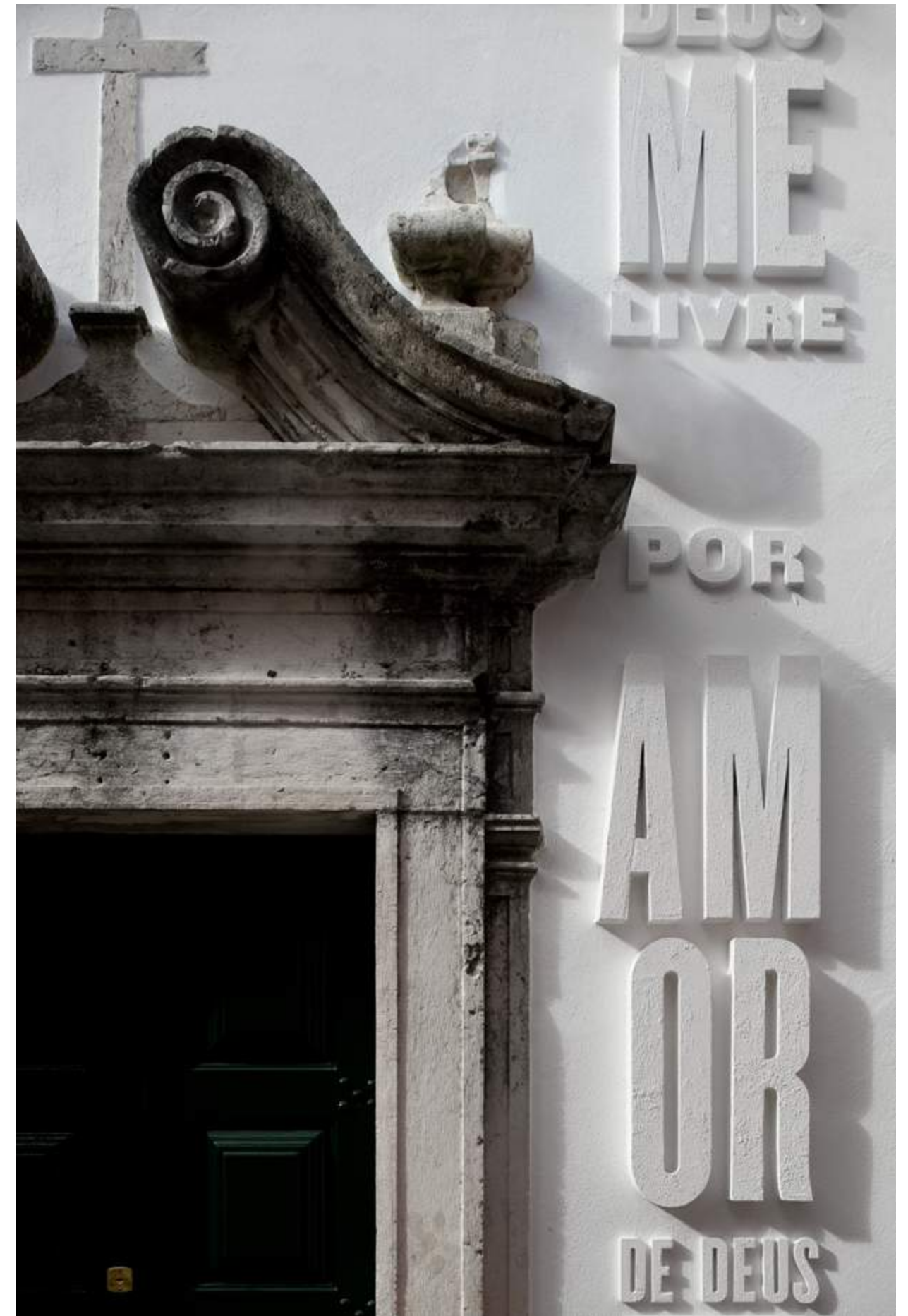
Instalação tipográfica *Vai com Deus*. Vista em perspectiva da totalidade da fachada.



Pormenor da instalação tipográfica *Vai com Deus*.



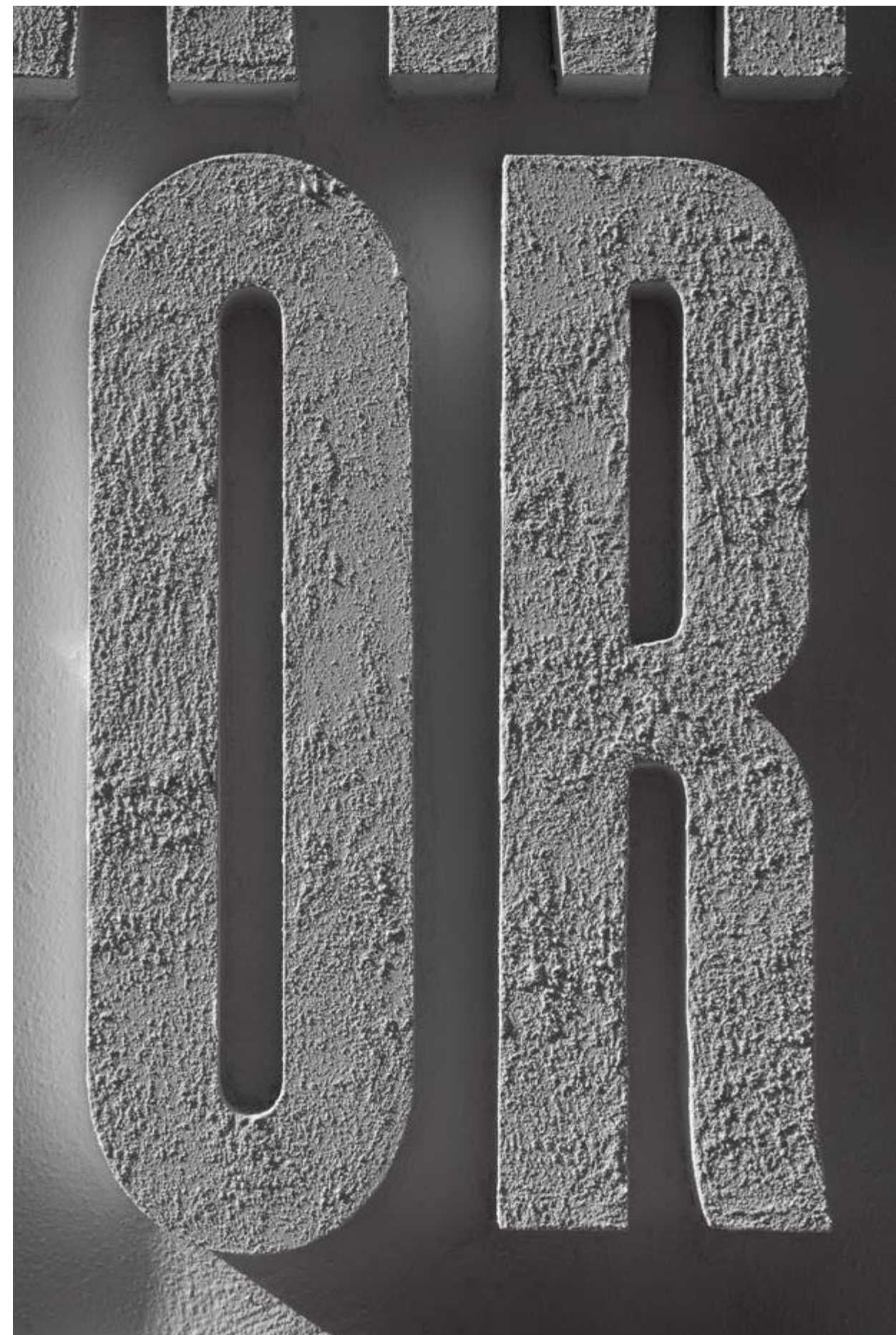
Varição de escala e posicionamento da tipografia na fachada da Ermida Nossa Senhora da Conceição,



Pormenor da instalação tipográfica *Vai com Deus*.



Instalação tipográfica *Vai com Deus*.



Pormenor da instalação tipográfica *Vai com Deus*.

4.5.2 Dois Tempos (2009)

Red Dot
Red Dot Design Award,
Essen, Alemanha, 2010;

Jury Award
SEGD Design Awards,
San Diego, EUA, 2010;
«Big impact in a small,
narrow space. This exhibit
draws visitors in to discover
more, and is a perfect blend
of old and new. The old
church's decorative classical
pediment contrasts with
the bold three-dimensional
letterforms both visually and
conceptually. The 'glow-in-
the-dark' feature invites the
child in all of us to interact
by contributing our thoughts
(if only temporarily) with a
flashlight. Picasso, watch
out!».

Aspetos-chave

Obra de arte *versus* artefacto de design: os limites
Relação entre bidimensionalidade e tridimensionalidade
Espaço gráfico

Ficha técnica

Tipologia: Intervenção tipográfica em fachada
Cliente: Ermida Nossa Senhora da Conceição;
Local: Belém, Lisboa;
Data: setembro, 2009
Suportes: Intervenção tipográfica e convite;
Tipografia: *Neutraface Slab* (Kai Bernau e Susana Carvalho
com supervisão de Christian Schwartz e Ken Barber).

Intervenção tipográfica

Formato: 13 × 5,73 m;
Materiais: MDF Hidrófugo pintado com tinta fotoluminescente.

Convite

Formato: 148 × 210 mm (A5);
Impressão: 1/1 cores (Pantone Process Black) e relevo seco.

4.5.2.1 Enquadramento

Dado o impacto da primeira intervenção neste espaço, que fez com que a sua fachada passasse a ser um local de intervenções regulares por diversos artistas e designers, surgiu a ideia de fazer uma segunda abordagem à fachada.

No ano de 2009 a Bienal Experimenta Design lançou o tema *It's about time*. Pensando na encomenda feita no ano anterior e nos públicos-alvo então definidos, propusemos ao nosso comendatário uma segunda intervenção que enquadrasse o projeto na Bienal. Quisemos, de alguma forma, evocar o projeto *Vai com Deus*, conferindo-lhe uma certa continuidade. Propusemos então este projeto à Experimenta Design, a incluir na categoria de tangenciais — «Projetos independentes que, pela lógica conceptual, relevância e inovação, se enquadram no seu [da Bienal] tema e esfera de ação. (...) [O]s Tangenciais confirmam a vitalidade de Portugal e de Lisboa enquanto polo cultural dinâmico onde convergem agentes criativos inovadores e práticas multidisciplinares» (Experimenta Design, 2009).

Assim como na primeira intervenção, o objetivo do cliente passava por atrair mais públicos de áreas relacionadas com o design, daí que achámos que fazia todo o sentido desenvolver uma intervenção que seguisse a linha inaugurada aquando do primeiro projeto e que estivesse associada a um evento que pretendia abranger estes mesmos públicos.

A segunda instalação esteve patente de 10 de setembro de 2009 a 30 de abril de 2010, tendo sido inaugurada logo após a exposição *Quick, Quick, Slow – Word, Image and Time*, comissariada por Emily King, no Museu Coleção Berardo, uma das exposições principais constantes no programa da Bienal.

4.5.2.2 Abordagem gráfica

Dois tempos é uma reflexão sobre o tempo, materializada numa intervenção tipográfica sobre a fachada da antiga Ermida Nossa Senhora da Conceição. Sendo uma segunda intervenção no mesmo espaço, considerámos os projetos como uma série e procurámos manter a mesma abordagem tipográfica, explorar conteúdos recolhidos e a materialidade da fachada. Acima de tudo, esta segunda intervenção permite explorar um conceito que surgiu em *Vai com Deus* e que nos interessou particularmente: a relação entre efémero e permanência, ainda que neste caso temporária. A relação temporal com a mensagem é antípoda à da intervenção anterior, na qual o efeito de pedra sugeria a ideia de duração e durabilidade, contrastando com frases mais presentes no discurso oral. A reflexão sobre a temporalidade seria explorada numa intervenção mais interativa.

Este é um projeto que deveria ser sentido no local, já que se experimenta o passar do tempo: a intervenção podia ser visitada 24 horas por dia,

apresentando-se de forma distinta de dia ou de noite: durante o dia há uma relação quase artificial com a fachada, pela sua estranheza em relação à capela; ao fim da tarde, com a ligação dos projetores, a tinta carrega-se de luz; à noite, quando estes se apagam, a luz é refletida e a fachada ilumina-se. Com o passar do tempo a luz do fundo começa a desvanecer, criando-se um contraste notório com as letras que, mais tarde, começam igualmente a esmorecer. À luz do dia toda a fachada tinha um aspeto falso, à noite um aspeto teatral — uma caixa de luz que conferia uma certa vibração às letras que pareciam levitar. Na primeira intervenção tipográfica esse efeito era apenas obtido com a variação da luz e intensidade do sol. Nesta segunda intervenção, para além desse efeito, teríamos uma outra variação possível durante a noite, através da projeção de luz artificial.

O contraste ‘natural *versus* artificial’ que separa os dois projetos está presente na textura da parede exterior. O facto de esta ser rebocada e lisa confere-lhe um aspeto plástico e irreal, e o tom estranho esverdeado da tinta durante o dia reforça ainda mais artificialidade do texto. A variação noturna do projeto *Dois Tempos* recorre a luz artificial que se acende e apaga, marcando o passar do tempo, e cujo efeito projeta-se na parede da capela. A luz emitida vai-se desvanecendo com o tempo em duas intensidades: a do fundo e a da forma (o texto).

Os conteúdos apresentados na fachada resultam de uma pesquisa de títulos retirados de jornais, nacionais e internacionais, publicados entre 2004 e 2009. Foi feita uma seleção de títulos (num total de 18) relacionados com temas sociais, religiosos, políticos, económicos e tecnológicos, retirados do *Diário de Notícias*, *Público*, *Jornal de Notícias*, *Le Figaro*, *Le Monde*, *The Guardian*, *Financial Times* e do *New York Times*. Ao escolher um período de tempo alargado para o tipo de publicação diária, contrastando-se assim o imediatismo e o próprio conceito de notícia, prolongando-se no tempo, repescando os assuntos e recontextualizando-os face a um momento temporal diferente.

Escolhemos títulos que evocassem a noção de tempo para que se coadunassem com o conceito idealizado para a intervenção e que, se re-descontextualizados, permitissem uma outra leitura. Os títulos foram apresentados na sua língua original sendo assim a intervenção trilingue, com o intuito de envolver o público internacional presente na Bienal Experimenta Design, bem como os turistas que habitualmente visitam o local.

Neste conjunto, o humor e a estranheza encontram-se em algumas frases singulares como «Igreja recomenda sete dias de sexo» (*Jornal de Notícias*, 25 de novembro de 2008), e ainda «Saco de papel suspeito fecha metro durante duas horas» (*Diário de Notícias*, 7 de maio de 2009), «Mulher mais velha do Mundo morreu feliz» (*Jornal de Notícias*, 3 de janeiro de

2009)³⁵. Contrariando a vertente bidimensional do meio original (o jornal), estes conteúdos são representados à escala da rua, na fachada do edifício, com volume e luminosidades variáveis.

Pelas suas características, a luminescência permitia a interação do público com a intervenção, revelando o seu caráter participativo. Uma simples lanterna ou qualquer outra fonte de luz permitia aos visitantes intervir sobre os conteúdos de forma momentânea, deixando seu registo na parede. Conjugada com os materiais usados, a luz permitiu atribuir uma identidade dual ao projeto, na medida em que ele próprio se transformava. Aqui não é a superfície de trabalho que é nova, mas sim as tintas foto luminescentes utilizadas e o uso de novos elementos, como o temporizador. Esta procura de novas possibilidades de abordagem que nos desafiam e nos obrigam a equacionar novas formas de trabalhar é um outro elemento fundamental que caracteriza a nossa abordagem.

Se, por um lado, na primeira intervenção na fachada acrescentámos uma dimensão física ao trabalho, aqui o uso da temporalidade na leitura da mensagem acrescenta à terceira dimensão uma quarta. O uso de novos materiais com capacidade de reação à luz, permitiram que o tempo — o do dia, marcado pelo trajeto solar — fosse um protagonista ativo nesta intervenção. Jogando agora com o conceito de tempo associado à velocidade e com a possibilidade de a tinta armazenar a luz, fizemos com que a fachada — um elemento estático — se transformasse, ficando marcada pela passagem do tempo, não só pelas referências à temporalidade nas frases que a habitaram, mas pela sua mutação efetiva.

Contrariamente à intervenção *Vai com Deus*, nesta não variámos a espessura e a profundidade da letra, mas usámos um tipo com o mesmo peso para todos os textos.

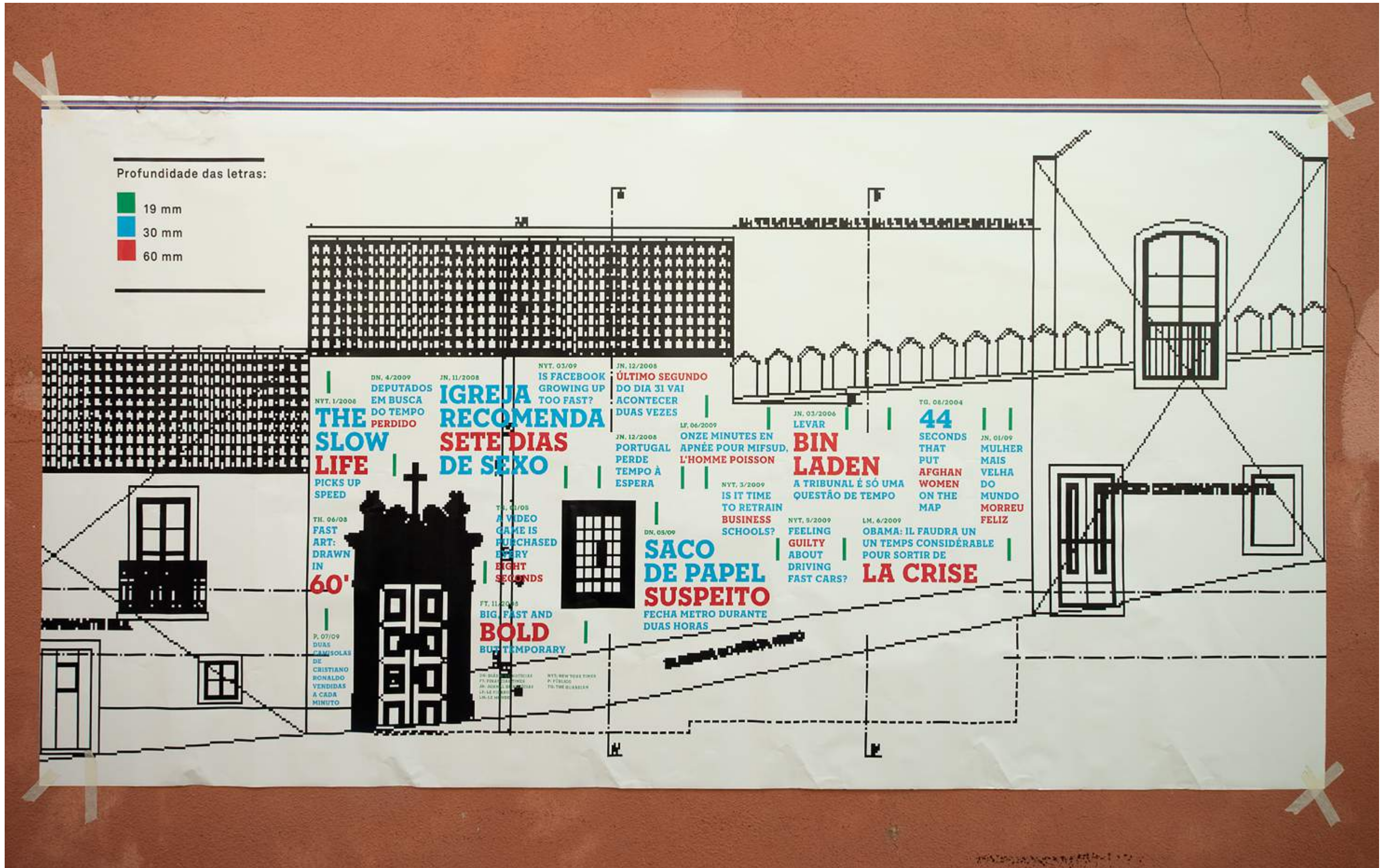
³⁵ Os títulos selecionados foram os seguintes: «Portugal perde tempo à espera» (*Jornal de Notícias*, 19/12/2008); «Mulher mais velha do Mundo morreu feliz» (*Jornal de Notícias*, 03/01/2009); «Último segundo do dia 31 vai acontecer duas vezes» (*Jornal de Notícias*, 29/12/2008); «Deputados em busca do tempo perdido» (*Diário de Notícias*, 25/04/2009); «11 m en apnée pour Midsuf, l'homme poisson» (*Le Figaro*, 09/06/2009); «A video game is purchased every eight seconds» (*The Guardian*, 27/01/2005); «Levar Bin Laden a tribunal é só uma questão de tempo» (*Jornal de Notícias*, 02/03/2006); «Is Facebook growing too fast?» (*New York Times*, 30/03/2009); «Saco de papel suspeito fecha metro durante duas horas» (*Diário de Notícias*, 07/05/2009); «Fast art: drawn in 60 seconds» (*The Guardian*, 17/06/2008); «Igreja recomenda sete dias de sexo» (*Jornal de Notícias*, 25/11/2008); «Forty four seconds that put Afghan women on the map» (*The Guardian*, 19/08/2004); «Duas camisolas de Cristiano Ronaldo vendidas a cada minuto» (*Público*, 08/07/2009); «The slow life picks up speed» (*New York Times*, 31/01/2008); «Is it time to retrain business schools?» (*New York Times*, 14/03/2009); «Feeling guilty about driving fast cars?» (*New York Times*, 15/05/2009); «Big, fast and bold — but temporary» (*Financial Times*, 11/11/2008); «Obama: Il faudra un 'temps considérable' pour sortir de la crise» (*Le Monde*, 08/07/2009).

Optámos por usar duas tintas com foto luminescência porque pretendíamos, uma vez mais, jogar com o contrataste entre o volume das letras e o suporte — uma tinta própria para interior e outra para exterior, com características e preços substancialmente diferentes: nas de interior tanto o grau de fotoluminescência como o preço eram inferiores às de exterior. As limitações orçamentais levaram-nos a excluir o uso da tinta de exterior em toda a superfície da capela. Uma vez que as tintas tinham uma duração de luminosidade diferente, teríamos momentos distintos de contraste entre figura e fundo. De dia a tinta assumia uma cor esverdeada, a sua cor natural. Na parede usou-se a tinta mais económica, tendo em conta a dimensão da superfície, e nas letras a tinta mais cara e durável. Esta escolha resultou numa diferença no grau de legibilidade entre os conteúdos e o suporte, inicialmente idêntico, criando também contrastes distintos.

Recorremos aos mesmos materiais para a materialização da tipografia (MDF Hidrófugo), mas conferindo-lhe um ar mais artificial como se de um plástico se tratasse. Ou seja, tratou-se de processo oposto ao da intervenção anterior: se no primeiro a textura da parede da fachada foi replicada nas letras, aqui o processo foi o inverso, replicando-se a textura do material no fundo. Para se conseguir este efeito rebocaram-se as paredes de forma a assemelharem-se à textura lisa do MDF, idêntica à das paredes interiores, removendo-se o aspeto areado utilizado geralmente em paredes de exteriores.



Processo de produção e pintura das letras para a instalação tipográfica *Dois Tempos*.



Planificação da disposição tipográfica da instalação Dois Tempos na fachada da Ermida Nossa Senhora da Conceição.



Plano impresso com indicação das posições das letras a aplicar.



Processo de montagem e instalação dos elementos tipográficos na fachada.



Processo de montagem e instalação dos elementos tipográficos na fachada.





Instalação tipográfica *Dois Tempos* ao anoitecer — projetores de luz desligados.



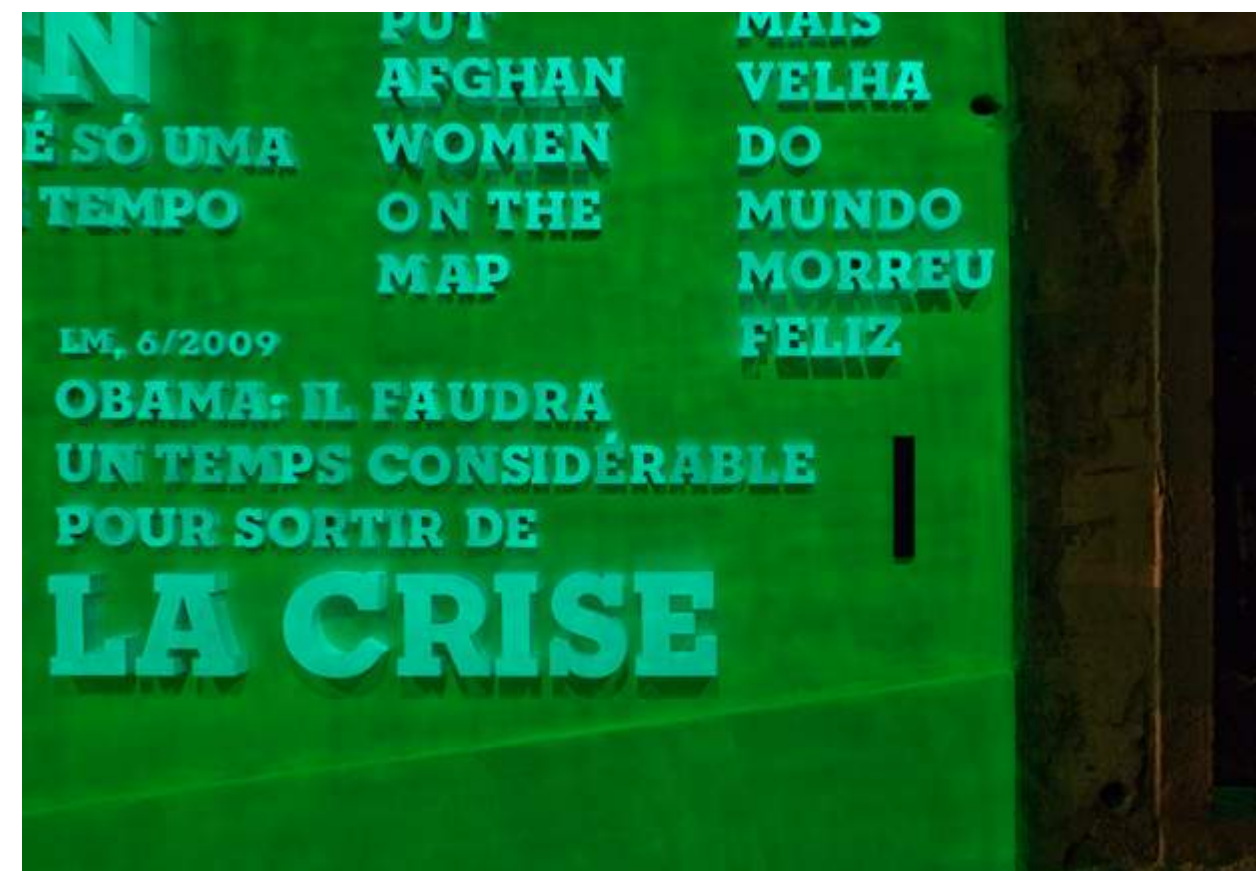
Instalação tipográfica *Dois Tempos* durante a noite — projetores de luz desligados.



Instalação tipográfica *Dois Tempos* durante a noite — projetores de luz ligados.



Instalação tipográfica *Dois Tempos* durante o dia — projetores desligados.



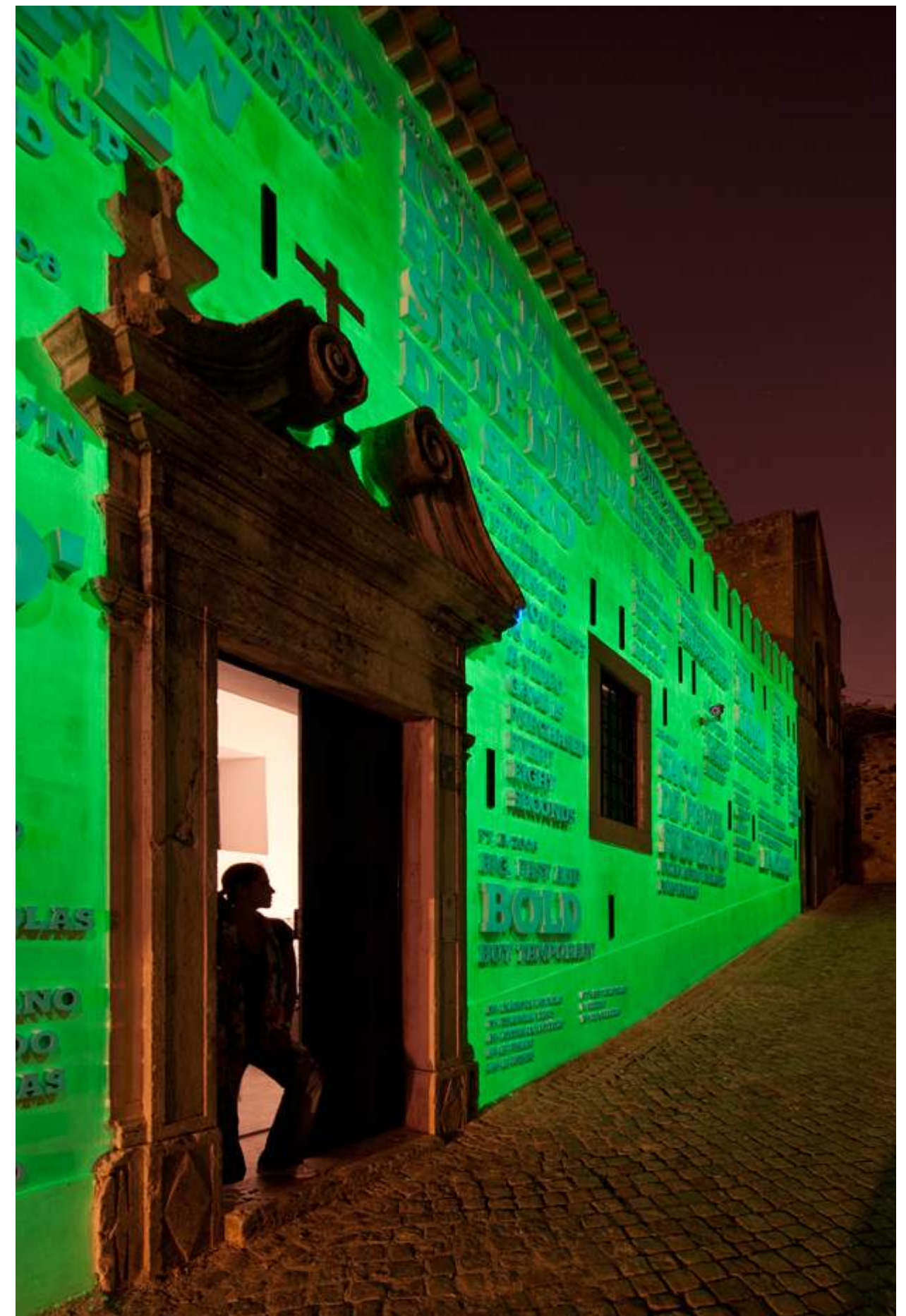
Instalação tipográfica *Dois Tempos* durante a noite — projetores de luz desligados.



Instalação tipográfica *Dois Tempos* ao fim do dia.



Instalação tipográfica *Dois Tempos* durante a noite — projetores de luz desligados.



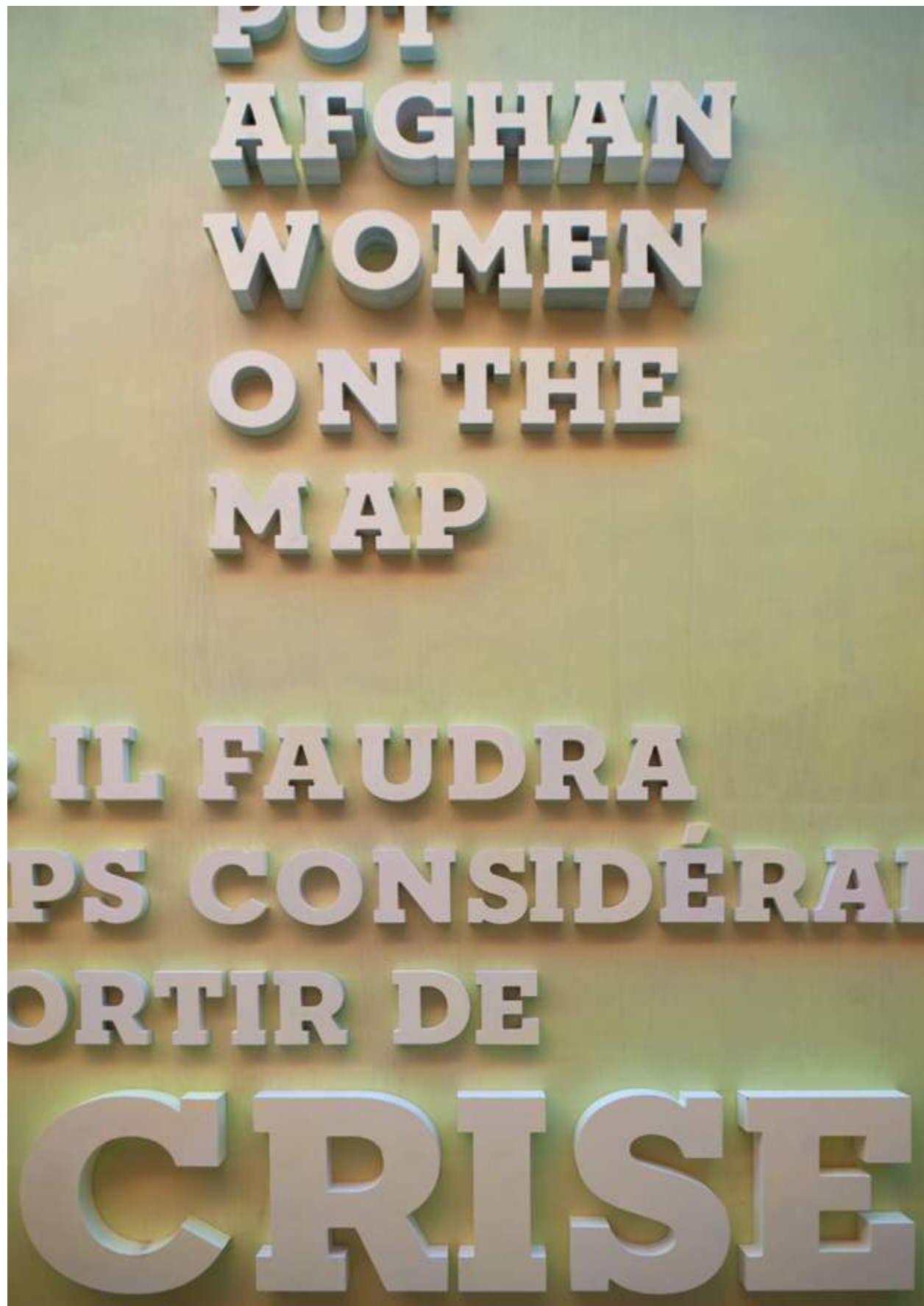
Instalação tipográfica *Dois Tempos* durante a noite — projetores de luz ligados.



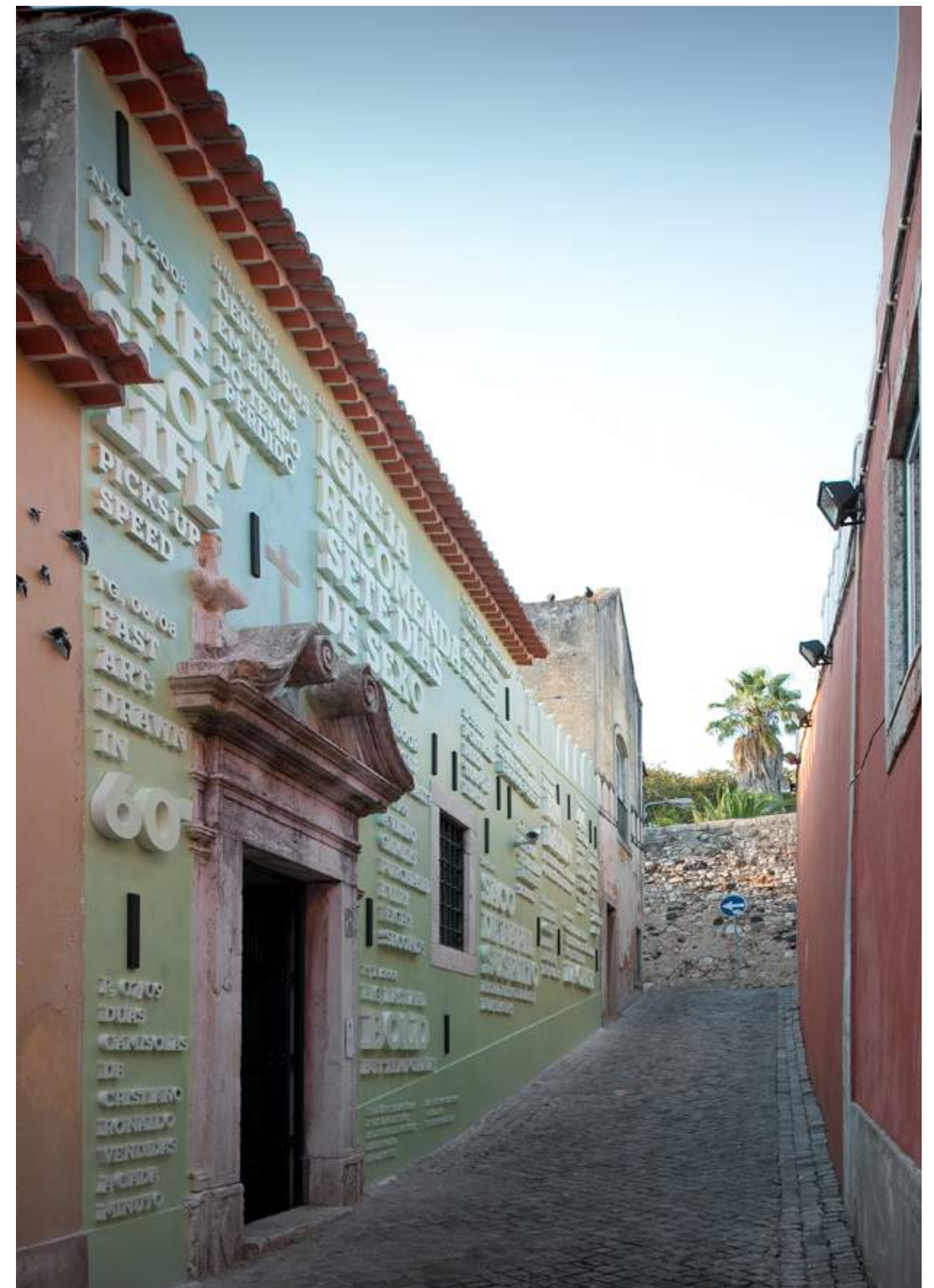
Instalação tipográfica *Dois Tempos*, durante o dia — projetores de luz desligados.



Instalação tipográfica *Dois Tempos* durante a noite — projetores de luz desligados.



Pormenor da instalação tipográfica *Dois Tempos* durante o dia.



Instalação tipográfica *Dois Tempos* durante o dia.

4.6 Arriscar o Real (2009)

Merit Award
SEGD Design Awards,
San Diego, EUA, 2010;
«Excellent use of color and
form to create an engaging
and informative exhibit.»
«I love how the typography
became furniture and
sculpture.»

Aspetos-chave

Obra de arte *versus* artefacto de design: os limites

Ficha técnica

Tipologia: Design de exposição;

Cliente: Museu Coleção Berardo;

Local: Lisboa;

Data: junho, 2009;

Suportes: Design de exposição;

Materiais: MDF lacado mate;

Tipografia: Tipo de letra *Arriscar o Real* e *Arriscar o Real Stencil*,
ambas desenhadas para o efeito pelos R2; e *Dada Grotesk* (deValence);

Cor: Vermelho mate, cinza medio, cinza claro e branco.

4.6.1 Enquadramento

Realizado para o Museu Colecção Berardo, este projeto consistia no design da exposição temporária *Arriscar o Real — Fábricas da figura na arte do século XX*, comissariada por Larys Frogier. A mostra apresentava 200 obras de artistas, portugueses e estrangeiros, na sua maioria pertencentes ao acervo da entidade, mas também algumas novas aquisições e um conjunto de sete obras de Dan Flavin, pertencentes à *Colecção Plaza*.

A exposição esteve patente no piso -1 do Museu, de 8 de junho a 30 de agosto de 2009, e convidava-nos «a fazer uma viagem pela arte do século XX para indagar o significado de ‘fazer figura’ na criação contemporânea. (...) permite-nos apreciar até que ponto os artistas viram a mimésis — a imitação da realidade — contra si própria através de várias práticas: retraimento, literalidade ou dissemelhança. Ao abrangerem uma construção arquitetural, linguística, social e política, estes novos desígnios da figura excedem os habituais dualismos figuração-abstração, realismo-idealismo» (Museu Colecção Berardo, 2009). Dividida em três secções com espaços correspondentes, o conceito dominante centrava-se no significado do real e da figura no espaço.

4.6.2 Abordagem gráfica

O local da exposição ocupou todo o andar inferior do museu, onde existe uma espécie de *mezzanine* que permite ver a zona da entrada da exposição no piso no -1 e que dá acesso a um corredor amplo onde se encontra uma parede de grandes dimensões. O acesso à exposição podia ser feito por duas entradas: numa das laterais através de uma escadaria, ou do lado oposto, por uma rampa.

Na parede constava um texto introdutório da autoria do comissário e os apoios/parcerias da exposição. A existência deste espaço colocava-se junto com o objeto desta exposição — uma reflexão sobre a realidade — como um primeiro problema que precisava ser resolvido. Reforçando a reflexão do comissário da exposição procurámos estabelecer uma pausa entre as zonas anteriores e a mesma. Pretendíamos que este fosse um momento de viragem, sendo que a solução para este problema teria de resolver igualmente o da ocupação de um espaço intermédio que passaria a ter uma função concreta — enquanto entrada da exposição — como a capa de um livro que nos prepara para o conteúdo.

Neste projeto optámos por explorar a relação entre a tipografia e o espaço como forma de solucionar um problema central do programa de desenho. Surgiu a ideia de ocupar o espaço com uma instalação tipográfica tridimensional na qual fosse possível ler o título da exposição. Criámos um conjunto de letras que tivessem simultaneamente uma função identificativa

(veicular o título da exposição) e de sala de espera. Colocaram-se então letras tridimensionais no chão da sala de entrada formando a frase *Arriscar o Real*.

Optámos por uma abordagem comunicacional que incluísse uma terceira dimensão ao objeto gráfico, conferindo-lhe uma utilidade e um posicionamento que poderia ser enquadrado enquanto produto de design de equipamento ou obra de arte — fruto do seu contexto. Assim a peça tipográfica tornou-se um recurso gráfico operado para resolver um problema de comunicação concreto. Ao mesmo tempo, o facto de as próprias letras esculpidas funcionarem como cadeiras e mesas resolveu um problema funcional que, não só se adequava, como também acrescentava uma dimensão ao próprio carácter da exposição.

A tipografia, normalmente associada a um suporte bidimensional, materializou-se num objeto real do design. A ideia não era construir esculturas tipográficas, mas sim prover as letras de outras funções que não somente informativas e estéticas. Seriam letras esculpidas que poderiam funcionar como peças de mobiliário — cadeiras, bancos e mesas —, permitindo aos visitantes fazer uma pausa, para depois seguirem e entrarem numa exposição que abordava a realidade como tema. Para a construção das letras tivemos de ter em conta diversos aspetos, entre eles a dimensão do espaço, a leitura das letras e a relação da sua escala com o corpo humano. As letras transformam-se num obstáculo funcional que interrompia o circuito do museu, obrigavam o público a parar e/ou contornar os volumes. Era nossa intenção que o público se deparasse com este corte com a realidade para depois poder desfrutar da exposição. As letras eram mais ou menos legíveis consoante o posicionamento do observador. Procurámos, através de diferentes graus de legibilidade, explorar a amplitude de abstração dos volumes até à leitura do título.

A cor tem um papel estruturante neste projeto, por romper vincadamente com a realidade. A interrupção pretendida na navegação do espaço é reforçada com as opções cromáticas. Optámos pelo uso da cor vermelha, utilizada quer na parede da entrada, quer no conjunto das 13 letras. O vermelho, pelas suas conotações proibitivas³⁶, aparece neste contexto de museu de arte contemporânea como um elemento de contraste às habituais paredes brancas. A dimensão alargada da parede vermelha, à qual se acresce o texto em volume presente no chão, permite uma mancha de cor proeminente. O desenho gráfico da exposição deu apoio à navegação do público dentro da zona expositiva através de uma gradação de cor.

³⁶ Segundo Eva Heller (2004) a cor vermelha, por ser a mais importante a nível do simbolismo do tráfego automobilístico, não pode ser ignorada, veiculando uma diversidade de mensagens de carácter imperativo, como «Alto!», «Perigo!», «Emergência!» ou «Pare!».

Na zona interior da exposição escolhemos utilizar cores neutras, numa gradação de cinza a branco. O impacto da cor vermelha na entrada vai sendo atenuado através do recurso a tons de cinzento aplicados nas diferentes secções da exposição. O percurso do visitante evolui numa gama de cores neutras, funcionando como uma espécie de código indicador dos diferentes núcleos da exposição. As secções da exposição — ‘*Espaços reais: a figura em curso*’, ‘*A figura em atos: o real para lá dos limites*’ e ‘*O real traumático: a figura sob todos os seus aspetos*’ — foram traduzidos cromaticamente, do tom mais escuro ao mais claro, numa relação de proximidade com a realidade, ou seja, quanto mais figurativo mais claro o tom.

Relativamente à tipografia, criámos um tipo de letra em caixa baixa que, pela sua simplicidade, nos permitiu fabricar as letras em volume. Desenhado a partir formas ortogonais, trata-se de um tipo de letra geométrico e modular, com referência aos alfabetos experimentais resultantes do movimento *De Stijl*³⁷.

Ao mesmo tempo que solucionámos a questão ‘objetual’, o tipo de letra contribuiu para a criação de uma identidade própria e, por isso, não o usámos apenas no mobiliário que compunha o título da exposição, mas também nos títulos que identificavam as obras. Como nos títulos a vista era frontal, o volume era sugerido apenas pelas espessuras das letras. O material utilizado foi o MDF Hidrófugo, pintado à cor da parede, tom sobre tom. Tivemos necessidade de definir um outro tipo de letra como tipografia complementar para compor textos extensos. Utilizámos para esse efeito a *Dada Grotesk*, desenhada pelos *deValence*³⁸. Trata-se de um tipo de letra grotesco, dotado de formas simples que contrastam com o tipo desenhado por nós.

Sobre o processo importa referir que montámos um protótipo à escala real da letra ‘a’ no pátio do nosso estúdio, permitindo-nos verificar questões proporcionais, desde a altura e dimensão da letra em relação ao seu volume;



Tivemos como referências importantes para este projeto: Sol LeWitt; os tipos de letra desenhados com formas ortogonais por Piet Zwart — *IOCO Rubber Flooring* e *LAGA Rubber Flooring*, logótipo e folder criados para a *Vickers House (1923)*, respetivamente; e por Theo van Doesburg — *Ontwerp voor een affiche voor de tentoonstelling 'La Section d'Or' (1920)*.

³⁷ *De Stijl* é o nome de um movimento fundado em 1917 por Theo van Doesburg e Piet Mondrian. Deste, e no mesmo ano da sua fundação, resultou a publicação de uma revista de crítica de arte homónima (publicada até 1931) que servia como plataforma de ‘propaganda’ dos ideias dos seguidores do movimento. Os artistas *De Stijl* rejeitavam os excessos decorativos da *Art Nouveau* defendendo uma linguagem estética simples e lógica, que enfatizasse a construção e a função; este objectivo era alcançado através do recurso a composições simplificadas de elementos/direções horizontais e verticais, e de cores primárias conjuntamente com preto e branco. Dos artistas ligados ao movimento, muitos foram aqueles que criaram um alfabeto, apesar de o de Van Doesburg, datado de 1919, ser o mais influente — o artista desenhou uma fonte modular não serifada, em que cada carácter é dividido num quadrado distribuído por uma grelha de 5 × 5 (Encyclopédia Britannica [em linha], s.d.).

³⁸ Estúdio de design de comunicação francês fundado em 2001 e composto atualmente por Alexandre Dimos, Ghislain Triboulet, Jérémy Perrodeau e Jean-Philippe Bretin. Desenvolve diversos tipos de trabalho na área cultural tanto em França como na Europa. A fonte *Dada Grotesk* foi desenhada em 2005, tendo como referência a fonte *Aurora*, para a exposição *Dada* no Centro Georges Pompidou (Paris, França), sendo atualmente distribuída pela *Optimo Type Foundry*.

à questão do nivelamento (função de mesa e função de banco); até às relações entre indivíduo/letra e letra/espço. As condicionantes funcionais relacionadas com relações entre proporções ajudaram a definir o nosso desenho final. Numa segunda fase surgiu a necessidade de colocar o artefacto em contexto — precisávamos de ter a noção da escala e da sua relação com o espaço do museu e de perceber a leitura sob os vários ângulos do piso intermédio. A maquete foi então remontada no Museu Coleção Berardo (Lisboa), onde pudemos verificar e afinar detalhes.

O modo como este projeto foi percebido pelos públicos e a forma como estes se relacionaram com ele no contexto do museu de arte contemporânea era um assunto que nos interessava explorar — a forma como se apropriam e interagem com a obra gráfica, o que neste caso especificamente aconteceu. Ao utilizarem-se as letras sem restrições, criou-se uma relação antípoda à habitualmente alcançada com obras de arte. Nesta intervenção a ideia sempre foi que os visitantes usufríssem do artefacto, que se sentassem, lessem, tirassem apontamentos, fizessem os seus desenhos, ...³⁹.

4.6.2.1 Do conteúdo aos públicos

A aproximação aos públicos e a dessacralização do museu como abordagens ao museu de Arte Contemporânea eram visíveis na forma como Jean-François Chougnat, diretor do museu na altura, se posicionava. A vontade de criar uma relação era um dos objetivos gerais do Museu Coleção Berardo, fazendo com que a arte contemporânea fosse menos elitista e mais próxima dos públicos, e reforçando uma perspetiva mais didática. Esta era igualmente a leitura que fazíamos da abordagem do diretor do museu: a de explicar e de aproximar, interessando as várias interpretações que o público faz da obra. Um facto que nos remete para o projeto de design que criámos para parede de entrada do museu em junho de 2007, já mencionado⁴⁰.

A nossa abordagem a *Arriscar o Real* levantou questões sobre os limites da disciplina e sobre a dimensão conceptual/formal que o artefacto gráfico pode ter no contexto de um museu de arte contemporânea. À medida que íamos construindo a nossa proposta de ocupação do espaço de entrada da exposição, poderia ter surgido algum equívoco em relação ao objeto que se apresentava ali, podendo ser interpretado como uma obra de arte. Convém referir que o artefacto iria estar localizado numa zona também utilizada anteriormente como espaço expositivo, nomeadamente na exposição inaugural do Museu na qual se apresentou ao público a sua coleção. Esta questão

³⁹ Desde a inauguração, aquando visitas de grupos escolares, os alunos sentavam-se nas peças de mobiliário tipográfico, dando oportunidade aos docentes de apresentar a exposição que estavam prestes a visitar.

⁴⁰ Capítulo 2, página 95.

foi levantada e discutida com o comissário da exposição e com o diretor do museu, mas tendo em conta o pretendido, não houve qualquer limitação.

A questão dos limites impostos aos designers, nomeadamente o que este pode ou não fazer em termos de comunicação dentro de um museu, trata-se de uma reflexão constante e alvo de diferentes posicionamentos. Um caso flagrante é o do (já célebre) debate entre Wim Crouwel e Jan van Toorn, em novembro de 1972, no *Fodor Museum*, integrante do *Stedelijk Museum* (Amsterdão). Os designers discutiram as suas visões opostas sobre tipografia e design gráfico, uma batalha entre a objetividade/razionalidade e a subjetividade/emoção. Wim Crouwel defendia que o designer não devia interferir na informação apresentada nos suportes, apenas preocupar-se com a forma de veicular a mensagem; enquanto Jan van Toorn acreditava ser necessário ao designer preocupar-se também com a informação. Esta discussão tornou-se parte da história do design gráfico e é ainda um ponto de divergência⁴¹.

Neste seguimento convém igualmente referir a paradigmática exposição⁴² *TRANSLATION* no *Palais de Tokyo* (Paris), que visitámos em 2005. Neste caso, os curadores Nicolas Bourriaud, Jérôme Sans e Marc Sanchez convidaram o estúdio de design M/M Paris — Michael Amzalag e Mathias Augustyniak — a apresentar uma solução para a exposição de algumas das obras de arte contemporânea da coleção *The Dakis Joannou*. Os designers propuseram uma solução inesperada e multiforme a nível gráfico, a partir da qual as obras de arte mundialmente reconhecidas eram passíveis de várias interpretações. Os curadores socorreram-se do pensamento de Michel Foucault acerca da modernidade — «A new form of modernity has always appeared (...) each time our relationship to the present found itself drastically changed by history» — para se questionarem a propósito do lugar do moderno na arte contemporânea: «What would be the current form of ‘modern’ in art today in the age of globalization, that gigantic movement that is calling into question all that we know?» (Bourriaud, Sans & Sanchez, 2005, p. 4). Neste caso são os próprios comissários que, em parte por causa do seu discurso, pedem aos designers para intervir, cortando com o conceito do *White Cube*.

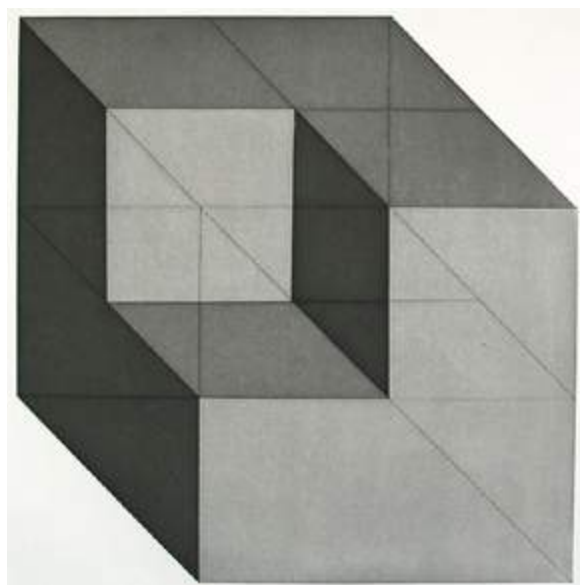
Numa perspetiva diferente, Julia Hoffman, diretora criativa do *MoMA* — *Museum of Modern Art* (Nova Iorque), explicou numa entrevista à *Gestalten TV* que tenta manter a fronteira entre design e arte, apesar de não ser tarefa fácil, porque a linha que separa «art and design is blurring, but in a museum, in my profession, we need to keep them as far a part as

⁴¹ Como vimos, esta cisão foi aliás um critério muito útil aquando da construção de um ensaio de tipologia relativa ao posicionamento face ao design que construímos de forma a enquadrar o nosso trabalho.

⁴² A exposição esteve patente de 23 de junho a 18 de setembro de 2005.

possible. Because we don't want people to confuse our design with art. It's an art museum, but design is clearly defined as service» (2003, s. p.). Aconteceu, segundo a própria, serem obrigados a retirar algumas peças de comunicação porque os visitantes as confundiam com instalações artísticas. Nesta mesma entrevista, Hoffman sublinha a necessidade de se conseguir manter uma distinção clara entre disciplinas: «In a museum the art is the star, and you just have to help making that star» (2003, s.p.).

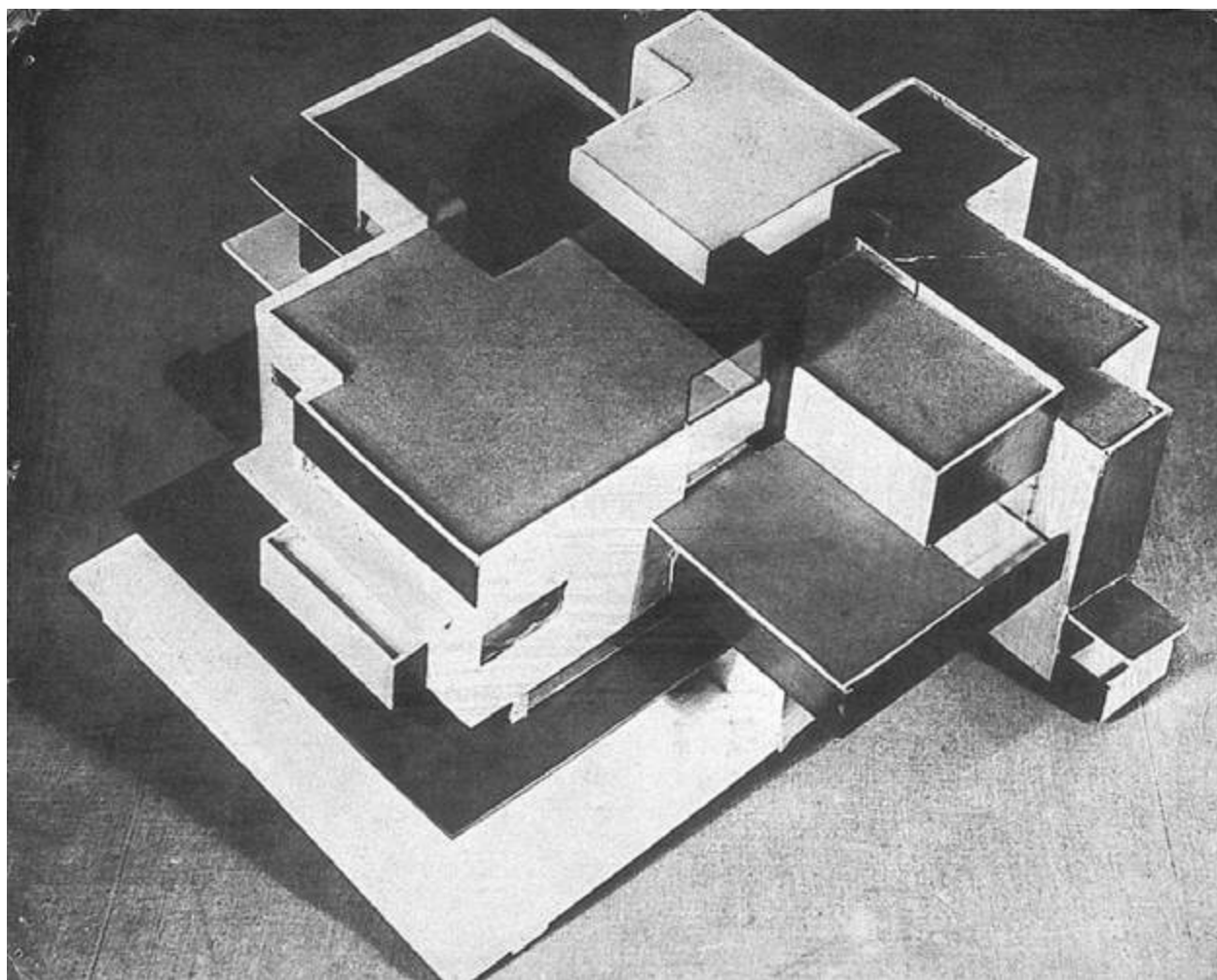
A abertura de alguns museus e centros de arte à incorporação do design e de outras práticas artísticas e à exploração de cenografias que se afastam do *White Cube*, permitem a emergência de novas possibilidades que vêm de encontro a outros discursos curatoriais, sendo sempre uma resposta na esfera do design.



Forms Derived from a Cube (Plate #02), por Sol LeWitt (1982).



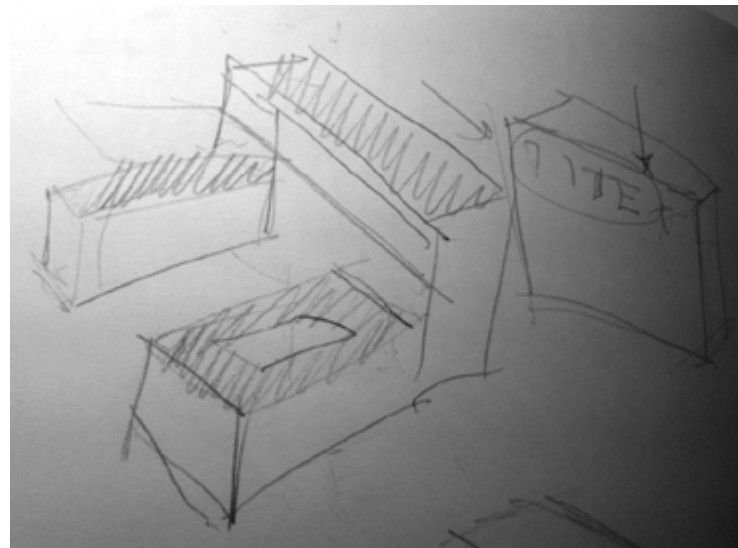
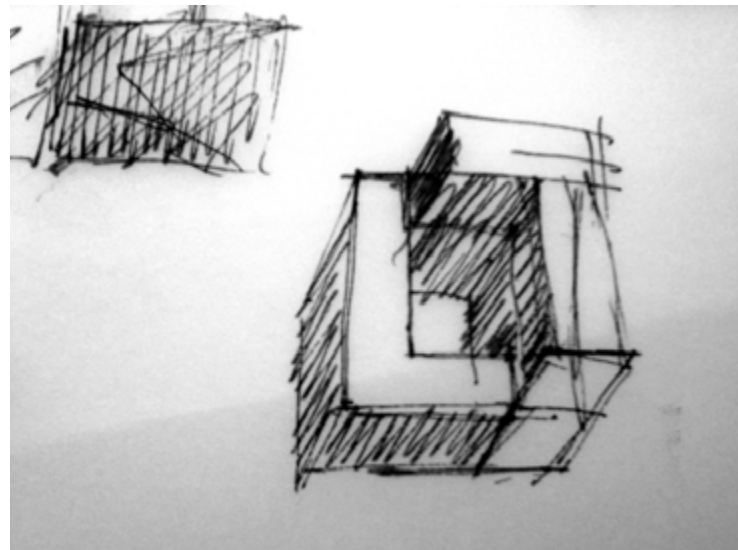
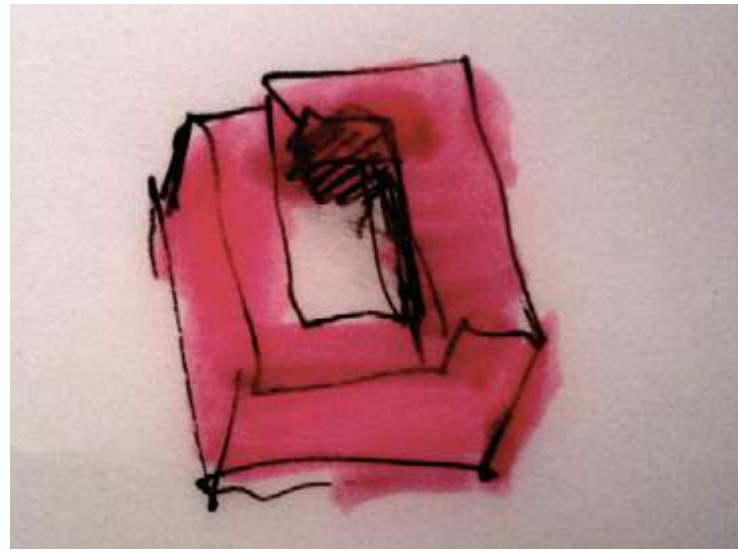
Capa concebida por Theo van Doesburg para revista Klei, edição de janeiro de 1920.



Modelo para uma casa privada, por Theo van Doesburg (1923).



Forms Derived from a Cube, por Sol LeWitt (1991).



Esquissos de mobiliário tipográfico desenvolvido para a exposição *Arriscar o Real*.

A B C D E F G H
 I J K L M N O P
 Q R S T U V W X Y Z

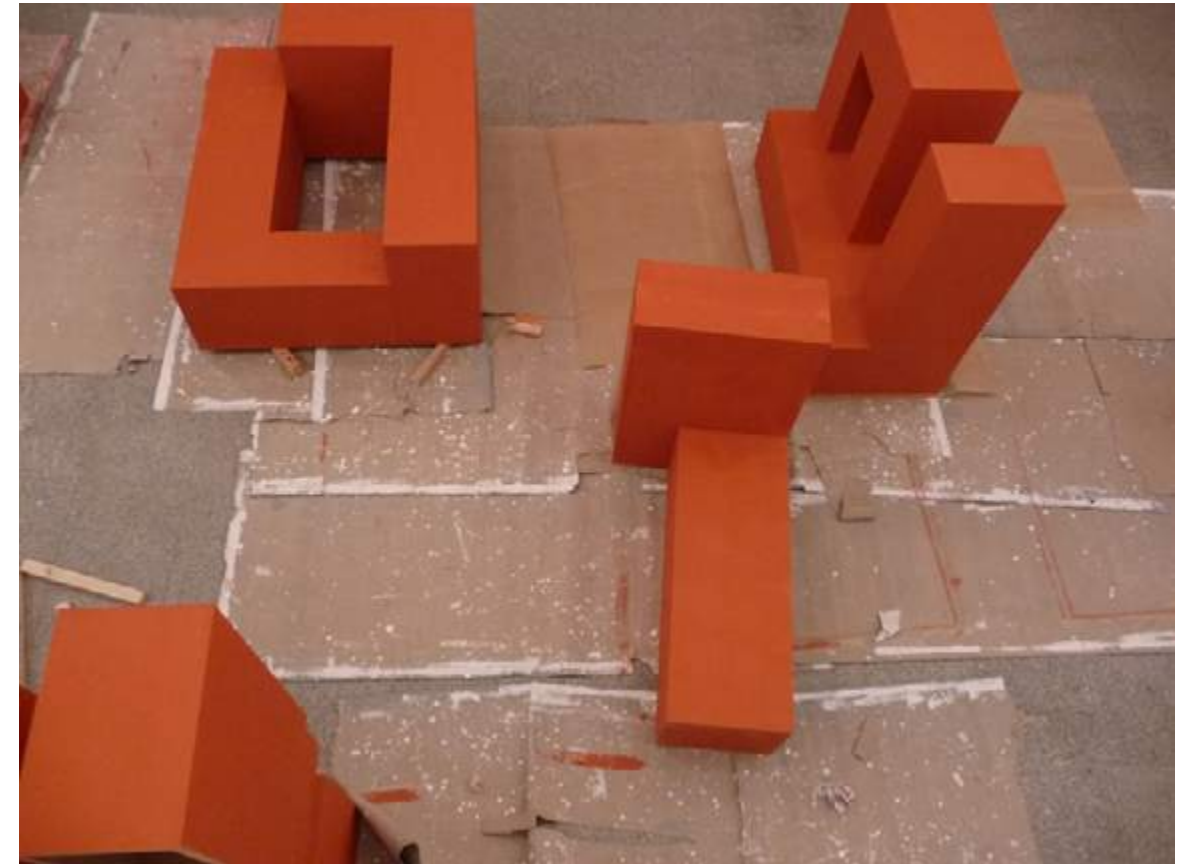
Estudos tipográficos para o projeto de identidade da exposição *Arriscar o Real*, Museu Coleção Berardo.



Fase processual de *Arriscar o Real*: primeiro modelo tridimensional criado como 'prova de conceito'.



Testes de disposição *in situ*. Pwiso -1 do Museu Coleção Berardo.



Fase de pintura do mobiliário tipográfico antes da sua disposição final.



Vista da área de entrada para a primeira secção expositiva de *Arriscar o Real*, piso -1.



Entrada para a primeira secção da exposição *Arriscar o Real*, esculturas tipográficas em contexto, piso -1.

Corredor de acesso à entrada da exposição *Arriscar o Real*. Vista em perspetiva das esculturas tipográficas, piso -1.



Identificação do espaço expositivo dedicado às obras de Dan Flavin, cedidas pela Coleção Panza, piso -1.

4.7 **Arquivo Parcial de Objectos Correntes de Meinedo e Gestaçô (2011)**

Aspetos-chave

A coleção

Obra de arte *versus* artefacto de design: os limites

Ficha técnica

Tipologia: Instalação multimédia;

Cliente: Galeria Solar;

Local: Vila do Conde;

Data: janeiro, 2011;

Suportes: Instalação multimédia;

Instalação multimédia

Materiais: *Microsoft Kinect*, *Mac Mini*, projetor e tela de projeção.

4.7.1 Enquadramento

Patente de 15 de janeiro a 27 de fevereiro de 2011 sob promoção da Solar — Galeria de Arte Cinemática (Vila do Conde), a exposição *Em Casa* integrava um conjunto de filmes, vídeos e instalações produzidos especialmente para a mostra. No total foram expostos sete projetos originais, concebidos por autores de diferentes áreas artísticas: design (R2), arquitetura (Pedro Bandeira), escrita (Valter Hugo Mãe), realização (Rui Xavier), fotografia (André Cepeda), artes plásticas (Daniel Barroca) e ilustração (Júlio Dolbeth e Rui Vitorino Santos).

O objetivo e princípio desta exposição era mostrar, através das várias expressões artísticas, como era estar ‘em casa’, numa tentativa de conhecer os ambientes de familiares dos intervenientes e de descobrir o que habitualmente não é partilhado com o exterior⁴³.

4.7.2 Abordagem gráfica

Se a casa é um lugar de diálogo e de imaginação, o atelier é um lugar de prática e materialização. A fronteira entre ambos é, no entanto, ténue, tornando-os em casa e local de trabalho, simultaneamente.

Neste contexto decidimos fazer um projeto onde retratássemos o(s) espaço(s) onde trabalhamos, subvertendo-os via conteúdo. Ou seja, olhámos para o espaço através dos seus conteúdos, daquilo que nele existe e nos serve como referência. Os objetos que integram este mundo privado deslocam-se entre casa e atelier, e vão sendo requisitados enquanto memória, recurso, *biblot...* Têm proveniências distintas e foram adquiridos de diferentes formas (herdados, oferecidos, comprados ou encontrados), pertencendo a categorias também diversas (lúdicos, funcionais, documentais, ...). Alguns pertencem originalmente a apenas um dos dois, de outros somos coproprietários. Uns são relíquias e carregam em si a *patine* do tempo, testemunhando e complementando histórias de família, enquanto outros evocam memórias, amizades e momentos e episódios íntimos. Nesta medida constituímos um arquivo referente a dois espaços que se conjugam, que são uma continuação um do outro e inseparáveis, demarcando-se apenas pelas atitudes diferenciadas que têm lugar em cada um deles, em termos criativos.

⁴³ Relativamente ao conceito da exposição: «‘Em casa’ é o espaço onde vivemos em família, onde projetamos os nossos mais inconscientes e elementares desejos, é o lugar onde vivemos à escala de um pequeno mundo. Nela vivemos as dimensões mais variadas das nossas vidas. Idealmente, em casa, é-nos permitido dormir, sonhar, experimentar, fantasiar... O espaço privado da casa é o lugar onde modelamos a nossa abertura para o exterior. Mas o que fazemos em casa é algo que, habitualmente, não costumamos partilhar pois mais não é do que o nosso próprio espaço, a nossa privacidade, o nosso Eu!» (Solar, 2011).

Em Casa permitiu-nos refletir sobre a importância dos objetos colecionados. Ao mesmo tempo que pretendíamos mostrá-los ao exterior, redescobrimo-los. Através da associação de palavras-chave a cada um dos objetos, nasceram entre eles relações conceptuais e de significado, mas também novas relações espaciais que redefiniram os espaços-casa a partir do posicionamento dos seus conteúdos, relações que foram sendo criadas de forma inadvertida ao longo dos anos.

Apesar de não haver a prática de catalogação, criámos uma base de dados para o projeto *Em Casa: o Arquivo Parcial de Objectos Correntes de Meinedo e Gestação* — um primeiro olhar parcial sobre o material que fomos recolhendo, numa tentativa de o ordenar.

Estes documentos e objetos espalhavam-se pela nossa casa e o escritório, pelo que resolvemos no título referir as duas ruas: a rua de Gestação, onde morávamos na altura; e a rua de Meinedo, a nossa primeira casa no bairro António Aroso (Porto), mas já transformada em atelier.

Para este projeto tratámos de reunir os documentos e objetos recolhidos. Vimo-nos na necessidade de descartar os livros e as fotografias dos objetos que não podíamos recolher e, por questões de prazo, ficaram de parte ainda alguns (daí este arquivo ser parcial). Os objetos foram fotografados sobre fundo branco, introduzidos numa base de dados, e foram-lhes atribuídas diversas palavras-chave para facilitar pesquisas e a estabelecer relações entre objetos — que de outra forma nunca seriam determinadas —, criando-se grupos e conjuntos.

Recorrendo às mãos — cujo movimento era lido por um sensor (*Microsoft Kinect*) — ou ao teclado aos visitantes era dada a possibilidade de pesquisar o arquivo, por objeto ou por palavra-chave, surgindo o resultado projetado na parede.

Depois de construída a base de dados, e tendo em conta as relações que se encontraram, passámos a encarar os objetos de uma forma diferente. Se por exemplo se procurar a palavra ‘Guerra’, irão aparecer não só documentos do avô de Lizá Ramalho, Jean Defosse, que esteve preso durante a 2.^a Guerra Mundial; como também imagens de brinquedos das personagens *Star Wars* que colecionei na minha infância e que atualmente servem como peças de decoração do estúdio.

Por outro lado, é significativo para este projeto lecionarmos no curso de Design e Multimédia na FCTUC, facto que nos permitiu alargar os horizontes de possibilidade e aproximar o atelier de novas abordagens de trabalho, neste caso do aluno de mestrado, Guilherme Morais.

Neste projeto o traço fundamental a destacar é a vontade de experimentar novas possibilidades, meios, linhas de abordagem, bem como uma vontade evidente de procurar fugas ao já concretizado.

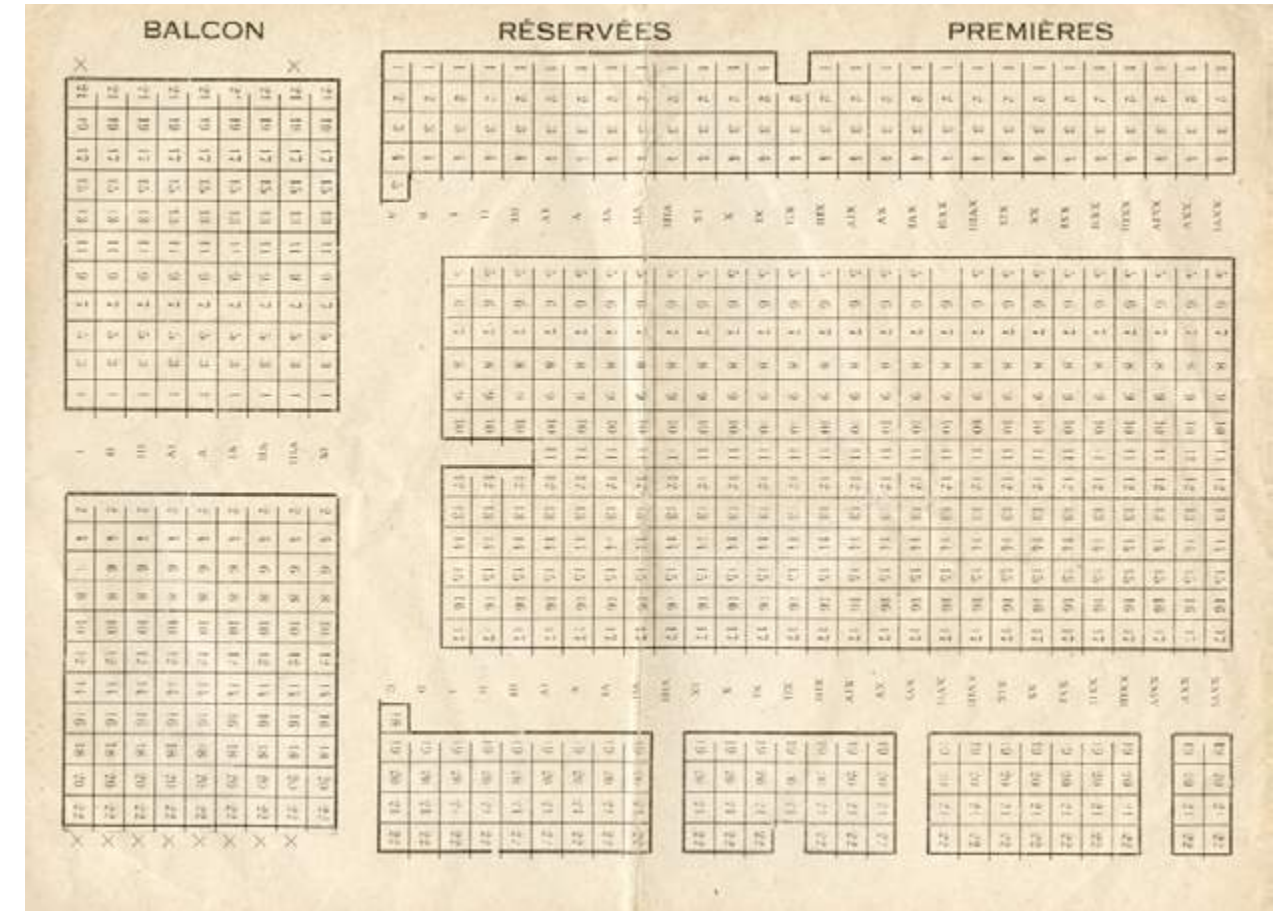
O desejo de experimentar o novo e de evitar a replicação de modelos já utilizados marcam o nosso trabalho e são o seu motor, o que implica ao mesmo tempo um olhar constante e simultâneo para o passado e para o futuro, com vista à definição do presente.



Placa recolhida em Marraquexe (Marrocos, 2009) por ocasião de uma deslocação à École Supérieure des Arts Visuels, para realização de uma conferência.



Gavetas repletas de objetos, atualmente arquivados no atelier da Rua de Gestação.



Planta da disposição dos lugares na sala do Cinema Majestic.



Escantilhões tipográficos.



Parte da coleção de selos.



Coleção de objetos médicos: rótulos e etiquetas, embalagens de medicamentos, livros de medicina e produtos afins.



Exemplar de ficha médica pertencente ao avô paterno de Lizá Ramalho.



Coleção de figuras de ação do universo cinematográfico da Guerra das Estrelas (*Star Wars*), compradas entre 1980 – 1984.



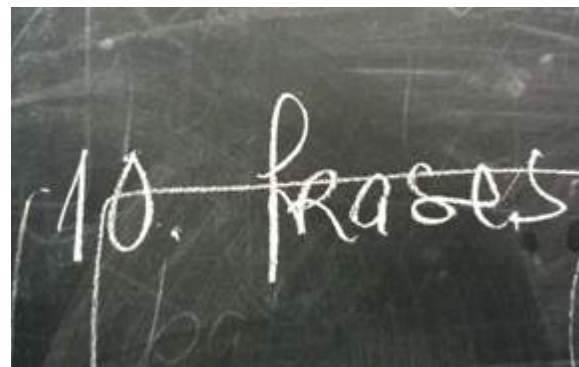
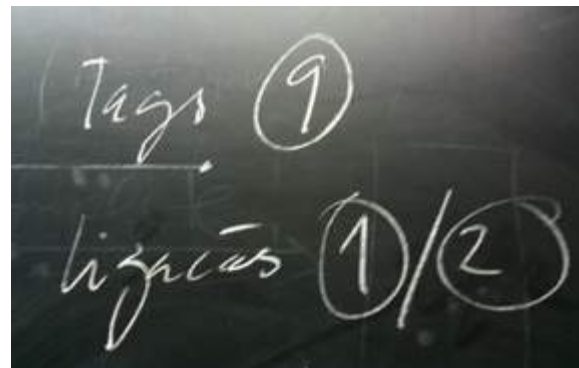
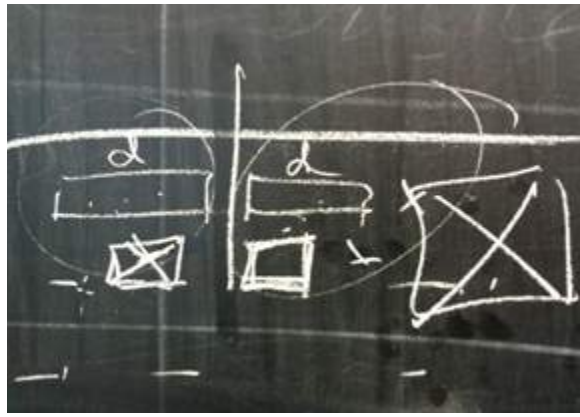
Yoda, personagem do universo cinematográfico da Guerra das Estrelas (*Star Wars*).



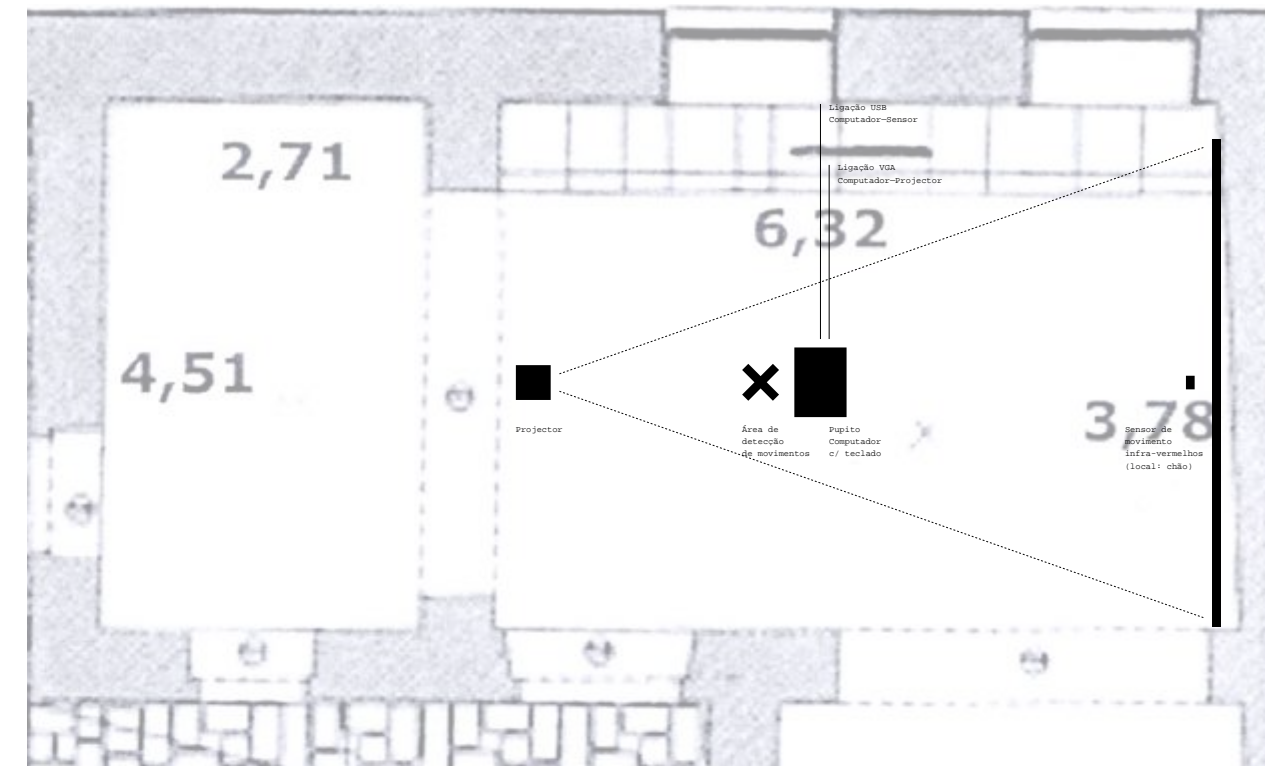
Coleção de diapositivos/slides.



Vista aérea do Bairro António Aroso (Porto), com indicação da localização das ruas de Meinedo e Gestação.



Processo da instalação Arquivo parcial de objetos correntes de Meinedo e Gestaço. Idealização de formas de catalogação.



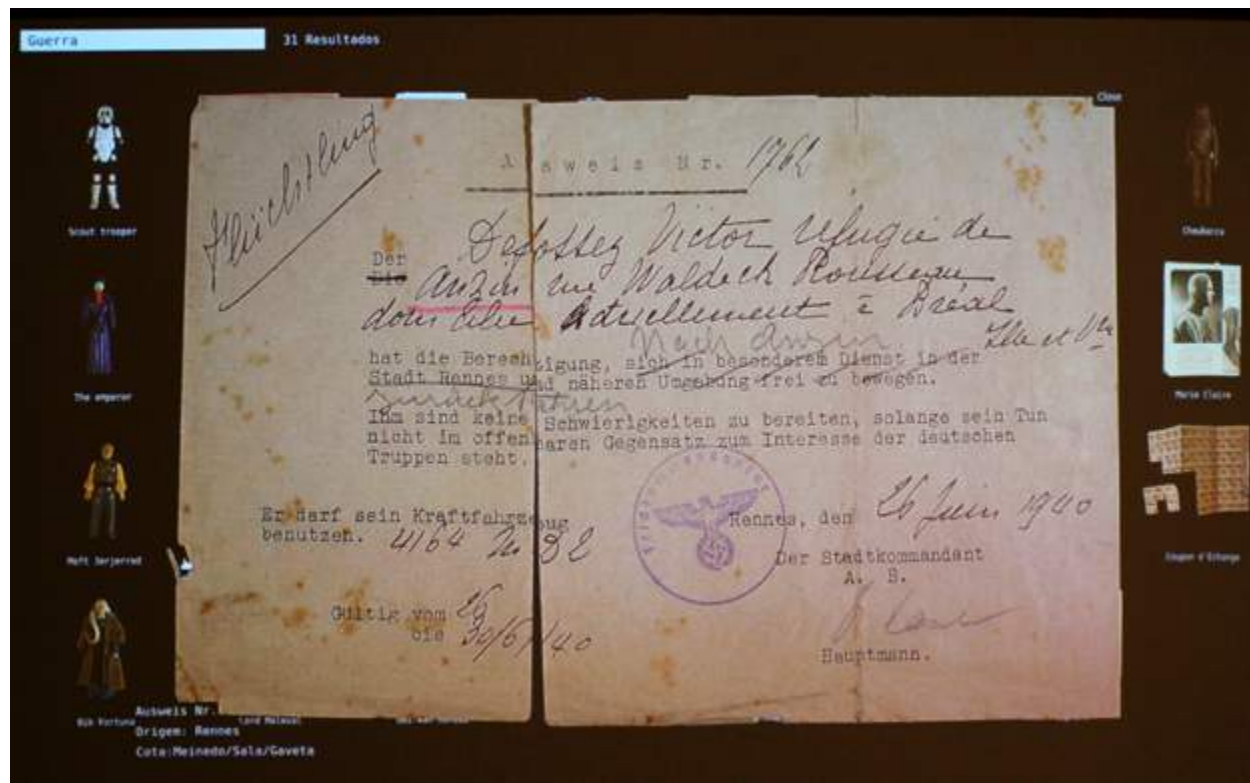
Planta do espaço previsto para a instalação Arquivo parcial de objetos correntes de Meinedo e Gestaço e respetiva localização dos elementos multimédia.



Interação com o *Microsoft Kinect* durante a instalação *Arquivo parcial de objetos correntes de Meinedo e Gestação*.



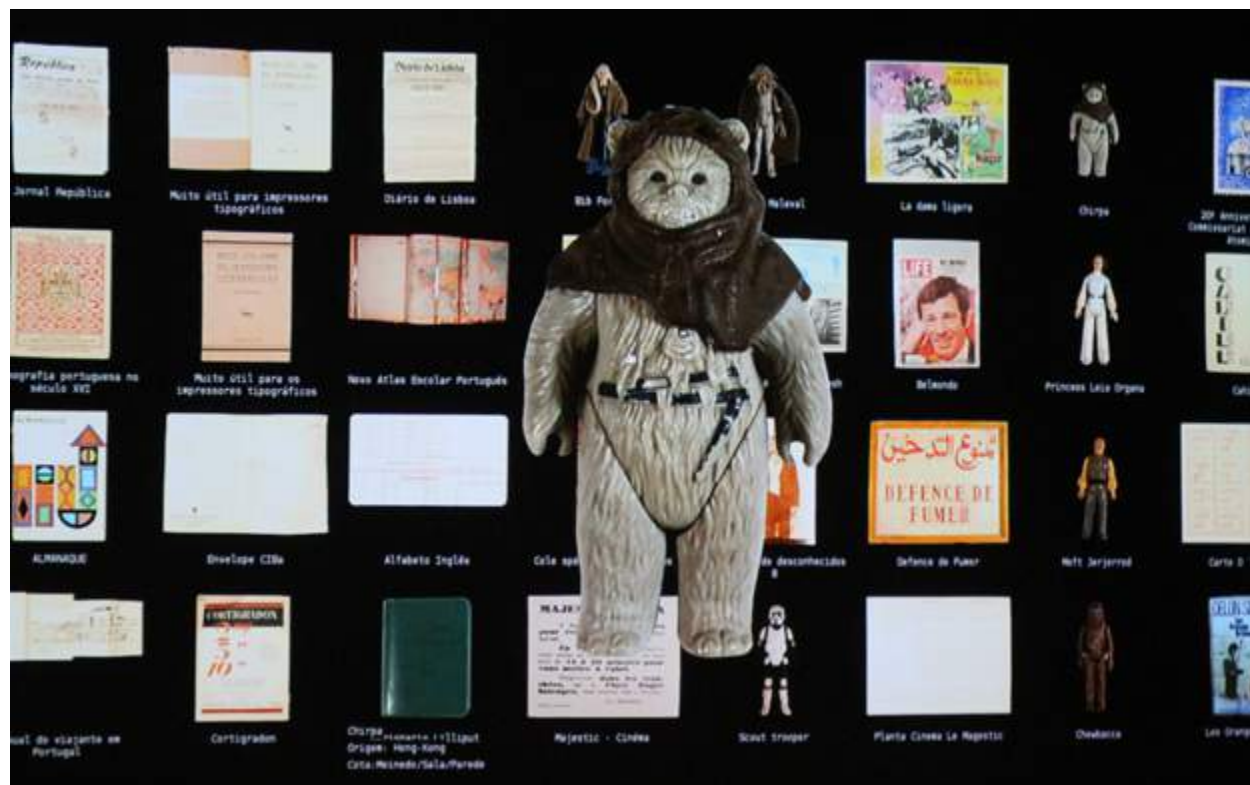
Vista do interface da aplicação da instalação Arquivo parcial de objetos correntes de Meinedo e Gestaçõ.



Autorização especial de livre trânsito pertencente ao avô materno de Lizá Ramalho, por altura da 2.ª Guerra Mundial, catalogada para a instalação Arquivo parcial de objetos correntes de Meinedo e Gestaçõ.



Vista da interface geral da instalação.



Ewok, personagem do universo cinematográfico da Guerra das Estrelas (Star Wars), catalogado para a instalação.



Pormenor do Mapa Corográfico do Distrito do Porto, catalogado para a instalação.



Interatividade da instalação *Arquivo parcial de objetos correntes de Meinedo e Gestação*.

4.8 Eduardo Souto Moura — Concursos (1979–2010) (2011)

Gold Award
ED-Awards, Kallithea,
Grécia, 2012;

Honorable Mention
III Bienal Iberoamericana
de Diseño, Madrid,
Espanha, 2012.

Premier Award
ISTD Awards, Londres,
Reino Unido, 2014.
«In the simplest way this
exhibition captures all the
energy of the architect's
vision, opening up the
architect's design processes.
The content feels humble
and accessible, inviting
engagement from the visitor.
I wish I could have seen this
exhibition to get a look inside
those stencilled drawers.»
— Catherine Dixon.

Aspetos-chave

Design gráfico e arquitetura: parcerias e limites

Espaço gráfico

Ficha Técnica

Tipologia: Design de exposição;

Cliente: Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto (FAUP);

Local: Porto

Data: setembro, 2011;

Suportes utilizados: Painéis da exposição, armários criados para exibir e guardar os modelos da exposição itinerante, e catálogo da exposição;

Tipografia: *A2 Danmark* (Henrik Kubel), *A2 Outsiders* (Henrik Kubel) e *Akkurat Mono* (Laurenz Brunner);

Catálogo

Formato: 215 × 255 mm, 144 páginas;

Capa: Capa dura revestida a tela, termoestampagem a preto mate;

Miolo: *Pop'Set Grey* 120 g/m², *Munken Lynx* 150 g/m² e *Munken Pure* 150 g/m²;

Acabamentos: Guardas em *Pop'Set Grey* 120 g/m², cabeceado e termoestampagem a preto mate na lombada;

Armários

Dimensões: 900 × 1100 × 820 mm;

Materiais: OSB e *Cardboard*;

Painéis

Formato: 1200 × 1000 mm;

Material: Cartão.

4.8.1 Enquadramento

Eduardo Souto Moura — Concursos (1979–2010) tratou-se de uma exposição que dava a conhecer 50 projetos desenvolvidos ao longo de 31 anos de trabalho do arquiteto Souto de Moura e respetivo atelier de arquitetura, nas mais diversas áreas: equipamento urbano, cultura, desporto, culto religioso, intervenções arquitetónicas urbanas e territoriais nas áreas dos transporte, bem como para habitação.

Foi-nos pedido que desenhassemos a exposição que incluiria um conjunto de projetos desconhecidos propostos a concursos. A mostra esteve patente de 9 de junho a 9 de setembro de 2011 no espaço interior e exterior da Sala de Exposições da FAUP⁴⁴, tendo sido comissariada por Francisco Barata e André Campos. Coincidentemente a exposição inaugurou poucos dias após a entrega do prémio *Pritzker*⁴⁵ ao arquiteto Eduardo Souto de Moura.

De acordo com um dos comissários da exposição, o tema «...por vezes, suscita a ideia de valorização da imagem do produto final ou da prevalência do conceito, ainda que utópico ou irrealizável, sobre a possibilidade de obra. (...) Nesta exposição, para mais sendo realizada numa Escola de Arquitetura, era enriquecedor verificar como existe um método de trabalho no qual se apoia a construção da proposta (programa, materiais, lugar, história, referências, esboços, maquetas, desenhos rigorosos, fotomontagens, fotografias, cliente...» (Barata &, 2011. p. 9).

Numa primeira fase a exposição estaria patente no Porto e só depois iniciaria a itinerância. Esta foi uma das primeiras condicionantes com que nos deparámos: a necessidade de desenhar uma exposição transportável. Confrontámo-nos ainda com outros fatores condicionantes, como é o caso do primeiro espaço onde a exposição iria decorrer, o tipo de material a expor e ainda restrições orçamentais e prazos curtos. Neste âmbito houve ainda dois grandes aspetos que sintetizaram uma primeira abordagem: a quantidade de esforço e de material produzido pelo atelier de Souto de Moura desde 1979 a 2010, e o tipo de documentação com que trabalharíamos.

4.8.2 Abordagem gráfica

Tínhamos de trabalhar duas tipologias de dados muito diferentes: uma aproximava-se mais de uma listagem de concursos, sendo portanto necessário mostrar alguns desenhos e maquetes de uma forma mais superficial; a outra — os casos de caso —, teriam de ser exibidos mais detalhada e aprofundadamente. Analisando o espaço onde iria decorrer a exposição, pensámos demarcar ambas as partes.

⁴⁴ Edifício desenhado pelo arquiteto Álvaro Siza Vieira em 1988.

⁴⁵ Galardão internacional que consagra anualmente um arquiteto, premiando o seu talento, visão e empenho.

Para dar a conhecer a quantidade de concursos quisemos evocar diretamente os painéis utilizados pelos arquitetos e com esse objetivo desenhamos vários, num total de 50 (um por projeto), em que mostrávamos uma seleção de imagens chave e dados importantes referentes a cada um dos projetos a concurso.

Queríamos que a exposição tivesse alguma materialidade apesar de os materiais escolhidos serem economicamente acessíveis, leves e transportáveis. Para os painéis escolhemos a um cartão com bastante espessura e que revelava uma estrutura de suporte nas laterais que, para além de ser formalmente interessante, conferiria uma maior sustentabilidade ao painel até ao final da itinerância, sendo possível imprimir sobre fundo branco ou sobre castanho *kraft*.

Num projeto deste tipo, a abordagem gráfica seria influenciada pelos materiais que integravam a exposição. Dispúnhamos de uma vasta diversidade de documentos, mesmo que pertencentes a uma mesma tipologia, não só porque os documentos abarcavam um largo período temporal, mas também porque se assistiu a uma grande evolução tecnológica que se fazia sentir mais profundamente relativamente às imagens 3D. Mesmo as imagens fotográficas tinham abordagens diferentes, sendo os fundos, ângulos, vistas e enquadramentos díspares.⁴⁶

Uma vez que os documentos eram muito diferentes na sua forma e origem, a melhor forma de colmatar esta diversidade era imprimir apenas a preto e branco. O próprio facto de os projetos ficarem expostos numa parede, reforçou a ideia de impressão monocromática. A mancha criada teria de ser coerente o suficiente para uniformizar as variações cromáticas e gráficas desta documentação tão diversa. Esta uniformização permitiu conferir unidade aos cadernos e uma leitura sem distrações.

Cada painel funcionava como uma ficha/quadro e continha uma síntese dos documentos chave do projeto em causa, o título e uma breve descrição dos elementos.

Procedemos ao levantamento do espaço e analisámos com o cliente as diferentes possibilidades para a distribuição dos conteúdos. Ponderámos as possibilidades mais viáveis face às restrições que nos foram impostas e deparamo-nos com duas abordagens distintas: ou optávamos por estruturas autoportantes ou pela suspensão de parte dos materiais, sendo a última mais exequível já que o próprio corredor possuía um sistema de elevação onde seria possível pendurar materiais. Optámos então por utilizar as fixações existentes, contudo não centrámos um painel por fixação,

⁴⁶ Não foi possível fazer o levantamento fotográfico de raiz dos documentos, não só por questões orçamentais, mas também porque muitas das maquetas já não estavam disponíveis ou em condições para serem fotografadas.

como sucedia usualmente nas exposições anteriores mas três. O nosso objetivo era preencher a parede, numa tentativa de nos apropriarmos do espaço de forma singular, reforçando a ideia densidade e permitindo uma leitura geral. Elaborámos uma grelha de colunas, com a qual dividimos a parede, e listámos cronologicamente (de cima para baixo e da esquerda para a direita) todos os 50 concursos em que o arquiteto Souto de Moura participou, numa visão global.

Enquanto na zona exterior encontrava-se a densidade dos conjunto dos painéis, no interior da sala semicircular pretendíamos criar uma atmosfera mais íntima. Procurámos produzir um ambiente mais límpido mas simultaneamente absorvente, despertando outro tipo de emoções. Enquanto que na parte inicial da exposição os visitantes tinham acesso a um listado tipo ficha — numa abordagem mais sistemática —, no interior pretendíamos criar uma relação mais intensa e profunda ainda que com algum ‘silêncio’, sem grandes alaridos ou hierarquias muito marcadas.

Na altura, os nossos interlocutores regulares — os arquitetos André Campos e Pedro Oliveira — referiram-nos vários aspetos da prática de Souto de Moura, entre eles que o arquiteto mantinha uma coleção de cadernos de esboços. Já que o conceito de partilha estava subjacente à exposição, no nosso entender faria sentido que estes conteúdos a integrasse. Decidimos então criar um papel de parede que mostrasse todos estes registos massiva mas não sequencialmente, explanados pelas paredes — um efeito avassalador, dada a altura do pé direito da sala com seis metros. Queríamos que ao entrar na sala o público sentisse que estava a penetrar no imaginário do arquiteto Eduardo Souto de Moura através dos seus esboços, traços e registos. Os documentos apresentados incluem notas, frases soltas, apontamentos e outro tipo de informação.

Encontrámos algumas limitações de ordem financeira nesta etapa que condicionaram a nossa ideia. Se os nossos objetivos fossem meramente comerciais e de sustentabilidade do atelier, a ideia não teria avançado, apesar de exequível em termos de produção: tratava-se de uma técnica relativamente barata que implicava a impressão a preto em rolos de papel IOR. No entanto, havia uma limitação ao nível do registo fotográfico: tinham de ser tiradas mais de 1100 fotografias e não havia verba para alocar a este trabalho em particular, pelo que teve de ser a R2 a realizar essa parte do trabalho por sua conta. Apenas nove imagens de reprodução de páginas, por terem de ser impressas em *offset* a 300 dpi, foram fotografadas por um fotógrafo profissional, Filipe Braga. Já as fotografias para o papel de parede, tendo em conta a qualidade da impressora — 150 dpi —, foram tiradas pela nossa equipa.⁴⁷

⁴⁷ Os cadernos não podiam sair do escritório de Souto de Moura, pelo que fomos obrigados a fazer lá as sessões fotográficas.

Também nesta sala houve lugar a um levantamento e planificação para a colocação das imagens. Levámos muitos critérios em consideração: como a uniformidade ao contraste das imagens, com o objetivo de conseguir alcançar uma determinada textura, para que ao longe, tendo em conta a linha e a escala, as fotografias tivessem presença. Esta força e o contraste do preto sobre o branco pretendia também evocar o traço do lápis de grafite utilizado pelo arquiteto, num registo muito gráfico.

O projeto foi pensado desde o início para funcionar em termos de itinerância. Por esse motivo optámos por utilizar expositores modulares, quer para o núcleo geral quer para o específico, sendo que o papel de parede adequar-se-ia facilmente a vários outros espaços. Sugerimos ao fornecedor que o papel fosse colado utilizando cola em spray reposicionável, a mesma técnica que utilizámos na nossa exposição a solo na 24.º Bienal Internacional de Design Gráfico de Brno⁴⁸ (2010). Os rolos de papel a aplicar na parede eram de fácil produção pelo que poderiam ser produzidos diretamente nos locais onde fosse decorrer a exposição e enviados com o resto do material, não havendo tampouco problemas ao nível do seu transporte e/ou montagem. Esta solução levou também em linha de conta os custos de impressão extremamente baixos, mantendo-se o impacto visual.

Como a sala tinha uma pequena cabine pensamos na possibilidade de se apresentar um diaporama ou um vídeo do arquiteto a explicar sobre os concursos. Tratava-se de um espaço resguardado, no qual um único visitante podia ficar sentado e inteirar-se, de forma mais íntima, sobre a obra, reforçando a ideia de proximidade do discurso. Esta parte da ideia não foi concretizada devido a limitações orçamentais.

No centro da sala colocámos armários e dentro de cada um encontram-se os projetos analisados em profundidade. Estes móveis tinham a particularidade de resolver o problema de transporte da exposição dado que foram pensados enquanto estruturas móveis, transmitindo simultaneamente a ideia de descoberta do imaginário do arquiteto. Os visitantes tinham a hipótese de abrir as gavetas para aceder à informação. No topo dos armários encontrava-se uma maquete de um projeto, produzida especificamente para a exposição. Para efeitos de transporte, as maquetes eram acondicionadas na gaveta inferior do móvel.

Souto de Moura mostrou-se entusiasmado com a proposta, acabando por ser o próprio a desenhar as peças de mobiliário em detalhe, sendo também a *Souto de Moura – Arquitetos* a empresa responsável pela produção

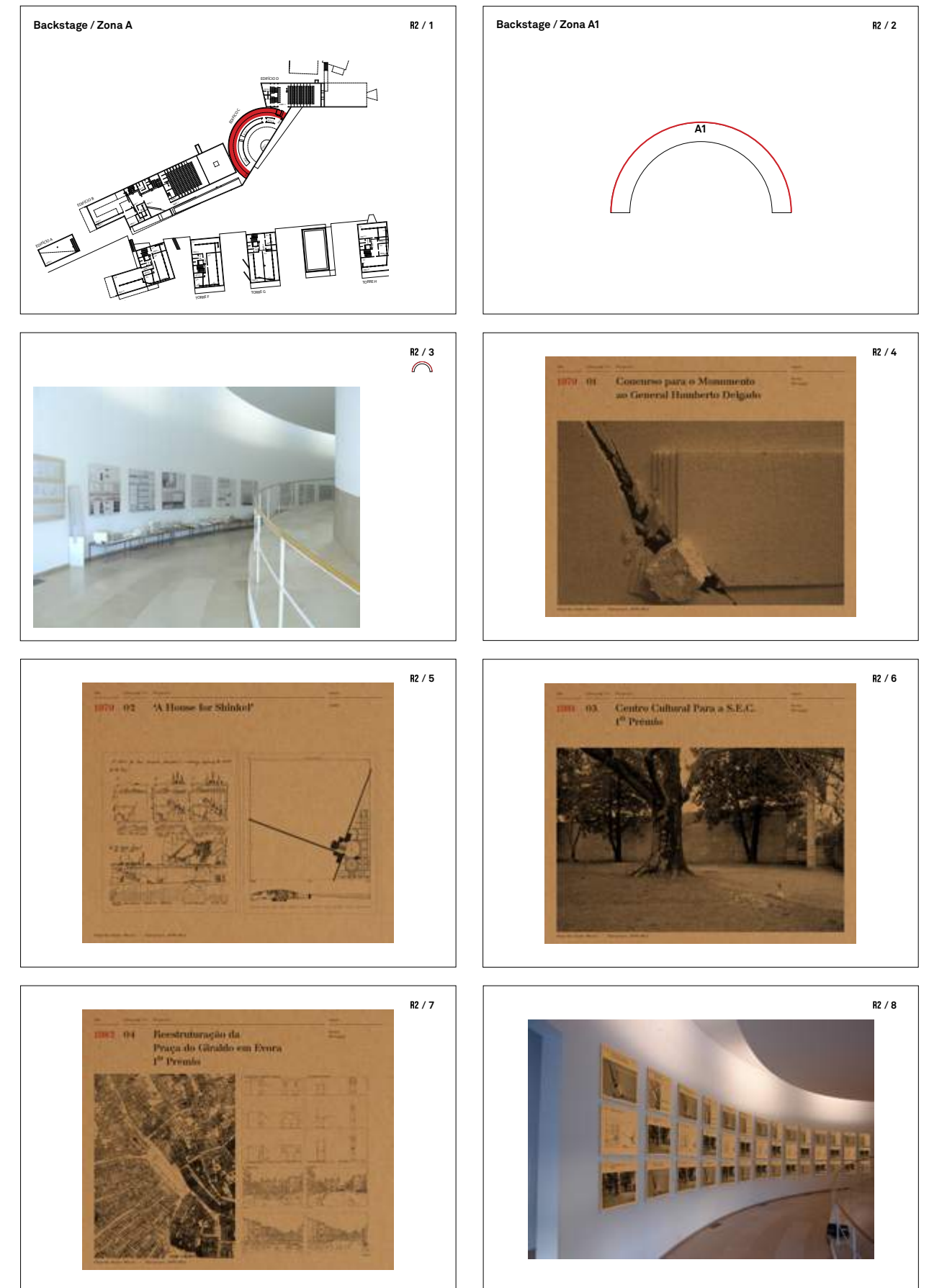
⁴⁸ A exposição esteve patente na Moravian Gallery, de 23 de junho a 24 de outubro de 2010.

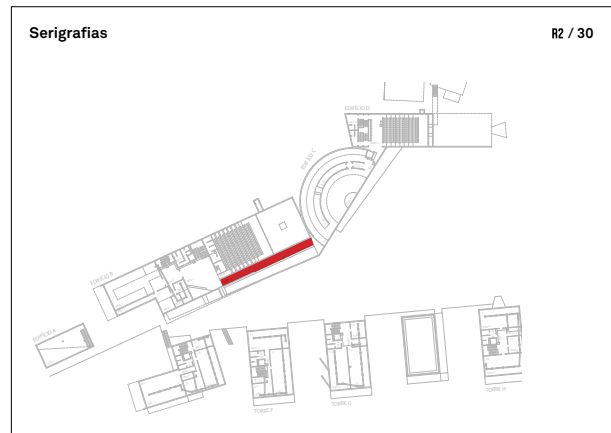
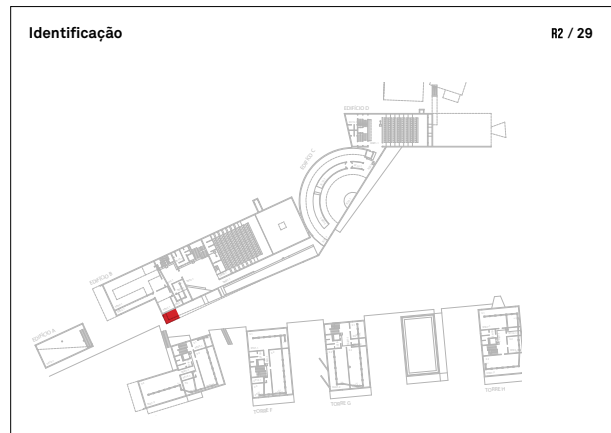
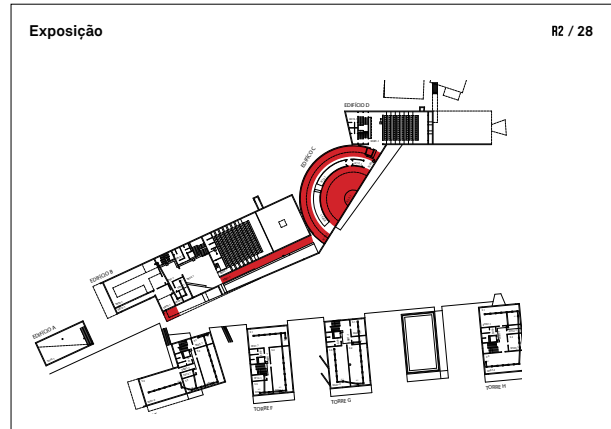
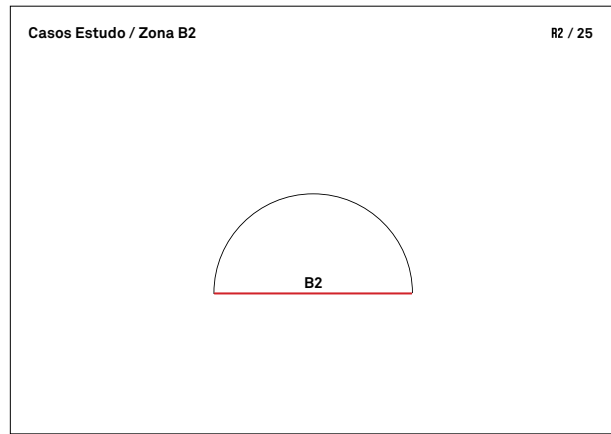
dos armários, definindo o material para a sua construção — OSB (*Oriented Strand Board*).

Em termos tipográficos recorreremos a um tipo de letra *stencil*, remetendo para a ideia de caixas de transporte, utilizando a fonte *Danmarck* desenvolvida pelos A2 Type. Esta escolha para os títulos, utilizada quer nos painéis à entrada da exposição quer nos cartazes e na capa do livro/catálogo, cumpriu também a sua função *stencil* nos expositores dos casos de estudo. Para os textos corridos utilizamos a *Outsiders*, também dos A2 Type, e *Akkurat Mono* desenhada por Laurenz Brunner.

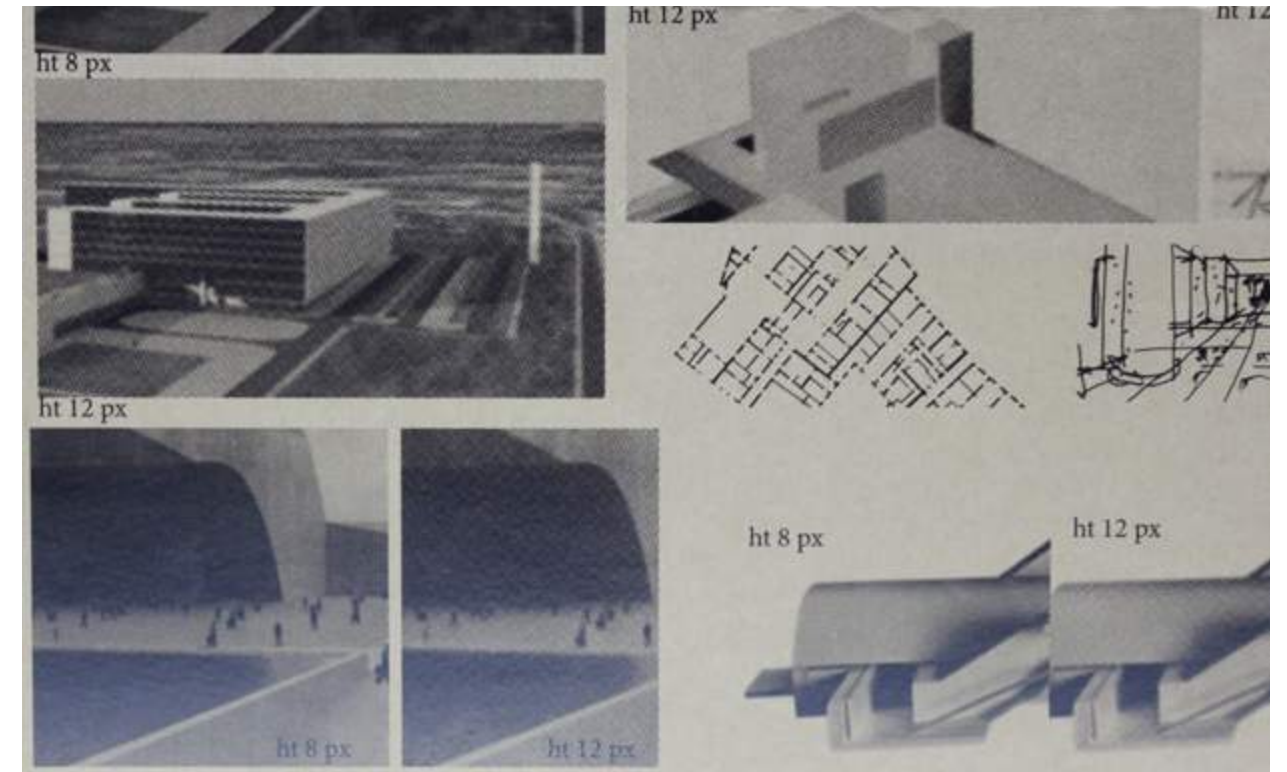
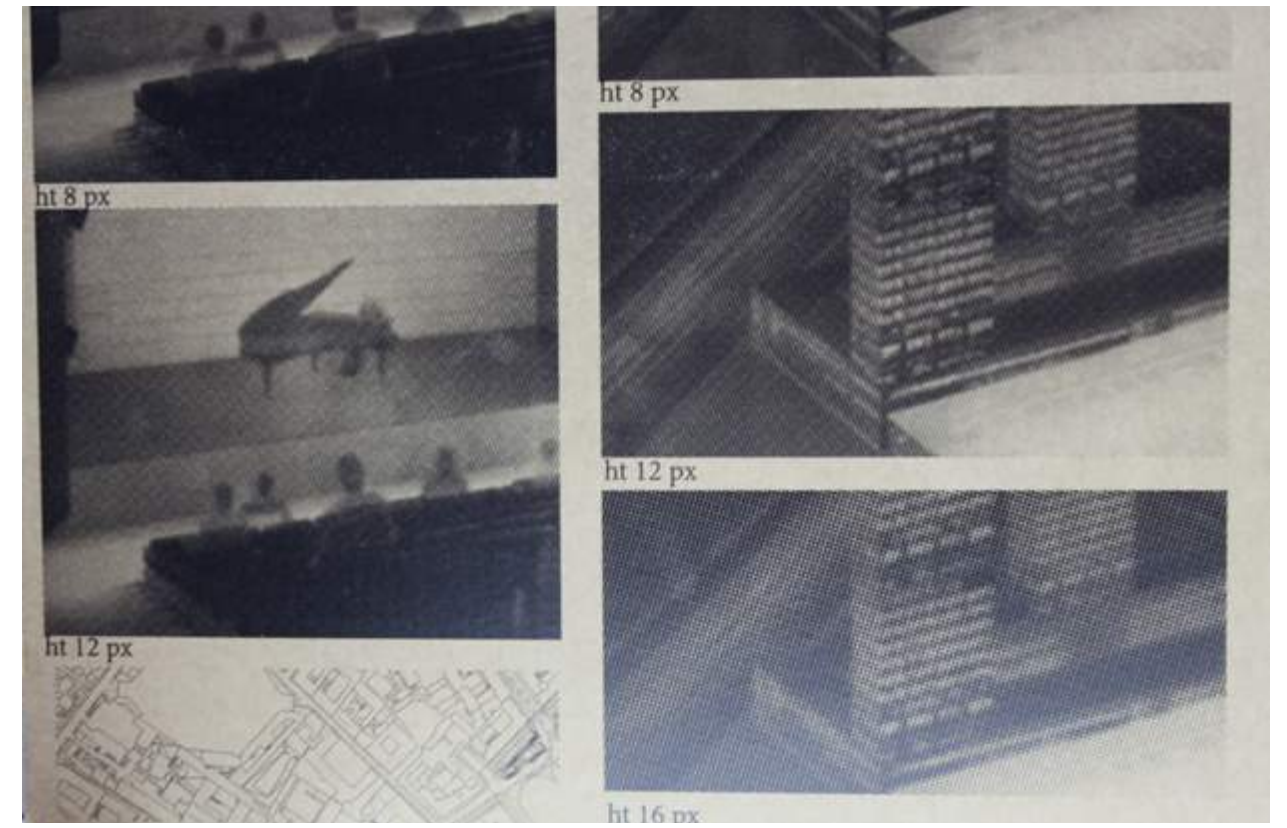
Este projeto permitiu-nos refletir acerca dos formatos e dos conceitos de volatilidade/perenidade e mobilidade/replicabilidade. Se os objetos de design são normalmente marcados pela sua replicabilidade, reprodução e volatilidade, aqui deparámo-nos com a necessidade de lhes de explorar as possibilidades de adaptação a espaços completamente distintos devido à itinerância. Usámos um sistema modular para os painéis exteriores que poderiam ser ajustados aos diferentes espaços, jogando com as proximidade para manter a sequência. Ao nível da produção das restantes exposições as partes poderiam ser replicadas no local e outros componentes poderiam ser transportados.

Relativamente à recepção por parte do público, destacamos os comentários que se focavam na apropriação deste espaço que, sendo este um local onde nunca tinha sido realizada uma ocupação gráfica, esta transformou de forma completa a noção da sala, sem recurso a paredes falsas ou volumes, usando apenas poucos recursos e fazendo uso de papel de parede de impressão barata.

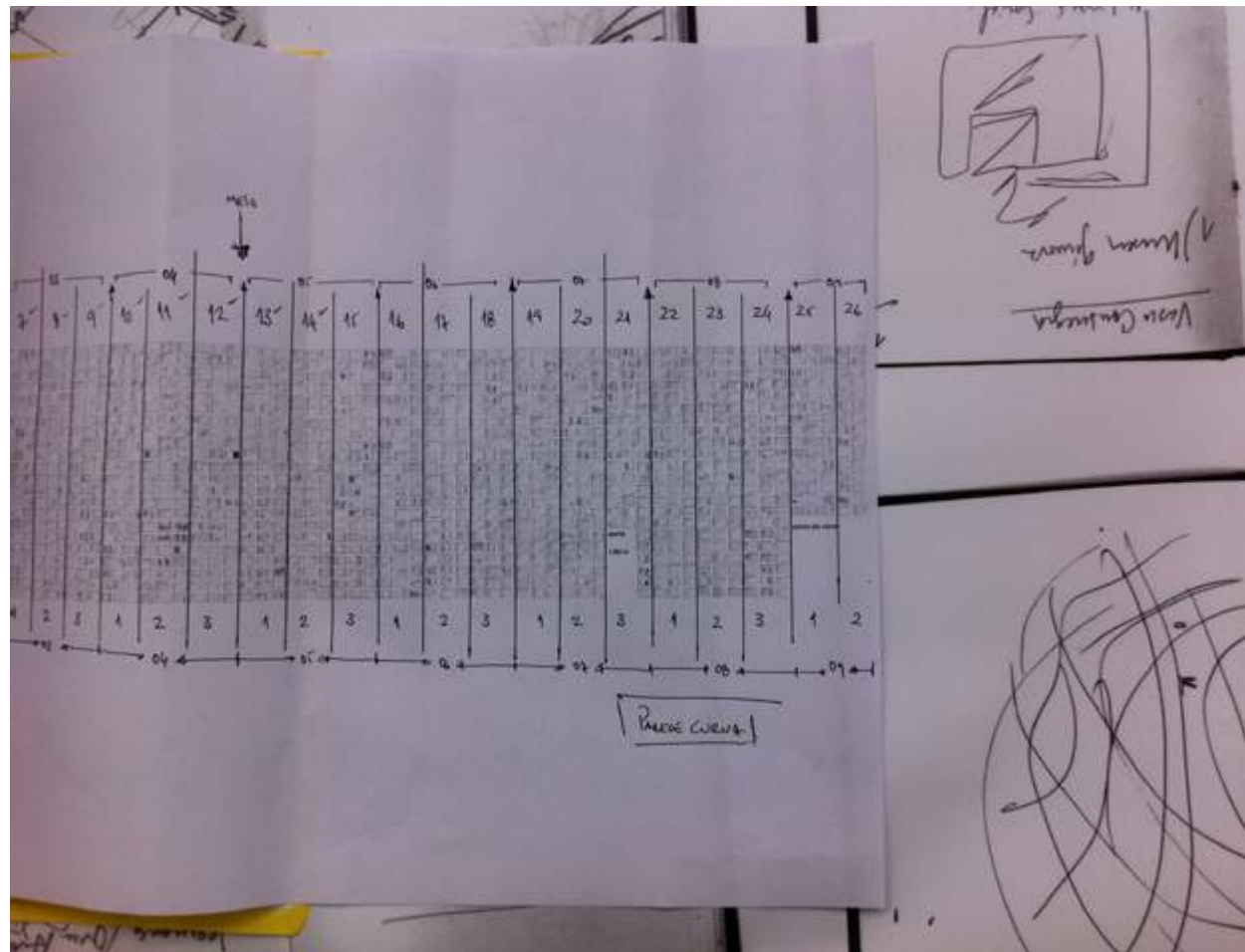




Diapositivos da apresentação sobre o levantamento do espaço, plantas e o armário concebido.



Estudos de tamanho e orientação do grão da trama a aplicar sobre as imagens para a exposição.



'Papel de parede' dividido em planos de impressão.



Pormenor de um dos planos de impressão que compõem o papel de parede.



Processo de aplicação de identificação stencil sobre OSB. Uma das gavetas dos armários desenhados para a exposição.



Corredor exterior que circunda a sala de exposições da FAUP. Vista dos painéis criados para a exposição.



Vista do corredor circular a partir do interior da sala de exposições da FAUP e dos painéis de projeto.



Pormenor do papel de parede composto por fotografias dos cadernos de esboços de Souto de Moura. Interior da salas de exposições da FAUP.



Papel de parede que preenche totalidade da parede circular da sala de exposições da FAUP.



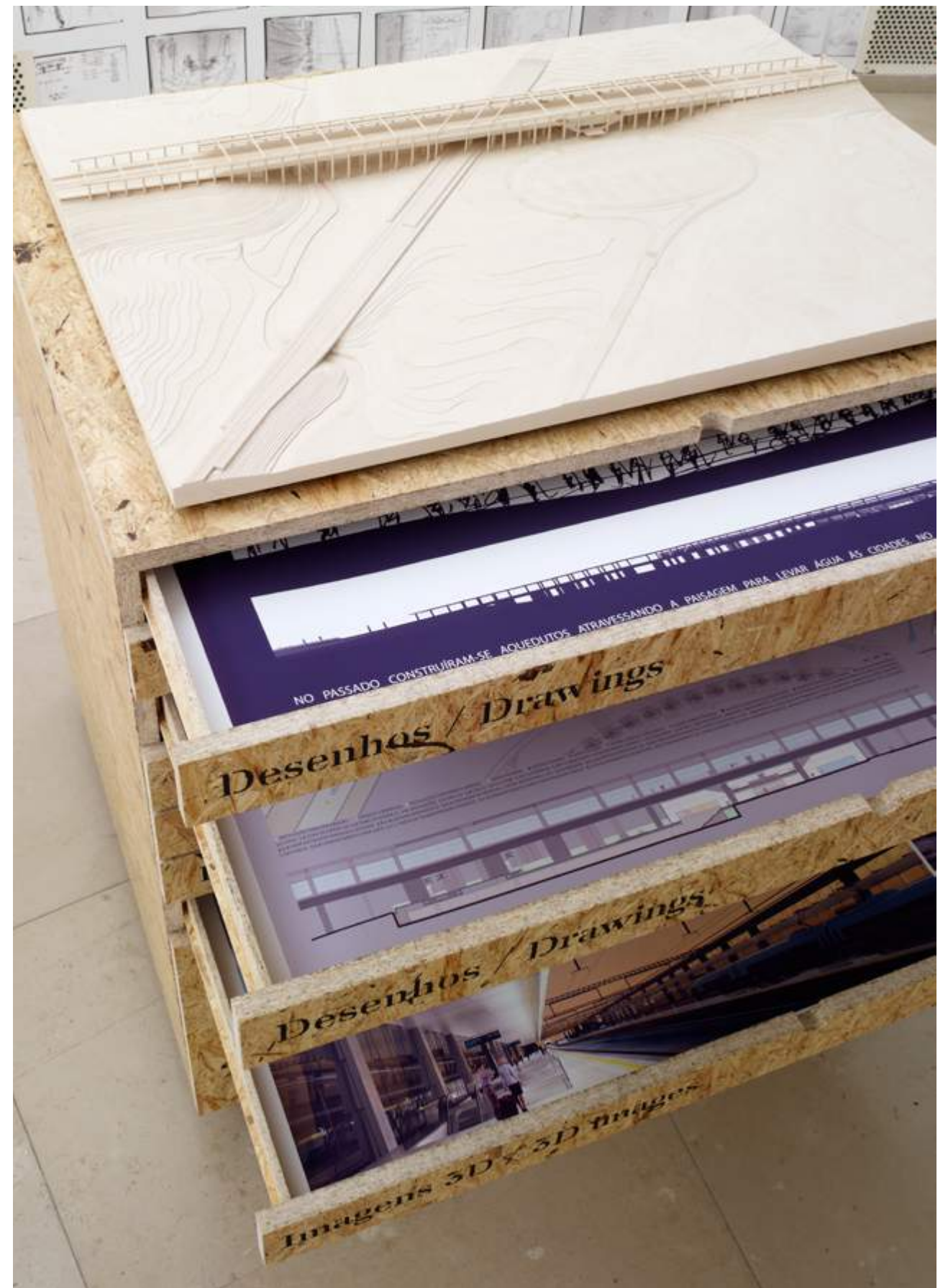
Interior da sala de exposições da FAUP. Em primeiro plano, um dos armários com maquete referente a um estudo de caso; ao fundo, vista do papel de parede.



Armários dos casos de estudo e papel de parede, ao fundo. Interior da sala de exposições da FAUP.



Um dos armários construídos para acomodar os casos de estudo.



Vista de pormenor do tipo de conteúdo das gavetas dos armários.

4.9 Casa do Conto (2011)

Premier Award
International Typography
Awards (ISTD Awards),
Londres, Reino Unido, 2011;

Gold Award
ED-Awards, Atenas,
Grécia, 2011;

Merit Award
SEGD, San Diego, EUA, 2011;
«The designers of this project
reinterpreted the presence and
cultural spirit of this historic
building with great sensitivity,
understanding, and creativity.
Rather than trying to restore or
recreate the original artwork
in the space, they instead
found an unexpected way to
project the same content/
subject matter through the use
of typography, in turn creating
an eerie/haunting installation
that undoubtedly 'sticks with'
the viewer after they leave the
space.»
«Excellent integration of
graphics and architecture.
Graphics are located in areas
that the viewer is surprised to
discover—ceilings, side walls,
and floor—which provides
even more impact.»

Red Dot
Red Dot Design Awards,
Essen, Alemanha, 2011;

In book Award
D&AD Awards, Londres,
Reino Unido, 2012.

Aspetos chave

Obra de arte *versus* artefacto de design: os limites
Relação entre bidimensionalidade e tridimensionalidade
Espaço gráfico

Ficha Técnica

Tipologia: Intervenção tipográfica em tetos;
Cliente: Casa do Conto/Pedra Líquida;
Local: Porto;
Data: novembro, 2011;
Tipos de letra: *Ordinaire* (David Poulard), *Jannon* (Frederick Storm),
Dada Grotesk (deValence), *Neutraface Slab* (Kai Bernau e Susana Carvalho
com a supervisão de Christian Schwartz e Ken Barber) e *Futura* (Paul Renner).

4.9.1 Enquadramento

Situada em pleno centro do Porto, na Rua da Boavista, a Casa do Conto é uma *Arts & Residence* que ocupa uma antiga casa burguesa construída no século XIX.

Em 2009 fomos contactados pelo atelier de arquitetura e engenharia Pedra Líquida com vista à realização de uma instalação efémera para a inauguração da Casa do Conto, projeto a cargo de duas sócias — a engenheira Alexandra Grande e a arquiteta Joana Couceiro, esta última simultaneamente proprietária da Pedra Líquida e responsável pela construção da obra. A aproximadamente 15 dias da inauguração um incêndio destruiu quase a totalidade do edifício, poupando apenas as paredes exteriores. Apesar do fatídico desfecho, as sócias do projeto mantinham o desejo de reconstruir o espaço.

Em 2011 iniciou-se o processo de reconstrução, sendo que o novo projeto de arquitetura previa a recuperação do espaço. Tendo em conta a velocidade a que o edifício ardeu (devido à grande quantidade de madeira presente) foram construídas lajes em betão. Fomos então novamente contactados para intervir no edifício, desta feita de forma mais permanente. Foi-nos solicitado que reinterpretássemos os motivos decorativos dos tetos trabalhados, de forma a serem produzidos em betão.

4.9.2 Abordagem gráfica

Já tínhamos procedido a um levantamento inicial para a primeira instalação, tendo no nosso arquivo fotografias dos tetos em estuque existentes antes do incêndio. Por ocasião da primeira intervenção analisámos também as diferentes divisões, sendo que a cada uma delas estava associado um motivo, mais ou menos trabalhado: desde cupidos, a flores, passando por alusões à música (violino, trompa e harpa) e à cartografia (globo, mapas e compasso).

Apesar de o cliente nos ter fornecido uma direção concreta, que consistia na reinterpretação dos desenhos anteriores, optámos por desenvolver uma proposta que evocasse o passado deste edifício em vez de reproduzir as mesmas figuras num outro material — a memória do espaço não era apenas marcada pelas figuras dos tetos mas por todo o projeto que se tinha perdido, pelas emoções, pelos amigos que tinham acompanhado o nascimento do projeto e depois a sua destruição pelas chamas.

Neste sentido, propusemos que fossem produzidos textos por diferentes autores, críticos e arquitetos que tivessem conhecido o edifício e o projeto, aproveitando o facto de a casa de hóspedes se chamar ‘Casa do Conto’. Era um recomeçar que se distanciava do original mas que trazia uma importante componente emocional, ligada à produção de novos conteúdos textuais, reflexões diversas sobre este espaço, interpretações que enriqueciam os diferentes tetos da Casa do Conto. Os seis textos resultantes foram encomendados a autores que, de alguma forma, tinham alguma ligação com o local.

Propusemos que fosse escrito um texto para cada quarto. Ao nível do conceito cada teto funcionava como a página de um livro, um conto de uma página. Georges Perec surge como uma referência neste projeto pela forma como explora a própria página de texto e reflete sobre os vários espaços (*Espèces d’espaces*, 1974). Uma abordagem tipográfica através da qual se evocassem memórias fazia especial sentido, já que todo o projeto estava marcado por uma profunda carga emocional.

Conscientes que a proposta poderia não ser aceite, para a maquete apresentámos um texto simulado. Houve um entusiasmo muito grande relativamente a este projeto por parte dos comanditários. A lista final de autores foi responsabilidade da Casa do Conto e era constituída pelos arquitetos Filipa Leal, Álvaro Domingues, Jorge Figueira, André Tavares, Pedro Bandeira e Nuno Grande. Sendo que o teor de cada texto diferia, estes foram tipograficamente tratados de forma também distinta. Tivemos por base não apenas o texto mas também o próprio quarto, atendendo a diversos aspetos como a inclinação dos tetos e a localização da casa de banho (existiam aberturas entre o teto destas e o do quarto⁴⁹). Cada um dos tetos funcionou como uma ‘folha em branco’ sobre a qual compusemos os textos de cada autor, inspirados pelas produções literárias de cada um.

A cada texto foi atribuído um tipo de letra diferente, dependendo do tom e conteúdo veiculado. Recorremos a vários tipos de letra (não serifadas, serifadas, mecánicas e geométricas): a *Ordinaire*, de David Poulard; *Jannon*, de Frederick Storm; *Dada*, dos deValence; *Neutraface Slab*, desenhada por Susana Carvalho e Kai Bernau; e a *Futura*, de Paul Renner.

Em termos de composição dos textos, no que diz respeito ao texto de Nuno Grande, dado que este autor se apropriou de uma frase de Le Corbusier «Une Maison est une machine-à-habiter», desconstruindo-a e escrevendo «Une Maison est une maison machine-à-démecaniser», partimos desta mesma ideia e desconstruímos cada palavra criando um crescendo que culmina na emergência da palavra em si, optando pela *Futura Bold*, desenhada nos anos 1920. No texto de Filipa Leal utilizámos um caligrama que reforça o significado da palavra tendo selecionado os tipos de letra *Jannon* (regular e versalete) e *Futura*. No texto de Pedro Bandeira criámos uma composição em espinha conjugando os tipos de letra *Jannon*, *Dada Grotesk* e *La Metro*, compostas de forma a trabalhar o contraste entre as conotações estabelecidas pelo uso de tipos humanistas e grotescos. Para o texto de Jorge Figueira escolhemos a *La Metro* e a *Dada Grotesk*; e para o texto de Álvaro Domingos optámos por escolher a *Neutraface Slab*, criando uma malha compacta de texto que ocupa todo o teto deixando apenas uma

⁴⁹ Os quartos são construídos enquanto blocos dentro do espaço e os seus tetos têm uma abertura que funciona como um ponto observação.

ligeira margem em torno. Finalmente, no que diz respeito ao texto de André Tavares, escolhemos de novo a *La Metro*, estabelecendo diferenciações e variando a escala do tipo de letra que se encontra organizada em blocos de texto. Importa ainda assinalar que todos os textos apresentam as iniciais do seu autor e o número do quarto compostas no teto fora da área tipográfica, estabelecendo-se um paralelismo entre o teto e a página.

Todos os quartos apresentam um texto completo, o que não acontece nas duas zonas comuns, onde também interviemos (sala de estar e recepção). Na primeira zona evocámos os quartos, criando novas composições a partir de fragmentos das presentes nos tetos que em termos espaciais as antecediam, colocando nos textos pedaços das composições encontradas nos pisos superiores. Esta síntese foi conseguida através de uma composição menos literal, como se de uma colagem de tratasse. Na segunda zona desenvolvemos um caligrama explorando de forma intuitiva os conceitos de conto e sonho. Em termos de tipos de letra, para a sala de estar escolhemos a *Neutraface Slab*, a *Futura*, a *La Metro* e a *Jannon*, enquanto que para a recepção compusemos o texto apenas com a *Dada Grotesk*.

A criação do projeto de design e a sua execução duraram aproximadamente três meses. Trabalhar com tetos de betão acrescia algum grau de dificuldade, obrigando-nos a proceder a testes de produção. Em termos técnicos, tivemos de levar em consideração a profundidade do betão no qual iríamos intervir, já que este não era decorativo mas sim estruturante, ou seja, as letras não poderiam tocar na malha de ferro que o suportava. Por este motivo, foi necessário reunirmo-nos com a equipa de arquitetura e engenharia civil que projetou a obra, bem como com o construtor e restante equipa que iria tratar da aplicação do betão.

O betão foi aplicado de forma líquida, vertido lentamente sobre painéis de MDF liso (cofragens), notando-se apenas as juntas de ligação. A aplicação foi decidida tendo em conta a área e a profundidade; as juntas, por serem quase impercetíveis, não se tornaram num elemento relevante.

Optámos por espaçamentos generosos entre letras para que o betão líquido preenchesse os espaços com massa suficiente. O objetivo passava por retirar a cofragem e as letras de poliestireno expandido que serviam como moldes sem partir o interior. Na fase de experimentação procedemos a um teste tipográfico numa placa de betão utilizando tipos de letra serifados e não serifados, para se selecionar o mais apropriado e testar escalas/tamanhos de letra.

A integração do design gráfico com a arquitetura é um elemento relevante e de destaque no trabalho do atelier. A construção de pontes interdisciplinares foi evoluindo e acabou por permitir a materialização de um projeto singular. Neste projeto, e devido à relação estreita entre designers, arquitetos e engenheiros, foi-nos possível atuar sobre a estrutura do edifício.

Quebrando os formatos tradicionais de comunicação de conteúdos, o edifício foi a base de trabalho, o que nos obrigou a sair, mais uma vez, da nossa área de conforto e a procurar soluções gráficas a aplicar sobre materiais novos e com novas contingências.

Por outro lado, parece-nos relevante destacar aqui também a possibilidade que tivemos de alargar a nossa participação no projeto enquanto designers. Desde o contra-*briefing*, este projeto permitiu-nos desenvolver uma atitude diferente que alargou os limites da intervenção do designer.

Tal como no projeto de arquitetura, os constrangimentos que afetaram a obra levaram-nos a refletir acerca da abordagem que pretendíamos levar a cabo. Tendo o edifício sido destruído pelo fogo e o seu conteúdo ardido na memória, pareceu-nos interessante usar este cenário para enquadrar a nossa intervenção. Pensar sobre os usos da memória e o lugar do designer enquanto comunicador foi fundamental para definir o curso da abordagem. O fogo criou o caos e partir deste tudo é possível. Assim, a ‘folha branca’ levou-nos a considerar possibilidades novas e desafiantes, tanto em termos de abordagem, como de materialização. Ou seja, se por um lado decidimos lidar com novas ‘plataformas de comunicação’ e novos formatos, por outro, e dado o projeto de arquitetura, tivemos de pensar acerca da materialização do nosso próprio trabalho uma vez que os textos existem no teto e não na parede, o que nos levou a um debate acerca da relação que se estabeleceria com estes.



Maqueta da reabilitação do edifício da Casa do Conto após o incêndio, construída pela Pedra Líquida.



Fotogramas da reportagem televisiva sobre o incêndio que destruiu o edifício da Casa do Conto, no dia 6 de março de 2009, a 15 dias inaguração.



Obras de recuperação e reabilitação do edifício após o incêndio.

maison
 DEITAS-TE
 SOB
 E
 SOBRE
 MIM
 agora é para sempre
 NO
 CHÃO
 DA
 CASA

n/
 o/
 mais/
 s/
 mai/
 i/
 ma/
 a/
 m/
 n/

O TECTO

Laje maciça de 26cm de espessura,

R
 A
 V
 O

d/
 e/
 de/
 m/
 dem/
 e/
 demec/
 a/
 demeca/
 n/
 demecan/
 i/
 demecani/
 s/
 demecanis/
 e/
 demecanise/
 r/

513

Planificação do posicionamento dos elementos a aplicar no teto da divisão de entrada da Casa do Conto.

AD
 1
 ESCADA ACIMA, ESCADA
 ABAIXO, CRIADAS, SERÕES
 ALEGRES E DIAS TRISTES
 QUE A VIDA TAMBÉM OS TEM.
 CASA ADENTRO, OUTRA VEZ
 O TECTO DE GESSO PINTA
 DO DE FALSA MADEIRA. PRE
 SENÇAS QUE HABITAM OS
 LUGARES E QUE SÓ SE REVE
 LAM POR TRAÇOS FUGAZES,
 LUZES E SOMBRAS OU SUBI
 TAS MATÉRIAS QUE REME
 TEM PARA O LUGAR VAZIO
 DE OUTRAS QUE SEMPRE LÁ
 ESTIVERAM. O ARQUITECTO
 É UM FINGIDOR.

Composição do texto de Álvaro Domingues aplicado no teto da Suite Residence AD.

foi

513

tenho pensado
que números
te ligam a mim de

9 a 11,
10

é o cimento/
é este tecto
que nos cai/

Texto de Jorge Figueira aplicado no teto da Suite Avenue JF.

1

em lilás,

3

em cinzento/ como se
o céu se movesse/

foi

513

agora é para sempre

jf

2

PB / 3

*Laje maciça de 26cm de espessura, realizada com
betão armado C20/25 (Xo(P); D12; S2; Cl 1,0)
fabricado em central, com uma quantidade de aço
A400 NR de 70 kg/m³*

**Superfície cofrante para
acabamento aparente
do betão poroso
aos sonhos**

**DEITAS-TE
SOB
E
SOBRE
MIM**

Texto de Pedro Bandeira aplicado no teto da Suite Avenue PB.

O
TECTO
DA ^{23/3M2}
SALA
SUBIA

NA
VARANDA
NO ^{300M2}
CHÃO
DA
CASA

AT / 4

AS ^{245D.}
ESCADAS
UMA
NOITE


^{300M2}
CUMEEIRA
DA
ALCOVA
NA
FLOR

MADRUGADA

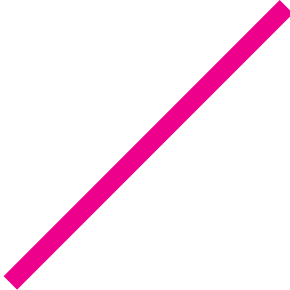
DA
JANELA
E
CALOR
DO
JARDIM.

NA
PORTA
DO ^{30M2}
QUARTO

Texto de André Tavares aplicado no teto da Suite Residence AT.

Não era bem ^{V O A R}
 .

Era pelo menos
poder ficar

 ^{S U S P E N S O}

num ponto

alto

FL / 5

Texto de Filipa Leal aplicado no teto da Suite Avenue FL.

m/
 a/
 ma/
 i/
 mai/
 s/
 mais/
 o/
 maiso/
 n/
la maison

e/
 s/
 es/
 t/
est

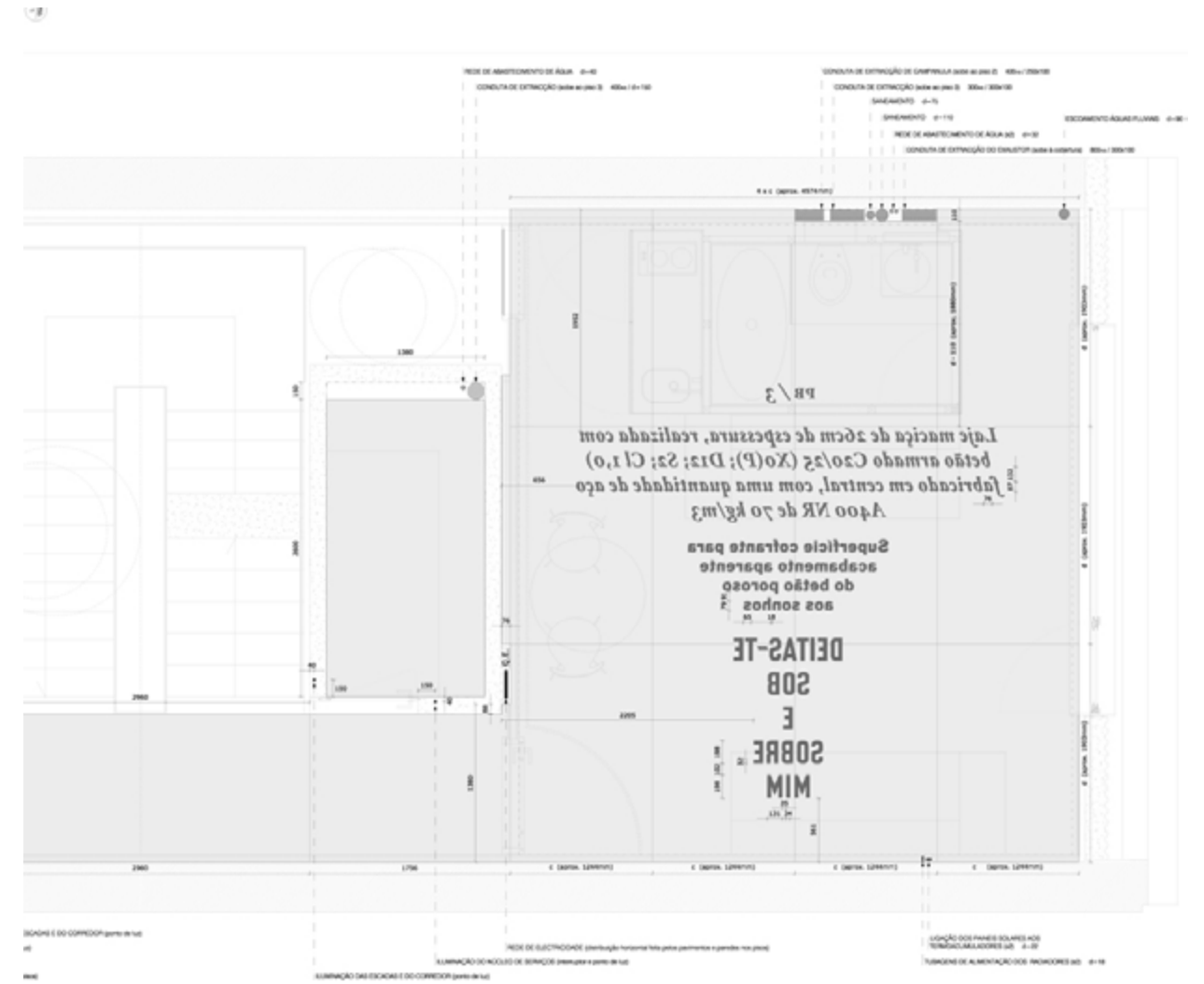
u/
 n/
un

h/
 a/
 ha/
 b/
 hab/
 i/
 habi/
 t/
 habit/
 a/
habitat

d/
 e/
 de/
 m/
 dem/
 e/
 demec/
 a/
 demeca/
 n/
 demecan/
 i/
 demecani/
 s/
 demecanis/
 e/
 demecanise/
 r/
a demecaniser

6
 -
NG

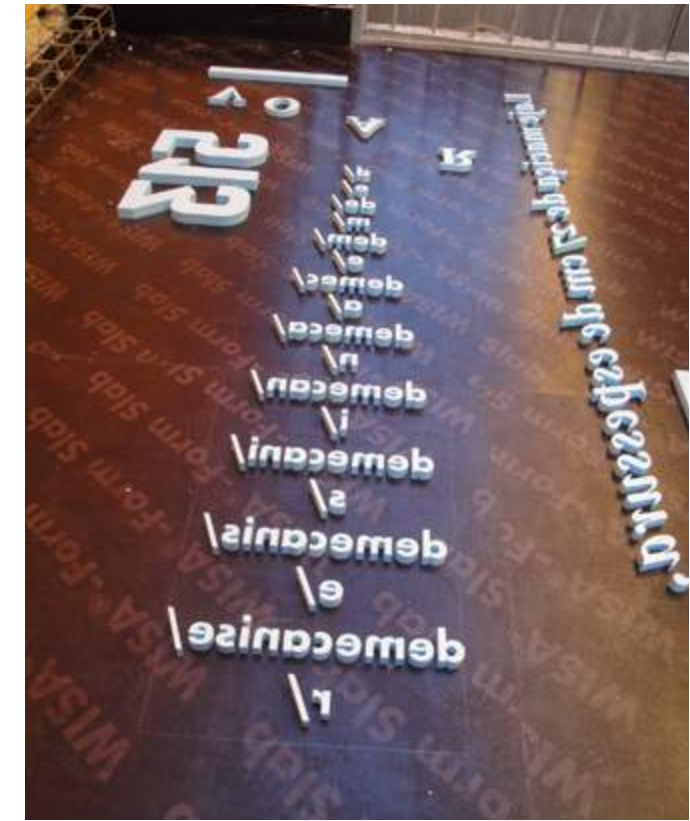
Texto de Nuno Grande aplicado no teto da Suite Residence NG.



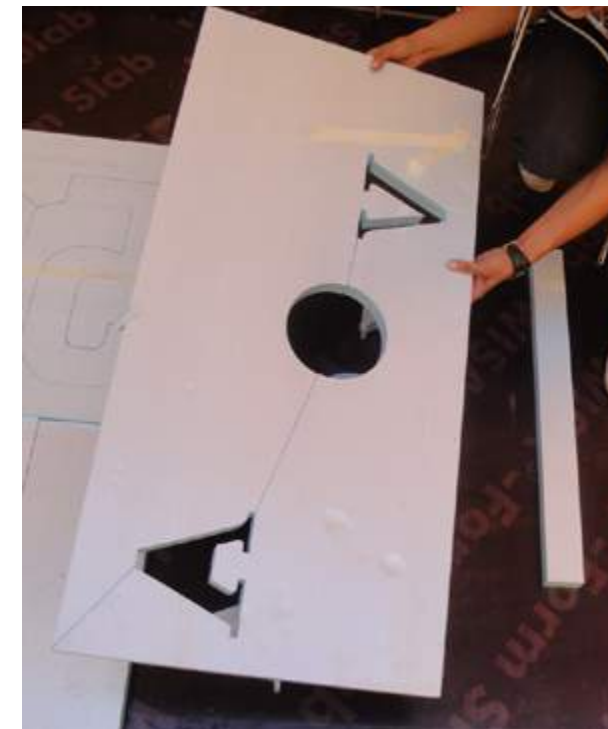
Planificação da composição tipográfica no quarto Suite Avenue PB, texto de Pedro Bandeira.



Intervenções tipográficas, integradas no projecto de execução realizado por Pedra Líquida.



Teste de tipografia em placa de betão. Utilização de tipos de letra serifados e não serifados para aferir capacidade do material.



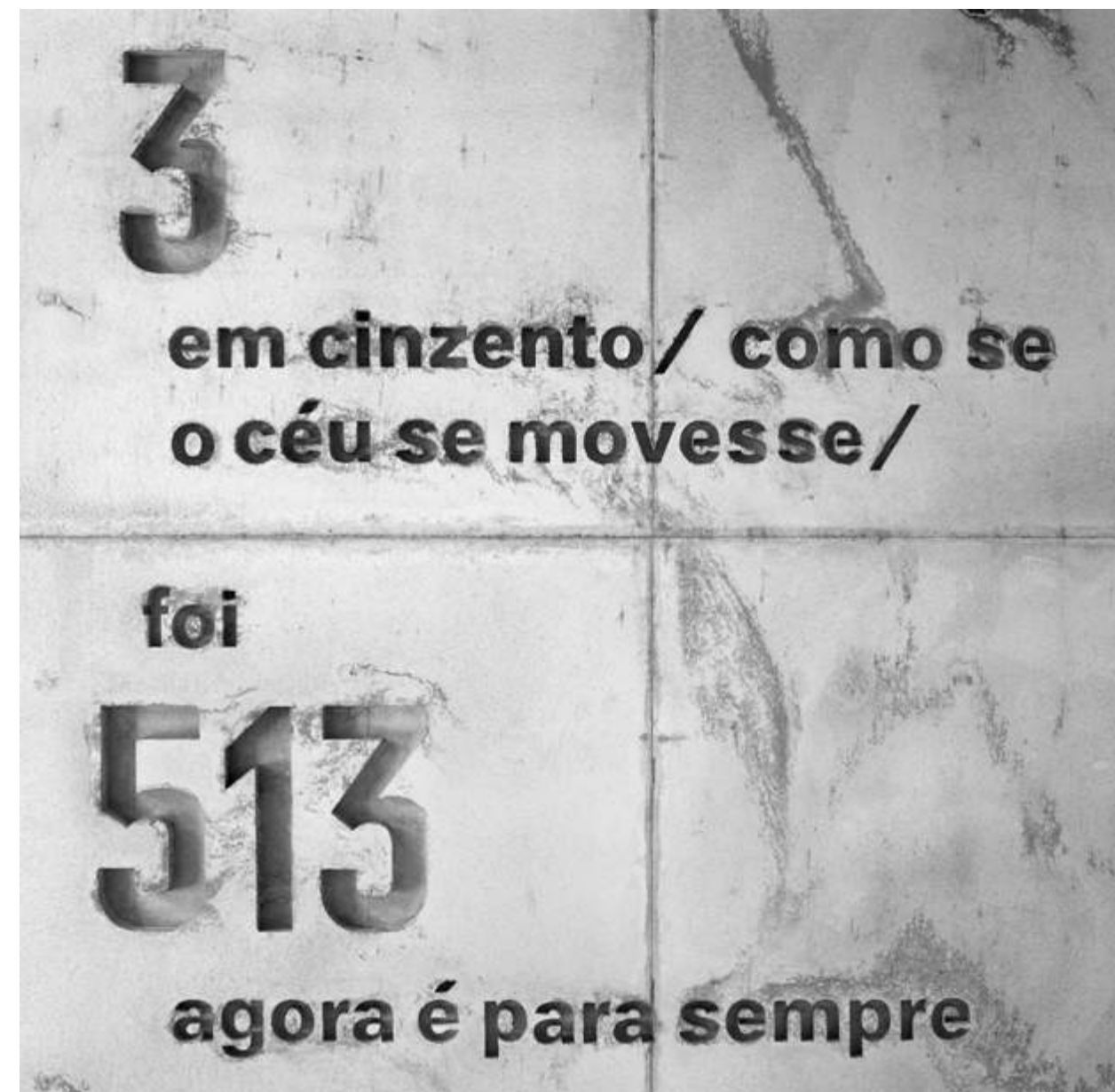
Aplicação de letras de poliestireno expandido sobre painel contraplacado para cofragens.



Aplicação das letras de poliestireno expandido sobre painel contraplacado para cofragens (Suite Avenue JF).



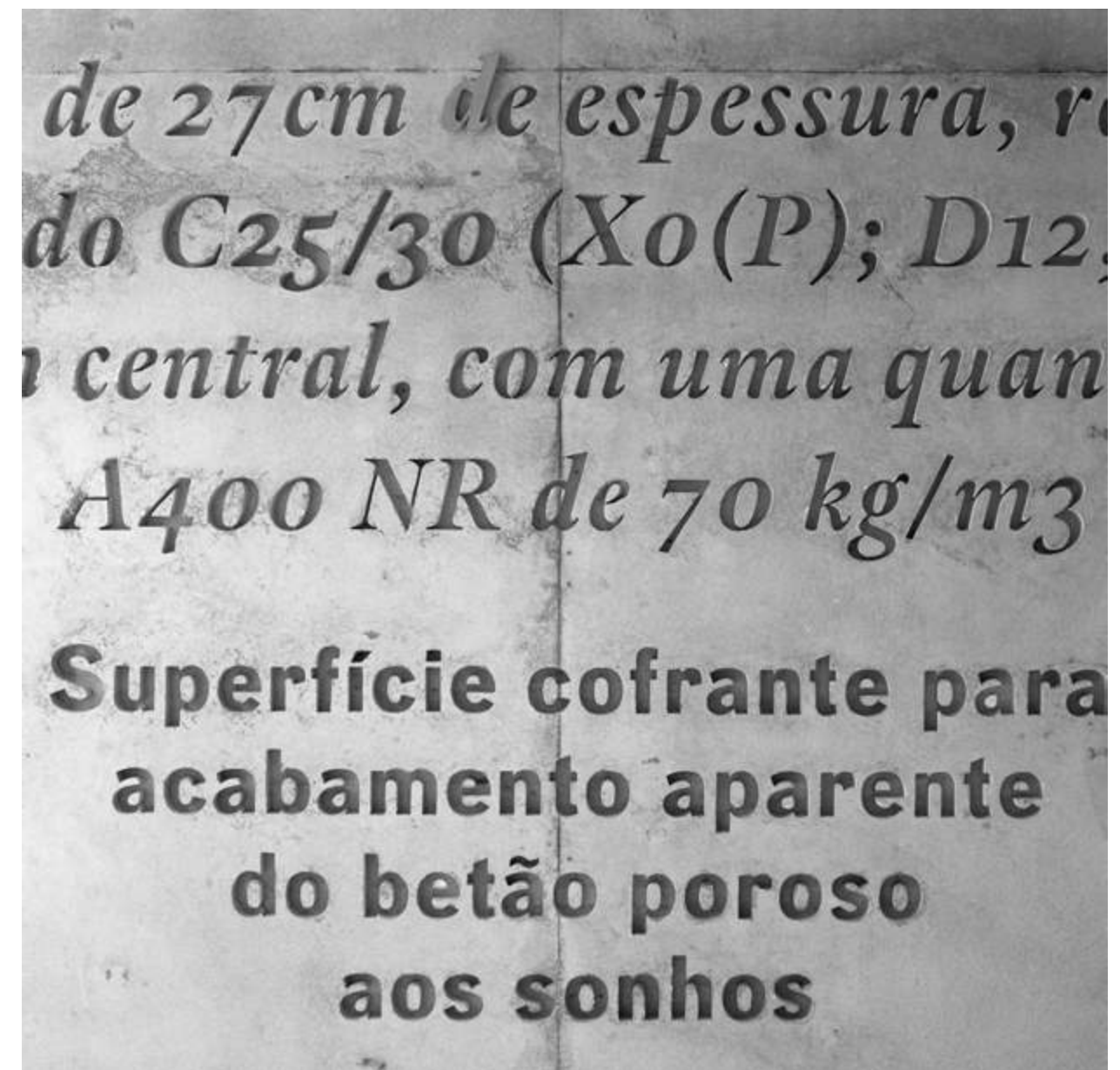
Vista em perspetiva da Suite Residence AD. Texto de Álvaro Domingues.



Pormenor da intervenção tipográfica na Suite Avenue JF. Texto de Jorge Figueira.



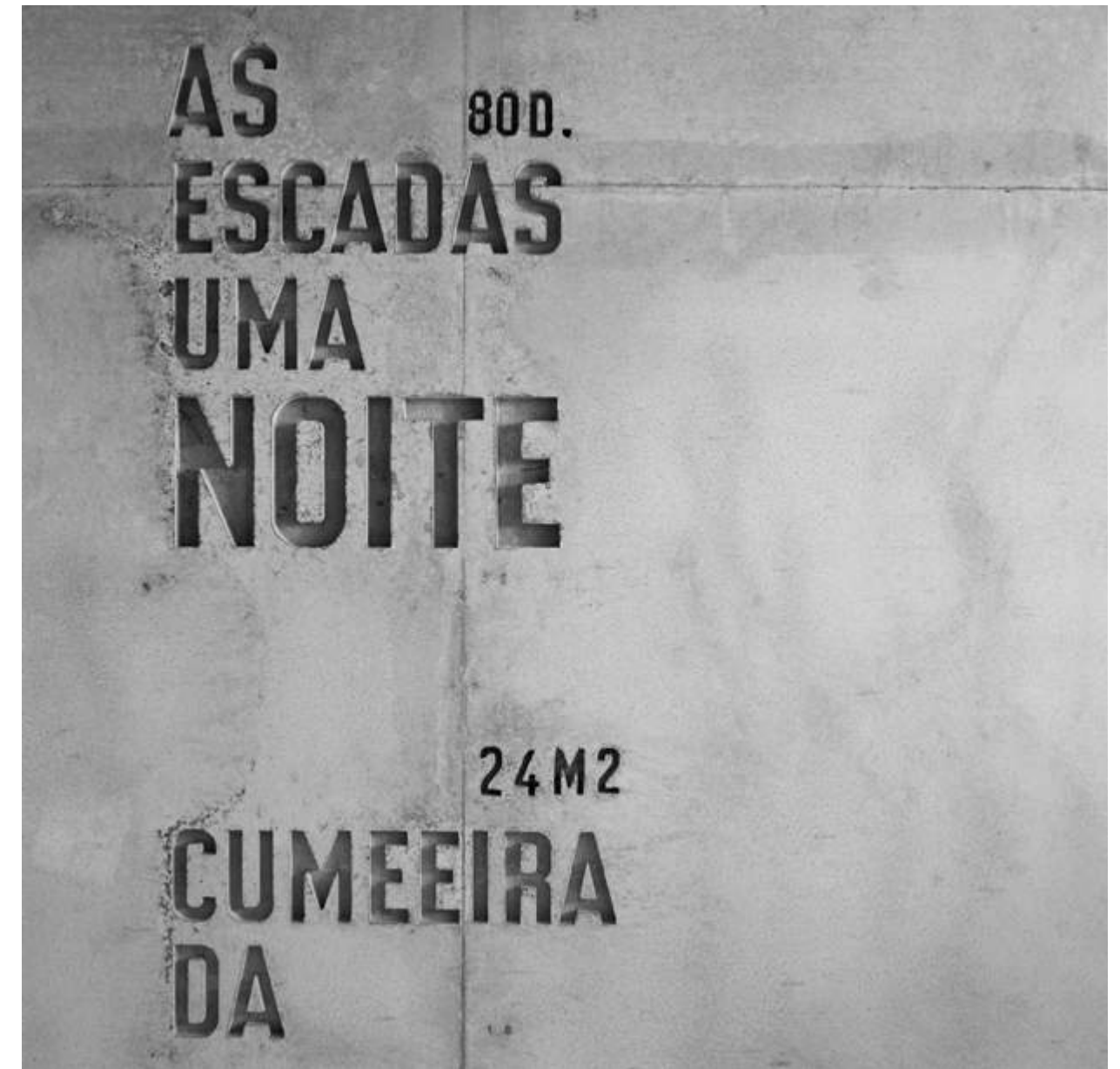
Vista da Suite Avenue JF. Texto de Jorge Figueira.



Pormenor da intervenção tipográfica na Suite Avenue PB. Texto de Pedro Bandeira.



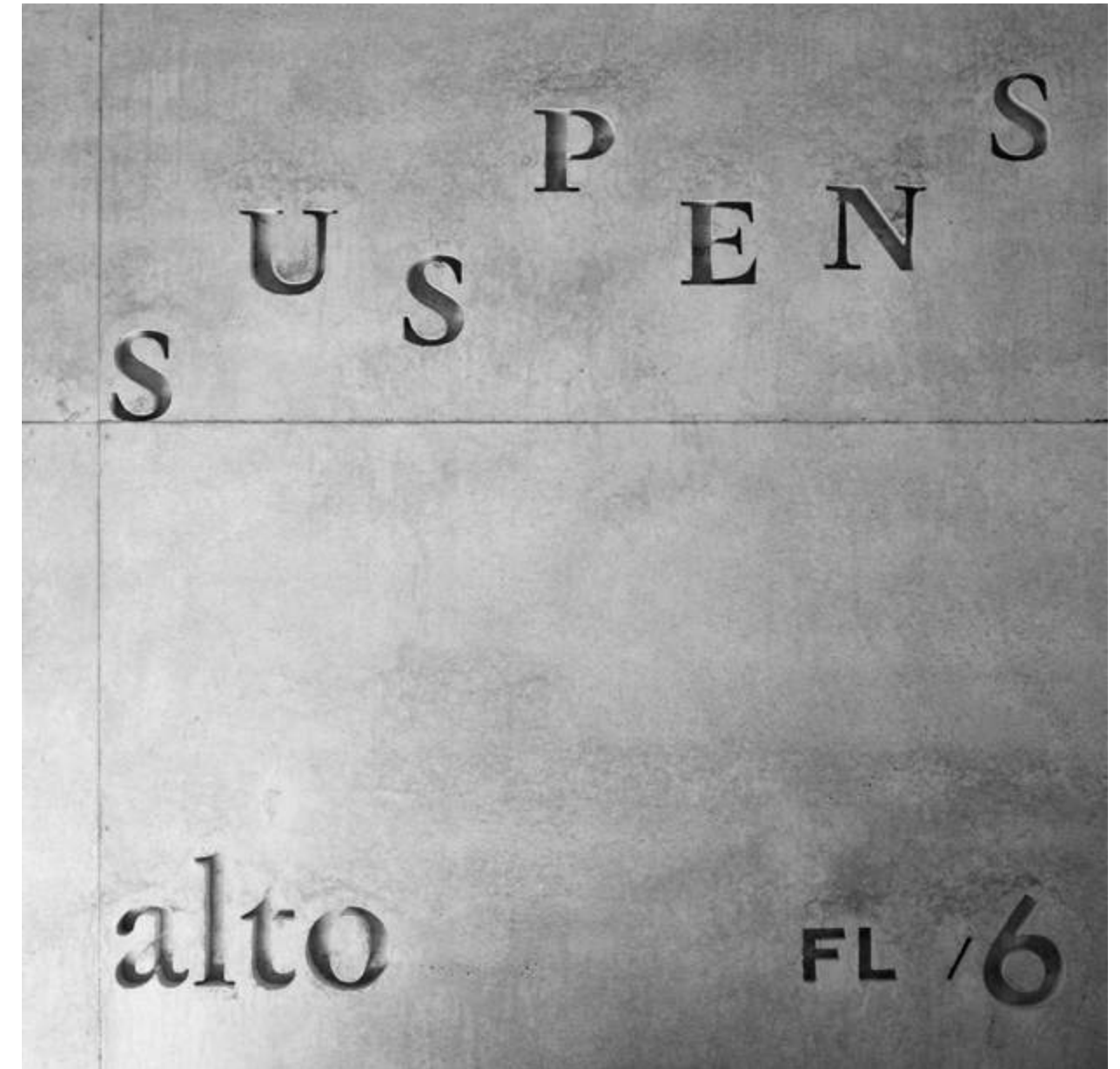
Vista da Suite Avenue PB. Texto de Pedro Bandeira.



Pormenor da intervenção tipográfica na Suite Residence AT. Texto de André Tavares.



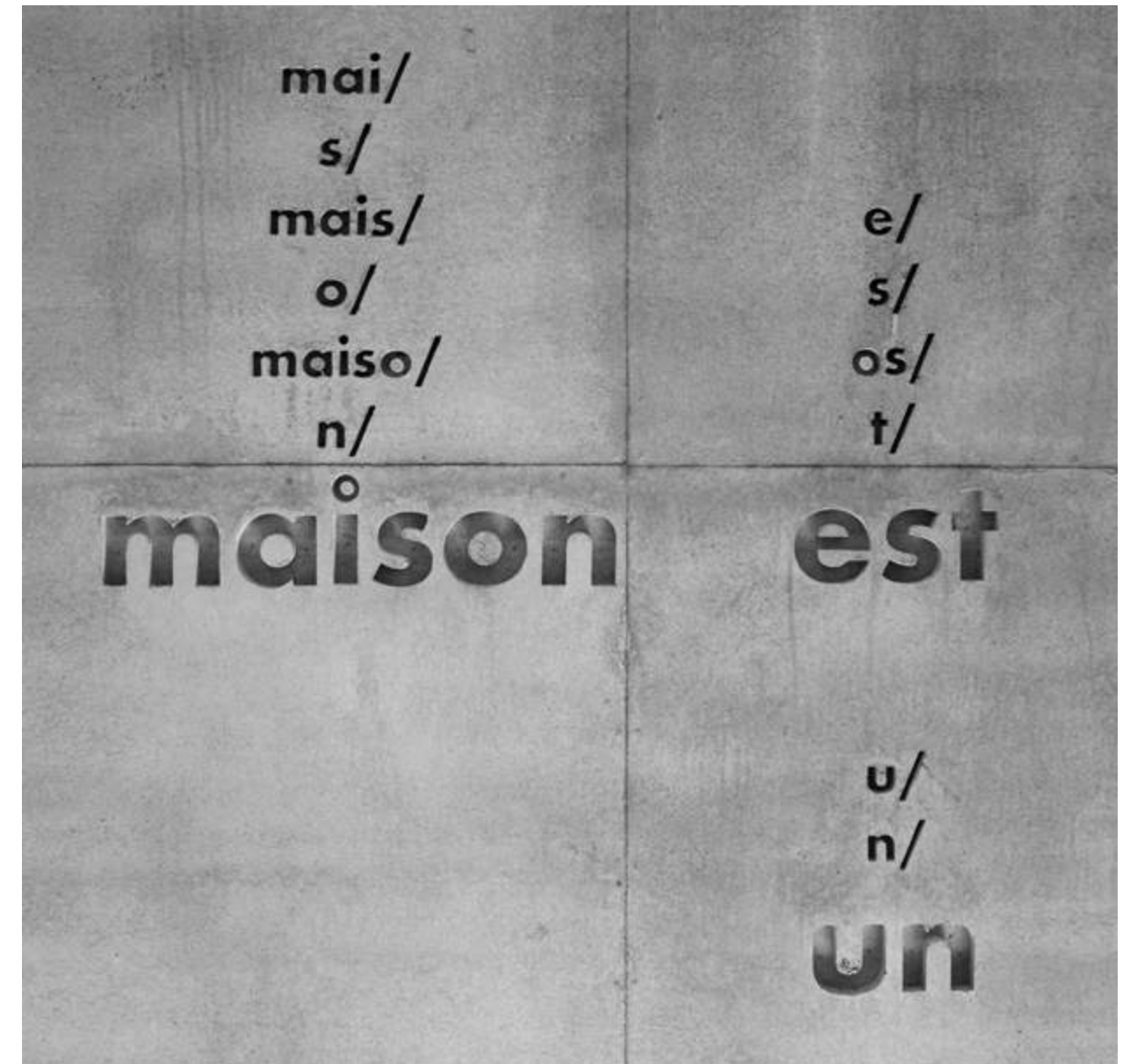
Vista em perspetiva da *Suite Residence AT*. Texto de André Tavares.



Pormenor da intervenção tipográfica na *Suite Avenue FL*. Texto de Filipa Leal.



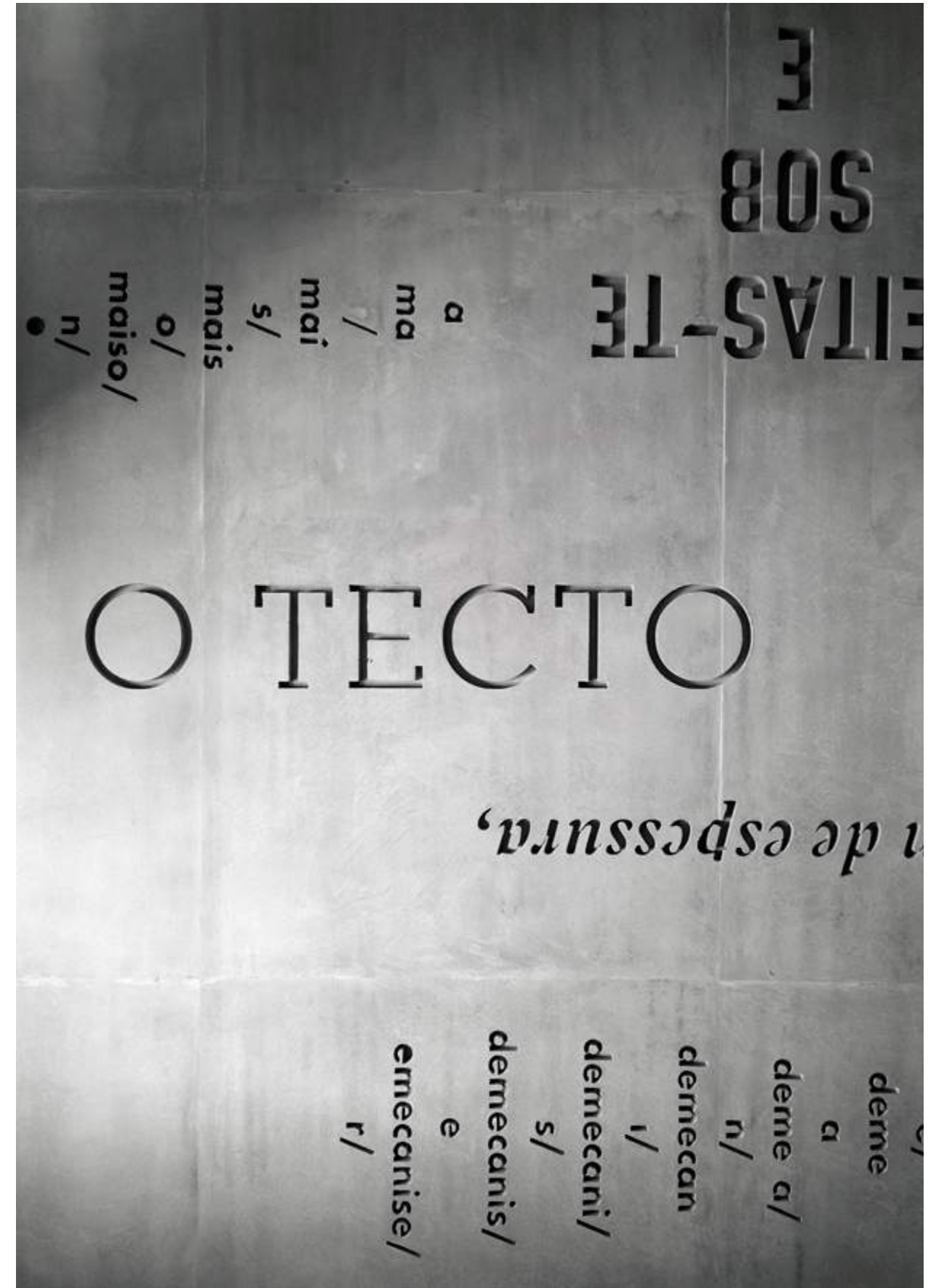
Vista da Suite Avenue FL. Texto de Filipa Leal.



Pormenor da intervenção tipográfica na Suite Residence NG. Texto de Nuno Grande.



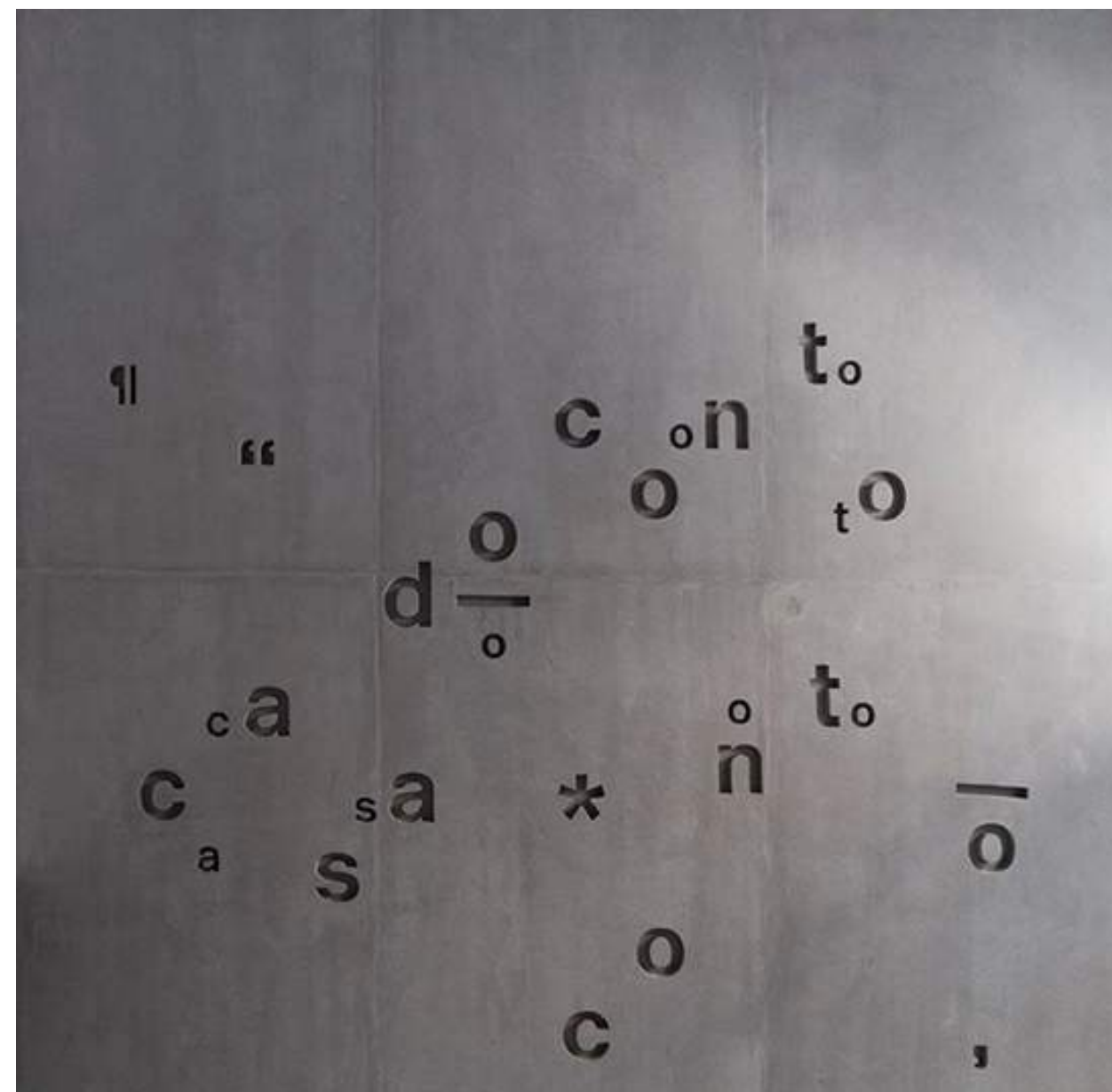
Vista da Suite Residence NG. Texto de Nuno Grande.



Pormenor da intervenção tipográfica numa das áreas comuns da Casa do Conto.



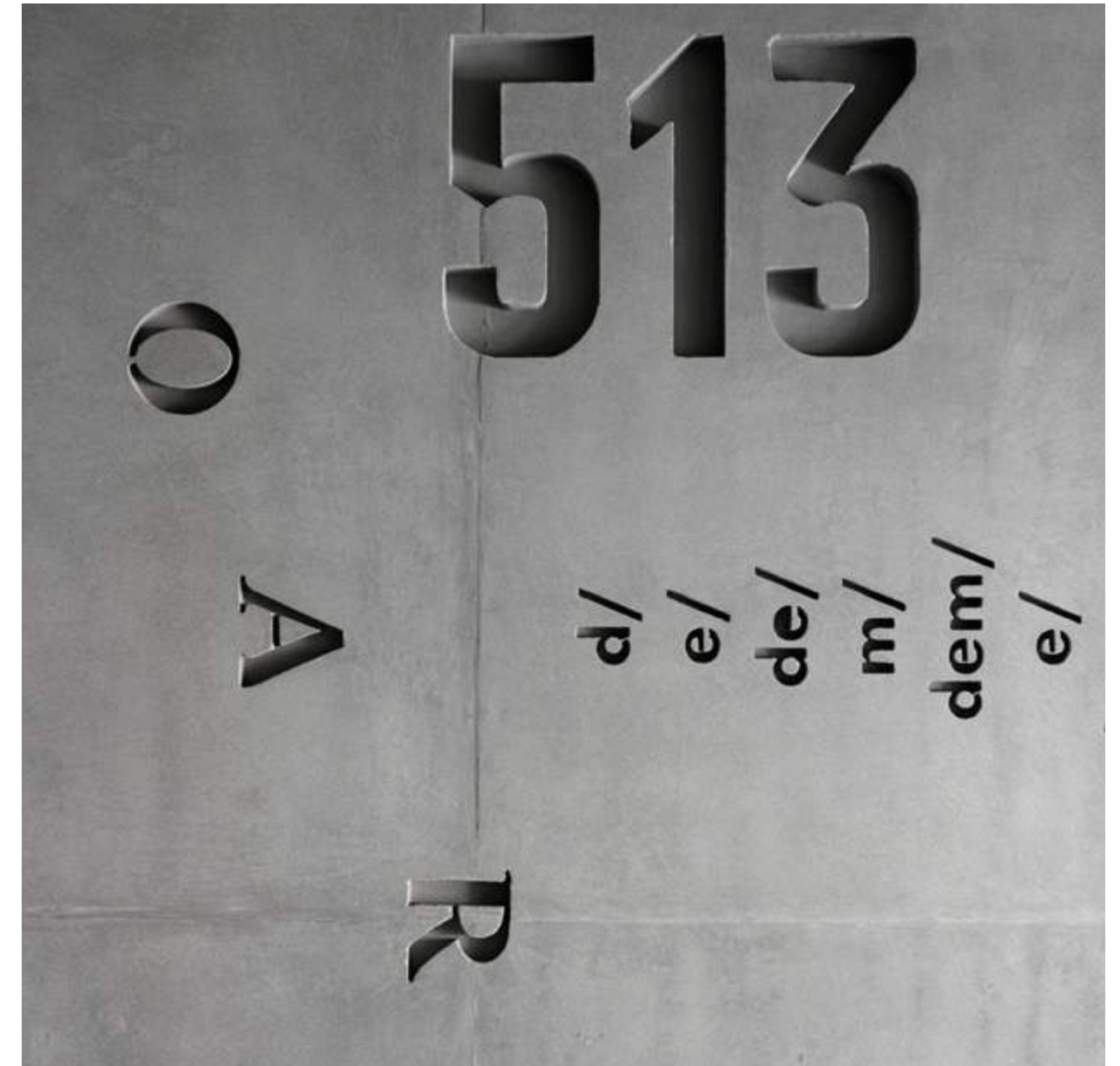
Vista da intervenção tipográfica numa das áreas comuns da Casa do Conto.



Pormenor da intervenção tipográfica numa das áreas comuns da Casa do Conto.



Vista da intervenção tipográfica numa das áreas comuns da Casa do Conto.



Pormenor da intervenção tipográfica numa das áreas comuns da Casa do Conto.

4.10 **Letras na Paisagem (2005–2013)**

**Certificate of Typographic
Excellence**
Type Directors Club of New
York (TDC 60), Nova Iorque,
EUA, 2013.

**Best Portuguese
Book Designs**
Porto, Portugal, 2014.

Aspetos-chave

Tipografia vernacular

Jogo

Obra de arte *versus* artefacto de design: os limitesFicha Técnica

Tipologia: Publicação

Cliente: Dados Favoritos — Associação;

Local: Porto;

Data: De 2005 a fevereiro de 2013;

Tipografia: *Antwerp* (Henrik Kubel) e *Ordinaire* (David Poullard).Publicação

Formato: 280 × 195 mm, 148 páginas;

Miolo: *Renovaprint* Branco Liso 90 g/m² e *Symbol Tatami White* 115 g/m²;Capa: Capa dura forrada a *Tela Sumeria Classico Granate* e estampada a preto mate;

Acabamentos: guardas em papel fantasia (Série 9600 — Pavão) com 8 rubricas de cor/texturas diferente. No guarda do verso da contracapa, uma espécie de envelope, construído em papel idêntico ao da guarda. Pintura a ouro das margens das páginas;

Impressão: 4 cores, *offset*.

4.10.1 Enquadramento

Algumas imagens e objetos carregam conceitos ou podem ser um ponto de partida tão interessante que nos levam a desenvolver projetos específicos.

Letras na Paisagem trata-se de um projeto pessoal auto iniciado que surge a partir de uma peça industrial abandonada na berma de uma estrada, que em muito assemelhava-se a uma letra. Esta peça foi descoberta no sul do país, na Serra de Monchique, num lugar inesperado. Deparámo-nos com o que nos pareceu a letra ‘a’ em caixa baixa. Com interesse tentámos descobrir a origem e a função da peça, pelo que recorremos a engenheiros e docentes da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto que nos indicaram que se trataria provavelmente de uma ‘serra de fita’. Anos mais tarde acabámos por voltar ao local e a letra continuava exatamente no mesmo local. Posteriormente soubemos que existiam outras peças semelhantes noutros pontos do país — em 2012, um amigo encontrou uma peça industrial idêntica em Braga, também à margem de uma via de circulação rodoviária.



Peça industrial idêntica à encontrada na Serra de Monchique. Esta foi descoberta em Braga, na margem de uma autoestrada.

4.10.2 Abordagem gráfica

A partir da ‘letra’ encontrada decidimos elaborar um projeto que passou por diversas fases. Dado o seu carácter mais pessoal, a primeira ideia foi transformar o ‘a’ num ‘R’ e num ‘2’, uma clara alusão ao nome do atelier. A estrutura do tipo de letra *La Metro*, desenhada por David Poullard, foi adaptada à materialidade da letra encontrada e formalmente conseguimos estabelecer uma ponte entre uma e outra, ou seja, dá-se um processo de fusão morfológica.

Ao longo dos últimos anos fomos recorrendo regularmente a esta letra e estendendo a sua identidade a outras versões. Com o passar do tempo desenvolvemos o projeto e criámos as outras letras de forma a completar o alfabeto. Primeiramente desenhámos um ‘d’ em caixa baixa para responder a uma proposta para a capa de um suplemento do *Diário Económico*⁵⁰ dedicado ao design e à indústria, a convite de Guta Moura Guedes.

Mais tarde retomámos a caixa alta e depois acabámos por criar todo o alfabeto e sinais de pontuação. Em termos de numeração, apenas desenhámos o número ‘2’.

Tratam-se de imagens que utilizámos com regularidade para contextualizar o nosso trabalho, em particular em conferências, tendo sido apresentadas na nossa exposição em Brno e no primeiro número da *Coleção D*. Fomos construindo um projeto de diferentes fases e que culminou com



Capa do suplemento D.01, distribuído com o *Diário Económico* n.º 5147, a 1 de abril de 2011.

⁵⁰ Suplemento D.01, distribuído com o *Diário Económico*, n.º 5147, de 1 de abril de 2011.

a materialização das letras em diversos lugares, recontextualizando-as. Assim, neste processo são como devolvidas ao espaço, passando a existir de facto⁵¹.

Para a materialização deste livro procurámos ter uma abordagem com uma faceta muito credível, em parte para irmos de encontro à ideia do que é verdadeiro ou falso. Quisemos uma capa dura, uma encadernação luxuosa que contrastasse com a ruralidade e a pobreza da peça e do seu contexto. Nesta ordem de ideias procurámos uma imitação de pele para forrar a capa, na qual gravámos a ouro o título, sendo que para a pintura dos bordos das folhas escolhemos igualmente o dourado. Tivemos como referência um missal antigo, um livro cuja materialidade e credibilidade formal procurámos evocar.

Para as guardas recorremos a papéis semi artesanais que descobrimos durante a realização de um dos nossos primeiros projetos — *15 Encadernações Contemporâneas* — levado a cabo ainda enquanto estudantes na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Recorremos ao mesmo encadernador para consultar catálogos de diversas séries, sendo que optámos por usar diferentes papéis artesanais pintados que seleccionámos a partir de uma série específica (*Pavão*), conseguindo assim criar diferentes versões do mesmo livro. Num exemplar optámos por usar um papel para o verso da capa e um outro para o verso da contracapa, introduzidos aleatoriamente pelo impressor. A variação nas guardas está relacionada com a nossa vontade de produzir exemplares diferentes e únicos e de estabelecer diálogos entre o início e o fim do livro. Não desmerecendo a credibilidade da publicação, esta diferença evoca, uma vez mais, o erro e a estranheza. No final do livro, dissimulado na guarda está uma espécie de envelope onde se ‘esconde’ a única imagem verdadeira que desencadeou todo o conceito para a publicação: a fotografia tirada ao ‘a’ em caixa baixa.

Juntámos a este ensaio visual dois textos. O primeiro, escrito pela historiadora Raquel Pelta, serve como enquadramento do nosso trabalho como designers, porque queríamos que este projeto fosse lido no contexto da nossa prática, enquanto designers gráficos e não artistas. Raquel Pelta já tinha escrito um texto de introdução ao nosso trabalho no primeiro número da série *Coleção D*, dedicado ao trabalho dos R2, e, por essa razão, acreditámos que fazia sentido convidá-la novamente a dar o seu contributo, oferecendo o seu parecer sobre este projeto, sobre o nosso trabalho e a nossa forma de estar no design gráfico. A segunda contribuição é do arquiteto Pedro Bandeira com quem temos partilhado processos e projetos.

⁵¹ O projeto de construção efetiva das letras está concluído, faltando apenas a sua materialização.

Se o 'feito' enquanto abordagem marcou uma fase inicial do trabalho do atelier, este evoluiu para uma noção de cru aliada à dualidade 'rico/pobre'. Aqui, o vulgar, representado no conteúdo, é enquadrado por elementos luxuosos. O conteúdo vernacular é comunicado por elementos de linguagem predominantemente tradicional.

Em termos da autoria, este projeto deixa evidente uma postura que marca claramente o trabalho dos R2. Pensando a autoria como algo que se encontra para além da materialização dos projetos e que remete para o ponto de vista, o *Letras na Paisagem* revela a importância do acaso, da forma como o nosso olhar para o quotidiano se foi esculpindo e como, inversamente, as referências do quotidiano são chaves que abrem portas a novas abordagens. Se o olhar atento e informado para o quotidiano permitiu a existência deste projeto, revela-se aqui, também, a importância do estranho enquanto recurso de comunicação.

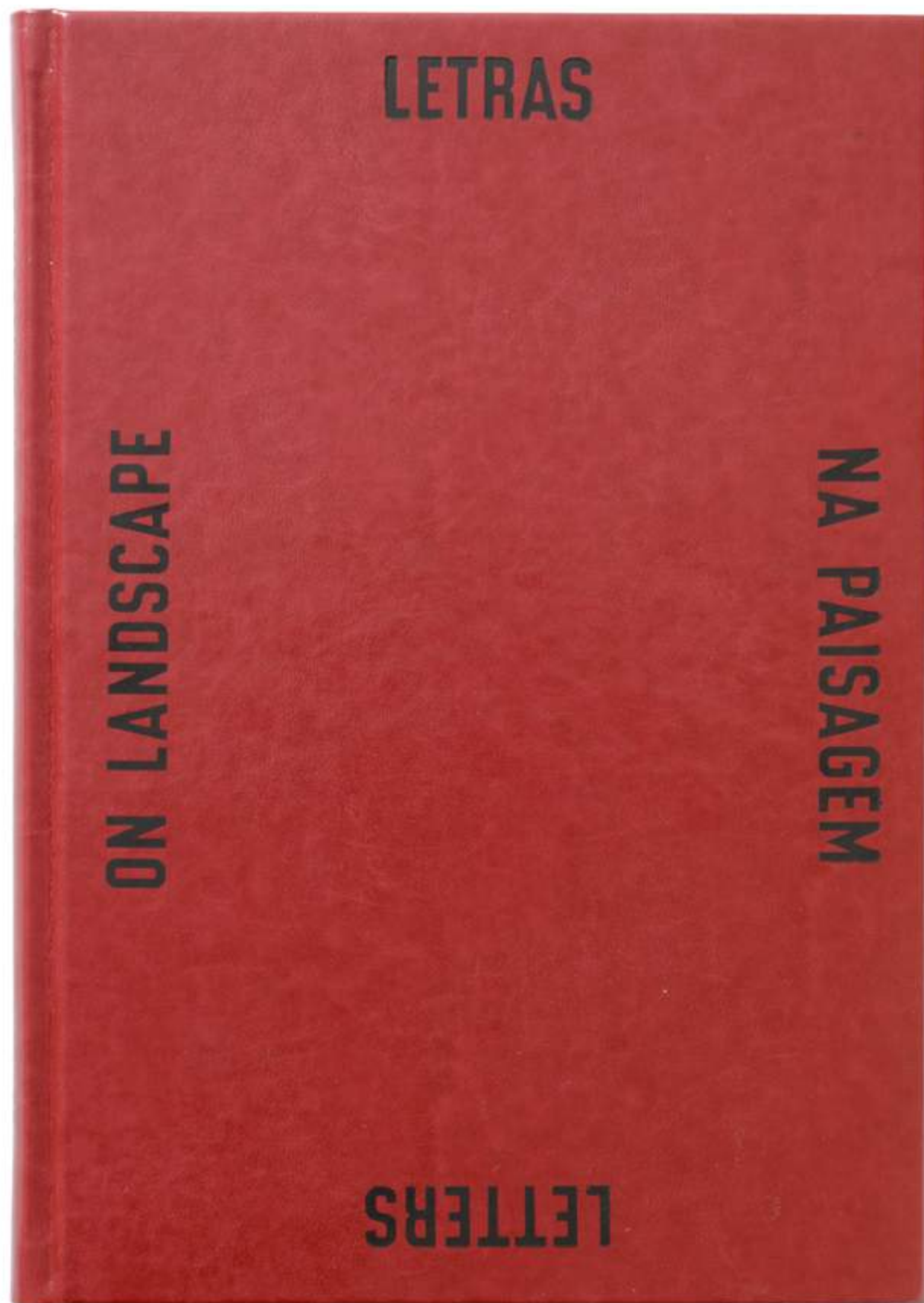


Peça industrial abandonada à margem de uma estrada na Serra de Monchique.

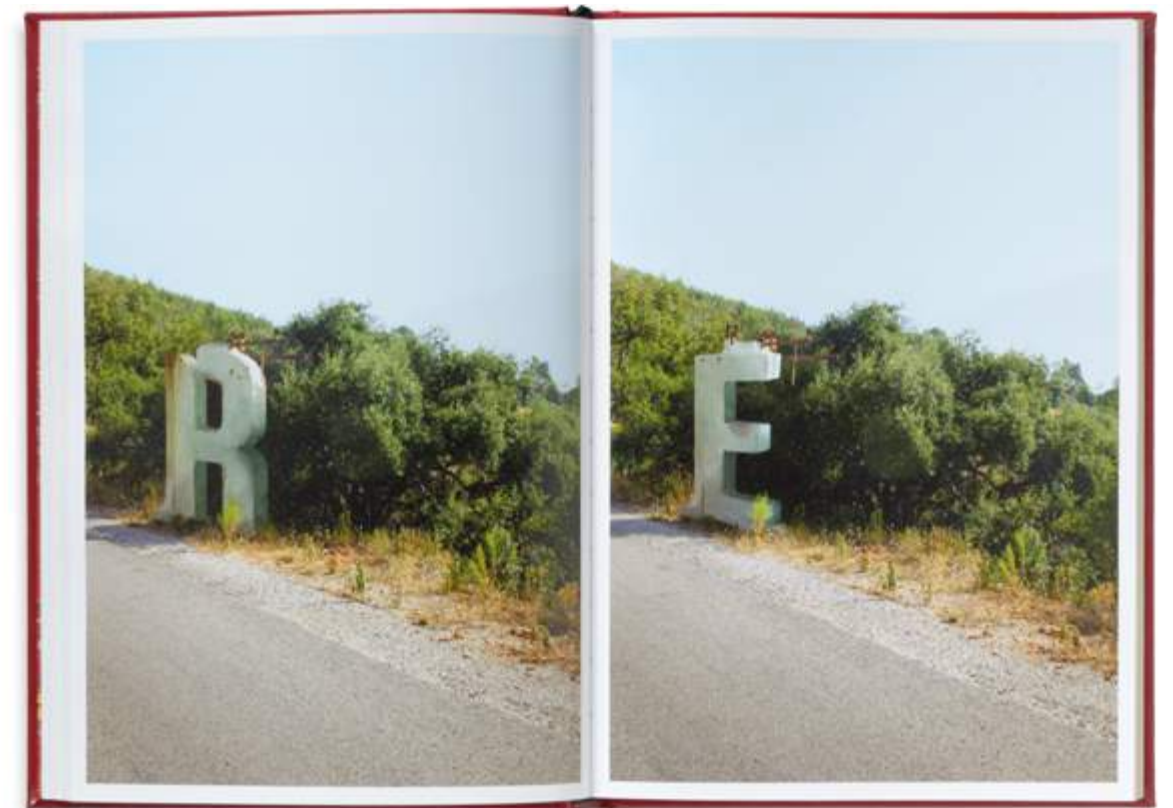




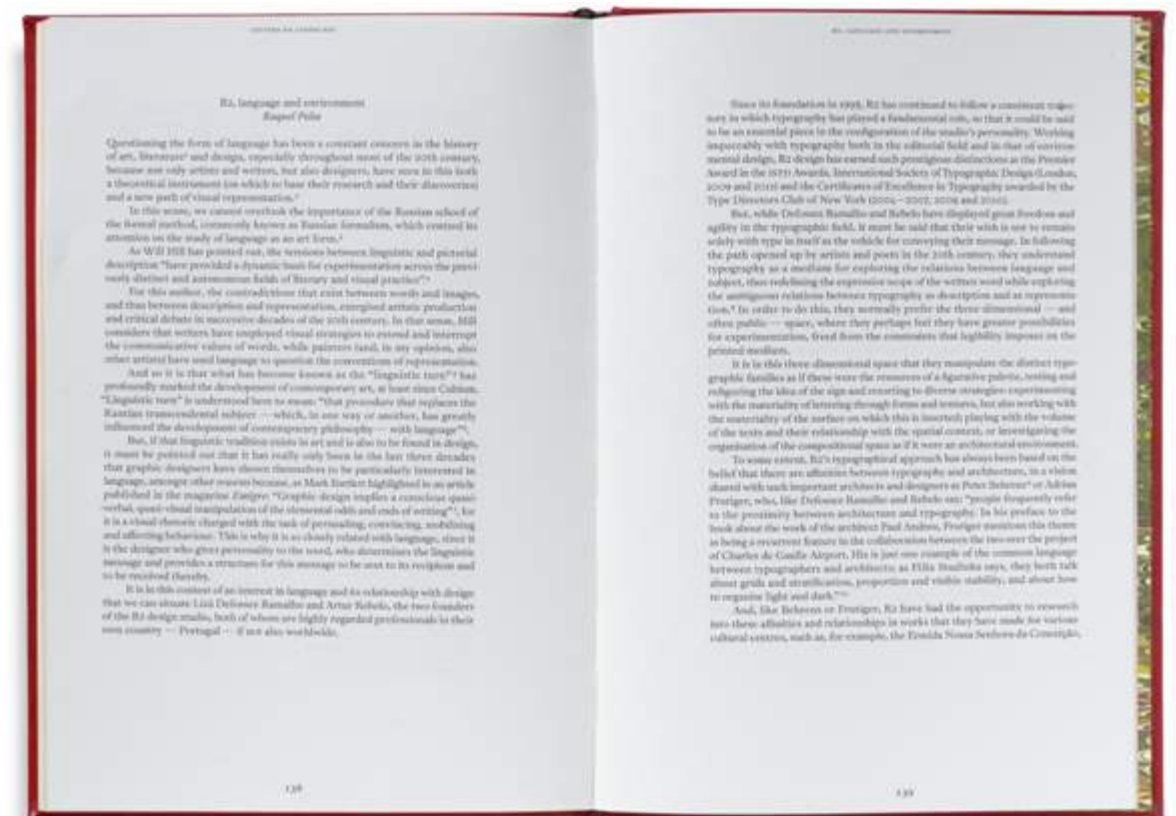
Tipografia criada a partir da peça industrial.



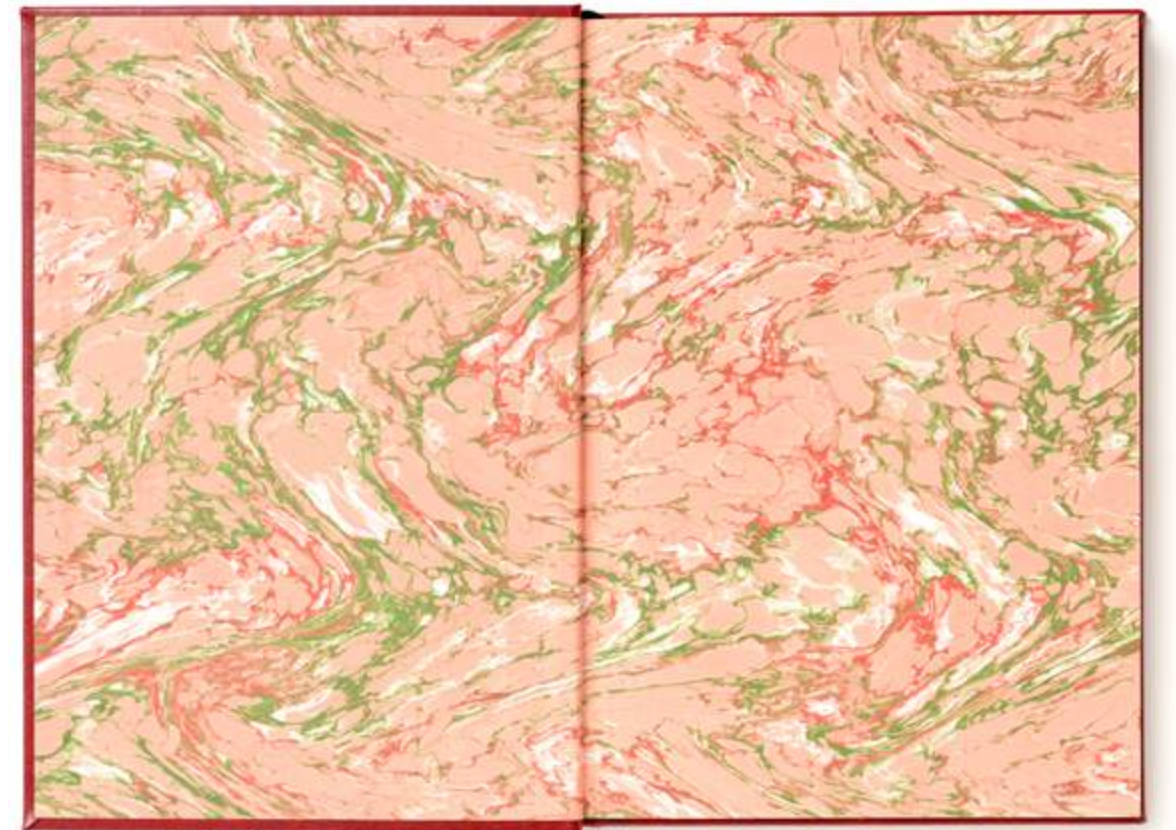
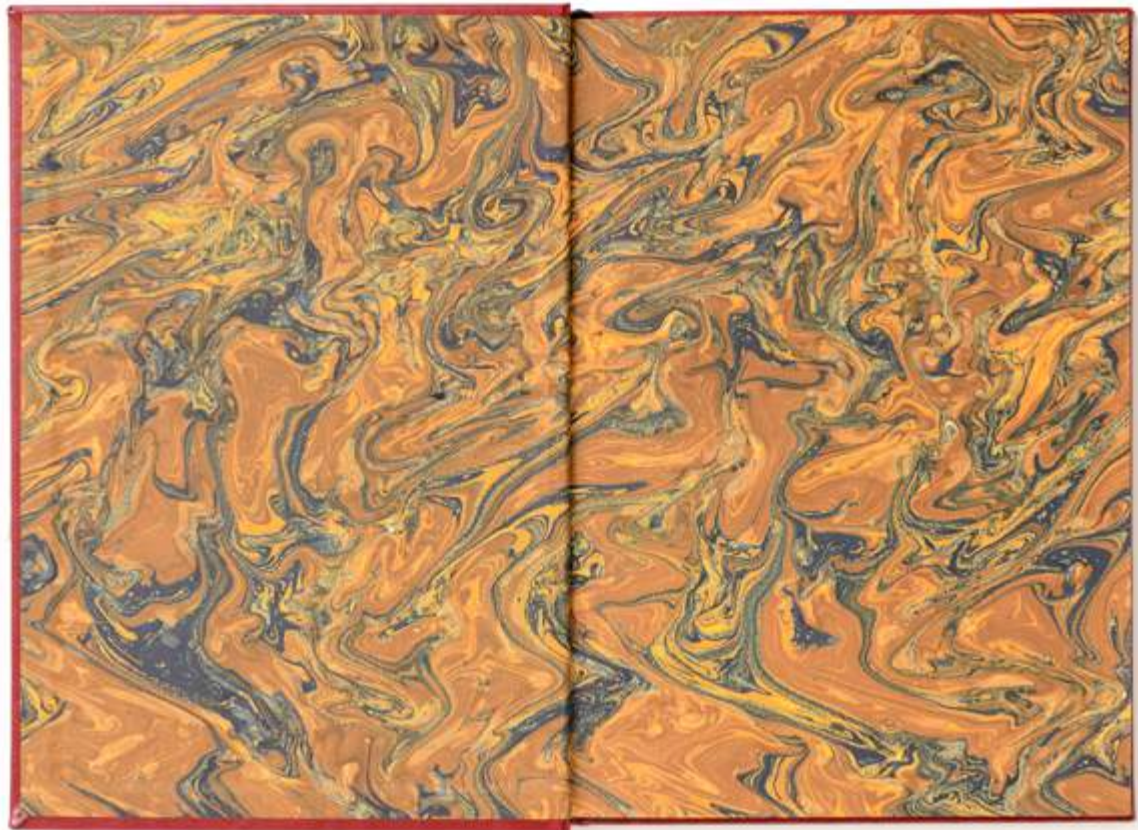
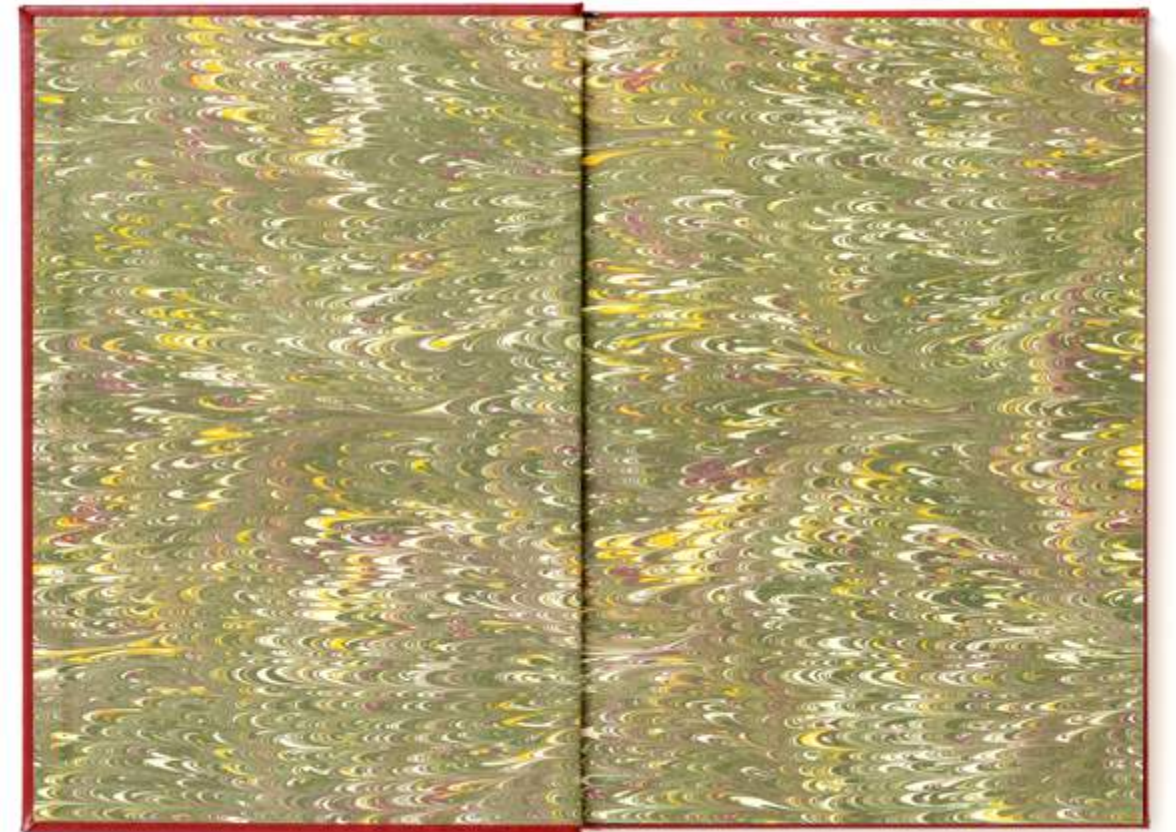
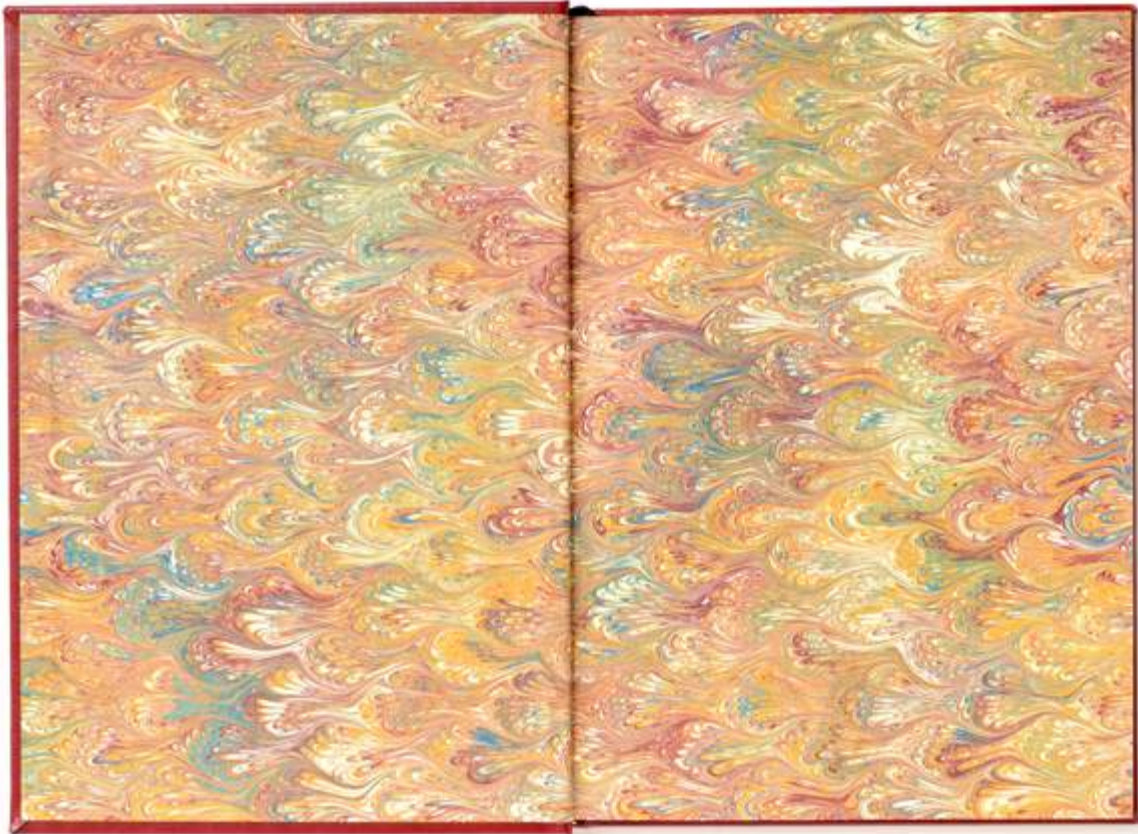
Capa do livro *Letras na Paisagem*. Termoestampagem a preto mate sobre imitação de couro vermelho.



Dupla página de imagem.



Dupla página de texto. Texto crítico escrito por Raquel Pelta.



Diversidade de papéis de guarda artesanais escolhidos.



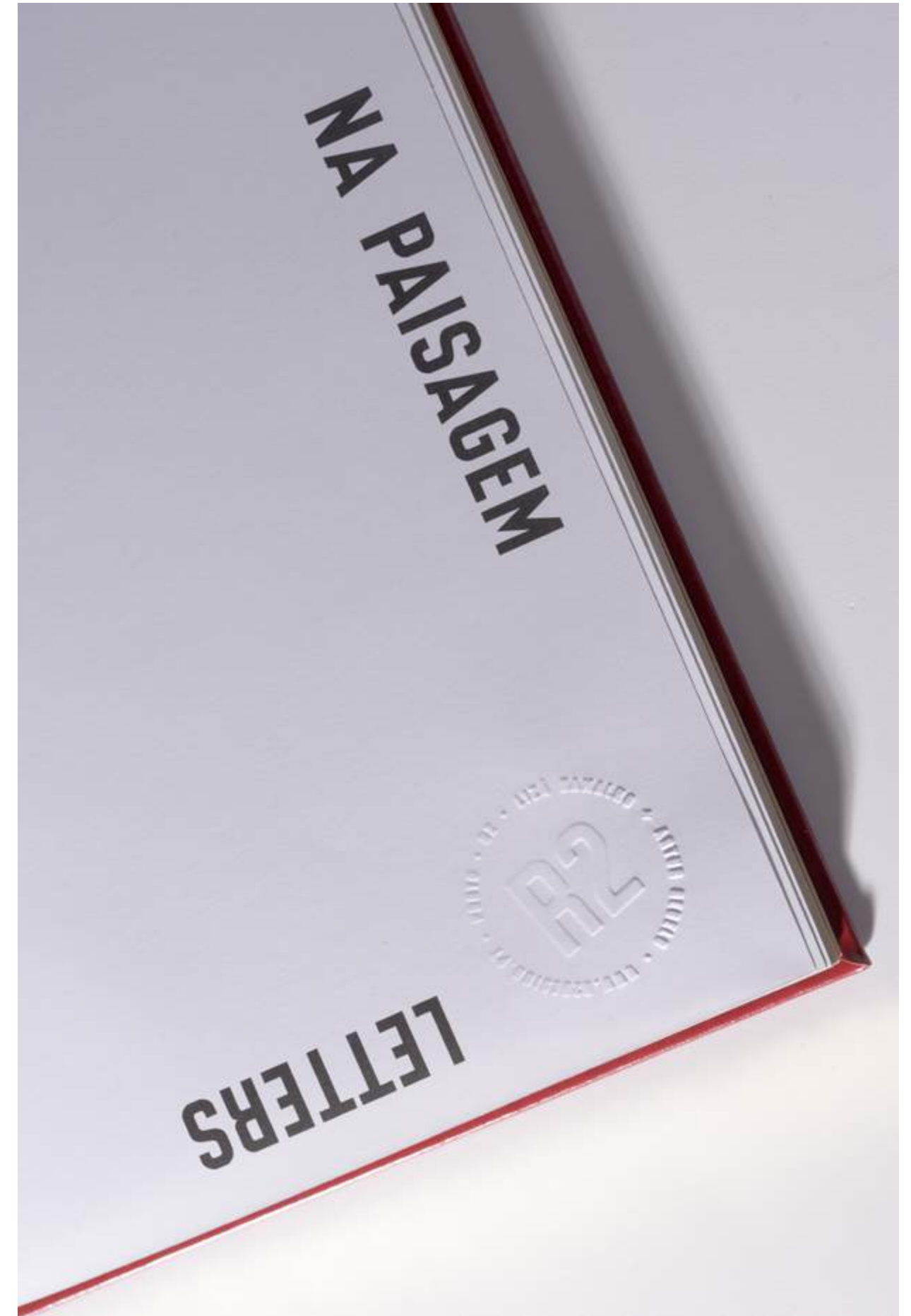
Prova de autor numerada, acomodada em invólucro criado com papel de guarda artesanal e aplicado no verso da contracapa. Reprodução da fotografia original da peça industrial.



Pormenor da coloração a ouro das bordas das páginas do livro.



Pormenor de alguns dos elementos distintivos do livro: papel de guarda artesanal, coloração a ouro nas bordas das páginas, encadernação a imitar couro e fitilho.



Edição limitada de 200 exemplares, carimbados e assinados pelos autores.



Prova de autor incluída no verso da contracapa, acomodada em invólucro criado com papel de guarda artesanal. Reprodução da fotografia original da peça industrial.

CAPÍTULO V

Conclusão

Síntese do trabalho desenvolvido

Ao longo desta tese são abordadas diferentes questões e temas diretamente ligados ao universo do design gráfico, sendo que no decurso dos diferentes capítulos referem-se aspetos que ajudam a compreender a realidade da disciplina, os seus instrumentos, aplicações e implicações.

Partindo-se da definição geral de design gráfico, o estudo em causa incidiu sobre questões relacionadas com o debate terminológico e com as diferentes posturas assumidas pelos designers, numa tentativa de compreender a noção de postura autoral quando aplicada no contexto de um atelier de design, propondo-se a encontrar a posição dos R2 neste espectro. Simultaneamente aprofundaram-se conhecimentos das realidades contextuais que propiciaram a pesquisa.

O percurso efetuado ao longo deste trabalho de investigação teve como base os projetos realizados pelo atelier R2. Partindo-se de um olhar geral sobre uma amostra de aproximadamente 212 projetos realizados desde a fundação do estúdio, afunila-se a investigação ao selecionarem-se 11 projetos pelos seus traços, relevância e contributos na produção dos designers. Com esta análise opera-se, desde logo, um exercício de reflexão sobre os 20 anos de prática profissional dos R2 enquanto atelier de design gráfico de

comunicação com crescente projeção internacional, cujas temáticas dos projetos incidem maioritariamente na área cultural, estabelecendo parcerias com a arquitetura e a arte contemporânea, em particular. Os projetos desenvolvidos ao longo do percurso dos R2 inserem-se em diferentes tipologias da disciplina — cartaz, design de exposição, design de embalagem, identidade visual, sistemas de sinalética, editorial, operando igualmente em áreas limítrofes como sejam o design de exposições (*Eduardo Souto Moura – Concursos (1979–2010)*), intervenções tipográficas de caráter tridimensional (*Vai com Deus, Dois Tempos e Arriscar o Real*), esculturas tipográficas (*O Tempo perguntou ao tempo*), vídeo (*Untitled #1*) ou ainda instalações interativas (*Arquivo Parcial de Objectos Correntes de Meinedo e Gestaô*).

Dando-se sequência aos propósitos desta tese e assumindo-se os objetivos a que nos propomos, consideramos que as diferentes fases deste estudo, que permitiram a validação da prática de autor sobre a assinatura R2, avançou-se com a estruturação dos conhecimentos apreendidos no decorrer da investigação e dos contributos autobiográficos. O objeto de análise desta tese — o trabalho realizado pelo estúdio desde a sua fundação em 1995 —, é contextualizado na teoria que informa e influencia a nossa prática enquanto designers, e transformado ele próprio em material de cariz teórico, tendo como fim último a definição de uma prática de autor.

A estrutura metodológica escolhida procurou identificar e refletir sobre os elementos centrais da postura autoral dos R2. Apropriamo-nos de metodologias e técnicas que permitissem um olhar generalizado, mas extensivo, sobre os elementos que nos propusemos a estudar. Por forma a alcançar o objetivo proposto, optou-se por seguir uma via metodológica dupla, de índole quantitativa e qualitativa. Primeiro debruçamo-nos sobre a generalidade dos projetos do atelier desde a sua fundação, procurando enquadrar contextos de produção, evidenciar regularidades e traços fundamentais; seguidamente afinou-se a pesquisa, atendendo a apenas um número de projetos particulares — os casos de estudo —, nos quais são mais perceptíveis os traços enunciados.

Numa primeira fase os trabalhos foram agrupados por categorias de acordo com a sua tipologia, sendo-lhes associadas palavras-chave que identificassem traços específicos, por forma a identificar um conjunto de elementos recorrentes na abordagem R2. Para este efeito imprimiram-se fotografias de todos os projetos a analisar (como se de fichas se tratassem), facilitando-se assim a sua justaposição e comparação, o seu agrupamento, o estabelecimento de relações e associações e contaminações possíveis entre eles, numa tentativa de compreender o percurso traçado até ao momento. Paralelamente levou-se a cabo um processo de listagem cronológica de acontecimentos, essencialmente relacionados com a gestão de um atelier de design e da vivência, nomeadamente as mudanças de localização do estúdio, as relações com o exterior (clientes, fornecedores, colaboradores, outros designers, ou

ainda profissionais de outras áreas), e contextos paralelos à criação. Esta fase paralela tratou-se acima de tudo um exercício de memória e de recolha de dados, documentos e elementos arquivados ao longo da carreira dos R2, que conta já com aproximadamente 20 anos.

No primeiro volume desta investigação apresentam-se os fundamentos do trabalho, os objetivos propostos e as motivações-guia, o contexto teórico basilar focado na definição da disciplina e suas singularidades, e diferentes posturas que convivem. É também neste volume inicial que se apresentam os atores desta investigação, partindo-se de seguida para uma análise aos projetos, estando já estes divididos nas diferentes ciclos — *Primeiros passos até à maturação (1995–2002)*, *Do centro às margens (2002–2008)* e *Para além das fronteiras (2008–2013)*. Cada uma destas fases é analisada atendendo ao seu enquadramento, e os projetos distribuídos pela tipologia correspondente, relacionada com a presença ou ausência de um cliente concreto. A tipologia enunciada foi criada pelo investigador, trata-se de um dos elementos oferecidos à investigação, moldando a análise efetuada — é um modelo próprio, uma ferramenta construída com o objetivo único de facilitar a análise dos projetos, ao auxiliar na sua catalogação e na divisão do percurso profissional.

A cronologia assume uma papel fundamental nesta investigação, considerando-se o alicerce da análise geral aos projetos, conseguindo-se a partir desta identificar patamares distintos no conjunto da obra dos R2, diferentes fases de maturação e de transformação perceptíveis ao nível dos projetos.

Uma primeira fase do trabalho engloba o início de um percurso (sempre traçado a dois), a rampa de lançamento para uma abordagem alcançada a partir do desenvolvimento um conjunto de obras realizadas para diferentes suportes, em particular o cartaz, a imagem de identidade visual e o design editorial, que distinguimos desta primeira fase exploratória onde se procuram aprofundar conhecimentos nomeadamente metodológicos, tecnológicos, conceptuais e formais, dentro destes últimos com particular destaque para os tipográficos.

A identificação de cada um dos últimos períodos é determinada por projetos que marcam patamares, sendo *Molly Bloom* e *Vai com Deus* os dois projetos chaves que assinalam o início de cada um destes intervalos temporais (2002 e 2008, respetivamente). Apesar do critério inicial ter sido a maturação identificada nos projetos (em termos conceptuais, pela abordagem e estratégia de comunicação utilizada; na forma como, em *Molly Bloom*, a tipográfica se relaciona com o texto; e ainda, em *Vai com Deus*, a passagem para uma terceira dimensão e para uma escala diferente.

Estas fases permitem a divisão da totalidade dos projetos em três períodos temporais: 1995–2002, 2002–2008 e 2008–2013. No desenvolvimento de cada uma destas fases são analisados os aspetos em que decorre a prática, desde as novas competências adquiridas (formações,

workshops, conferências, ...), à estrutura dos recursos humanos e espaço de trabalho, às referências ao trabalho, passando pelo contexto profissional e ainda o reconhecimento alcançado no período em questão. Numa segunda fase desta investigação inclui-se uma análise dos diferentes projetos que correspondem aos períodos enunciados.

Para além de se ter procedido à subdivisão da obra em três grandes períodos, foi criada uma classificação que tem por base a entidade que encomenda o trabalho — ou seja, a partir da divisão cronológica partiu-se para uma separação tipológica que restringe a amostra. Estes projetos representam pontos de viragem no percurso dos R2, patamares alcançados após cruzamento e análise dos projetos do estúdio — um olhar próprio —, e reconhecimento alcançado no seio da crítica e de júris de competições de design — um olhar externo.

Seguiu-se uma síntese na análise efetuada: o terceiro capítulo — *Continuidades (t) Emergências* — reveste-se de especial importância, sendo considerado o foco central desta tese. Trata-se de um capítulo agregador no qual se procuram os traços autorais e se alinham relações entre projetos, processos e metodologias, focando-se contextos nos quais decorre a prática dos R2. À partida era do conhecimento do autor que não seria possível analisar todos, pelo que os apresentados no dito capítulo fazem parte de uma seleção de traços principais, mais notórios e significativos no trabalho do estúdio, isto porque o investigador apenas se propôs a encetar um primeiro olhar sobre a obra. A identificação das características comuns foi possível graças à divisão cronológica dos projetos que permitiu identificar algumas emergências (formas e conceptuais) de carácter permanente e transversal ao trabalho realizado ao longo do seu percurso dos R2. Elementos que revelam continuidade, apesar de se terem vindo a transformar e evoluir, dos quais se destaca a coautoria, as ruturas e novos posicionamentos, a importância atribuída e o uso dado à tipografia (escolhas, casamentos, composição, materialidade), o recurso ao vernáculo e a tridimensionalidade.

Do seio da divisão dos períodos temporais e consequente divisão tipológica resultou a seleção de 11 projetos chave, representativos dos traços identificados no capítulo das *Continuidades (t) Emergências*, que são apresentados e estudados em profundidade no capítulo IV. Estes projetos são apresentados do ponto de vista textual e imagético, de forma mais focada e aprofundada, para permitir a identificação concreta dos traços identitários apresentados. Os projetos em questão incluem-se nos dois últimos períodos estudados, mais propriamente a partir da fase de maturação, e abrangem todas as tipologias indicadas (comissariados, encomendas artísticas e auto iniciados): *Molly Bloom* (2002), *I love Távora* (2005), *Em Torno* (2006), *Percursos Inacabados* (2007), *Vai com Deus* (2008), *Dois Tempos* (2009), *Arriscar o Real* (2009), *Arquivo Parcial de Objectos Correntes*

de Meinedo e Gestã (2011), *Eduardo Souto Moura – Concursos (1979–2010)* (2011), *Casa do Conto* (2011) e *Letras na Paisagem* (2013). Os 11 trabalhos analisados correspondem a diferentes áreas do design de comunicação — cartaz, editorial, design de exposição e intervenção em espaços e multimédia — e diversas tecnologias e materiais foram selecionados para a concretização dos mesmos, do papel, ao betão, passando pela madeira e pelo ecrã. Diferem também as suas dimensões. Apesar das diferenças latentes e visíveis entre o rol de trabalhos em estudo, todos eles tocam diferentes aspetos conceptuais focados nas *Continuidades (t) Emergências*.

Conclusões

Os principais traços identitários dos R2 evidenciam diferentes vertentes a levar em consideração, comprovando-se a existência de um processo de trabalho próprios e abordagens singulares.

Destaca-se primeiramente a coautoria, que influi diretamente na metodologia projetual, a partir da qual o processo de criação é partilhado por ambos os designers e alicerçado no diálogo contínuo e permanente. Apostámos e explorámos a transdisciplinaridade e a complementaridade, debatendo-se as ideias até à exaustão: uma obsessão, uma paixão e um rigor que nos une. Compartilhámos o interesse no detalhe, o que nos permite embrenharmo-nos no trabalho e construir os projetos em conjunto, partilhando as nossas opiniões nas decisões importantes ou mesmo nos pormenores. O facto de trabalharmos em simultâneo nos mesmos projetos permite-nos criar momentos de envolvimentos distintos — enquanto um desenvolve, o outro distancia-se e opera uma abordagem crítica, sugerindo novas direções, caso necessário.

Conclui-se também que em todos os projetos, independentemente da categorização segundo a tipologia da encomenda (comissariados, auto iniciados ou encomendas artísticas), estamos perante um trabalho de autor, até porque para iniciarmos o desenvolvimento dos projetos comissariados é importante o contributo da parte do cliente. Os auto iniciados são por excelência projetos de investigação, de cariz mais amplo e sem um programa de desenho — apesar de serem passíveis de responder a montante a projetos com *briefings* bem definidos —, por outras palavras, são exercícios necessários à criação. Gradualmente as encomendas artísticas levaram também à compreensão da importância da materialização de alguns dos projetos que resultam de investigações pessoais. Através da tipologia criada percebeu-se que os trabalhos em que está presente a figura do comanditário permitiram uma certa participação, um certo grau de autonomia e a conquista de um espaço, o que resultou na realização de projetos com forte componente autoral, mesmo apesar das condicionantes e constrangimentos projetuais inerentes.

Os projetos do atelier incluem conteúdos próprios ao nível dos conceitos, com grande autonomia na abordagem, na produção de imagens próprias;

vontade de arriscar (com sucesso) nas construções tridimensionais, assim como de incluir conteúdos de autoria própria — os projetos incluem frequentemente conteúdos produzidos pelos R2, sejam textuais (*Vai com Deus, Dois Tempos, Arquivo Parcial de Objectos Correntes de Meinedo e Gestaçô e Letras na Paisagem*), ou imagéticos (*Molly Bloom, Arriscar o Real*). No entanto, o posicionamento dos R2 face à autoria do design gráfico é singular, acreditamos que esta se pode encontrar no design gráfico de comunicação independentemente de os conteúdos textuais e/ou imagéticos pertencerem aos designers — ou seja, mesmo que se utilizem conteúdos fornecidos por outrem, as escolhas conceptuais e formais, mais propriamente a seleção de imagens, a sequência, os enquadramentos, o tipo de letra e as composições são abordagens autorais por excelência.

Contributos da investigação para os R2

Este estudo de autoanálise permitiu ao investigador ter uma noção mais clara do percurso percorrido, bem como a capacidade de identificar traços autorais nos projetos desenvolvidos. A fim de se analisar os projetos foi premente a necessidade de os organizar, bem como os vários documentos que serviram como referências ao longo do percurso e que importava mencionar. Tratou-se igualmente de um exercício importante de memória, de recolção de acontecimentos, momentos, pessoas, entre outros — recordações sustentadas e construídas com recurso a documentação vária que se têm vindo a arquivar continuamente.

A análise dos projetos a partir de diferentes ângulos recorrendo-se a abordagens mais intuitivas cruzadas com outras de índole mais sistemática, permitiram aprofundar o conhecimento, mas acima de tudo encontrar ferramentas para o desenvolvimento da própria análise.

A reflexão sobre o conceito de autoria levada a cabo neste trabalho de investigação obrigou a uma teorização do processo criativo, permitindo encontrar, a partir deste e neste exercício reflexivo, aspetos cuja importância não tinha sido suficientemente enaltecida.

Procurou-se estabelecer uma relação entre projetos, conseguida através da procura (e conseqüente descoberta) de traços identitários e do escalonamento e hierarquização dos mesmos, optando-se por explorar alguns traços relevantes — a coautoria, as ruturas novos posicionamentos, o recurso ao vernáculo, a tipografia — escolhas e casamentos, composição e a letra como imagem —, bem como desenho no espaço e a tridimensionalidade. Estes traços constituem-se como essenciais e permitem aos R2 centrar-se nestes quando pensam o seu projeto de futuro. Trata-se de uma consciência daquilo que define este projeto autoral.

O sistema de relações criado, não apenas relacionado com os períodos temporais, permitiu a identificação de novas abordagens — como é o caso da

aplicação da tridimensionalidade à bidimensão —; e ainda o estabelecimento de ligações entre as diferentes tipologias classificativas, ao relacioná-las com a existência ou ausência de um cliente, de um programa de desenho mais (ou menos) definido, bem como de condicionantes impostas pelo cliente e/ou enunciadas por nós.

A partir deste cruzamento de formas de organização encarou-se o trabalho de forma diferente e descobriu-se o estabelecimento de importantes e relevantes interferências entre os trabalhos, contagiando-os. Os diálogos encetados, as temáticas tratadas, as condicionantes impostas, as referências consultadas, todos eles são elementos que trazem aportes ao trabalho do atelier.

Assim compreendeu-se que todas as componentes que constituem os trabalhos realizados são essenciais no processo de caracterização do trabalho dos R2, um percurso que vive muito da interligação que se estabelece entre interesses próprios, descobertas que se realizam durante a fase processual e o que nos é trazido pelo cliente, um elo importante nesta cadeia de relações.

Todas as diferentes vertentes originaram o crescimento enquanto atelier de design de comunicação e resultaram (e ainda resultam) no desenvolvimento de um percurso relevante.

Futuras linhas de investigação

Através da investigação realizada enunciaram-se e analisaram-se alguns traços identitários do trabalho dos R2, fruto de uma seleção, e admitindo que cada um deles representa uma linha de investigação que poderá ser seguida no futuro, mais especificamente as questões relacionados com a coautoria, o design gráfico, a tipografia ou o design no espaço.

Consciente de que muito ficou por abordar, concorda-se que outros aspetos, ainda que referidos no decurso desta investigação, são passíveis de analisar e levar em linha de conta em futuras investigações: como a abordagem formal, análise de traços autorais e identitários, o recurso aos elementos base da comunicação, a internacionalização, a transdisciplinaridade, a relação com os materiais, a não especialização numa área específica do design gráfico, a relação entre os contextos nacional/internacional da disciplina, a obra dos R2 e o seu contributo para a internacionalização do design português.

Será então possível dar continuidade à investigação em causa, multiplicando-se possíveis ramificações, dado o seu potencial teórico e contributivo para a disciplina.

Referências Bibliográficas

- Aicher, O. (1997). *El mundo como proyecto*. (2.^a ed.). Barcelona: Ediciones Gustavo Gili.
- All Possible Futures [Em linha] (2014). *Exhibition synopsis*. Disponível em: <http://allpossiblefutures.net>.
- Alpay Er, H., & Bayazit, N. (1999). *Redefining the 'Ph.D in Design' in the Periphery: Doctoral education in industrial design in Turkey*. *Design Issues*, 15 (3), pp. 33–44.
- Andrade, S. C. (1999, 3 junho). *Porto já tem imagem de marca (p. 31)*. *Público* (3365), ano 10.
- Apeloigg, P. (2008, 1 junho). *27 Graphic Designers for Europe*. Disponível em: http://www.archive-ue2008.fr/PFUE/lang/en/accueil/Saison_Culturelle_Europeenne/SCE-07_2008/SCE-01.07.2008/27_graphistes_pour_l_europe.html.
- Armstrong, H. (ed.) (2009). *Graphic Design Theory: Reading from the field*. New York: Princeton Architectural Press.
- As Boas Raparigas ... (s.d.). *Introdução* [publicação de blog]. Disponível em: <https://www.blogger.com/profile/15639308831909586440>.
- As Boas Raparigas... (1999). *Ar (do Vinho)* [brochura].
- Bandeira, P. (2013). *Paisagem das Letras*. Lizá Ramalho & Artur Rebelo (2013). *Letras na Paisagem* (pp. 143–144). Porto: Dados Favoritos — Associação.
- Barata, F. (2011). *Concursos — Eduardo Souto de Moura*. Eduardo Souto de Moura *et al* (coord.). *Eduardo Souto Moura — Concursos/Competitions 1979–2010* (pp. 8–10) [catálogo de exposição]. Porto: FAUP — Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto.
- Batista, Cláudia (2003). *O Carácter público: A renovação das escolas secundárias* (Dr. Joaquim de Carvalho, Marques de Castilho e Quinta das Flores). Dissertação de mestrado integrado em Arquitetura. Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra [não publicada].
- Baxter, P., & Jack, S. (2008). *Qualitative Case Study Methodology: Study design and implementation for novice researchers*. *The Qualitative Report* 13 (4), pp. 544–559.
- Bennett, A. (ed.) (2006). *Design Studies: Theory and research in graphic design — A Reader*. New York: Princeton Architectural Press.
- Bierut, M. (2007, 5 dezembro). *Thirteen Ways of Looking at a Typeface*. *Design Observer*. Disponível em: <http://observatory.designobserver.com/entry.html?entry=5497>.

- Bierut, M. (2010). *This is my process / Este é o meu processo*.
- Lizá Ramalho & Artur Rebelo (2010). *Process is the project / O processo é o projecto* (pp. 14–21). Porto: Dados Favoritos Associação.
- Bil’ak, P. (2008). *All Possible Futures: (Un)realized Projects*. Sueda, J. (2008). *Task Newsletter* (2). Disponível em: <http://allpossiblefutures.net/on-speculation-3-2/>.
- Blackwell, L., & Wild, L. (2000). *Edward Fella: Letters on America*. London: Laurence King.
- Blanchard, G. (1998). *Connotation Typographique — Pour une poétique de la typo-graphie*. *Cahiers GUTenberg* (30) (pp. 14–39). Disponível em: http://cahiers.gutenberg.eu.org/fitem?id=CG_1998__30_14_0.
- Blanchard, G. (2003). *Aide aux choix de la typo-graphie — Cours supérieur*. Reillane: Atelier Perrousseaux.
- Blauvelt, A. (2002). *Towards Critical Autonomy: Design in the Age of Design. Schools of thoughts — Engaging diverse ideas through design education* [Conferência]. 18–22 de outubro, Los Angeles.
- Blauvelt, A. (2003). *Towards critical autonomy or can Graphic Design save itself?*. Rudy Vanderlands (2003). *Rant: Emigre* (64) (pp. 35–43). New York: Princeton Architectural Press.
- Blauvelt, A. (2011, 8 março). *Towards relational design*. *Design Observer* [Em linha]. Disponível em: <http://designobserver.com/feature/towards-relational-design/7557>.
- Bourdieu, P. (1989). *O Poder Simbólico*. Lisboa: Difel.
- Bourdieu, P. (1990). *The Logic of Practice*. Stanford: Stanford University Press.
- Bourdieu, P. (1998). *Meditações Pascalianas*. Oeiras, Portugal: Celta Editora.
- Bourdieu, P. (2003). *Questões de Sociologia*. Lisboa, Portugal: Fim de Século Edições.
- Bourdieu, P. (2010). *The Weight of the World: Social suffering in contemporary Society*. Cambridge: Polity Press.
- Bourriaud, N.; Sans, J. & Sanchez, M. (2005). *A unique exhibition experience*. *TRANSLATION Exhibition Press Release* (p. 4). Paris: Palais de Tokyo.
- Breslin, M., & Buchanan, R. (2008). *On the case study method of research and teaching in design*. *Design Issues*, 24 (1), pp. 36–40.
- Bringhurst, R. (2008). *The Elements of Typographic Style*. (3.^a ed.). Canada: Hartley & Marks Publishers.
- Brook, T. & Shaughnessy, A. (2009). *Studio Culture: The secret life of the graphic design studio*. London: Unit Editions.

- Buchanan, R. (1999). *Design Research and the new learning*. *Design Issues*, 17 (4), pp. 3–23.
- Caetano, A. (2011). *Para uma análise sociológica da reflexividade individual*. *Sociologia, Problemas e Práticas* (66), pp. 157–174.
- Campos, I. (2008). *A Ermida — Uma história de Lisboa e Belém* [Não publicado].
- Camuffo, G. & Della Mura, M. (2011). *Graphic Design Worlds*. Giorgio Camuffo & Maddalena Della Mura (eds.) (2011). *Graphic Design Words/Worlds* (pp. 14–17). Milão: Electa.
- Cardew, C.; Phillips, T. & Waters, J. L. (1997). *Sound, code, image*. *Eye Magazine* 7 (26). Disponível em: <http://eyemagazine.com/feature/article/sound-code-image>.
- Carson, D. (1994, janeiro/fevereiro). *Thoughts on the new typography*. *How* IX (1), pp. 68–73.
- Casa da Música [Em linha] (s.d.). *Remix Ensemble, Apresentação*. <http://www.casadamusica.com/pt/residentes/remix-ensemble-casa-da-musica?lang=pt#tab=0>.
- Chancogne, T. (2011). *Le design graphique est-il un Outil critique?*. Frédérique Teschener (2011). Brochura da instalação *Design as a graphic tool*, no âmbito do projeto *Redundância: a inutilidade da repetição*. Bienal Experimenta Design 2011.
- Chougnat, J.-F. (2013). *Um ‘R’ de Porto em Lisboa* [testemunho não publicado].
- Ciclope [Em linha] (s.d.). *Abi — Filmes como realizador*. Disponível em: <http://www.ciclopefilmes.com/abi-feijo/filmografia/filmes-como-realizador/>.
- Cross, N. (1999). *Design Research: A disciplined conversation*. *Design Issues*, 15 (2), pp. 5–10.
- Cross, N. (2001). *Designerly ways of knowing: Design Discipline Versus Design Science*. *Design Issues* 17 (3), pp. 49–55.
- Coutinho, C. (2007). *Métodos de investigação em Educação III — Transformando os dados em informação, Cursos de Mestrado em Educação 2007/2008* [não publicado]. Instituto de Educação e Psicologia. Braga: Universidade do Minho [não publicado].
- Cunha e Silva, Paulo (2012) [entrevista]. Castelo de Guimarães será “assaltado, destruído e reconstruído”. *Semanário Sol* (2012, 13 abril) [Em linha]. Disponível em: http://sol.sapo.ao/inicio/Cultura/Interior.aspx?content_id=46657.
- D., R. P. (1999, 4 junho). *Porto 2001 já tem imagem de marca* (p. 8). *O Primeiro de janeiro* (154), ano CXXXI.
- Devleminck, S.; Gobert, I. & Van Looveren, J. (2010). *Shaping voices, talking and thinking about Graphic Design*. Leuven: Oogachtend.

Devroye, Luc [Em linha] (s.d.). *Type design information page: Fregio Mecano*. Disponível em: <http://luc.devroye.org/fonts-58232.html>.

Diário de Notícias [Em linha] (2011, 15 agosto). *Primeiro e-mail português enviado há 26 anos*. Disponível em: http://www.dn.pt/especiais/interior.aspx?content_id=1952120&especial=Revistas%20de%20Imprensa&seccao=TV%20e%20MEDIA.

Dicionário da Língua Portuguesa 2011 (2010). Porto: Porto Editora Lda.

Diebner, H. (2006). *Performative science and beyond: Involving the process in research*. New York: ZKM.

Direcção Geral das Artes [DGArtes] [Em linha] (2008). 'Boca' de Regina Guimarães e Saguenail — *Teatro Bruto*. Disponível em: <http://agenda.dgartes.pt/eventDetails.php?month=3&year=2014&day=6&eventId=37991&categoryID=16&lang=pt>.

Doloughan, F. (2002). *The language of reflective practice in art an design*. *Design Issues* 18 (2), pp. 57–64.

Duarte, F. (2007, 23 novembro). *Ler nas entrelinhas os R2. Ipsilon* (suplemento do jornal Público (6447), pp. 24–26.

Duh, T. J. (2005). *Preface. Taiwan International Poster Design Awards 2005* [catálogo] (p. 8). Taiwan: Department of Commerce, MOEA.

Elkins, J. (ed.) (2009). *Artists with PhDs: On the new doctoral degree in studio art*. Washington: New Academia Publishing. Enciclopédia Britannica [Em linha]. *Rorschach Test*. Disponível em: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/509580/Rorschach-Test>.

Enciclopédia Universal [Em Linha] (2012). *Imaginismo*. Disponível em: http://enciclopedia_universal.esacademic.com/123430/imaginismo.

Encyclopedia Britannica [Em linha] (s.d.). *De Stijl*. Disponível em: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/566242/De-Stijl>.

Ernesto de Sousa — Centro de Estudos Disciplinares (2009, 9 abril) [Em linha]. *O que é Urgente Mostrar / EXD'09* [Em linha]. Disponível em: <http://www.ernestodesousa.com/?p=364>.

Evenson, S.; Forlizzi, J. & Zimmerman, J. (2007). *Research through design as a method for interaction design research in HCI* [Em linha]. Conference Proceedings. Carnegie Mellon University. Disponível em: <http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1041&context=hcii>.

Experimenta Design [Em linha] (2009). *Tangenciais*. Disponível em: <http://www.experimentadesign.pt/2009/pt/02-06-01.html>

Flask, D. (s.d.). *The First Things First Manifesto. Design is History*. Disponível em: <http://www.designishistory.com/1960/first-things-first/>.

Flusser, V. (1999). *The Shape of things. A philosophy of design*. London: Reaktion Books.

Foster, H. (2002). *Design and Crime: And other diatribes*. London: The Bath Press.

Frascara, J. (1988). *Graphic Design: Fine art or social science?. Design Issues*, 15 (1), pp. 18–29.

Frascara, J. (2004). *Communication Design: Principles, methods and practice*. New York: Allworth Press.

Frayling, C. (1993). *Research in Art and Design*. *Royal College of Art Research Papers* 1 (1), pp. 1–5. Disponível em: http://www.transart.org/wp-content/uploads/group-documents/79/1372332724-Frayling_Research-in-Art-and-Design.pdf.

Gary Hustwit [Em linha] (s.d.). *About Helvetica*. Disponível em: <http://www.hustwit.com/about-helvetica/>.

Gray, C., Mailis, J. (2004). *Visualizing research: A guide to the research process in Art and Design*. Surrey: Ashgate Publishing.

Gary Hustwit [Em linha] (s.d.). *About Helvetica*. Disponível em: <http://www.hustwit.com/about-helvetica/>.

Hammersley, M. (2007). *Ethnography*. Ritzer, George (ed.) (2007). *Blackwell Encyclopedia of Sociology*.

Haseman, B. (2006). *A manifesto for performative research*. *Media International Australia Incorporating Culture and Policy: quarterly journal of media research and resources* (118), pp. 98–106. Disponível em: <http://eprints.qut.edu.au/3999/>.

Hebdige, D. (1979). *Subculture: the meaning of style* London: Routledge. Disponível em: <http://j.parsons.edu/~jmyint/archive/change/tarticle.html>.

Helfand, J. (1997). *Logocentrism*. Paul Rand (1997). *The New Republic*, 217 (26), pp. 41–45.

Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: G. Gili.

Heller, S. (1993). *The Cult of the Ugly*. *Eye Magazine* 3 (9).

Heller, S. (1988). *The unexplored art of designer's biographies*. *Design Issues* 5 (1), pp. 106–109.

Heller, S. (2004). *The Education of a Typographer*. New York: Allworth Press.

Heller, S. (2006). *Better skills through better research*. Andrew Bennett. (ed.) (2006). *Design Studies: Theory and research in graphic design — A Reader* (pp. 10–13). New York: Princeton Architectural Press.

Heller, S. (2011, 22 novembro). *Erik Nitsche, Design Auteur*. *Print Magazine*. Disponível em: <http://www.printmag.com/design-inspiration/eriknitsche-design-auteur/>

Heller, S. & Vienne, V. (2012). *100 Ideas That Changed Graphic Design*. London: Laurence King Publishing.

- Heller, S. & Ilic, M. (2012). *Stop, Think, Go, Do: How typography (t) graphic design influence behavior*. Beverly: Rockport Publishers.
- Hoffman, J. (2003, outubro). *Disclosing MoMA's identity* [entrevista]. *Gestalten TV*. Disponível em: <http://vimeo.com/62622318>.
- Holly, M. A. (2009). *What is research in the visual arts? Obsession, archive, encounter*. Massachusetts: Sterling and Francine Clark Institute.
- Howard, A. (1994). *There is such a thing as society*. *Eye Magazine* 4 (13). Disponível em: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/there-is-such-a-thing-as-society>.
- I-Jusi [Em linha] (s.d.). *About*. Disponível em: <http://www.ijusi.com/about/>.
- Infopédia [Em linha] (2013/2014). *Adolf Loos*. Porto: Porto Editora. Disponível em: [http://www.infopedia.pt/\\$adolf-loos](http://www.infopedia.pt/$adolf-loos).
- Infopédia [Em linha] (2013/2014). *Caligrama*. Porto: Porto Editora. Disponível em: <http://www.infopedia.pt/apoio/artigos/12021900?termo=pretend>
- International Biennial of Graphic Design Brno [Em linha] (s.d.). *History*. Disponível em: <http://www.bienalebrn.org/en/History>.
- International Council of Communication Design [Icograda] [Em linha] (2007). *Call for entries: 9 Tehran International Poster Biennial 2007*. Disponível em: http://www.icograda.org/news/year/2007_news/articles830.htm.
- International Council of Communication Design [Icograda] [Em linha] (s.d.). *Defining the profession*. Disponível em: <http://projeto.icograda.org/about/about/articles836.htm>.
- International Typographic Awards [ISTD] [Em linha] (2011). *ISTD Awards 2011 Catalogue*. London: ISTD.
- Janser, A. & Studinka, F. (2002). *Poster Collection 05: Typotectur, Typography as Architectural Imagery*. Zurich: Lars Muller Publishers. ISBN 978-3907078891.
- Jodidio, P. (2004). *Paul Andreu, Architect*. Basel: Birkhäuser Basel.
- Johnson, B. (2005). *Design ideation: The conceptual sketch in the digital age*. *Design Issues* 26 (6), pp. 613–624.
- Kalman, T. & Jacobs, K. (1990). *We're here to be bad*. *Print Magazine* (1990, janeiro/fevereiro). Disponível em: <http://j.parsons.edu/~jmyint/archive/change/tarticle.html>.
- Keedy, J. (1998). *Graphic Design in the Postmodern Era*. Rudy Vanderlans (ed.) (1998). *Relocating Design*. *Emigre* (47). Disponível em: <http://www.emigre.com/Editorial.php?sect=1&id=20>.
- Keedy, J. (2003). *Design Modernism 8.0*. Rudy Vanderlans (ed.) (2003). *Rant — Emigre* (64), pp. 57–68. New York: Princeton

- Architectural Press. Disponível em: http://books.google.pt/books?id=X-LEhochtB2cC&pg=PA138&hl=pt-PT&source=gbs_selected_pages&cad=3#v=onepage&q&f=false.
- Kinross, X. *et al* (1992). *The digital wave*. *Eye Magazine* 2 (7). Disponível em: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/the-digital-wave>.
- Kinross, R. (1993). *Let the object speak*. *Eye Magazine* 3 (11). Disponível em: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/let-the-object-speak>.
- Knowles, J. G.; Cole, A. (ed.) (2007). *Handbook of the arts in qualitative research: Perspectives, methodologies, examples and issues*. New York: The Guilford Press.
- Koffka, K. (2001). *The Principles of Gestalt Psychology*. London: Routledge.
- Krippendorff, K. (1995). *Redesigning Design: An Invitation to a Responsible Future*. Tahkokallio & Susann Vihma (eds.) (1995). *Design: Pleasure or Responsibility?* (pp. 130–162). Helsinki: University of Art and Design. Disponível em: <http://www.asc.upenn.edu/usr/krippendorff/redesign.htm>.
- Kudrnovská, L. (2009). *Looking for the message Humility in graphic design*. *Typo* (36), pp. 40-56.
- Kyes, Z. & Owens, M. (ed.) (2007). *Forms of Inquiry: The architecture of critical graphic design*. London: AA Publications.
- Leavy, P. (2008). *Method meets art: Arts-based research practice*. New York: The Guilford Press.
- Lee, S. (1978). *How to Draw Comics the Marvel Way*. New York: Simon & Schuster.
- Lidwell, W.; Holden, K. & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design (Revised and Updated)*. New York: Rockport Publishers.
- Livingston, A. & Livingston, I. (1992). *The Thames and Hudson Encyclopedia of Graphic Design + Designers*. London: Thames & Hudson.
- Loos, A. (1908). *Ornament and Crime*. (1913) *Cahiers d'aujourd'hui* (5), pp. 247–256. Paris: Éditions G. Crès.
- Louis Sullivan, The struggle for American Architecture [Em linha] (s.d.). *Louis Sullivan*. Disponível em: <http://louissullivanfilm.com/sullivan>.
- Lupton, E. *et al*. (1991). *The academy of deconstructed design*. *Eye Magazine* 1 (3). Disponível em: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/the-academy-of-deconstructed-design>.
- Lupton, E. (1992). *High and low (a strange case of us and them?)*. *Eye Magazine*, 2 (7). Disponível em: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/high-and-low-a-strange-case-of-us-and-them>.

Lupton, E. & Miller, J. A. (1996). *Design/Writing/Research: Writing on Graphic Design*. London: Phaidon Press.

Lupton, E. (2004). *Fluid Mechanics: Typographic Design Now. Typotheque Essays*. Disponível em: https://projeto.typotheque.com/articles/fluid_mechanics_typographic_design_now.

Lyotard, J.-F. (2013). *Testes dispersés II: artistes contemporains*. Leuven: Leuven University Press.

Feliciano, M. (s.d.). *Grotzec Condensed. Mário Feliciano* [Em linha]. Disponível em: <http://www.felicianotypefoundry.com/cms/fonts/grotzec-condensed>

Martins, R. & Bougard, J. (2013, 23 março). *Paulo de Cantos: um editor à frente do seu tempo*. Público [Em linha]. Disponível em: <http://www.publico.pt/culturaipsilon/noticia/paulo-de-cantos-um-editor-a-frente-do-seu-tempo-1588835>.

Massimo Vignelli (2010, 16 abril). *We use too many fonts* [entrevista]. *Big Think*. Disponível em: <http://bigthink.com/videos/we-use-way-too-many-fonts>

McCoy, K. (1993). *Good Citizenship: Design as a social and political force*. Steven Heller & Veronique Vienne, Veronique (eds.) (1993). *Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility* (pp. 2–8).

Meggs, P. & Purvis, A. (2012). *Megg's History of Graphic Design*. (5ª ed.). New Jersey: John Wiley & Sons.

Moravská Galerie [Em linha] (s.d.). *R2: Artur Rebelo – Lizá Ramalho*. Disponível em: <http://www.moravska-galerie.cz/moravska-galerie/vystavy-a-program/aktualni-vystavy/2010/r2-artur-rebelo-%E2%80%93-liza-ramalho.aspx>.

Museu Coleção Berardo [Em linha] (2009). *Arriscar o Real — Exposição Temporária*. Disponível em: <http://pt.museuberardo.pt/exposicoes/arriscar-o-real#sthash.fTtr2zhe.dpufa>.

Nakamura, R. (2006). *The grand unified theory of nothing: Design, the cult of science, and the Lure of big ideas*. Michel Bierut, William Drenttel & Steven Heller (2006). *Looking Closer 5 — Critical writings on graphic design* (p. 243). New York: Allworth Press.

Norte 41° [Em linha] (2012). *Respect for Architecture, Porto 2012 — Exposição*. Disponível em: <http://www.norte41.org/pt-pt/content/respect-architecture-porto-2012-exposi%C3%A7%C3%A3o>.

Ordem dos Arquitectos – Secção Regional do Norte [OASRN] (2006). *Comemorações do Dia Mundial da Arquitectura*. Disponível em: <http://www.oasrn.org/cultura.php?id=27>.

O'Doherty, B. (1986). *Inside the White Cube: The ideology of the gallery space*. San Francisco: The Lapis Press.

Phaidon [Em linha] (s.d.). *Design of the Week: Akkurat*. Disponível em: <http://uk.phaidon.com/agenda/graphic-design/articles/2012/december/10/design-of-the-week-akkurat>.

Pedgley, O. & Wormald, P. (2007). *Integration of Design projects within a Ph.D. Design Issues* 23 (3), pp. 70–85.

Pelta, R. (2004). *Disenñar Hoy: Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Barcelona: Paidós Iberica.

Pelta, R. (2011). *R2 Intersecção criativa*. pp. 4–9. *Colecção D*. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, S.A. (pp. 4–9).

Pereira, L. T. (2012) [comentário de Facebook]. Disponível em: <https://www.facebook.com/r2design.pt/posts/268810526569683>.

Peters, R. L. (2005). *Taiwan International Poster Design Award* (2005, março), p. 26 [catálogo].

Peters, R. L. (2010, May/June). *Land of Discovery: Visual communication design in Portugal*. *Illustration Annual* (51), pp. 55–65.

Portugal, P. (2004). *30 artists under 40* (p. 1) [catálogo]. Oslo: Stenersen Museum.

Postrel, V. (2003). *The Substance of Style*. New York: Harper Collins.

Puig, F. M. (2003). *Medición de la eficacia en los signos visuales*. *Bellas Artes: Revista de artes plásticas, estética e diseño e imagen* (1), pp. 11–28.

Quaresma, P. & Pinho, A. (2007). *Análise de Frequências da Língua Portuguesa. Livro de Actas da Conferência Ibero-Americana InterTIC 2007*, 3–5 de dezembro, Porto, Portugal (pp. 267–272).

Ramalho, L. D. & Rebelo, A. (2009, fevereiro). *Notas sobre projectos, espaços e vivências*. *Arte Capital* [Em linha]. Disponível em: http://www.artecapital.net/arq_des-45-notas-sobre-projetos-espacosvivencias.

Ramalho, Lizá; Rebelo, Artur & Tavares, André (2010). *Mapping the process / Cartografias do processo*. Lizá Ramalho & Artur Rebelo (2010). *Process is the project / O processo é o projecto* (pp. 22–32). Porto: Dados Favoritos — Associação.

Ramalho, L. & Rebelo, A. (2013). *Letras na Paisagem*. Porto: Dados Favoritos — Associação.

Robertson, Andrew (2008). *The Word on the street*. *Eye Magazine* (70), pp. 4–5. Disponível em: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/the-word-on-the-street>.

Rock, M. (2013). *Deprofessionalization*. Michael Rock (ed.) (2013). *Multiple Signatures on designers, authors, readers and users* (pp. 223–226). New York: Rizzoli International Publications.

Rock, M. (2013). *Designer as Author*. Michael Rock (ed.) (2013). *Multiple Signatures on designers, authors, readers and users* (pp. 46–56).

New York: Rizzoli International Publications.

Rock, M. (2013). *Fuck Content*. Michael Rock (ed.) (2013). *Multiple Signatures on designers, authors, readers and users* (pp. 91–95). New York: Rizzoli International Publications.

Rodríguez, R. E. (2009). *An Epistemology for Research through Design*. Education Conference of the International Council of Societies of Industrial Design (ICSID), Singapura, 22–27 outubro.

Roth, S. (1999). *The State of Design Research*. *Design Issues* 15 (2), pp. 19–26.

Santos, B. de S. (1985). *Estado e sociedade na periferia do sistema mundial: o caso português*. *Análise Social*, XXI, pp. 869–901.

Scher, P. (2010). *Make a map of your working process Porto 2010 / Faz um mapa do teu processo de trabalho Porto 2010*. Lizá Ramalho & Artur Rebelo (2010). *Process is the project / O processo é o projecto* (pp. 10–12). Porto: Dados Favoritos Associação.

Schneider, B. (2007). *Design as practice, science and research*. Ralf Michel (ed.) (2007). *Design Research Now* (4), pp. 207–218. Disponível em: <http://www.springerlink.com/content/uq4682/>.

Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner: How professionals think in action*. London: Temple Smith.

Schön, D. (1987). *Educating the reflective practitioner: Toward an New design for teaching and learning in the professions*. San Francisco: Jossey-Bass. A Wiley Imprint.

Seago, A. & Dunne, A. (1999). *New methodologies in Art and Design Research: The object as discourse*. *Design Issues* 15 (2), pp. 11–17. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1511838>.

Serralves [Em linha] (2004). *6=0 Homeostética*. Disponível em: <http://www.serralves.pt/pt/actividades/6-0-homeostetica-2-2-2-2-2/>.

Sfligiotti, S. (2011, março). *The final user is not prosecutable*. *Design for, with or against the user? Progetto Grafico Int.* (9), pp. 82-85.

Sfligiotti, S. (2011, março). *Declaration of independence: Werkplaats typografie — an otherschool*. *Progetto Grafico Int.* (9), pp. 142-145.

Shaughnessy, A. (2009). *Graphic Design: A user's manual*. London: Laurence King Publishing.

Shaughnessy, A. (2011). *Two circles converging*. Adrian Shaughnessy (2011). *Them-and-us/Us-and-them* (pp. 6–7). Sweden: Them-and-Us.

Siegel, D. (2007, 18 setembro). *Designers and Dilettantes*. *Design Observer* [Em linha]. Disponível em: <http://designobserver.com/feature/designers-and-dilettantes/5947/>.

Silva, J. (ed.) (2011). *Colecção D*. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda, S.A.

Silva, J. (2011). *D de design(ers)*. *Silvadesigners* [Em linha].

Disponível em: <http://www.silvadesigners.com/D-de-design-ers>.

Skolos, N. & Wedell, T. (2006). *Type, Image, Message: A Graphic Design Layout Workshop*. USA: Rockport Publishers.

Smet, Catherine de (2012). *Pour une critique du design graphique – Dix-huit essais*. Paris: Éditions B42.

Society for Experiential Graphic Design [SEGD] [Em linha] (s.d.). *What we do*. Disponível em: <https://segd.org/what-we-do>.

Solar [Em linha] (2012). *Em casa*. Disponível em: <http://www.curtas.pt/solar/index.php?menu=465&submenu=456>

Souchier, E. (2006). *Quelques remarques sur le sens et la servitude de la typographie — Pratiques, discours et imaginaires*. Cahiers GUTenberg (46/47) (pp. 69–98). Disponível em: http://cahiers.gutenberg.eu.org/fitem?id=CG_2006__46-47_69_0.

Stake, R. E. (1999). *Qualitative Case Studies*. Norman. K. Denzin & Yvonna. S. Lincoln (1999). *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (3ª ed.), pp. 443–466. Thousand Oaks: Sage.

Steedman, P. (1991). *On the relations between seeing, interpreting and knowing*. Frederick Steier (ed.). *Research and Reflexivity* (pp. 53–62). London: SAGE.

Sueda, J. (2014). *On speculation*. Sueda, Jon (ed.) (2014). *All Possible Futures Catalog*. London: Bedford Press. Disponível em: <http://allpossiblefutures.net/?s=on+speculation>.

Sullivan, G. (2005). *Art practice as research*. London: Sage Publications.

Sumser, J. (2001). *A guide to empirical research in communication: Rules for looking*. London: Sage Publications.

Sylvestrová, M. (2010). *R2: Lizá Ramalho and Artur Rebelo – 22nd Brno Biennial 2006 Grand Prix Winners. 24th International Biennial of Graphic Design Brno 2010* [catálogo] (p. 337). Brno: Moravian Gallery.

Teatro Bruto [Em linha] (s.d.). *Apresentação*. Disponível em: <http://www.teatrobruto.com/companhia/apresentacao>.

The Museum of Modern Art [Em linha] (2003). *Foreword*. *International Poster Triennial in Toyama* (p. 3) [Catálogo]. Toyama: The Museum of Modern Art.

Thrift, J. (1994). *Why a nifty logo is no longer enough*. *Eye Magazine* 4 (14). Disponível em: <http://www.eyemagazine.com/opinion/article/monitor5>.

Tipografart [Em linha] (2006, novembro). *A Classificação Vox-Atypi* [mensagem de blogue]. Disponível em: <http://tipografart.wordpress.com/2012/11/06/a-classificacao-vox-atypi/>.

Todorovich, C. (2014, 3 fevereiro). *All possible Futures: An interview*

with John Sueda. *Design Mind*. Disponível em: <http://designmind.frogdesign.com/all-possible-futures-an-interview-with-jon-sueda.html>.

Tschichold, J. (1928). *The New Typography*. Adrian Shaughnessy, (2009). *Graphic Design: A user's manual*. London: Laurence King Publishing.

Tschichold, J. (2006). *The New Typography — A handbook for modern designers*. Berkeley: University of California Press.

Turgeon, Richard (2011, 27 setembro). 'Titans of Typography' Profile: Kyle Cooper [publicação de blog]. Disponível em: <http://blog.webink.com/titans-of-typography-profile-kyle-cooper/>

Twemlow, A. (2005). *The Decriminalization of Ornament*. *Eye Magazine* 15 (58). Disponível em: http://www.techhouse.org/~amanda/for_your_edification/Decriminalization%20of%20Ornament.pdf.

Type Directors Club [Em linha] (s.d.). *Our History*. Disponível em: <http://tdc.org/our-history/>.

Unicode [Em linha] (s.d.). *The Unicode Consortium*. Disponível em: <http://www.unicode.org/consortium/consort.html>.

Vanderlans, R. (1996). *Graphic Design and the next big thing*. *Emigre* (39). Disponível em: <http://www.emigre.com/Editorial.php?sect=1&id=15>.

Vignelli, M. (1998). *Massimo Vignelli on Rational Design*. Steven Heller (1998). *Design Dialogues* (pp. 3–7). New York: Allworth Press. Disponível em: http://www.hellerbooks.com/pdfs/dialogues_vignelli.pdf.

Vilela, A. (2004). *Artes Gráficas — Noções elementares de todas as indústrias gráficas (Séculos XV a XXI)*. Braga: Bezerra Editora.

Walker, J. A. (1989). *History of Design and the Design history*. London: Pluto Press.

Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods*. (3ª ed.) Thousand Oaks: Sage.

Young, L. (2002). *The shape of the heart: I'm all yours*. *Eye Magazine* 11 (43), Disponível em: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/the-shape-of-the-heart-im-all-yours>.

