

para que?

Ester Ryoo
2017

[*para que?*]

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Faculdade de Arquitetura e
Urbanismo da Universidade de São Paulo
(FAU-USP), como exigência parcial
para a obtenção do grau de Bacharel em
Design.

Ester Ryoo

Orientado por
Prof^a Dr^a Daniela Hanns
Universidade de São Paulo
São Paulo, 2017

Catálogo na Publicação
Serviço Técnico de Biblioteca
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo

Ryoo, Ester
Para que? / Ester Ryoo; orientador Daniela
Kutschat Hanns. - São Paulo, 2017.
78.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em
Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da
Universidade de São Paulo.

1. Design Gráfico. 2. Processo Criativos. 3.
Educação. I. Kutschat Hanns, Daniela, orient. II.
Título.

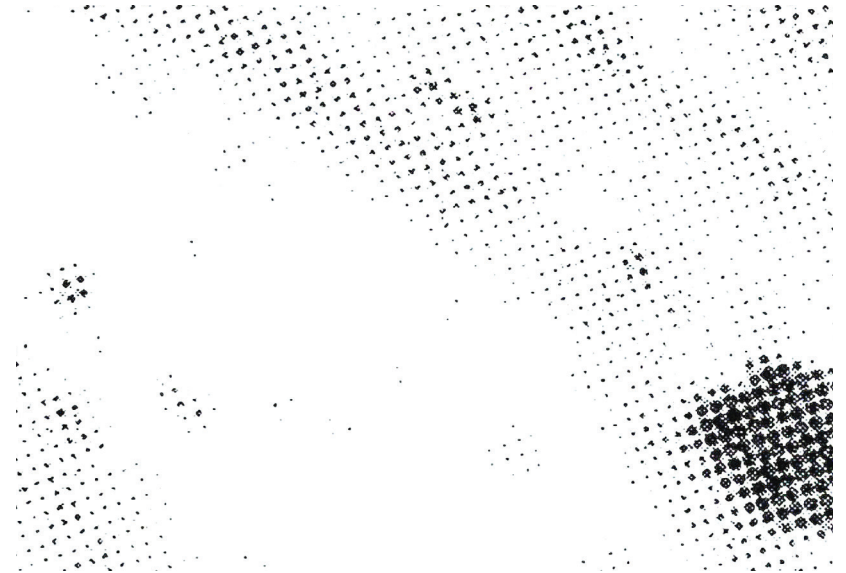
abstract

This work focus on using projects as a space for exploration of identity for design students. The result of this is the possibility of a change regarding what is the functionality of the design process beyond the user centered ideas and as a powerful resource for better understanding the complex relationship between who creates and what is being created.

In order to validate and develop this idea further a graphic object was developed. Entitled “For what?”, it allowed the empowerment and management of what was the process of graduating , the relationship with the self, and dealing with a period of transition.

key-words:

graphic design, design process, education



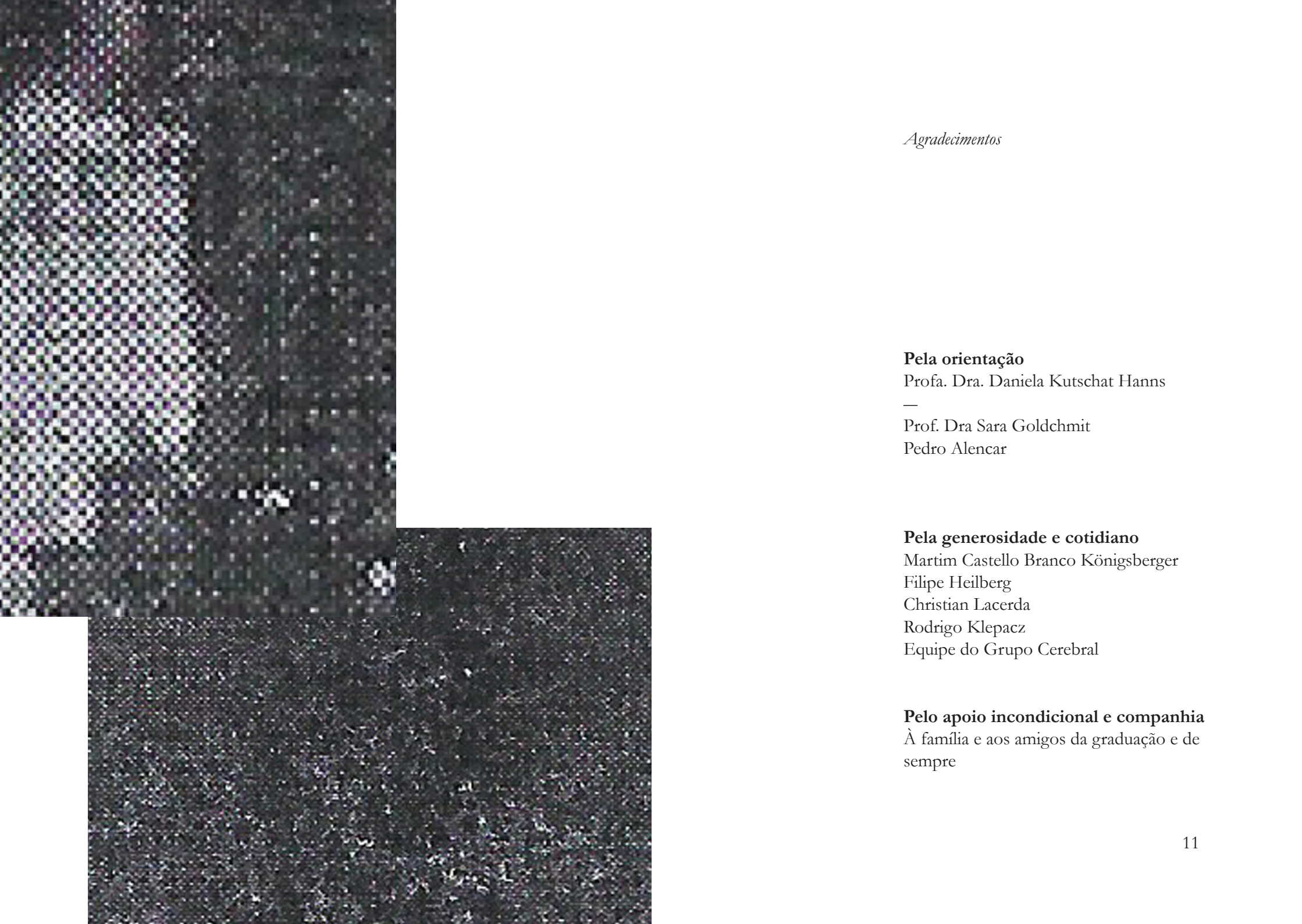
“There is no reality except the one contained within us. That is why so many people live such an unreal life. They take the images outside of them for reality and never allow the world within to assert itself.”

- Herman Hesse, Steppenwolf



A

Oscar Nunes, Rafael Lembi, Maria Pia Fahham, Gabriela Vaz, Beatriz Ferreira, Anna Gabriela Araujo, Shaina Carvalho, Marina Berlowitz, Bruno Lima, Gabriela Barbizam Kishimoto, Caroline Barbizam Kishimoto, Aline Buzi, Flavia Guedes



Agradecimentos

Pela orientação

Profa. Dra. Daniela Kutschat Hanns

—

Prof. Dra Sara Goldchmit

Pedro Alencar

Pela generosidade e cotidiano

Martim Castello Branco Königsberger

Filipe Heilberg

Christian Lacerda

Rodrigo Klepacz

Equipe do Grupo Cerebral

Pelo apoio incondicional e companhia

À família e aos amigos da graduação e de sempre

observações 15

permitir-se 21

procedimento 37

para que? 54

conclusão .. 76

referências .. 78



“Being an artist is not just about what happens when you are in the studio. The way you live, the people you choose to love and the way you love them, the way you vote, the words that come out of your mouth... will also become the raw material for the art you make.”

— Teresita Fernández,
Artista e MacArthur Genius (2013)

Observações

Essa primeira parte já determina a ambição desse trabalho de conclusão, que não é de cunho científico e objetivo, mas talvez ouse ser artístico de certa forma. Ousar, porque aparentemente é um tabu no meio dos designers retornar a ideia de que não somos um campo autônomo e sério. Mas muitos dos questionamentos e decisões que tomei partiram da presente hipocrisia de pensar a experiência para qualquer pessoa, exceto a daqueles que criam a experiência em si. Nós somos pessoas servindo pessoas.

O artístico aqui, de originado em uma reflexão pessoal. No sentido de que ele não adotou o desejo por respostas concretas e nem métodos para estruturar como e quando as coisas foram feitas. Ou seja, foi um trabalho realista, uma vez que nenhuma mente humana cria em um fluxo linear e nem resulta de tal.

Mas é sim um projeto de design, na medida que ele foi produzido no modelo mental, pela qual durante os últimos anos eu tenho trabalhado. Pesquisa, análise, requerimentos do projeto, período de criação e refinamento, tomada de decisão e apresentação para o mundo do trabalho. O que

fiz foi traduzir a estrutura para outro contexto, o meu próprio, ao invés de replica-la novamente do mesmo modo.

Durante minha jornada no curso de design, no Brasil e no exterior, entrei em contato com diversas ideias sobre o que é muitos julgam ser a boa educação de um designer e as tais das novas ideias do campo. As seguintes observações surgem dessa exploração:

1

Por uma educação que permita o desenvolvimento da intimidade do aluno de design consigo mesmo.

2

Pelo fim da cultura das lindas histórias
Por uma educação que diminua a falsa empatia e a busca somente por lindas histórias. A falsa empatia é a crença de que algumas horas de pesquisa

quantitativa e qualitativa transformam o designer em um total *expert* de como atuar com vidas humanas. Mas sim, admitir que a informação obtida permite, se utilizado de maneira crítica, a criação de projetos responsáveis e pertinentes ao contexto das pessoas que irão ter contato com o mesmo.

Que seja consciente o processo pelo qual estamos passando, onde contar histórias, passa ser apenas mais argumento para vendas. Onde a mentira e o espetáculo passam a ser mais relevantes que os problemas reais.

3

Prepotência é acreditar que apenas a formação acadêmica e profissional é capaz de criar “bons” designers.

4

Mais do que bom, é a busca pelo equilíbrio. O processo de projetar necessita de tensão. Necessita não negociar apenas com *stakeholders*, mas também, a experiência pessoal. A medida que caminhamos para a facilitação e colaboração, ouvir e observar, tornam-se faculdades ainda mais essenciais. Porém, o sistema educacional não é capaz de permitir a sensibilidade necessária para atuar além da experiência de vida privilegiada da maioria dos estudantes de design nas instituições mais renomadas, tanto no Brasil quanto no exterior. Se a busca é por resolver os problemas cada vez mais complexos, primeiro é necessário ter a experiência ou o contato com tal, ou ao menos, ter a franqueza de admitir

que é incapaz de lidar integralmente com a questão e buscar ajuda.

É preciso não entender de pessoas porque foi utilizado um método, mas sim, porque não somos uma categoria superior ou excluída. Um designer antes de tudo é uma pessoa.

5

É um desperdício de tempo não conduzir o aluno a compreender a si mesmo pelo seu trabalho. Projetar é uma cadeia de decisões e elas, não são tomadas apenas levando em consideração o contexto de uma pesquisa para o projeto. Isso é o mundo ideal.



permitir-se

O objeto gráfico buscou representar não somente os ideais contidas nas observações, mas sim, o resultado de atuar por meio desses. Ou seja, a busca do permitir e permitir-se a exploração de projetos que trabalhem com os desejos e necessidades do usuário, mas sim, como meio de expressão pessoal. E compreender que atuação sincera não necessariamente limita-se ao debate da autoria, mas sim, de permitir a existência da vida do indivíduo em si em seu projeto.

A definição “objeto” foi adotada devido a própria natureza do resultado. Nem livro, nem peça, mas sim, objeto em sua definição de algo material. Algo para ser sentido. No caso, adiciona-se o gráfico, por permitir uma experiência tátil do conteúdo.

O ato de relacionar conteúdo e meio foi presente em três importantes eixos dentro desse trabalho e ele são os seguintes: diálogo entre analógico e digital, a relação sobre impressão e suporte, e por fim, o papel da referência e memória para o vocabulário pessoal do designer e como esse é explorado.

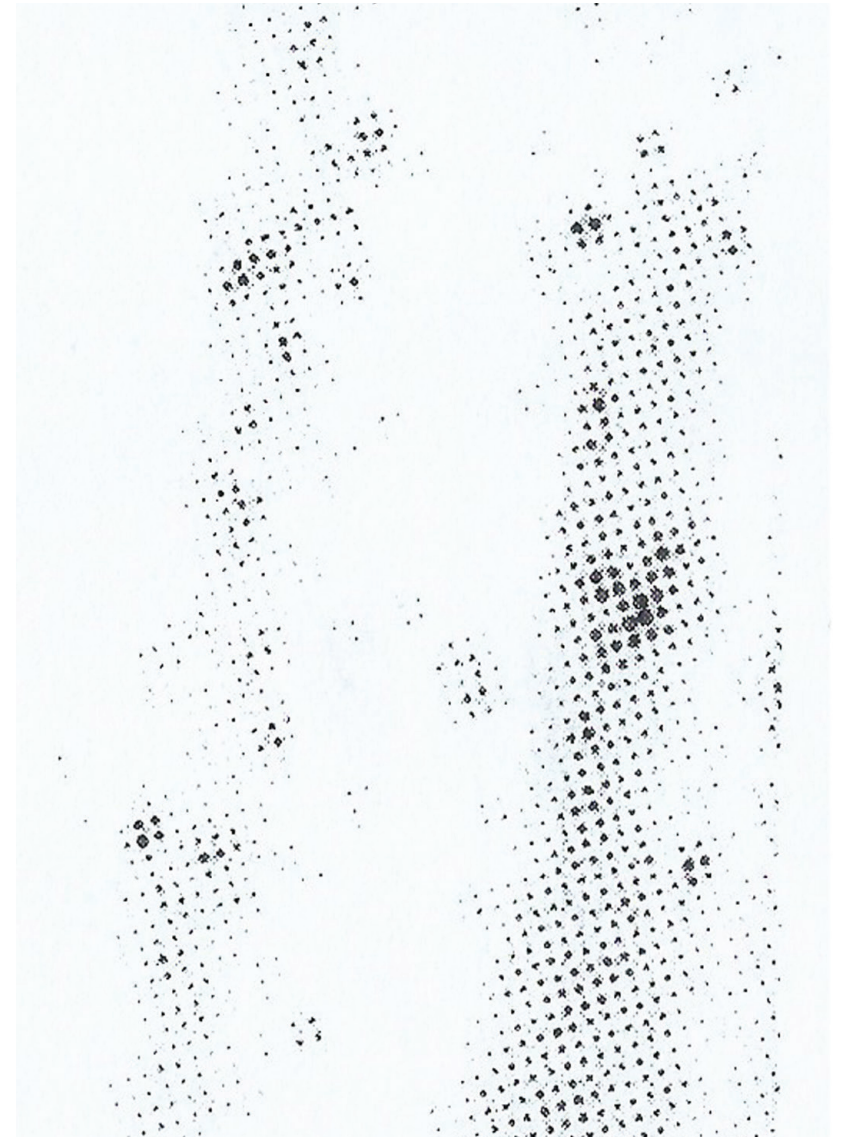
eixos

“Start copying what you love. Copy copy copy copy. At the end of the copy you will find your self.”

– Yohji Yamamoto, designer de moda japonês

“Music, Dreams, Foreign Countries, and landscapes are the decisive influences within my world of pictures.”.

– Wolfgang Weingart, designer suíço



Os processos cognitivos, em especial a memória, foram inspiração para o desenvolvimento inicial do projeto, o “permitir-se”. Em especial, como utilizar o constante ato de referenciar para o desenvolvimento de qualquer projeto. E partindo desse ponto a ideia de que o trabalho maior está em saber por meio de códigos existentes, não criar o novo, mas sim, ter capacidade de criar um remix de certa forma.

Como Weingart coloca o “meu mundo de imagens”, para descobrir o pessoal foram analisadas imagens e conceitos coletados de 2011 até 2017. A partir desse trabalho, foi buscado identificar algumas das linguagens recorrentes, analisar e experimentar como replica-la em diferentes contextos. Esse material original então foi escaneado, editado, impresso. Recortado e reconfigurado.

Mesmo assim, havia dificuldade de determinar quais elementos visuais eram mais representativos e com ajuda da orientação, ou seja, uma influência externa foi possível identifica-lo e descobrir como iniciar a exploração dentro desse elemento.

A princípio o conceito norteador foi baseado na frase extraída do romance Solaris do autor polonês Stanislaw Lem

“Man has gone out to explore other worlds and other civilizations without having explored his own labyrinth of dark passages and secret chambers, and without finding what lies behind doorways that he himself has sealed.” (1969)

Ela expressa parte do motivo porque desenvolver um projeto voltado para auto expressão. Foi bastante apreciado o uso da figura do ambiente urbano para criar o paralelo com a proximidade de compreender quem é a si mesmo, ao invés de escalas muito mais inalcançáveis como o conhecimento de outras galáxias. O paralelo visual que seria feito com as imagens geradas pelo constante reprocessamento das imagens impressas, resultou em

imagens que de certa forma carregam semelhanças a imagens geradas como as naves Voyager 1, Voyager 2, e o mais recente Cassini.

Porém, a medida que o projeto foi progredindo, foi tomada a decisão de não haver clareza nenhuma sobre qual era o seu tema e permitir que o resultado por si só, fosse o mais significativo. A ambiguidade explícita, permite não que o trabalho ganhe um sentido próprio nas mãos do leitor, mas justamente que o estímulo a focar mais na experiência tátil e visual da peça gráfica.

Com esse objetivo em mente, foi pensado em uma breve provocação:

“Ao entrar em contato com impressos é quase instintivo buscar a sua funcionalidade.

Haverá a experiência tátil de dobrar e desdobrar. De ver a parte e o todo. Tudo por uma resposta e a saciedade instantânea de saber a verdade.

E a pergunta é: Quão necessário é a existência do sentido?”

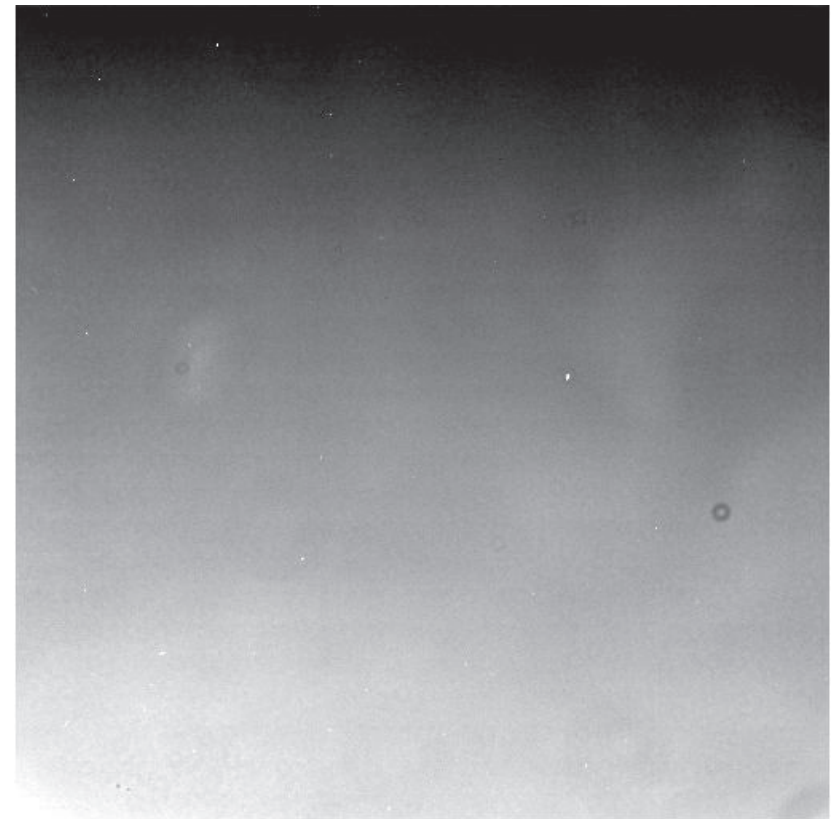


fig. 01 Imagem de saturno, camera do satélite Cassini
fonte: https://saturn.jpl.nasa.gov/galleries/raw-images?order=earth_date+desc&per_page=50&page=0

O que consiste na experiência de um livro?

As análises das texturas do material impresso levaram ao questionamento sobre ritmo e como ele pode ser definido, ou seja, como uma sequência de intervalos. Sendo assim, a ideia de expressas temporalidade na interação passou a ser um requisito.

O partido inicial era trabalhar com a ideia de “flipbook”, pois permitia explorar o volume de criação de texturas e a questão da temporalidade como movimento, todavia, o trabalho do artista conceitual mexicano, Ulisses Carrion em “A Nova Arte de fazer Livros” serviu de referência conceitual sobre formato e conteúdo. A seguinte passagem:

“A book is a sequence of spaces. Each of these spaces is perceived at a different moment - a book is also a sequence of moments. A book is not a case of words, nor a bag of words, nor a bearer of words.” (p.1)

A discussão sobre o ato de virar a página e ser confrotado como um outro momento e a ideia de que o suporte pode ser uma parte ativa, se não integrada ao invés de suporte, como Carrion diz: “A book is not a case of words, nor a bag of words, nor a bearer of words.”

Porém a estrutura da experiência tradicional de um livro ainda não era capaz de trazer a ideia de ritmo. Outra observação importante foi como o leitor, poderia ter sua tangibilidade e percepção alterada ao lidar com uma outra experiência de controle sobre o material impresso.

O principal questionamento após essa decisão, foi se, no momento que algo não possui mais o formato, porém a função, se ainda pode ser compreendido como tal. Segundo o dicionário Merriam-Webster, um livro pode ser compreendido como uma série de folhas escritas, impressas ou em branco, unidas por uma capa e contracapa. Então, a peça deixou de ser um livro, mas sim, um objeto gráfico inspirado na ideia do livro como uma sequência de momentos.

Impressões

As boas impressões

Cada processo de impressão gráfica possui a sua própria sensibilidade visual e tátil, assim como vestígios que denunciam sua existência. Na flexografia temos, o “squash” evidência do clichê de borracha, que parece formar uma áurea no impresso. Para a rotogravura, o serrilhado. Existe também a possibilidade da falha e da imperfeição dentro da perfeição.

Existe a discussão sobre qual é o melhor método de impressão e como consequência qual garante o resultado mais próximo da realidade. A alta qualidade que tanto se busca reproduzir com fidelidade a visão de quem projeta, porém não abre espaço para diálogo sobre a origem estrutural da imagem tanto no digital quanto no analógico.



As más impressões

O processo de conversão de um meio para o outro permitiu questionar qual é o valor por de trás de modos de impressão e o seu resultado. As questões de durabilidade e resolução, passam a ser menos importantes, uma vez que a busca está em encontrar a singularidade permitida pela baixa fidelidade e as texturas e falhas que vem com ela.

Pixel e o grão

Cada um desses elementos não necessariamente estão na consciência, porém existem. Assim como mancha, falha, rasgo são uma parte menor da vida de muitas pessoas. O que existe é explodido, glitch, interrompido, comprimido, chapado. As distorções que por mais que é tentado nunca deixam de existir. Entre o pixel e o grão sempre irá existir imperfeição, mas aparentemente um incomoda menos que o outro. Cada um possui seu formato, estrutura organizacional e como seu método mecânico e químico influência em sua materialização.

*Procedural,
uma sequência de
rotinas*

Pelo permitir

Remixagem e o mundo das imagens

O que consiste na experiência de um livro?

Diálogo entre analógico e digital

Develop
Deliver

Discover
Define

1

Pesquisa sobre quais eram as linguagens atuais e passadas pela qual possuía interesse.

2

Seleção dentro do acervo pessoal de imagens. Fontes como fotografia pessoais ou recebidas pelo aplicativo de mensagens WhatsApp, imagens digitalizadas das edições nacional e americana da Revista National Geographic

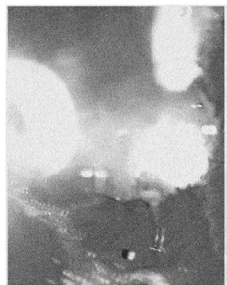
3

Sistemática construção de peças gráficas baseadas na etapa 01. Criando um volume de 18 imagens em formato A3, constituídas pela sobreposição de entradas do diário pessoal, frases encontradas. Assim como sua consequente edição por meio de alterações no método de escaneamento, colagem, desgaste químico e mecânico. Além de utilizar o software Photoshop para alterações em qualidade, escala, composição, cor, etc





fig. 05 Exercício inspirado em *zines* punk.



*I have nothing
holding me*

Mission

Nothing.



An immense openness 20-08-2017

fig. 06 Ilustração inspirada em um evento descrito no diário pessoal.
A referência foi o artista belga Peter De Potter.

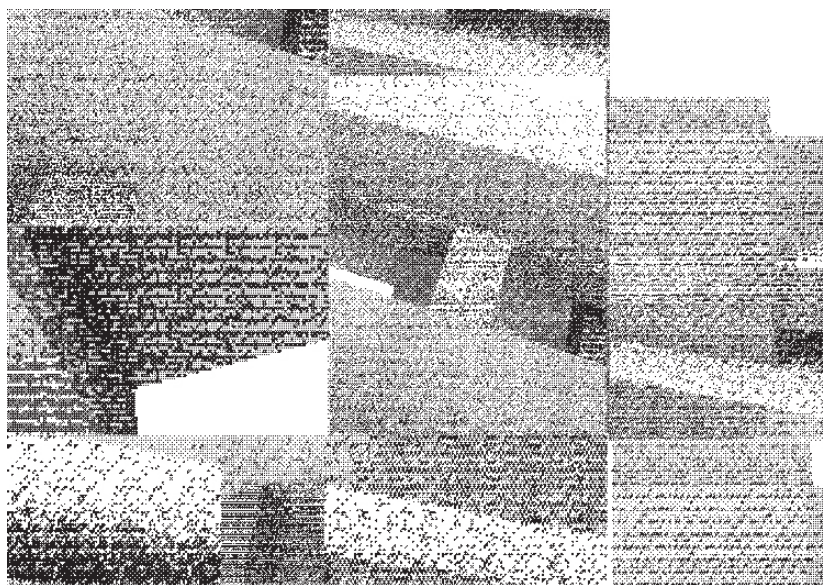


fig. 07 Na tentativa de utilizar um *software* para modelos tridimensionais, surgiram texturas que foram consideradas interessantes



Fig. 08 Uso do scanner para a criação de “colagens”. O desejo era expandir uma fotografia retirada pelo celular, porém, sem imprimir ou utilizar algum software

4

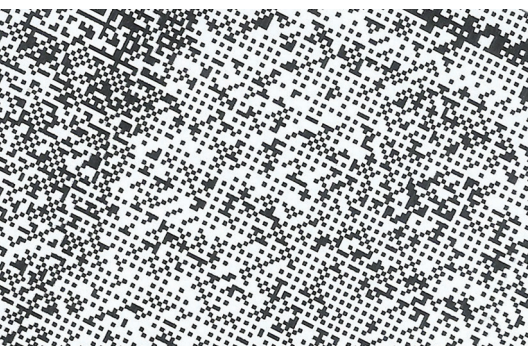
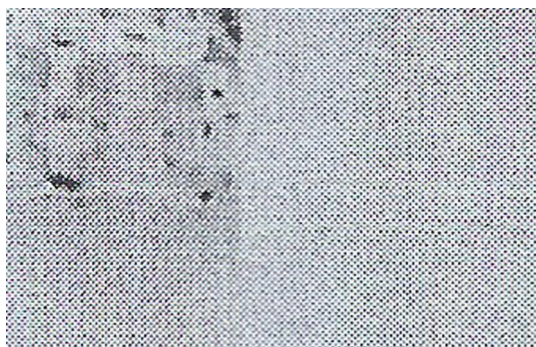
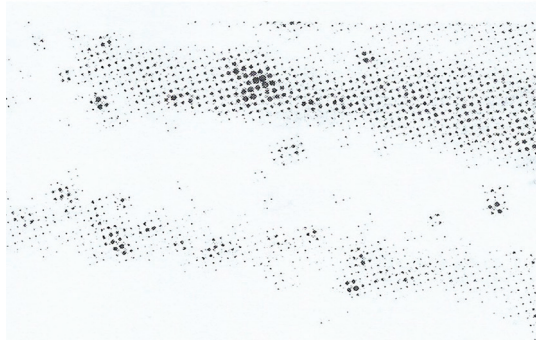
Triagem inicial: A diversidade de linguagens e volume exigia a seleção de imagens e suportes. Foi observado que apesar das diferenças havia um padrão, a questão da retícula e nesse contexto como a literalidade das imagens prejudicava o real objetivo do projeto, de explorar o que era considerado como pessoalmente relevante. Foi orientado buscar expressões mais abstratas e separadas da identificação do que é o que.

5

A partir desse ponto havia duas intenções de como explorar esse processo de explorar o grão e o *pixel*. Um por meio da utilização do Foto FAU, laboratório de imagem da FAUUSP, logo, utilizando assim o filme e o processo de ampliação analógico para criação, porém gerando um volume menor de imagens ou o utilizar o recurso de escaneamento e fazer a operação digitalmente.

Foi sugerido que para fazer sentido e encontrar uma lógica, de que a criação em grande volume seria o ideal.





6

Utilizando um conta fios, a partir das imagens xerocadas foi selecionadas quais imagens possuíam composições interessantes.

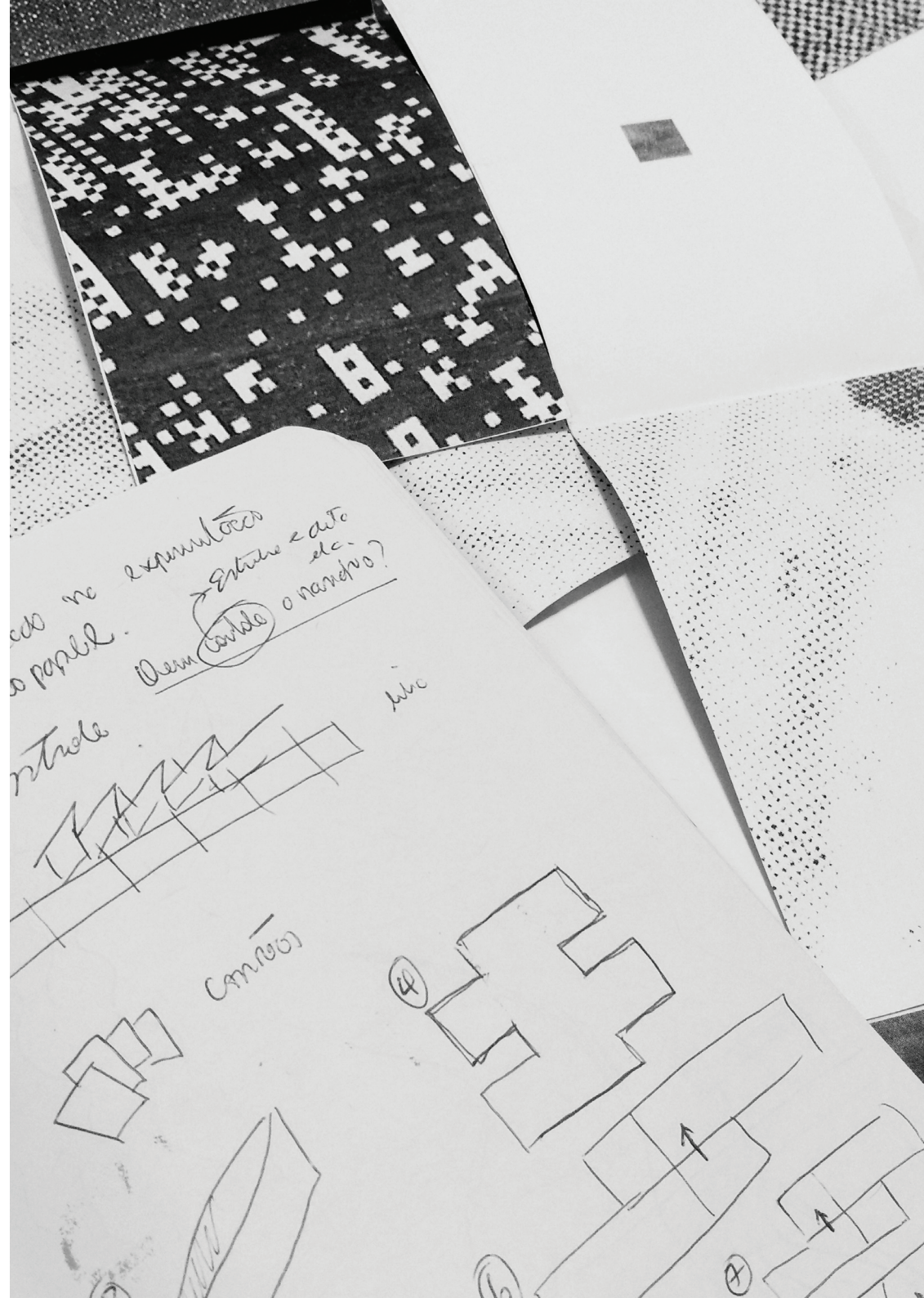
Os critérios de seleção foram: formato, volume e ruído causado pelo método de impressão.

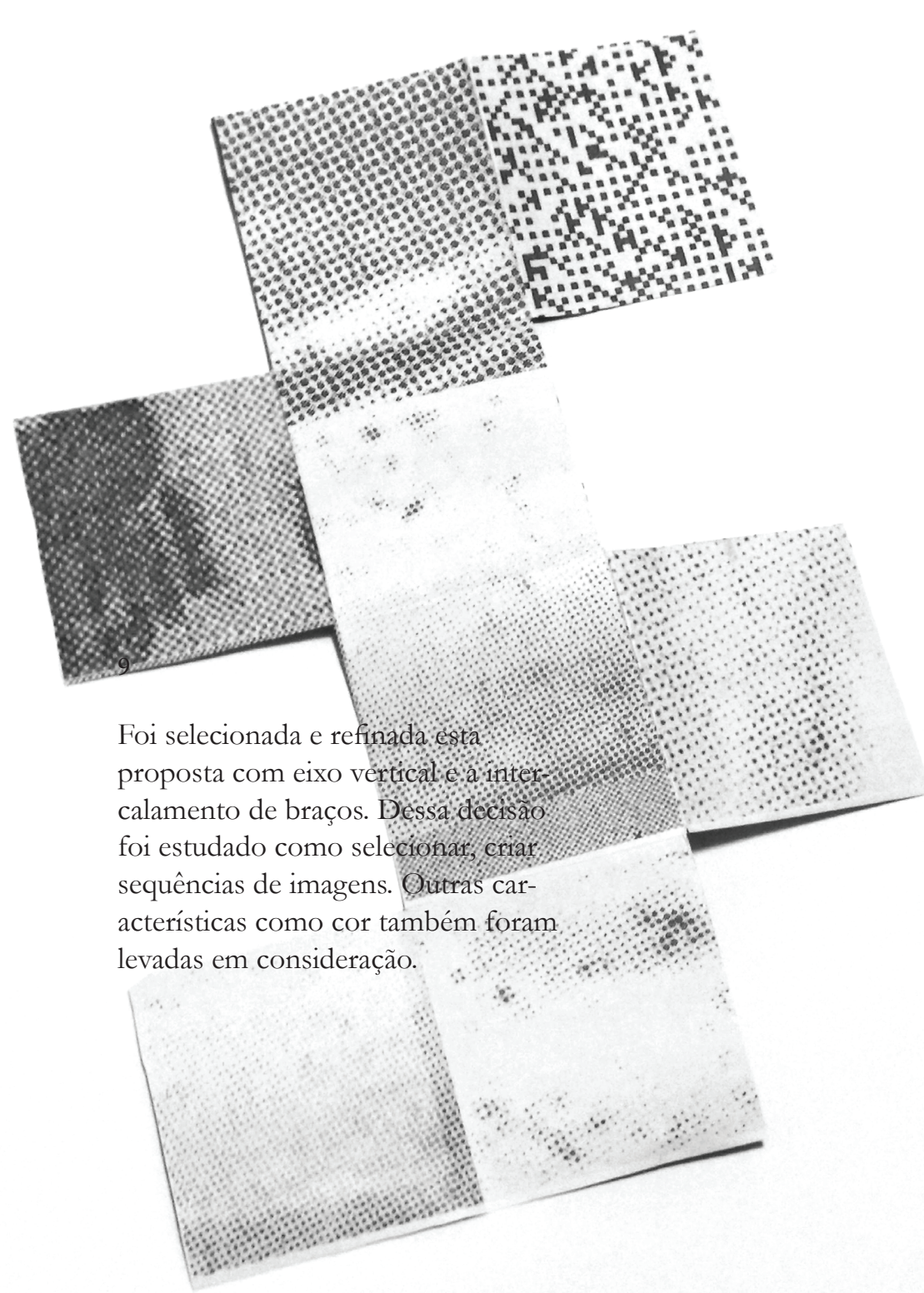
7

A partir disso essas imagens foram escaneadas, para então serem novamente avaliadas. Com isso foi definido o formato (90 x 140 mm). Foi criada uma sequência de 50 imagens que foram então pensadas para o livro tradicional como suporte e dentro desse contexto como elas poderiam comunicar movimento e padrão.

O formato de livreto não gerou o resultado esperado, porém, permitiu por meio do seu desmembramento desenvolver outras estruturas de leitura. Esse exercício de prototipagem e teste, ajudou a compreender melhor o encaminhamento conceitual do projeto. Um teste consistiu em entregar o objeto sem explicar o objetivo do projeto e o outro, fazer a mesma ação porém descrevendo de maneira detalhada.

O insight interessante foi que existia nos dois casos a pergunta se haveria algo escrito, ou então, no primeiro que a escolha por uma opção foi pela sua facilidade de uso. Outra fato observado foi a medida que a pessoa explorava mais o objeto, ela por si só, criava conclusões sobre o que ele poderia vir a ser.



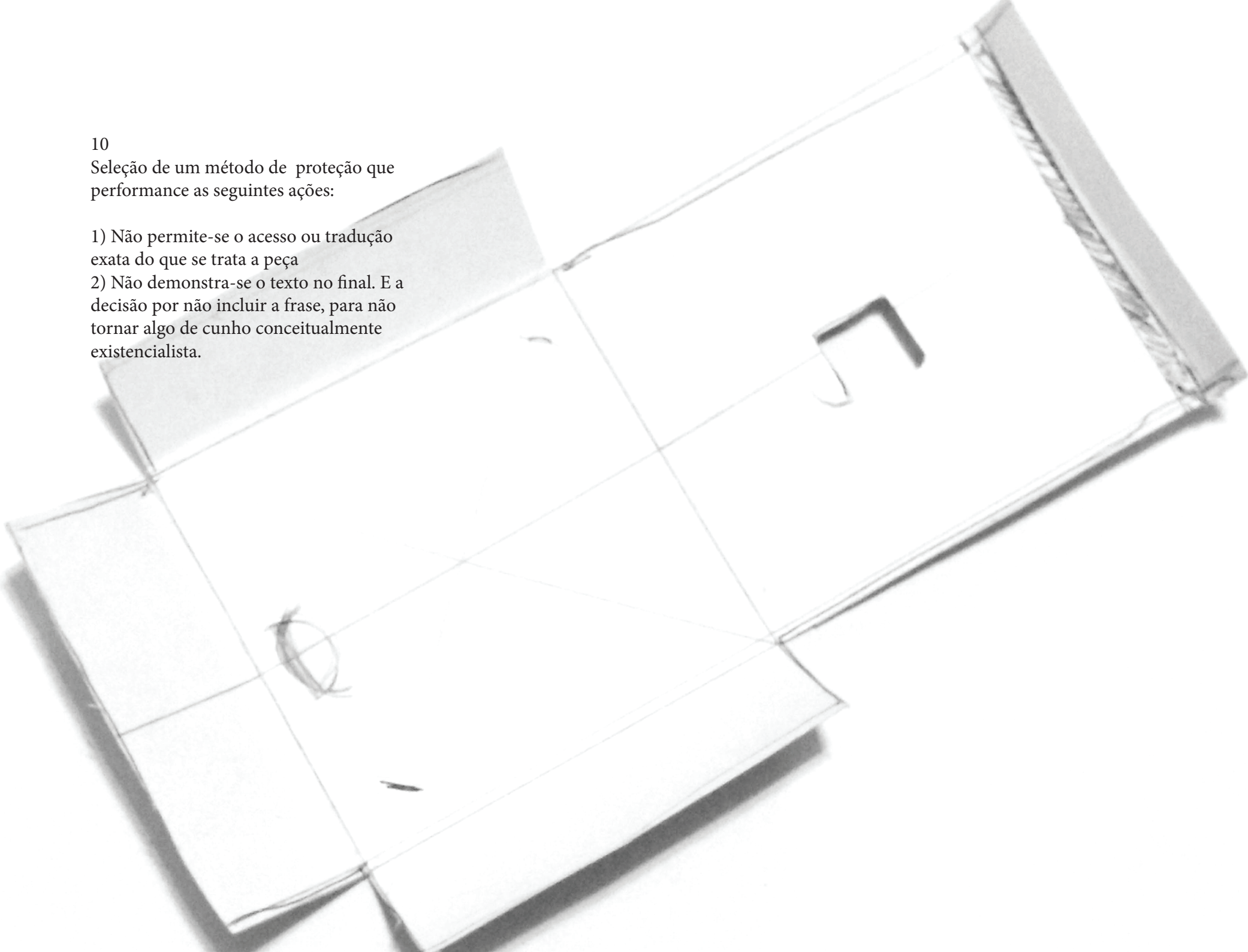


Foi selecionada e refinada esta proposta com eixo vertical e a intercalamento de braços. Dessa decisão foi estudado como selecionar, criar sequências de imagens. Outras características como cor também foram levadas em consideração.

10

Seleção de um método de proteção que
performance as seguintes ações:

- 1) Não permite-se o acesso ou tradução
exata do que se trata a peça
- 2) Não demonstra-se o texto no final. E a
decisão por não incluir a frase, para não
tornar algo de cunho conceitualmente
existencialista.



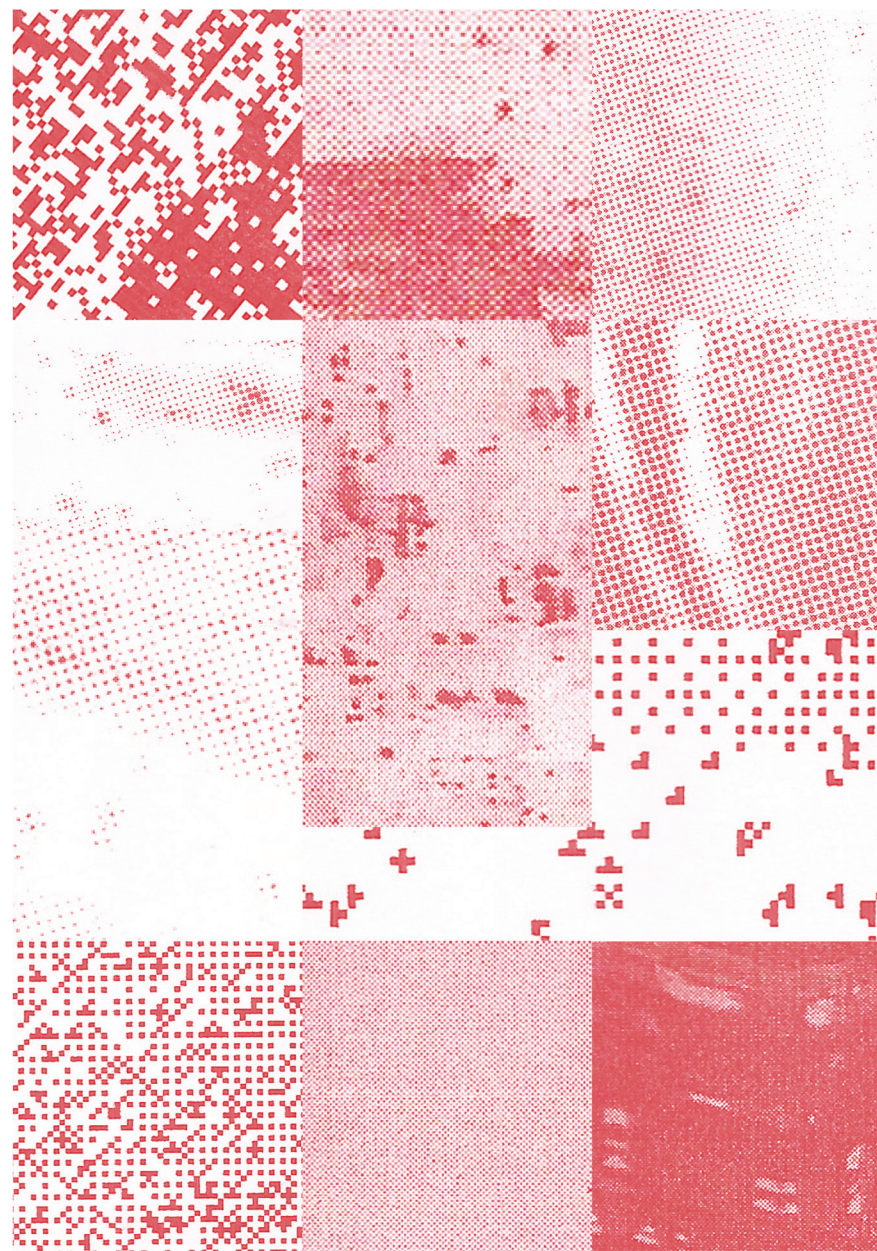
[para que?]

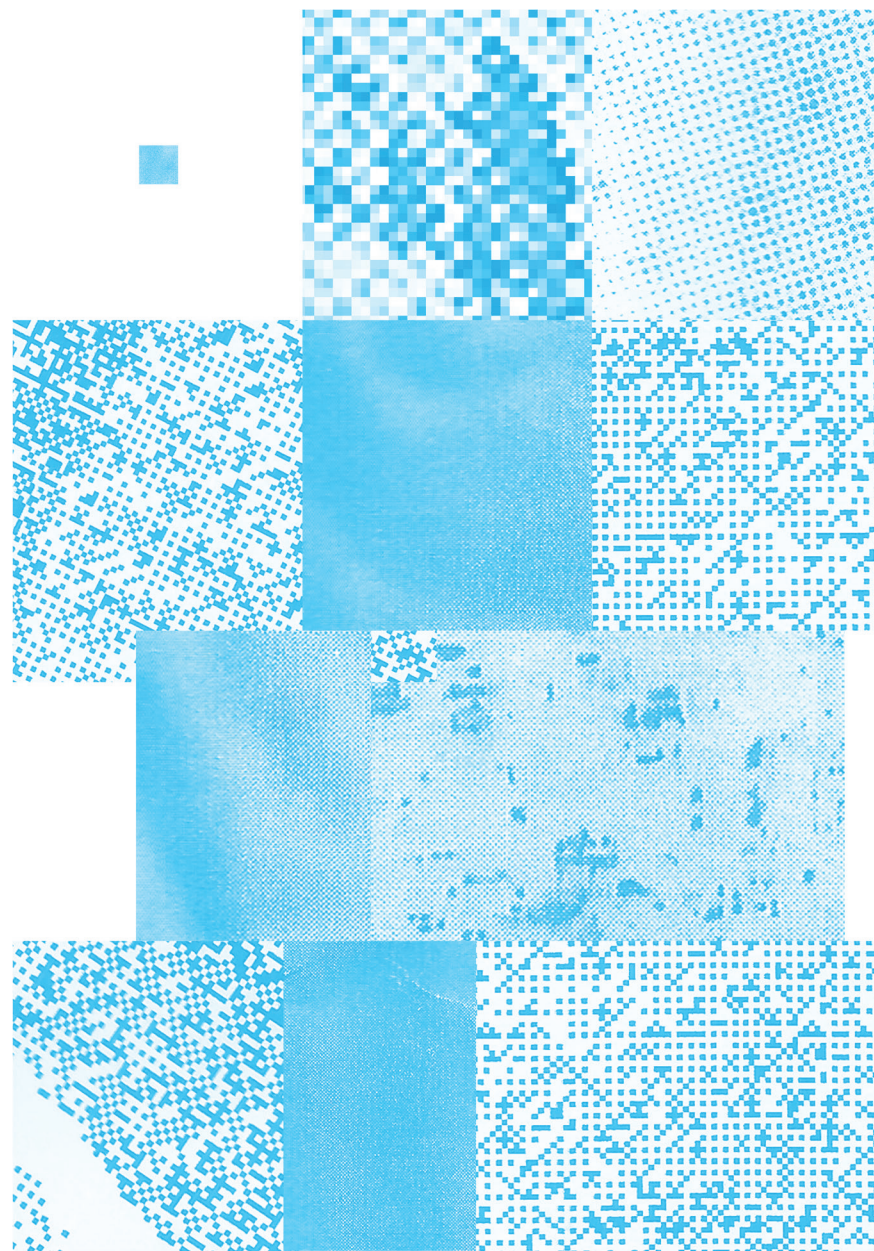
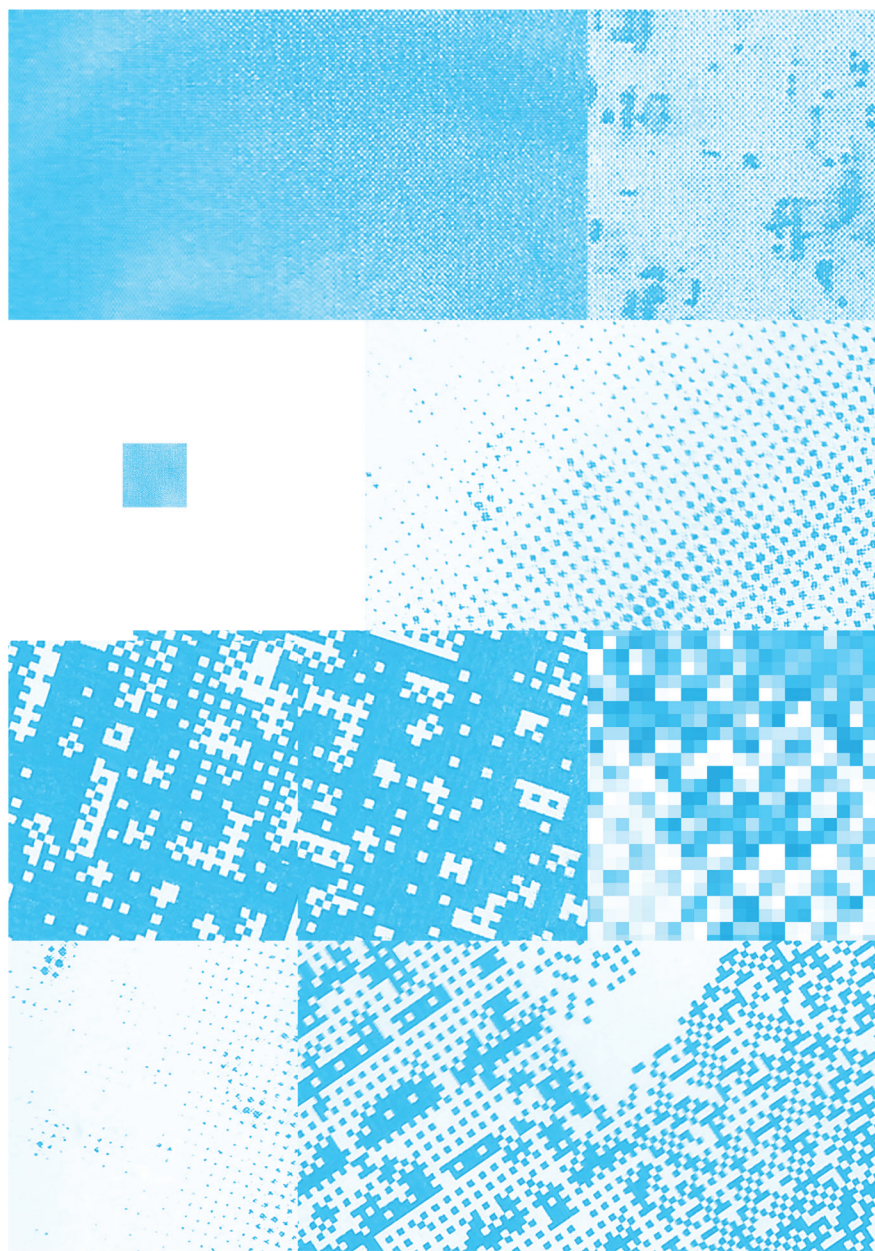
Objeto gráfico composto
por uma sequência de
texturas impressas por meio
de *xerox* colorido em papel
sulfite A3 90 g/m²,

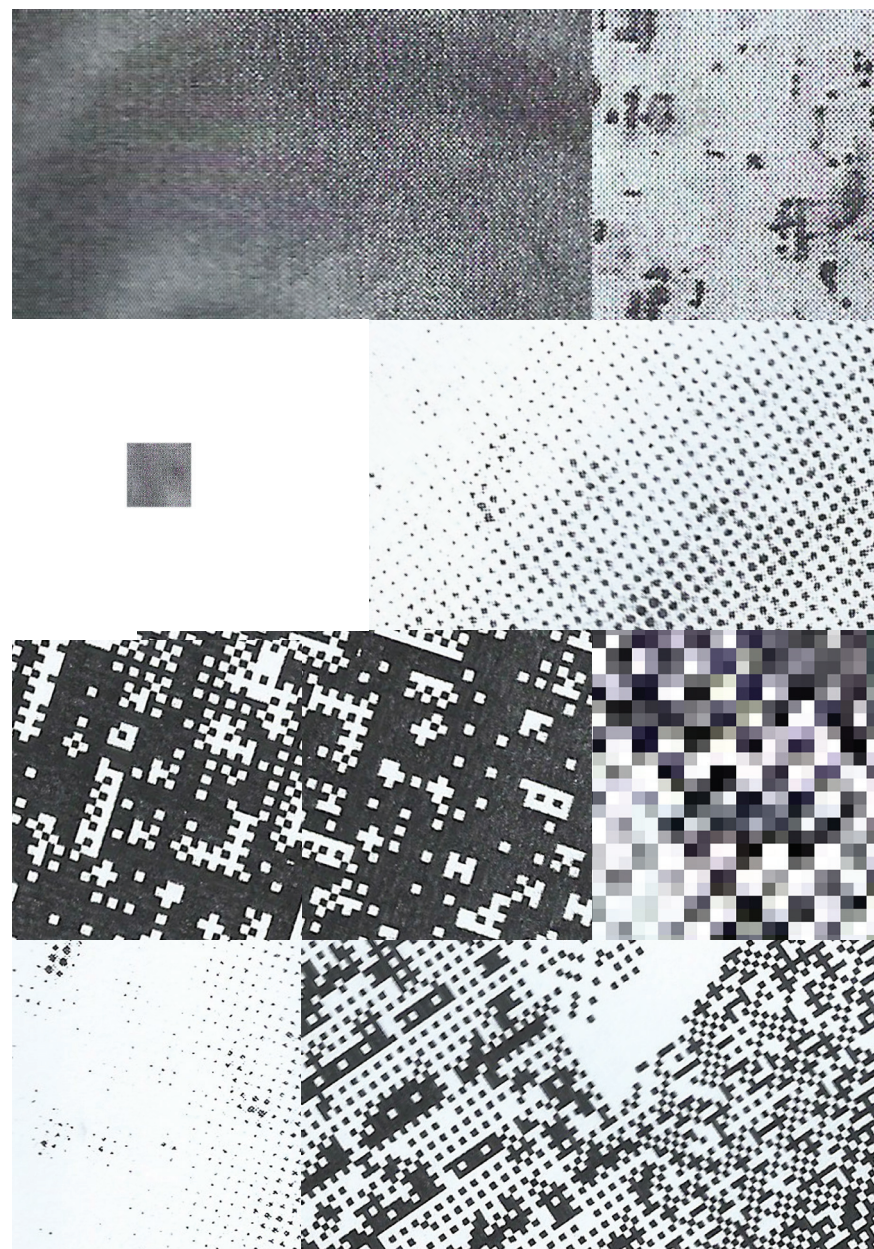
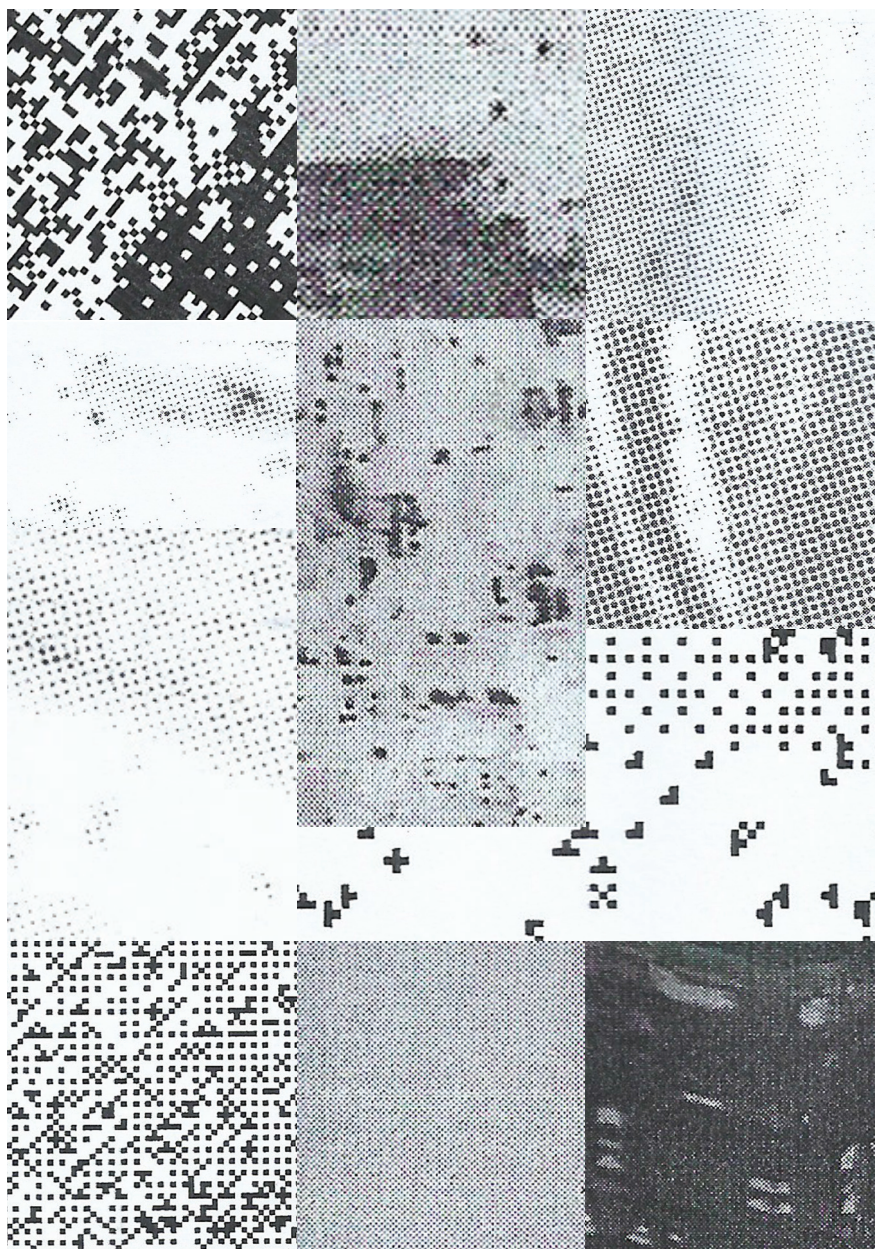
um cartão de 90 x 90 mm
com texto na sua frente e verso
e impresso em sulfite 120 g/m²,

e um *case*
de cartão triplex 300 g.

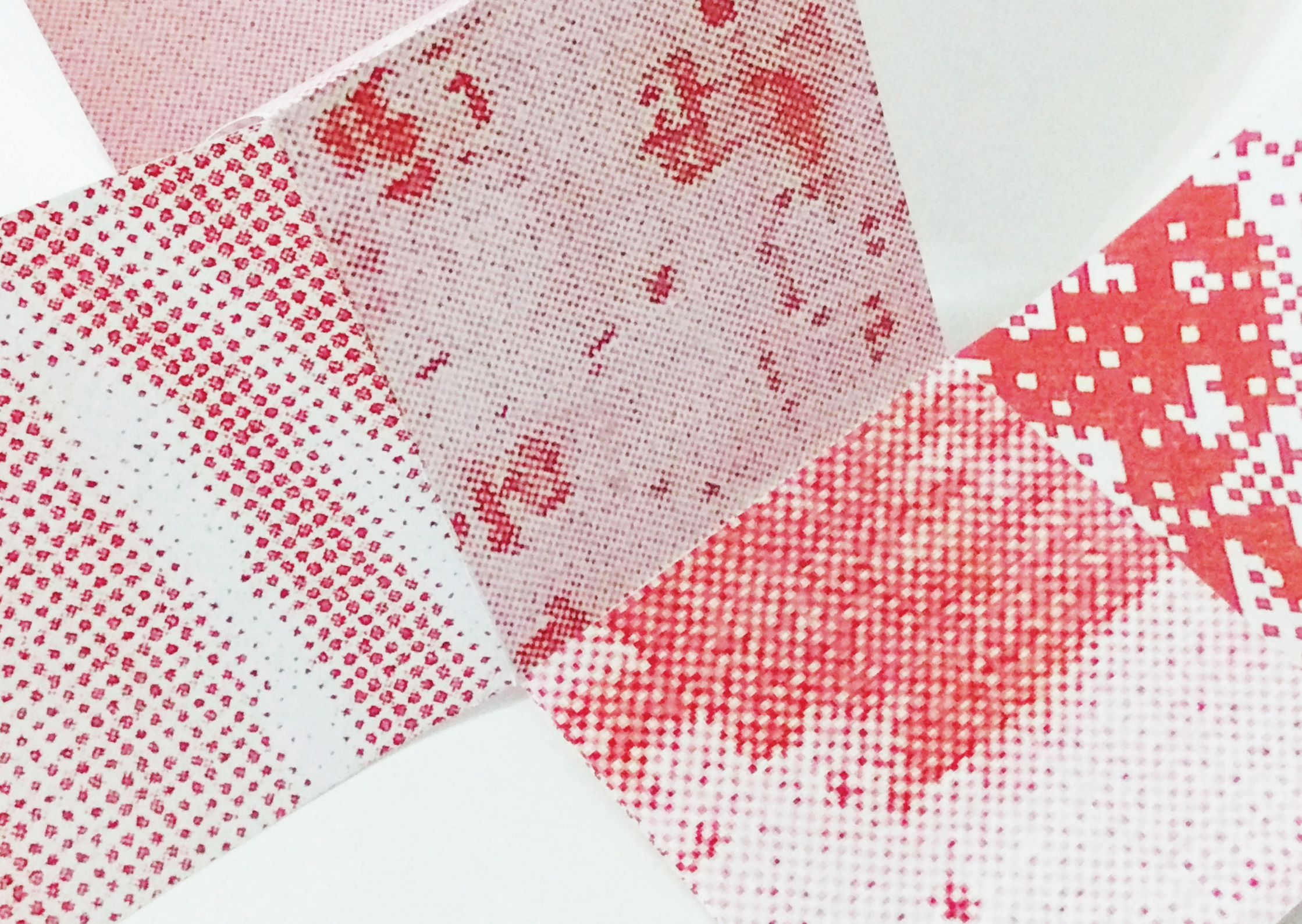


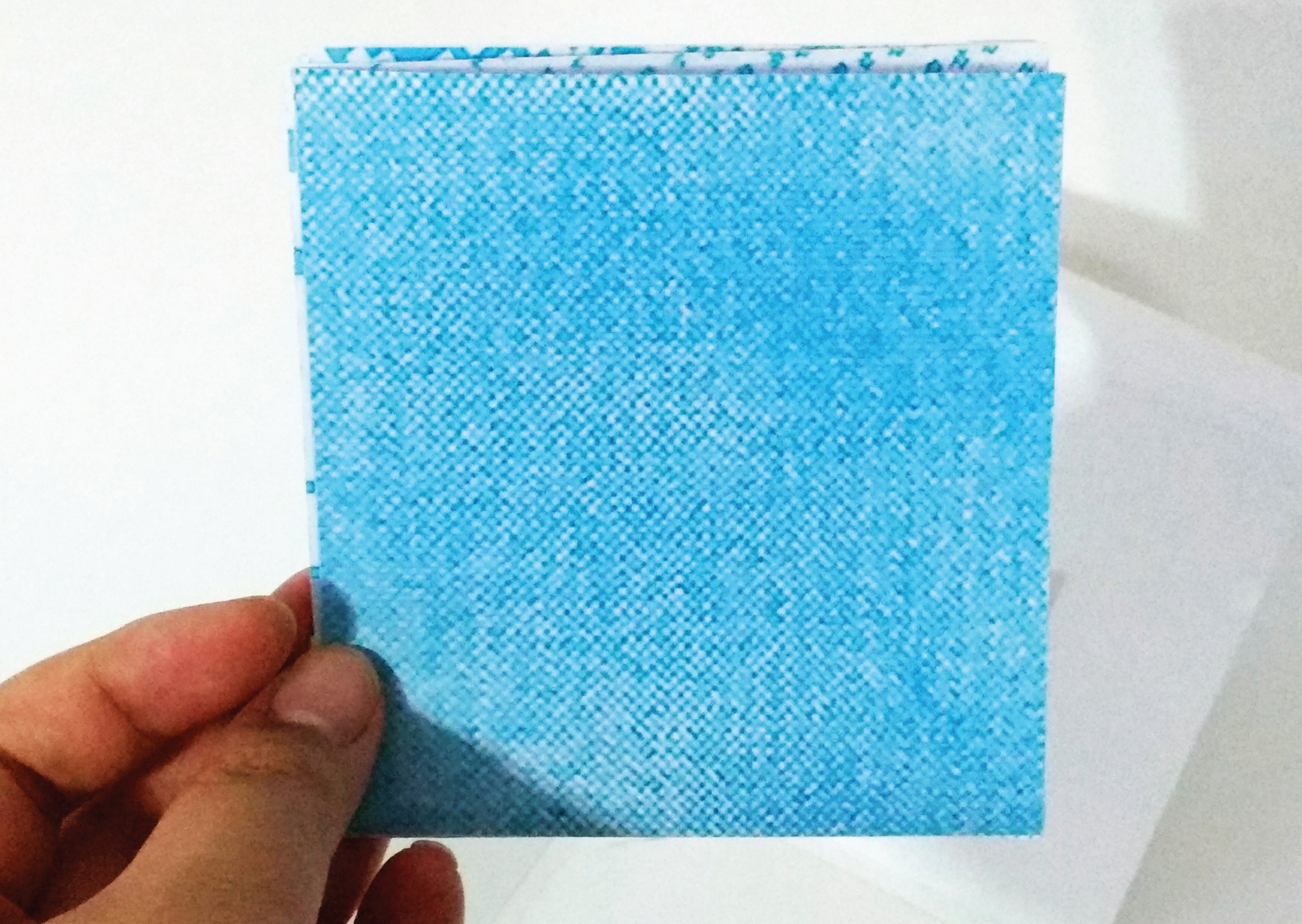


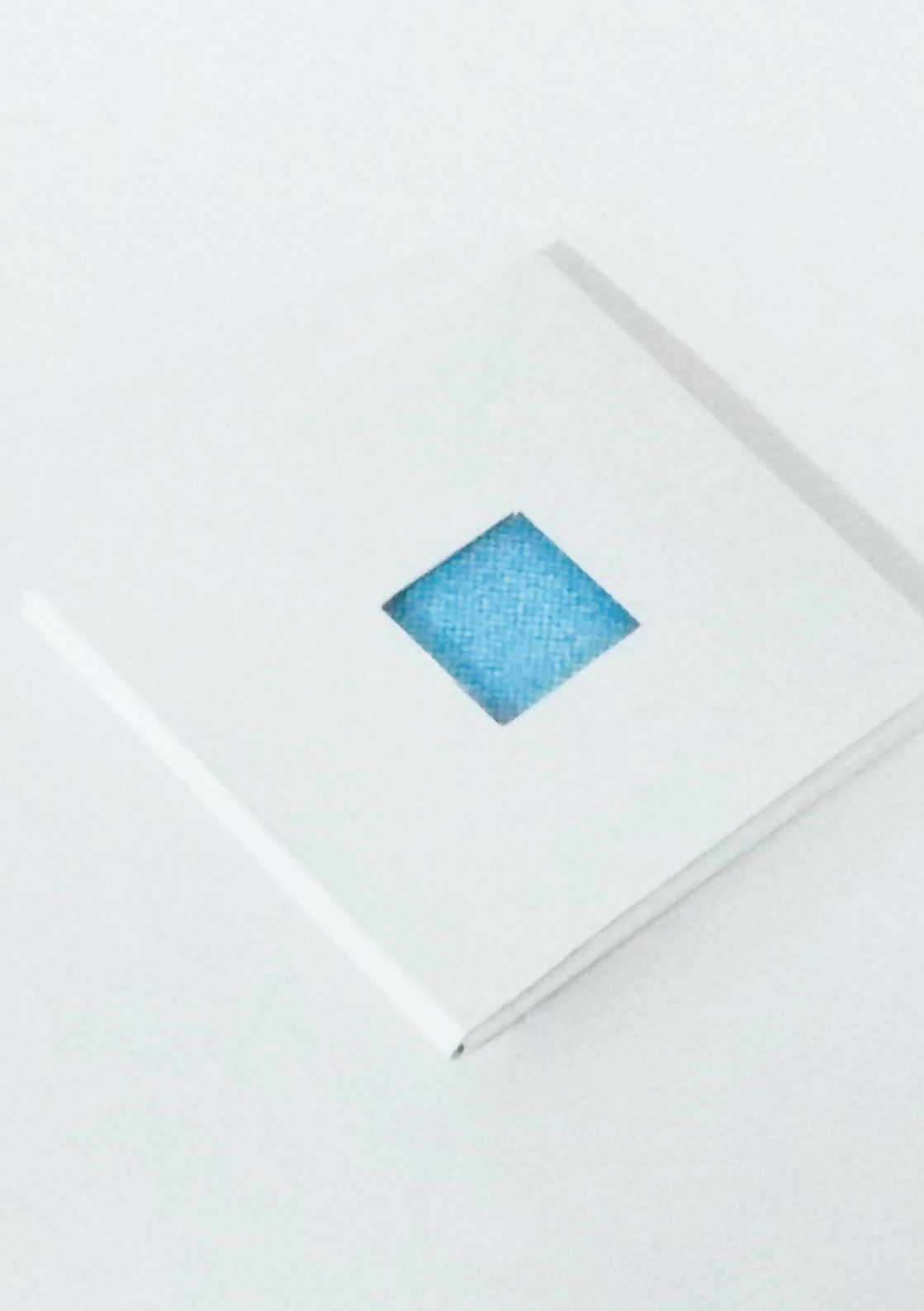
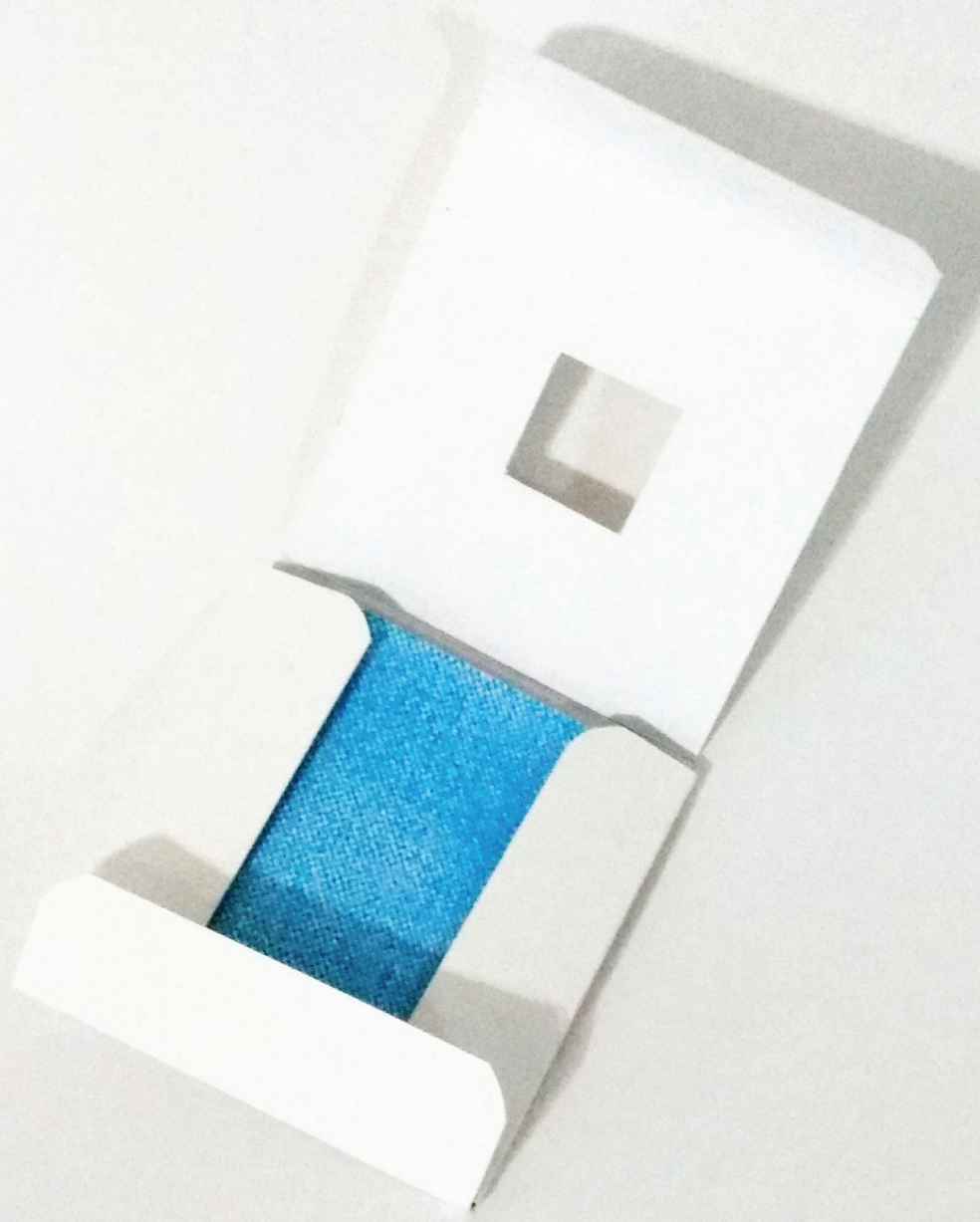


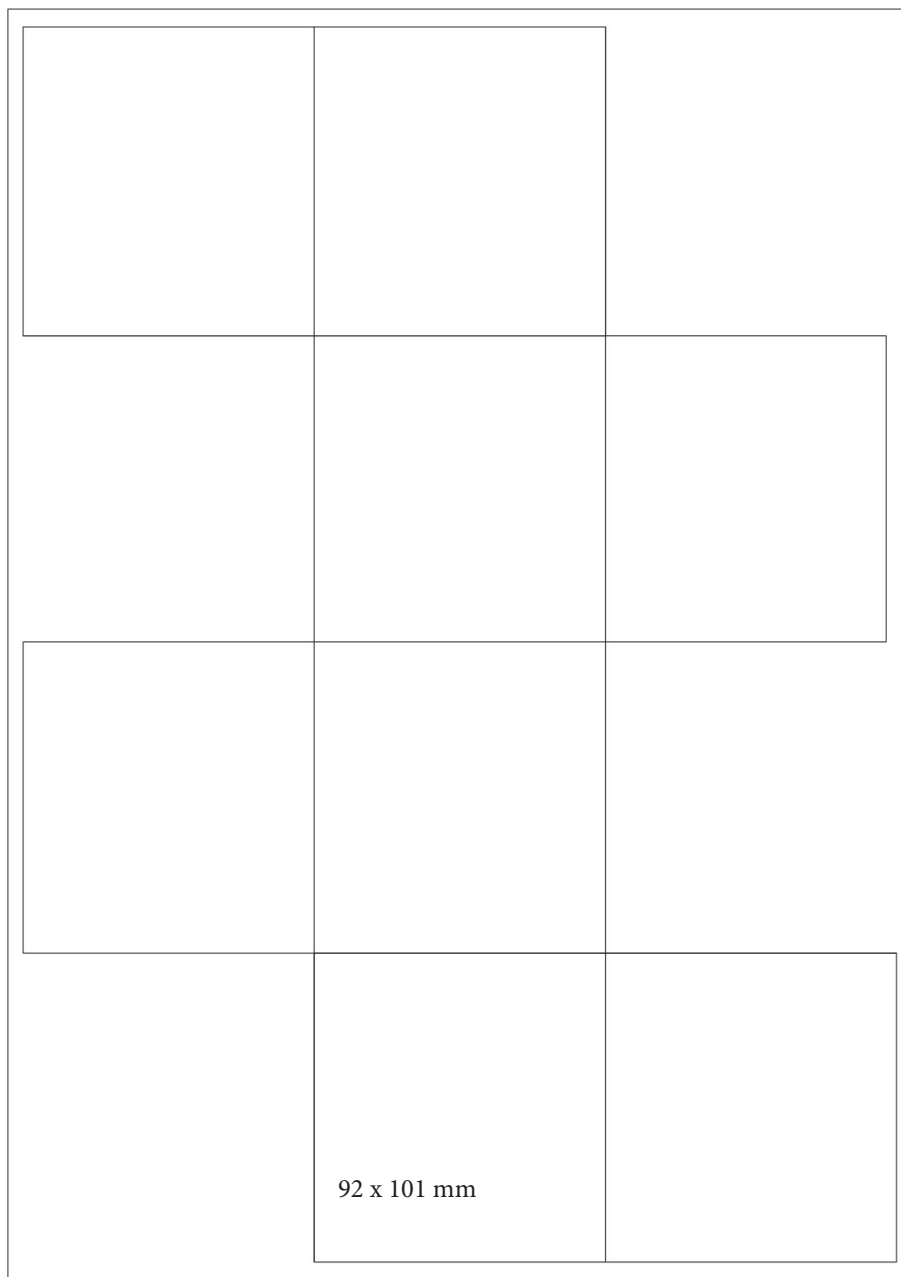




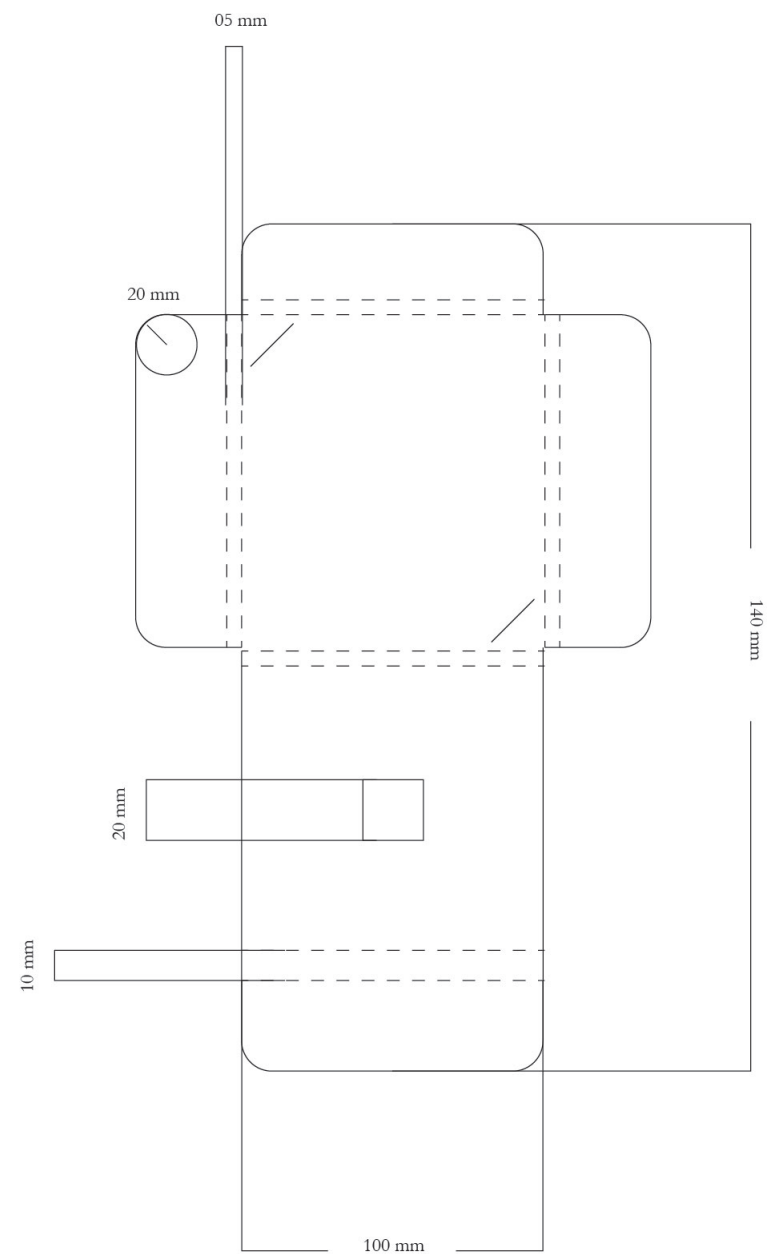








297 x 420 mm, sangria 05 mm
Fora de escala



Para que?

90 x 90 mm
Fora de escala

Ao entrar em contato com impressos é quase instintivo buscar a sua funcionalidade.

Haverá a experiência tátil de dobrar e desdobrar. De ver a parte e o todo. Tudo por uma resposta e a saciedade instantânea de saber a verdade.

E a pergunta é: Quão necessário é a existência do sentido?

Conclusão



Para a apresentação do trabalho, cada convidado irá receber uma cópia do objeto gráfico. A ideia é ver as diferentes reações geradas pela interação com ele e também deixar provocação que não existem acertos, mas sim, algo muito próximo de tal.

Durante o processo de criação desse projeto, passei por um processo bastante pessoal de compreender e aceitar minhas origens. E que no fim, essa ânsia por clareza e comunicação, são por parte resultado de ser a primeira geração no Brasil. E de por mais que acredite pertencer por total aqui, não pertenço. Por meio desse processo de idas e vindas, desenvolvi desde a minha infância o apreço pelo consumo de conhecimento. Assim como a ideia de converter, ampliar e distorcer a imagem.

Ao explorar a permissão pessoal e da minha orientadora de desenvolver um projeto pessoal, foi possível encontrar novos caminhos. Acredito que isso deve ser o papel da graduação. Permitir ao estudante de design, saber ao menos por onde começar ou continuar sua jornada.

Referências

CARRIÓN, Ulisses. The New Art of Making Books. Nova Iorque: Center For Book Arts, 1975. Disponível em: < <http://www.arts.ucsb.edu/faculty/reese/classes/artists-books/Ulises%20Carrion,%20The%20New%20Art%20of%20Making%20Books.pdf> > Acesso em: 15 nov. 2017.

WEINGART, Wolfgang. TYPOGRAPHY: My Way to Typography. Baden, Suíça: Lars Müller Publishers, 2014.

