

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
CAMPUS DE CURITIBA  
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL  
CURSO DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

TALITA BACETTI BARBOSA

**PÓS-MODERNISMO: CONCEITOS E EXPERIÊNCIAS APLICADOS  
AO DESENVOLVIMENTO DE UM BLOG INTERATIVO**

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO

**CURITIBA**

**2013**

TALITA BACETTI BARBOSA

**PÓS-MODERNISMO: CONCEITOS E EXPERIÊNCIAS APLICADOS  
AO DESENVOLVIMENTO DE UM BLOG INTERATIVO**

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado como requisito parcial à disciplina de Trabalho de Diplomação, do curso superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN- da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnóloga.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Simone Landal

CURITIBA  
2013

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

**TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 543**

### **PÓS-MODERNISMO: CONCEITOS E EXPERIÊNCIAS APLICADOS AO DESENVOLVIMENTO DE UM BLOG INTERATIVO**

por

**TALITA BACETTI BARBOSA**

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 09 de abril de 2013 como requisito parcial para a obtenção do título de TECNÓLOGO EM DESIGN GRÁFICO, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. A aluna foi arguida pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:

\_\_\_\_\_  
Prof(a). MSc. Kando Fukushima  
DADIN - UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). MSc. Ana Cláudia Camila Veiga de França  
DADIN - UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). MSc. Simone Landal  
*Orientadora*  
DADIN - UTFPR

\_\_\_\_\_  
Prof(a). MSc. Tatiana de Trotta  
*Professora Responsável pela Disciplina de TD*  
DADIN – UTFPR

**“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.**

## RESUMO

BARBOSA, Talita Bacetti. Pós-modernismo: conceitos e experiências aplicados ao desenvolvimento de um blog interativo. 2013. Monografia. Curso de Tecnologia em Design Gráfico, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2013.

Este trabalho apresenta a criação e o desenvolvimento de um blog interativo, no qual foram postados conteúdos relacionados ao pós-modernismo aplicado ao design gráfico, a partir de uma linguagem informal e acessível. Na monografia, inicialmente é analisada e definida a ferramenta midiática blog e é apresentado um panorama das principais plataformas gratuitas disponíveis. Em seguida são exibidos conceitos e os principais autores para a compilação de conteúdos. Destaca-se neste projeto a criação dos conteúdos postados no blog, bem como o desenvolvimento das interfaces gráficas do mesmo. A experiência, que é validada através de formas espontâneas e a partir da aplicação de um questionário com usuários, trás como resultado uma experiência visual, em geral convergente às características referentes a cada movimento estudado.

**Palavras-chave:** Pós-modernismo. Blog. Linguagem. Interação.

## ABSTRACT

BARBOSA, Talita Bacetti. Pós-modernismo: conceitos e experiências aplicados ao desenvolvimento de um blog interativo. 2013. Monografia. Curso de Tecnologia em Design Gráfico, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2013.

This monograph presents the creation and development of an interactive blog, in which were posted content related to postmodernism applied to graphic design, from an informal and more accessible language. In the monograph, it is initially analyzed and defined media blog tool, then an overview of the leading free platforms available are presented. It is shown concepts and key authors for compiling content. Then it is highlighted the creation of content posted on the blog as well as the development of its graphic interfaces. The experiment, which is validated through spontaneous forms and from a questionnaire with users, results in a visual experience, in general, convergent with the characteristics of each movement studied.

**Keywords:** Postmodernism. Blog. Language. Interaction.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – QUADRO DE REFERÊNCIAS VISUAIS PARA MARCA DO BLOG DESINTERAÇÃO.....	37
FIGURA 2 – ESTUDOS PARA MARCA DO BLOG DESINTERAÇÃO.....	38
FIGURA 3 – ESTUDOS PARA MARCA DO BLOG DESINTERAÇÃO.....	39
FIGURA 4 – ESTUDOS PARA MARCA DO BLOG DESINTERAÇÃO.....	39
FIGURA 5 – A MARCA DO BLOG DESINTERAÇÃO E ALGUNS ESTUDOS DE FUNDO.....	40
FIGURA 6 – ANÁLISE DO <i>TEMPLATE</i> “EFFECTOR THEME” PARA O BLOG DESINTERAÇÃO.....	41
FIGURA 7 – ANÁLISE DO <i>TEMPLATE</i> “URBAN ART SCHOOL” PARA O BLOG DESINTERAÇÃO.....	42
FIGURA 8 – ANÁLISE DO <i>TEMPLATE</i> “BLOCK DIGITAL” PARA O BLOG DESINTERAÇÃO.....	42
FIGURA 9 – ANÁLISE DO <i>TEMPLATE</i> “SAM’S THEME” PARA O BLOG DESINTERAÇÃO.....	43
FIGURA 10 – ANÁLISE DO <i>TEMPLATE</i> “CCOMIC5” PARA O BLOG DESINTERAÇÃO.....	44
FIGURA 11 – ESTUDOS PARA TOPO-BASE DO BLOG DESINTERAÇÃO.....	45
FIGURA 12 – ESTUDOS PARA TOPO-BASE DO BLOG DESINTERAÇÃO.....	45
FIGURA 13 – ESTUDOS PARA TOPO DO BLOG DESINTERAÇÃO.....	46
FIGURA 14 – ESTUDOS PARA O <i>LAYOUT</i> DO BLOG DESINTERAÇÃO.....	47
FIGURA 15 – ESTUDOS PARA O <i>LAYOUT</i> DO BLOG DESINTERAÇÃO.....	47
FIGURA 16 – ESTUDOS PARA O <i>LAYOUT</i> DO BLOG DESINTERAÇÃO.....	48
FIGURA 17 – <i>LAYOUT</i> INICIAL DO BLOG DESINTERAÇÃO.....	48
FIGURA 18 – OBRAS DO PINTOR PIET MONDRIAN.....	50
FIGURA 19 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE O MODERNISMO NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	50
FIGURA 20 – PÔSTER DO FILME “COOL HAND LUKE” (1967).....	51
FIGURA 21 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE OS ANOS 60 NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	51
FIGURA 22 – CAPA DO ÁLBUM “PERSPECTIVE OF THE 70’S”.....	52
FIGURA 23 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE OS ANOS 70 NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	52
FIGURA 24 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE OS CONCEITOS PÓS-MODERNOS NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	53
FIGURA 25 – OBRA “OHHH...ALRIGHT...” (1964) DE ROY LICHTENSTEIN.....	53
FIGURA 26 – OBRA “MOONWALK” (1987) DE ANDY WARHOL.....	54
FIGURA 27 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE A POP ART NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	54
FIGURA 28 – ILUSTRAÇÕES DO PUSH PIN STUDIOS PARA A “IMAGINATION SERIES, NO. 33” (1964).....	55
FIGURA 29 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE O PUSH PIN STUDIO NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	55
FIGURA 30 – NOVA ESTRUTURA DE <i>LAYOUT</i> DO BLOG DESINTERAÇÃO (RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE O PUSH PIN STUDIO).....	57

FIGURA 31 – ARTE DO ÁLBUM “BOLD AS LOVE” (1967) CRIADO POR KARL FERRIS.....	58
FIGURA 32 – TOPO RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE O PSICODELISMO NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	58
FIGURA 33 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE O PSICODELISMO NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	58
FIGURA 34 – <i>HOME PAGE</i> DO GRUPO ALCHIMIA.....	59
FIGURA 35 – TOPO RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE AS PRIMEIRAS TENDÊNCIAS PÓS-MODERNAS NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	59
FIGURA 36 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE AS PRIMEIRAS TENDÊNCIAS PÓS-MODERNAS NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	60
FIGURA 37 – CARTAZ DE APRIL GREIMAN PARA DIVULGAÇÃO DA WARNER RECORDS STUDIO (1982).....	60
FIGURA 38 – TOPO RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE A NEW WAVE NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	61
FIGURA 39 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE A NEW WAVE NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	61
FIGURA 40 – <i>FLYER</i> SHOW DA BANDA TALKING HEADS (1977).....	62
FIGURA 41 – TOPO RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE A TENDÊNCIA PUNK NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	62
FIGURA 42 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE A TENDÊNCIA PUNK NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	62
FIGURA 43 – RÓTULO BRIER ROSE MAPLE.....	63
FIGURA 44 – TOPO RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE A TENDÊNCIA RETRÔ NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	63
FIGURA 45 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE A TENDÊNCIA RETÔ NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	64
FIGURA 46 – CARTAZ DE APRIL GREIMAN PARA A SOUTHERN CALIFORNIA INSTITUTE OF ARCHITECTURE (1991).....	64
FIGURA 47 – TELA DAS PRIMEIRAS VERSÕES DO MS-DOS.....	65
FIGURA 48 – TOPO RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE A REVOLUÇÃO DIGITAL NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	65
FIGURA 49 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE A REVOLUÇÃO DIGITAL NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	65
FIGURA 50 – CARTAZ DE PAULA SCHER PARA A DIVULGAÇÃO DO NEW YORK CITY BALLET (2008).....	66
FIGURA 51 – TOPO RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE A REVOLUÇÃO DIGITAL NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	66
FIGURA 52 – <i>LAYOUT</i> RELACIONADO AO CONTEÚDO SOBRE A NOVA SIMPLICIDADE NO BLOG DESINTERAÇÃO.....	66
FIGURA 53 – PAINEL DE CONTROLE DA PLATAFORMA TUMBLR (FORMAS DE INTERAÇÃO).....	70
FIGURA 54 – PAINEL DE CONTROLE DA PLATAFORMA TUMBLR (FORMAS DE INTERAÇÃO).....	71
FIGURA 55 – PAINEL DE CONTROLE DO GOOGLE ANALYTICS REFERENTE AOS DADOS DO BLOG DESINTERAÇÃO.....	72
FIGURA 56 – RESULTADO DA VALIDAÇÃO A PARTIR DE QUESTIONÁRIO PARA AS PERGUNTAS DE MÚLTIPLA ESCOLHA.....	74

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	6
<b>2 BLOG: UMA NOVA REVOLUÇÃO DIGITAL</b> .....	11
2.1 AS ORIGENS DO BLOG.....	11
2.2 SOBRE O BLOG.....	13
2.3 UMA NOVA LINGUAGEM DIGITAL.....	16
2.4 ANÁLISE DAS PLATAFORMAS GRATUITAS PARA DESENVOLVIMENTO DE UM BLOG.....	17
<b>3 CONTEÚDOS TEÓRICOS</b> .....	20
3.1 PRINCIPAIS REFERENCIAIS TEÓRICOS.....	20
3.2 PÓS-MODERNIDADE, O PÓS-MODERNISMO E PÓS-MODERNO.....	22
3.3 DEFINIÇÃO DAS TEMÁTICAS ABORDADAS NO BLOG.....	29
3.4 O PROCESSO DE CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE CONTEÚDO PARA O BLOG.....	31
3.5 OS CONTEÚDOS POSTADOS NO BLOG.....	32
3.6 EXEMPLOS DA DIFERENCIAÇÃO DE LINGUAGEM.....	33
<b>4 O DESINTERAÇÃO</b> .....	35
4.1 TUMBLR COMO PLATAFORMA ESCOLHIDA PARA DESENVOLVIMENTO DO BLOG.....	35
4.2 O CONCEITO DO BLOG.....	36
4.3 A IDENTIDADE VISUAL DO DESINTERAÇÃO.....	37
4.3.1 A definição do <i>template</i> .....	41
4.3.2 A estruturação visual.....	45
4.3.3 <i>Layout</i> cambiante.....	49
4.3.4 Mudança de <i>template</i> .....	56
<b>5 VALIDAÇÃO DO BLOG DESINTERAÇÃO</b> .....	68
5.1 ATRAVÉS DE COMENTÁRIOS.....	68
5.2 ATRAVÉS DOS RECURSOS DO TUMBLR.....	70
5.3 ATRAVÉS DO GOOGLE ANALYTICS.....	71
5.4 ATRAVÉS DE QUESTIONÁRIO.....	73
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	75
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	78
<b>REFERÊNCIAS – SITES CONSULTADOS</b> .....	80
<b>ANEXO A – POSTAGENS PUBLICADAS NO BLOG DESINTERAÇÃO</b> .....	82-144
<b>ANEXO B – QUESTIONÁRIO DE VALIDAÇÃO</b> .....	145
<b>ANEXO C – RESPOSTAS AO QUESTIONÁRIO</b> .....	146

## 1 INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade baseada na tecnologia, sendo que durante as últimas décadas, ela está fazendo parte de todas, ou quase todas, as atividades práticas do cotidiano contemporâneo. Por essa característica tão marcante e decisiva, suas diversas evoluções e transformações mudaram consideravelmente nosso modo de viver e, principalmente, de nos relacionarmos.

Porém, o advento tecnológico é apenas uma, das muitas outras características encontradas na pós-modernidade. Resultado das transformações socioculturais e econômicas que ocorrem em uma sociedade fragmentada. Na sociedade pós-moderna as perspectivas, métodos e valores são plurais, heterogêneos, complexos e contraditórios. Segundo Cauduro (2007, p. 274), o sujeito vivente da pós-modernidade é contraditório em relação aos seus princípios e modos técnicos de produção, além de também ser mutante, cambiante e inseguro.

Somado aos avanços tecnológicos, o fortalecimento da sociedade de consumo baseados nas novas técnicas de comunicação e produção – e com a crescente popularização das mesmas –, existiu como consequência direta o início das mais diversas formas de experiências e interações, até então pouco exploradas e/ou desconhecidas. É o caso de uma ferramenta muito difundida atualmente, o blog. Rocha (2003, p. 73) defende que o blog é uma ferramenta que se utiliza da narrativa híbrida, englobando um misto de diário, crônicas jornalísticas e correspondência. Essa ferramenta tem o poder de agregar em si as representações de individualidade e coletividade simultaneamente, representando o imaginário tanto do sujeito quanto da sociedade pós-moderna.

Conectado as questões citadas anteriormente, observa-se a mudança da linguagem de comunicação proveniente, e um tanto específica, dessa nova realidade. Por ter como uma de suas qualidades principais a possibilidade do instantâneo e imediato, o blog tem como característica uma linguagem que se distancia da comunicação escrita e se aproxima mais de uma comunicação oral. Comunicação essa que, pela especificidade de cada temática adotada por cada blog, torna-se especializada e mais abrangente (ROCHA 2003, p. 81).

Dentro desse cenário, o design gráfico também incorporou as transformações de uma sociedade pós-moderna, traduzindo-as para uma nova forma de concepção, criação, desenvolvimento e produção de design – que culminou no movimento denominado pós-modernismo.

Assumindo que o prefixo “pós” designa sucessão, substituição ou rejeição de algum fato ou acontecimento, o termo “pós-modernismo” se caracteriza pelo movimento que sucedeu, substituiu e/ou rejeitou o modernismo (GRUSZYNSKI, 2000, p. 65-66). Deste modo, o pós-modernismo foi à reação ao modernismo, abandonando-o ou apenas tornando suas regras menos incisivas.

Assim, é a partir dessas premissas que, ao aliar essas vertentes pós-modernas, este trabalho tem como objetivo a produção de um blog, onde serão postados conteúdos relacionados ao pós-modernismo aplicado ao design gráfico a partir de uma linguagem informal e acessível, diferindo das encontradas na maioria dos livros e artigos sobre o assunto. Além disso, ao se utilizar dos recursos oferecidos por um blog interativo, tem-se como finalidade criar uma experiência visual que convirja para as características referentes ao movimento em questão.

A partir da escolha de uma linguagem informal para o desenvolvimento desse blog, acaba-se, quase simultaneamente, direcionando e classificando seu público-alvo: jovens, acadêmicos ou não, que compartilhem o interesse sobre a pós-modernidade e suas aplicações no design gráfico atual. Isso ocorre, pois pessoas mais velhas podem não aceitar o uso de uma linguagem escrita que apresenta características e recursos de linguagem oral.

Durante o curso de Tecnologia em Design Gráfico, a história e a teoria do design gráfico pós-moderno sempre foi um tema de grande fascínio, já que, a partir de diversos acontecimentos interligados, houve a base não para apenas um movimento no design ou nas artes, mas também para uma nova visão de sociedade. Ao relacionar a teoria de um trabalho acadêmico de diplomação com a prática da criação e desenvolvimento de um blog, é proposto outro nível de aprendizado, pois são dois modos distintos de tratar e aplicar um mesmo assunto. Com isso, a decisão de pesquisar um tema que abordasse o pós-modernismo e o tipo de linguagem usada no blog, foi realizada pelo interesse e curiosidade que a autora teve ao idealizar quais seriam os resultados finais dessa experiência.

Para a realização deste trabalho, primeiramente, foi feita uma pesquisa exploratória com procedimentos técnicos baseados em pesquisa bibliográfica que tratavam dos principais conceitos da pós-modernidade, da era digital e a interação a partir de blogs; houve o levantamento de plataformas e ferramentas disponíveis gratuitamente para a criação e desenvolvimento de um blog que possibilitasse uma maior interação entre o leitor; foram analisadas as principais características visuais contidas nas peças gráficas do pós-modernismo, fazendo uma exemplificação mais didática e visual dos conteúdos abordados no blog; além de estudos de *layout* para o blog.

Em seguida, com a definição do tema concluída, foram levantadas referências preliminares em livros, artigos e/ou matéria de revista em meio eletrônico que abordassem os temas pós-modernidade e o blog como ferramenta midiática. A partir disso, foi possível fazer uma compilação e fichamento das fontes – que foram utilizadas como referencial teórico ao longo do trabalho –, possibilitando também o embasamento necessário para a abordagem no blog sobre os principais conceitos e autores pós-modernos, a caracterização (de um modo didático) do pós-modernismo, a relação e aplicação do pós-modernismo no design gráfico, e as teorias que englobam a ferramenta blog e sua interatividade social online.

Depois desse processo foi possível definir e sintetizar as temáticas e os conteúdos abordados pelo blog. Assim, foram analisadas e confrontadas as principais classificações dos teóricos referenciados, sendo abordados os seguintes temas no desenvolvimento do blog: o modernismo e suas principais características; os conceitos e teóricos básicos para a compreensão da pós-modernidade; o movimento Pop art; o Push Pin Studio; a tendência psicodélica na produção de cartazes; os movimentos caracterizados como antidesign; os grupos Memphis e os designers de San Francisco; a tipografia New wave; a tendência desconstrucionista no design gráfico; a aplicação do design gráfico retro; a denominada revolução digital e a nova simplicidade no design. No desenvolvimento desses temas, foram também desenvolvidas postagens as quais caracterizavam o cenário histórico para propiciar ao leitor um melhor reconhecimento do período e suas influências no design.

Após esse processo, iniciou-se a produção dos conteúdos das postagens. Para essa experiência de reescrever os principais momentos do design pós-moderno em um blog utilizando a linguagem informal com características encontradas na linguagem oral, foi necessária a adaptação da linguagem formal dos conteúdos didáticos estudados em livros e artigos para a criação das postagens no blog – conforme já citado anteriormente.

Para que isso ocorresse, foram usados recursos como gírias, pensamentos e opiniões da autora do blog durante esse processo de produção dos conteúdos, mantendo sempre o objetivo de tornar o conteúdo apresentado nos livros menos complexo e de fácil entendimento. Também foram utilizados para embasar o conteúdo das postagens, exemplos encontrados na produção do design gráfico atual (destacando sempre que possível as outras áreas do design, como o design de moda e produto – já que são áreas muito interligadas) através de imagens que ilustravam as postagens, e hiperlinks que possibilitam o desdobramento quase imediato do tema através de outras fontes como blogs, sites e vídeos.

Embora a linguagem escolhida em função do público-alvo e dos objetivos do trabalho seja de caráter informal, todo o processo foi construído e desenvolvido a partir de uma perspectiva de rigor acadêmico.

Os principais autores para o embasamento e produção dos conteúdos das postagens foram Philip B. Meggs e Alston W. Purvis, e Rick Poynor com suas obras “História do design gráfico” e “Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo”, respectivamente. O livro “História do design gráfico” deu o suporte de pesquisa necessário para destacar, e esquematizar, as diferenças e semelhanças fundamentais entre o design moderno/pós-moderno através da produção gráfica de cada temática. Já “Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo” foi a obra central para o entendimento dos principais acontecimentos, movimentos, tendências, características relacionados especificamente com o design pós-moderno. Utilizando muitas vezes Meggs e Purvis como referência, Poynor faz uma abordagem muito mais específica e atualizada da pós-modernidade seus desdobramentos na produção do design gráfico atual.

Já para a caracterização teórica envolvendo as novas tecnologias e ferramentas digitais on-line, foram utilizados os autores André Lemos e Lúcia Santaella. Em “Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea” André Lemos retrata de modo bem conceitual as principais características dessa nova cultura desenvolvida a partir da tecnologia digital. O livro de Santaella, “Cultura e artes de pós-moderno: da cultura das mídias a cibercultura”, também aborda a cibercultura como tema, mas trás todo um cenário social para o desenvolvimento da mesma.

Deste modo, para que houvesse a linearização dos objetivos propostos, os diversos conteúdos, linhas de pensamentos, pontos de vistas dos autores estudados, os resultados obtidos foram estruturados e descritos em cinco capítulos neste trabalho: “Blog”, “Conteúdos teóricos”, “O DESINTERAÇÃO”, “Validação do blog DESINTERAÇÃO” e “Considerações finais”.

Em “Blog”, será apresentado os principais acontecimento e desenvolvimentos que proporcionaram o surgimento do blog como mídia. Também serão discutidas suas principais características e funções, além de uma rápida análise sobre as mais populares plataformas para criação e desenvolvimento dessa mídia.

Em “Conteúdos teóricos”, trás detalhadamente, os autores e suas obras que serviram como referencial para a compilação de conteúdo utilizada nas postagens do blog. Ainda haverá a descrição do processo de criação das postagens, e a transformação da linguagem formal (encontrada nos referenciais teóricos), para a linguagem informal adotada no blog.

No capítulo “O DESINTERAÇÃO”, existirá a descrição sobre o blog DESINTERAÇÃO, incluindo o conceito, estudos, estrutura *elayouts* durante todo seu desenvolvimento.

O capítulo “Validação do blog DESINTERAÇÃO” é resultado de todas as formas de interações espontâneas apresentadas durante o desenvolvimento do blog, juntamente com a aplicação de um questionário, que demonstra a validação formal dos objetivos propostos por esse trabalho.

Por fim, será discorrido sobre todos os resultados encontrados com esse trabalho em “Considerações finais”.

## 2 BLOG: UMA NOVA REVOLUÇÃO DIGITAL

Amplamente difundido, atualmente o blog se tornou uma mídia que retrata as novas formas de interação da sociedade pós-moderna. A evolução mais significativa por parte do blog ocorre no fato, segundo Foschini e Taddei (2006, p. 09), de que pessoas comuns, sem conhecimentos específicos e/ou avançados, tornam-se criadoras de conteúdos que ficam disponíveis a qualquer pessoa. E também, porque esse processo não necessita de custo ou mediação.

Porém, antes de iniciar a compreensão dessa ferramenta digital, serão abordados, de maneira geral, os desenvolvimentos tecnológicos que proporcionaram a origem, evolução e expansão do blog. Assim, primeiramente, será contextualizada a tecnologia que dá suporte para o funcionamento da maioria das mídias digitais on-line – a internet.

### 2.1 AS ORIGENS DO BLOG

Lemos (2007) define a internet como:

[...] uma rede de redes [...] conectadas por redes telefônicas, satélites, microondas, cabos coaxiais e fibras óticas, permitindo a comunicação com os computadores que utilizam protocolos comuns (regras e acordos que permitem o vínculo e a comunicação entre máquinas diferentes) (LEMOS, 2007, p. 118).

Desenvolvida no final da década de 1960, partindo do ideal de uma comunicação proporcionada pela união de computadores em rede, a internet foi, em um primeiro momento, utilizada restritamente para o uso científico e militar norte-americano. Porém, observando as facilidades de comunicação mediada por essa nova tecnologia, esses profissionais ultrapassaram o uso meramente profissional e começaram a utilizá-la para comunicação pessoal, dando o início a sua difusão gradativamente. Aos poucos essa nova forma de comunicação foi se tornando cada vez mais descentralizada, e, após 1975, já era amplamente difundida e utilizada pela comunidade acadêmica dos EUA. Durante a década de 1990, a internet já estava mais difundida e começou a ser inserida no cotidiano contemporâneo (SANTAELLA, 2003, p. 86).

Na internet encontra-se o ambiente propício para a criação e uso de diversas ferramentas de navegação e dispositivos comunicacionais, como: *e-mail* (correio eletrônico), FTP (*files transfer protocol* – programa que permite a troca de arquivos) e WWW (*World Wide Web* ou apenas *Web* – a mídia mais popular da internet que permite a navegação por páginas de informação) (LEMOS, 2007, p. 119).

Para a elaboração deste trabalho, a mídia de maior destaque e importância, dentre as disponíveis na internet, é a *Web*. Utilizada hoje como ferramenta para pesquisa, comércio e expressão, a *Web* está presente e disponível em quase todos os lugares. A partir dela foi possível obter uma forma de organização e acesso mais fácil aos conteúdos presentes na internet (textos, vídeos, imagens, sons e animações), já que esses conteúdos são modificados e expandidos a todo o momento no âmbito da internet.

Na *Web*, através de palavras, expressões, ícones ou imagens destacadas existem uma forma de conexão denominada *hiperlink* (ou apenas *link*). Os *hiperlinks* veiculam elementos e/ou conteúdos hipertextuais de um documento a outro já existente em outro lugar na *Web*. Esse processo é realizado por meio de softwares conhecidos com navegadores (browsers como o Chrome, o Explorer e o Mozilla Firefox) (LEMOS, 2007, p. 119).

Permitindo o acesso de qualquer coisa em qualquer tempo e em qualquer ordem, o uso do *hiperlink* torna o armazenamento digital descontínuo, não existindo nele um começo, meio ou fim (SANTAELLA, 2003, p. 94). Ainda sobre o fim da linearidade das mídias digitais, Santaella comenta que “já está encarnada na própria maneira de viver” (SANTAELLA, 2003, p. 97), fazendo uma analogia com a sociedade pós-moderna e seu modo, já assimilado, de viver, agir e pensar.

Para Lemos (2007), no seu livro “Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea”, também define a navegação a partir de hipertexto e *links*:

Os hipertextos, seja on-line (*Web*) ou off-line (*CD-Rom*), são informações textuais, combinadas com imagens (animadas ou fixas) e sons, organizadas de forma a promover uma leitura (ou navegação) não-linear, baseada em indexações e associações de ideias e conceitos, sob forma de links. Os links funcionam como portas virtuais que abrem caminhos para outras informações. O hipertexto é uma obra com várias entradas, onde o leitor/navegador escolhe seu percurso pelos links (LEMOS, 2007, p. 117).

Utilizando o conceito de hipertexto como parte de sua essência, destaca-se o ciberespaço. Considerado “um hipertexto mundial interativo, onde cada um pode adicionar, retirar e modificar partes dessa estrutura” (LEMOS, 2007, p. 119), o termo ciberespaço foi inventado e usado pela primeira vez em um romance de ficção científica, em 1984, tendo sua

difusão na imprensa em meados da década de 1990. É um termo difícil de ser teorizado. Foi idealizado inicialmente como espaço referente a uma realidade multidimensional (artificial ou virtual) em rede que necessita do computador para existir. Hoje, “ciberespaço” caracteriza apenas um nome genérico e abrangente para se tratar de tecnologias diferenciadas que tem como ponto em comum, a simulação de ambientes interativos. (SANTAELLA, 2003).

Para Santaella (2003) essas novas ferramentas e situações proporcionaram o surgimento de uma cultura que se desenvolve dentro desse espaço midiático, a chamada cibercultura. Tendo como base a pós-modernidade e as novas formas comunicação digital, a cibercultura é heterogênea e descentralizada, pois resulta a mudança de socialização entre os sujeitos dessa sociedade. A autora ainda destaca:

No cerne dessa revolução [digital] está a possibilidade aberta pelo computador de converter toda a informação – texto, som, imagem, vídeo – em uma mesma linguagem universal. Fenômeno ainda mais importante surge da explosão no processo de distribuição e difusão da informação impulsionada pela ligação da informática com as telecomunicações que redundou nas redes de transmissão, acesso e troca de informações que hoje conectam todo o globo na constituição de novas formas de socialização e de cultura que vem sendo chamada de cultura digital ou cibercultura (SANTAELLA, 2003, p. 59-60).

## 2.2 SOBRE O BLOG

Atrelado a esse cenário descrito acima, surgiu como reação uma nova forma de configuração comunicacional: o blog. Fenômeno característico da era digital do século XXI, surgiu em 1994, quando um estudante universitário norte-americano criou um dos primeiros sites que apresentava um formato similar ao que se conhece como blog hoje. A partir de 1999, com o surgimento de ferramentas (plataformas) de publicação que não envolviam gastos ou conhecimentos técnicos específicos, iniciou-se sua popularização. Somente após 2001 (considerado por muitos, os atentados terroristas em Nova York de 11/09, como marco), que os blogs despontaram como fenômeno comunicacional, sendo o retrato de uma sociedade baseada na era digital da informação (FOSCHINI; TADDEI, 2006, p. 11).

Foschini e Taddei ainda destacam a importância que a ferramenta tem na divulgação de conhecimentos:

Graças à velocidade e à agilidade que proporciona na difusão de informações, o blog é um espaço para troca de conhecimento, inclusive acadêmico. O novo, o extraordinariamente novo, hoje é freqüentemente divulgado primeiro em um blog, depois nos meios de comunicação de massa (FOSCHINI; TADDEI, 2006, p. 10).

Essa questão comunicacional de caráter descritivo, retratada na citação acima, aparece desde a significação do termo “blog”. Segundo Rocha (2003):

O termo blog é um jargão derivado da união das palavras inglesas web (rede) e log (diário de bordo onde os navegadores registravam os eventos das viagens, principalmente aqueles ligados ao clima). No caso do blog, portanto, trata-se de uma abreviatura de weblog, na qual web representa a própria internet, e log caracteriza os registros que são realizados pelo usuário do blog - o blogger (blogueiro) (ROCHA, 2003, p. 75)

Destacando as concepções iniciais do blog, observa-se que os registros realizados pelo usuário do blog (também conhecido popularmente como blogueiro, porém neste trabalho será classificado como autor), a característica geral dos blogs são:

[...] páginas da internet atualizadas regularmente por uma pessoa ou um grupo. Temáticos ou não, eles podem trazer textos, imagens, áudios, vídeos, gráficos e quaisquer arquivos multimídia. Blogs nasceram como diários pessoais e extrapolaram essa dimensão, sendo uma espécie de filtro do ciberespaço, mapas para navegar no infinito de páginas da world wide web. Indicam os melhores lugares para visitar, trazem novidades, dão abrigo a aspirações literárias e poéticas, a protestos e controvérsias, ao deboche e ao humor (FOSCHINI; TADDEI, 2006, p. 09).

Tendo como principal característica e diferencial, o uso de uma linguagem técnica mais acessível, essa ferramenta se destaca pela facilidade de confecção de páginas em linguagem diferenciada ao HTML. Além disso, o blog também se diferencia de um *site* convencional, caracterizado pela facilidade de que se podem adicionar conteúdos para sua atualização, tornando-o uma ferramenta dinâmica e interativa. Rocha (2003, p. 76) defende que “Sob o ângulo da sua funcionalidade, o blog se diferencia de todas as outras formas de relacionamento virtual (*e-mail*, *chats*, *instant messages*, listas de discussão, etc.) justamente pela sua dinamicidade e interação possibilitadas pela facilidade de acesso e de atualização”.

A partir de sua acessibilidade funcional de escrita online, o blog pode ser adotado como um diário pessoal, uma *home page*, ou um *site* personalizado que aborde áreas de interesses pessoal ou outros assuntos diversos dentro da cultura contemporânea; pode ser

dinâmico e interativo, atualizado com frequência ou quando o seu autor puder ou quiser; é caracterizado por seus registros (também denominados como postagens, ou apenas posts) publicados em blocos organizados em ordem cronológica inversa (ou seja, a última atualização aparece sempre em primeiro). Rocha (2003, p.76) ainda destaca que o blog necessita realmente de uma ocorrência: “A única grande exigência é que o candidato queira ser internauta”, já que sem esse internauta-leitor não existiria a interação particular que engloba a ferramenta.

Ao substituir a sequência comum de informação (emissor-mensagem-receptor) pela fluência livre desses elementos, acaba ao mesmo tempo, tornando o usuário manipulador da mensagem e a própria mensagem (ROCHA, 2003).

Como parte estrutural das mídias on-line, os blogs também se utilizam dos recursos proporcionados pelos *links*. Sendo assim, os links podem ser classificados como externos (quando o *link* direciona para outro site e/ou blog na *Web*) e internos (quando o *link* conecta para algum conteúdo já publicado no próprio blog).

Como parte dos blocos de conteúdos, costumam-se utilizar links como recursos para destacar fontes e contraposição de fontes (PRIMO; RECUERO, 2003, p. 03). Com esse uso, abre-se o número de possibilidades de navegações perante o leitor, pois esse acaba sendo convidado a fazer a verificação de fontes utilizadas pelo autor, além de também estender a percepção de conteúdos, através dos *links* disponíveis.

A possibilidade de ferramentas que proporcionam a comunicação entre autor-leitor e leitor-leitor, como a área destinada a comentários, são outro grande diferencial entre os blogs e as demais formas de comunicação disponíveis na *Web* (PRIMO; RECUERO, 2003, p. 04). Ao oferecer um espaço para a discussão e diálogo sobre as postagens publicadas pelo autor, o comentário é um recurso, juntamente com o link, que abrange as formas de interatividade em um blog.

Primo e Recuero (2003) destacam:

Em um *blog*, portanto, é possível ao internauta concordar ou discordar dos *posts*, expor seu posicionamento e criar novos nós para a rede hipertextual, seja através de um comentário, seja através de um *link* para seu próprio *blog*, criando espaços de negociação – embora estes espaços (janelas de comentários) destinados ao debate sejam menos visíveis, laterais ao grande espaço dos textos do blogueiro. Mais do que seguir *links* e trilhas pré-estabelecidos nos *websites*, o *blog* permite ao blogueiro e aos internautas criar novas trilhas, criar novos nós e *links*. A ação do internauta aqui, portanto, não se restringe a percorrer trilhas entre os *links* na *Web*, a simplesmente navegar. Ela é construída de forma conjunta, modificando a estrutura da própria *Web*. Trata-se de uma ação coletiva e construída de complexificação e transformação da rede hipertextual pela ação de blogueiros e leitores, que terminam por participar também como autores (PRIMO; RECUERO, 2003, p. 04).

Ainda retratando a parte dos recursos funcionais dos blogs, outro recurso também bem específico das mídias digitais são as *tags*, ou seja, as etiquetas de classificação de conteúdos. As *tags* são palavras-chave que categorizam e indicam os principais assuntos do conteúdo, possibilitando ao leitor uma busca mais específica, já que ele poderá encontrar postagens que apresentam uma determinada *tag* em comum (FOSCHINI; TADDEI, 2006, p. 14).

### 2.3 UMA NOVA LINGUAGEM DIGITAL

Considerando que o blog é uma ferramenta que dá suporte para a comunicação mediada pelo computador, permitindo ao sujeito pós-moderno a socialização on-line de acordo com os mais variados interesses, nada mais natural que a linguagem empregada para esse processo tenha também resquícios do instável, desfragmentado e plural.

A partir disso, Santaella (2003) analisa:

A emergência da cultura digital e seus sistemas de comunicação mediados eletronicamente transformam o modo como pensamos o sujeito, prometendo também alterar a forma da sociedade. Essa cultura promove o indivíduo como uma identidade instável, como um processo contínuo de formação de múltiplas identidades, instaurando formações sociais que não podem mais ser chamadas de modernas, mas pós-modernas (SANTAELLA, 2003, p. 127).

Assim, como parte dessa nova sociedade digital pós-moderna a internet transformou (e continua transformando diariamente) o processo de comunicação. Baseada no regresso à era da oralidade (ROCHA, 2003), a comunicação característica utilizada nos blogs prioriza o contato imediato. Ao transformar pessoas comuns em produtores de informação, essa mídia permitiu ao receptor da mensagem interagir com o emissor, e vice-versa (FOSCHINI; TADDEI, 2006, p. 10).

No artigo “O texto na era digital: para além do internetês, a internet está mudando a maneira como lemos e escrevemos” de Edgard Murano para a revista Língua Portuguesa, o escritor o escritor Michel Laub afirma:

O texto da internet é um texto em geral mais coloquial, menos "literário", no sentido de ser mediado por truques de estilo. A internet não inventou a coloquialidade, mas fez com que ela passasse a soar mais natural para muito mais gente e, estatisticamente ao menos, virou um certo padrão (MURANO, 2013).

Assim, essa aproximação da comunicação escrita para uma linguagem com caráter mais informal e acessível é o resultado da disseminação e popularização das mídias digitais on-line. Juntamente com outras ferramentas de interação, a adaptação de linguagem permite à integração do conhecimento e a coletividade presentes na cibercultura, possibilitando novas experiências e expressões agregadoras à sociedade pós-moderna.

#### 2.4 ANÁLISE DAS PLATAFORMAS GRATUITAS PARA DESENVOLVIMENTO DE UM BLOG

A partir do momento em que, por algum motivo, cria-se um blog, a internet oferece sites que disponibilizam plataformas para esse propósito. Normalmente, os serviços oferecidos por esses sites são gratuitos, sendo que o usuário também tem a possibilidade de incrementar seu blog com ferramentas que precisam ser pagas (como o uso de *template*).

A facilidade, como já citado, uma das características fundamentais para a popularização dos blogs, ocorre pelo recurso oferecido pela plataforma: um editor de texto que automaticamente adapta o conteúdo para a linguagem HTML.

Além do editor de texto, muitas das plataformas também oferecem recursos como campo de comentário personalizável; possibilidade de publicar conteúdos por e-mail e celular; destaque para *links* e comentários recentes; espaço para divulgação de fotos, vídeos e áudio; integração com as principais redes sociais (como Twitter e Facebook).

Atualmente, as plataformas que mais se destacam no mundo digital são o Tumblr, o Wordpress e o Blogger. Cada um apresenta sua especificação, limites e desempenho, por isso, será realizado um breve comparativo sobre essas três plataformas utilizando como referencial

o artigo “Wordpress, Blogger ou Tumblr” do *site* Amantes da TI (Bastos, Thaynner. Wordpress, Blogger ou Tumblr. Acesso em: 20 fev. 2013).

O Tumblr, dentre as plataformas analisadas, é a mais recente. Por isso apresenta uma característica associada às redes sociais (principalmente o Twitter) de divulgação de conteúdos curtos – os micro-conteúdos –, porém não há nenhum empecilho de uso do Tumblr como ferramenta de postagem de conteúdo mais longo. Desenvolvido para ser uma plataforma “multitarefa” o Tumblr apresenta uma barra de postagem bem sucinta e prática, a qual é possível localizar rapidamente áreas específicas para determinadas ações, como: texto (para postagens de textos longos ou curto, podendo haver a inserção de imagens, links, numeração, marcadores e quebra de página); foto (pode-se escolher uma imagem salva no próprio computador ou de algum endereço de sites específico); citação (autoexplicativo, ao inserir uma frase, coloca-se o nome do autor, e a plataforma já irá formatá-la de um modo padrão pré-estabelecido); chat (possibilita a conversação entre usuários do Tumblr, sendo esta divulgada no blog); áudio (permite anexar uma música dentro do blog através de um site ou a partir de upload); e vídeo (com funcionalidade parecida ao visto no áudio, podendo ser escolhido um vídeo de sites – como Youtube - ou qualquer outro com reprodutores de player (vídeo/flash)).

Uma das responsáveis pela popularização do blog no final da década de 1990, o Blogger foi durante muitos anos a principal ferramenta de publicação dessa mídia. Simples, é indicado para blogs que não necessitem de muitas funcionalidades. Em seu painel de administração estão localizadas suas principais funções: o editor de texto (onde é possível criar e editar texto, imagens e vídeos – com recursos de formatação semelhante ao Tumblr); a visualização e exclusão dos conteúdos já publicados; possibilidade de monitorar as estatísticas do blog; e gerenciamento de comentários.

Já o Wordpress, dentre as três plataformas analisadas, é a mais completa, pois disponibiliza a alteração da linguagem de programação PHP de suas páginas. Sua interface, como no Blogger, também é de fácil acesso. Outra grande diferença do Wordpress é sua indexação em sites de busca como o Google, garantindo uma melhor leitura de seu conteúdo o que resulta nos aparecimento dos primeiros resultados de buscas.

Ao fazer um comparativo a partir dessas três plataformas, conclui-se: a plataforma Tumblr, é uma das mais funcionais já que apresenta uma interface de fácil acesso, além de também propiciar as integrações com as redes sociais, é amplamente divulgada entre os jovens, sendo a melhor escolha caso a proposta do blog for a interação com esse determinado público; o Wordpress é a plataforma mais completa e eficiente, o que permite o

desenvolvimento de blogs mais complexos, porém para isso é necessário que haja um bom conhecimento de linguagens de programação; já o Blogger é considerado uma boa plataforma para blogs mais simples sem grandes personalizações, mas por ser uma das plataformas mais antigas sua credibilidade está um pouco desgastada.

Após decidir qual plataforma melhor se enquadra nos propósitos do blog, foi necessário realizar um cadastramento, no qual é criado o endereço eletrônico do blog (a chamada url, que normalmente apresenta o domínio do site como parte, pois o site/plataforma escolhida para o blog será seu provedor, sendo também onde o site ficará hospedado). Também no cadastramento foi possível, a partir das opções disponíveis, escolher modelos pré-configurados de *templates* que poderiam ser alterados posteriormente, iniciando a personalização do blog.

*Template* corresponde a estruturação visual que um blog terá. Assim, através de modelos pré-determinados, que estruturam a localização das informações adicionadas no blog, cada *template* já apresenta um código HTML pronto. Por essa característica, o *template* é um dos pontos facilitador do blog, o usuário (que não precisa saber utilizar essa linguagem código específica) apenas insere as informações do *template* na plataforma escolhida, podendo personalizá-lo ao seu modo. Ao modo que, se o usuário souber utilizar a linguagem HTML ele pode alterar essa estrutura tornando o blog cada vez mais personalizado.

Normalmente, os *templates* de um blog são estruturados por topo, bloco de conteúdo e rodapé – podendo também apresentar uma estrutura baseada por colunas, as quais são inseridas as informações e conteúdos. A internet oferece diversos *templates* para uso em blog, tanto gratuitos como pagos.

### 3 CONTEÚDOS TEÓRICOS

Este trabalho tem como um de seus objetivos abordar temas relacionados ao pós-modernismo aplicado ao design gráfico a partir de uma linguagem que difere da linguagem encontrada nos trabalhos de caráter mais didáticos, utilizados como referenciais teóricos, procurando tornar esse conteúdo mais acessível através do uso de uma linguagem informal.

Assim, para melhor compreensão a respeito do design pós-moderno, fez-se necessário conhecer e delimitar quais razões proporcionaram o desenvolvimento do pós-modernismo. Por isso, os termos modernidade, modernismo e moderno, pós-modernidade, pós-modernismo e pós-moderno, serão melhores caracterizados a seguir.

#### 3.1 PRINCIPAIS REFERENCIAIS TEÓRICOS

Utilizando como recurso para compilação de referencial teórico a pesquisa exploratória baseada na pesquisa bibliográfica, os principais eixos teóricos para o estudo dos conceitos e teóricos pós-modernos foram os autores Ana Cláudia Gruszynski (com seus livros “Design gráfico: do invisível ao ilegível” e “A imagem da palavra: retórica tipográfica na pós-modernidade”) e Flávio Vinicius Cauduro (com os artigos “Pós-modernidade e hibridações visuais”, “Comunicação gráfica & pós-modernidade” e “Design gráfico & pós-modernidade”).

Sendo a complementação de “Design gráfico: do invisível ao ilegível”, o livro de Gruszynski “A imagem da palavra: retórica tipográfica na pós-modernidade” – o qual tem como tema central a relação do pós-modernismo na comunicação escrita e visual aplicada ao design gráfico –, trás informações bastante pertinentes a esse trabalho, principalmente quando apresenta os conceitos de teóricos pós-modernos como Jean-François Lyotard, Jacques Derrida, Fredric Jameson, e outros.

Já nos artigos de Cauduro, os quais têm como principal temática o design da pós-modernidade, é possível encontrar as características e aplicações dos conceitos abordados por Gruszynski, além de obter uma visão bastante clara e direta sobre o design pós-moderno e suas derivações na sociedade.

Após esse primeiro momento de analisar os principais conceitos que englobam a pós-modernidade, as obras “História do design gráfico”, “Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo”, “Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico”, “Uma introdução à história do design”, “Design gráfico: uma história concisa” e “Design gráfico cambiante”, de Philip B. Meggs e Alston W. Purvis, Rick Poynor, Beat Schneider, Rafael Cardoso Denis, Richard Hollis e Rudnei Kopp – respectivamente –, foram base para uma abordagem de forma mais didática sobre o pós-modernismo aplicado ao design, sendo de extrema importância para a criação dos conteúdos do blog.

Como já citado anteriormente, as obras “História do design gráfico”, “Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo” foram fundamentais para a abordagem do design pós-moderno, pois fazem um retrospecto de designers, movimentos e tendências que culminaram no pós-modernismo.

As obras de Beat Schneider (“Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico”) e de Rafael Cardoso Denis (“Uma introdução à história do design”) foram necessárias, principalmente, para a caracterização do cenário histórico referente a cada temática. Essas caracterizações foram necessárias, pois a partir delas houve a tentativa de detectar e compreender as principais transformações culturais, sociais e políticas que tiveram como resultado os diversos acontecimentos traduzidos e aplicados ao design pós-moderno.

Inicialmente utilizados apenas como referências consultadas, os livros “Design gráfico cambiante” de Rudnei Kopp, e “Design gráfico: uma história concisa” de Richard Hollis, foram importantes na sintetização e decisão dos principais pontos a serem destacados do pós-modernismo em cada conteúdo das postagens no blog, já que são obras sucintas e de fácil entendimento.

### 3.2 PÓS-MODERNIDADE, O PÓS-MODERNISMO E PÓS-MODERNO

Logo após o período denominado Revolução Industrial (situado entre os séculos XVIII e XIX), a partir da implantação do sistema capitalista, houve uma nova reconfiguração socioeconômica que alterou drasticamente a sociedade, iniciando o período que seria caracterizado como modernidade (GRUSZYNSKI, 2000, p. 48).

Com a adoção desse novo sistema econômico, ocorreu a modernização cultural da ciência, da arte e da moral, áreas essas que até então, eram intimamente interligadas (WILLEMART, 1991 apud GRUSZYNSKI, 2007, p. 28). Nesse momento, de acordo com Denis (2000, p. 209), aquelas três áreas, agora distintas, caminhavam para um mesmo propósito – a busca pelo progresso da sociedade capitalista. Esse progresso foi a base para o surgimento de três conceitos: o Iluminismo, o Positivismo e o Modernismo.

Em seu livro “Design gráfico: do invisível ao ilegível”, Gruszynski (2000) analisa o cotidiano de um sujeito moderno:

O caráter fragmentário da cidade, da ruptura com a tradição, do isolamento do indivíduo na multidão, da perda da experiência e da áurea da obra de arte são marcas da transitoriedade da vida moderna, em que homens se apegam às explicações materiais e prosaicas em um mundo desencantado. Ao mesmo tempo, a percepção das novas condições da existência urbana convive com um anseio de unidade – “o eterno e o imutável” –, de uma totalidade capaz de ordenar e ligar todos os fragmentos das vivências modernas (GRUSZYNSKI, 2000, p. 35-36).

Ao fim do século XIX e início do XX, artistas, designers e arquitetos procuravam novos caminhos para a expressão desse novo cenário social alimentado pelos avanços tecnológicos e industriais. Era o fim de uma era tradicional e objetiva, que tinha como objetivo a estética naturalista e realista em suas produções (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 284).

Com o início do século XX, as duas primeiras décadas foram um marco tanto para a arte visual quanto para o design. Segundo Cauduro (2000), a chamada “virada modernista” foi caracterizada por rupturas e inovações estilísticas que procuravam novas possibilidades ao clássico naturalismo acadêmico, utilizado até o momento como tendência dominante. Era a rejeição à história e às convenções, a partir daquele momento se iniciou a busca de novas experimentações e representações que exaltavam a individualidade do artista e o progresso de sua época. (CAUDURO, 2000, p. 127-128).

Cauduro (2006, p. 04) ainda destaca que “A virada modernista, [...] valorizou a vitalidade, a espontaneidade anárquica, e a inventividade das representações gráficas dos pioneiros da modernidade visual”.

Sendo assim, foi neste contexto que surgiram os primeiros movimentos modernistas como: o cubismo e suas novas configurações espaciais; o dadaísmo com suas críticas irreverentes; o surrealismo e as obras que destacavam as sobreposições, os deslocamentos e mudanças de escala; o expressionismo com o uso da cor pura sem referências ao natural; além dos elementos geométricos, as cores primárias e a fotomontagem do construtivismo (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 548).

Sendo atemporal, o termo *moderno*, pode-se referir ao que é frente de seu tempo, ou que difere do comum. Além disso, pode também ser usado (como é o caso deste trabalho) como um termo que engloba às estratégias, características e pensamentos adotados pelo período referente a modernidade, e pelo movimento cultural modernismo.

Porém, logo após a Primeira Guerra Mundial, o otimismo e entusiasmo dos artistas, designers e arquitetos vanguardistas foram aos poucos sendo substituídos por filosofias funcionalistas e racionais herdadas de movimentos e instituições. Dentre elas se encontra a escola alemã Bauhaus. Cauduro (2006) em seu artigo “Comunicação gráfica & pós-modernidade” destaca:

A filosofia da Bauhaus propunha uma abordagem menos intuitiva, mais racional, mais simples, mais redundante, para os projetos de comunicação visual, tentando tornar essa nova área de criação mais ‘científica’ e mais próxima dos limitados recursos econômicos e comerciais da indústria alemã de pós-guerra. (CAUDURO, 2006, p. 04)

Durante sua existência (1919 a 1933), a Bauhaus passou por algumas mudanças de visão e direcionamento relacionadas à ligação entre arte, artesanato e indústria. Desde sua primeira fase (1919-1924) conhecida como Weimar, a Bauhaus foi caracterizada pela busca da integração entre designers e artesãos, e pelo início da incorporação das noções de vanguarda sobre cor, forma e espaço ao vocabulário de design. Após tensões políticas, a Bauhaus foi transferida para a cidade de Dessau em 1925, coincidindo com o início de uma nova filosofia que adotava os princípios dos movimentos De Stijl e do Construtivismo. Durante a fase de Dessau (1925-1932) e adotando aquelas bases funcionais e construtivistas, iniciaram-se grandes inovações relacionadas principalmente ao design tipográfico, como: o uso quase exclusivo de fontes sem serifa; a omissão da fonte em caixa-alta; cuidadosos alinhamentos horizontais e verticais; o uso de grid bem definido; as composições a partir de

formas elementares (triângulos, retângulos e círculos); e uso do preto com cores puras (como azul, amarelo e vermelho). Com o uso desses princípios, os trabalhos produzidos pela Bauhaus se tornaram composições com equilíbrio quase matemático, mas sem deixarem de ser dinâmicas. Em 1928, correspondente à outra fase da instituição, a Bauhaus se instalou em Berlim, onde tornou o princípio do “menos é mais” um dos grandes pilares do design do século XX. No ano de 1933, sobre pressão do partido nazista, a Bauhaus encerrou seu trabalho na área de ensino de design (MEGGS; PURVIS, 2009).

Ao relacionar designers e arquitetos com artistas e artesãos, e trazer ao design propostas inovadoras, a Bauhaus criou um movimento que tinha como objetivo o funcionalismo (quase autoritário) da arte total, ou seja, do funcionalismo que abrangesse o design gráfico, design de produto até a arquitetura. Para Meggs e Purvis (2009) “a Bauhaus tentou trazer a arte para uma relação íntima com a vida por meio do design, que era visto como um veículo para a mudança social e revitalização cultural” (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 414).

Mas essas inovações, que tinham como objetivo uma nova abordagem de design, só começaram a serem expostas e ampliadas graças ao tipógrafo e designer Jan Tschichold, pois até então elas estavam restritas a o pequeno grupo de ex-professores e ex-alunos da Bauhaus. Segundo Gruszynski (2007), em 1925 Tschichold elaborou um impresso destinado a impressores, compositores e designers, o qual explicou de maneira clara e detalhada as ideias complexas da tipografia assimétrica influenciada pela Bauhaus e construtivismo russo, o que iniciou uma disseminação inicial desse conteúdo.

Seguindo esse caminho, em 1928, Jan Tschichold lançou livro “Die neue Typographie” (“A Nova Tipografia”), em que defendia veemente o design funcional e a tipografia assimétrica. Para ele, isso expressaria o espírito, a vida e a sensibilidade visual de sua época. As divulgações e práticas realizadas por Tschichold demonstraram o quanto a relação entre o movimento de arte moderna e o design gráfico poderiam criar novas experiências tipográficas, além de estabelecer o padrão para a Nova Tipografia adotada em livros, cartazes e anúncios (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 415-417).

Durante os anos de 1950, com influências bauhausianas e da Nova Tipografia, surge nos Estados Unidos a Escola de Nova York (*New York School*), criando e solidificando uma forte comunicação visual baseada nas revistas de grande circulação, projetos de identidade visual e anúncios. Também nesse período, o Estilo tipográfico internacional se desenvolve na Suíça a partir de trabalhos que utilizavam uma organização visual assimétrica de elementos visuais através do grid, o uso da tipografia sem serifa, o alinhamento à esquerda e as fotografias objetivas (GRUSZYNSKI, 2000, p.57-58).

Cauduro (2006) destaca:

O *International Style* refinou e reprimiu mais ainda quaisquer subjetivismos, regionalismos ou inovações que ameaçassem contaminar as formas tipográficas universais, neutras, monótonas e ascéticas propagadas pelos frios minimalistas europeus. Isso restringia o trabalho dos designers à manipulações tipográficas mínimas de tamanho, cor e alguns outros poucos atributos visuais dos impressos. (CAUDURO, 2006, p. 07)

Após a década de 1950, O Estilo tipográfico internacional (também chamado apenas de Estilo internacional ou Escola Suíça) foi expandido e realmente se tornou internacional. Esse estilo foi muito usado no design corporativo e institucional (principalmente em grandes empresas norte-americanas e canadenses), criando um padrão universal seguido por vários designers e arquitetos durante as décadas de 1960 e 1970 (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 482). Segundo Schneider (2010, p. 126-127), o que gerou essa rápida propagação foi a capacidade que os métodos adotados pelo Estilo internacional de encontrar uma forma de expressar ideais complexos de maneira clara e objetiva através do uso de formas elementares.

As principais características visuais do Estilo internacional são: unidade visual obtida através do uso do grid (criando uma organização assimétrica aos elementos da composição); informações visuais e verbais de forma clara e objetiva; e utilização da tipografia sem serifa em textos alinhados à esquerda (SCHNEIDER, 2010, p. 128). O objetivo era de sempre buscar elevar ao máximo a simplificação e funcionalidade.

Com auge durante as décadas de 1960 e 1970, como já citadas, o Estilo internacional racionalizou, homogeneizou e universalizou o design a partir de regras e normas (GRUSZYNSKI, 2007). A expansão e adoção, quase que massiva, dessa fórmula funcionalista suíça de criação, inibiu qualquer forma de individualização, inovação ou preferência relacionada ao designer. Ao serem repetidas como solução gráfica para quase qualquer tipo de comunicação visual, logo se tornaram previsível e desinteressante, tanto para o designer quanto para o observador que já está mais do que acostumado com aquele estilo. Em seu artigo “Design gráfico & pós-modernidade”, Cauduro (2000) afirma:

Embora um dia pudessem ter sido inéditas e não redundantes, essas soluções padronizadas e repetitivas eram camisas de força para designers criativos. A hegemonia do estilo internacional, devida à sua divulgação programada em todas e quaisquer peças de comunicação das grandes corporações, propagadas incessantemente e em escala global, desestimulava a emergência de estilos alternativos (CAUDURO, 2000, p. 130-131).

Se a modernidade como período, segundo Gruszynski (2007) se caracterizou pela “[...] convecção no processo linear, nas verdades absolutas e no planejamento racional que se dariam através de circunstâncias modelares de conhecimento e produção.” (GRUSZYNSKI, 2007, p. 52), e o modernismo sendo um espelho dessa modernidade, tornou-se repetitivo, previsível e desinteressante (como afirmado por Cauduro na citação anterior), possivelmente a sociedade moderna também tenha se tornada repetitiva, previsível e desinteressante – não mais satisfazendo o sujeito que estava à procura de velhas e novas respostas.

Assim, como resultado desse descontentamento, iniciaram-se novas teorias e conceitos que pudessem de alguma maneira, definir, ou tentar definir, os novos caminhos que a sociedade contemporânea estava seguindo. E foi nesse momento propício que teorias pós-modernas se desenvolveram e disseminaram.

Apesar das mais diferentes linhas de pensamentos e ponto de vistas, os teóricos e pensadores do pós-modernismo como Lyotard, Foucault, Eagleton, e Bauman, concordam que a pós-modernidade é encarada como o confronto com a modernidade. O prefixo “pós” caracteriza a sucessão da modernidade, podendo negá-la ou não, já que a pós-modernidade também trás em si traços da modernidade (GRUSZYNSKI, 2000, p. 65).

Gruszynski (2007) usa as teorias de Jean-François Lyotard para basear a afirmação que a pós-modernidade pode ser analisada através das concepções temporal, estratégica e estilística. Ao destacar o sentido de “pós” como sucessão temporal linear e cronológica, tem-se na arquitetura um de seus principais exemplos: se na modernidade a cidade é estruturada e

planejada para abrigar cidadãos em um conjunto ordenado, onde o funcionalismo domina e disciplina a natureza, na pós-modernidade não existe essa preocupação. Ao se utilizar de citações de estilos anteriores e da relação heterogênea, as construções pós-modernas não possuem um estilo dominante se impondo aos demais. A partir disso, essa nova noção demonstra a ruptura iniciada com introdução de novos elementos, diferentes dos usados até então (GRUSZYNSKI, 2007, p. 56).

A outra concepção de “pós” ligado a estratégia cultural, segundo Gruszynski (2007, p. 63), está ligado ao fim das grandes narrativas (chamadas também de metanarrativas) que norteavam a modernidade. Ao invés da ordem totalitária por meio de regras e normas (objetividade, progresso, razão...) da modernidade, na pós-modernidade, através da incredulidade dessa ordem modernista, ocorrem a multiplicação e disseminação dos centros de poder, criando pequenas narrativas que são capazes de legitimar as novas formas complexas e singulares dessa nova sociedade (GRUSZYNSKI, 2007, p. 65).

Já a concepção estilística está relacionada a expressão cultural. Analisando a modernidade como um modo de expressão que se utilizou de vanguardas e manifestos artísticos para conscientizar a sociedade, na pós-modernidade é usado a expressão plural, a heterogeneidade e a fragmentação da totalidade (GRUSZYNSKI, 2000, p. 68). Agora não existem manifestos, projetos ou movimentos que englobem, ou que possam englobar todas as singularidades de representações artísticas.

Assim, pode-se observar que nas três formas de análise (temporal, estratégica e estilística) a pós-modernidade se caracteriza pelo período que a modernidade se esgotou, pois essa já não estava sendo mais capaz de responder os anseios da sociedade contemporânea.

A pós-modernidade agregava ao invés de excluir, pois é a “[...] condição existente, fruto do fracasso da política moderna, do colapso da concepção de sujeito e identidade, do fim da narrativa de emancipação e da cultura transformada em mercadoria, no capitalismo financeiro” (GRUSZYNSKI, 2000, p. 69-70).

A partir dessa análise inicial sobre a pós-modernidade, pode-se ser destacado sua concepção estilística, a qual é influência direta no design. Ao comentar os princípios do termo pós-modernismo, Poynor (2010) destaca:

O pós-modernismo não pode ser entendido sem referência ao modernismo. Se, por um lado, o prefixo “pós” parece que o pós-modernismo vem depois do modernismo, ou então que o substitui ou rejeita, muitos teóricos dizem que o pós-modernismo figura-se como uma espécie de parasita, que depende de seu hospedeiro modernista e apresenta muitas das mesmas características – exceto pelo fato de o significado ter mudado. O pós-modernismo se diferencia, sobretudo, por sua perda da fé nos ideais progressistas que sustentavam os modernistas, que haviam herdados dos Iluministas do século XVIII a crença na possibilidade do contínuo progresso humano por meio da razão e da ciência.(POYNOR, 2010, p. 10-11)

Para Eagleton (2005), o pós-moderno trata-se de um movimento de pensamento “rejeita totalidades, valores universais, grandes narrativas históricas, sólidos fundamentos para a existência humana e a possibilidade de conhecimento objetivo” (EAGLETON, 2005, p. 27). Para ele o pós-modernismo é caracterizado como cético perante a verdade, unidade e progresso, além de se opor ao elitismo cultural e valorizar o pluralismo, a heterogeneidade e a descontinuidade.

Logo, é possível afirmar que o movimento classificado como pós-modernismo, por ter em sua essência o pluralismo e a heterogeneidade característica da pós-modernidade, não é um movimento com manifestos ou coisa que o valha. Justamente por ser tão cético a classificações, o que caracteriza o pós-modernismo são as estratégias de produção baseadas no pensamento pós-moderno.

Por esse motivo, neste trabalho serão utilizadas classificações de produções caracterizadas como pós-modernas apenas como modo didático e explicativo.

### 3.3 DEFINIÇÃO DAS TEMÁTICAS ABORDADAS NO BLOG

Depois do detalhamento dos principais conceitos que envolvem o tema desse trabalho, fez-se necessário a sintetização de quais temáticas seriam abordadas no blog, conforme a proposta. Para isso, foram levantadas as principais esquematizações desse movimento a partir dos livros “História do design gráfico” e “Design gráfico cambiante” além do artigo “Comunicação gráfica & pós-modernidade”.

Em “História do design gráfico” de Meggs e Purvis (2009), há a sistematização (utilizando o agrupamento através das estratégias de produção semelhantes) de produção do design pós-moderno, a partir da década de 1970, baseado nas seguintes vertentes: o início do design pós-moderno na Suíça, a tipografia new wave, as escolas de Memphis e San Francisco, o design retrô e vernacular e a revolução digital.

No artigo “Comunicação gráfica & pós-modernidade”, Cauduro(2000), além da classificação feita por Meggs e Purvis, o autor também destaca como vertente importante da evolução do design pós-moderno, a popularização das escolas de design norte-americanas baseadas nas teorias pós-estruturalistas e na arquitetura vernacular, os trabalhos visuais realizados pelo movimento Pop Art, e as criações sem precedentes do designer gráfico David Carson.

Já Rudnei Kopp em “Design gráfico cambiante” analisa o design pós-moderno a partir de suas principais vertentes e tendência através de seus principais expoentes. Assim, ele resgata como marcos do pós-modernismo no design gráfico: o revivalismo e vernacular, a estética New wave e Punk, o design desconstrucionista, os grupos Grapus e Memphis, o designer Neville Brody, o retrô, a revolução digital, o designer David Carson e a nova simplicidade.

Percebe-se que dentre as três publicações escolhidas existem pontos convergentes, como ocorre com a tendência retrô e revolução digital, mas também existem pontos divergentes como a inclusão do movimento Pop Art como agregador importante das tendências pós-modernas. Após análise desses diferentes modos de se retratar o pós-modernismo, foi decidido que os conteúdos das postagens do blog abordariam desde o modernismo, passando pelos conceitos e teóricos pós-modernos e seguindo com as principais tendências do pós-modernismo.

Além desses principais pontos em comuns retratados pelos autores usados como referência, e como o objetivo seria conseguir reunir um conteúdo que abrangesse o pós-modernismo de um modo didático e de fácil entendimento, foi decidido que como parte do conteúdo do blog, além das tendências referentes ao design pós-moderno, também seria incluso um reconhecimento econômico, cultural e social do período destacado. Isso se fez necessário para que houvesse uma breve explicação dos acontecimentos e momentos que proporcionaram que naquele período fosse possível o surgimento de uma determinada tendência no design pós-moderno. Por isso, também foram caracterizados no blog os principais acontecimentos das décadas de 1960, 1970, 1980 e 1990.

Assim, os temas abordados no blog foram:

- O modernismo e suas principais características
- A contracultura da década de 1960;
- A diversidade da década de 1970;
- Os conceitos e teóricos básicos do pós-moderno;
- A influência do movimento Pop art para o design pós-moderno;
- O revivalismo do Push Pin Studio;
- O psicodelismo aplicado na produção de cartazes;
- Os grupos caracterizados como antidesign;
- Grupo Memphis e os designers de San Francisco;
- A tipografia new wave;
- O estilo punk;
- As teorias pós-estruturalistas e o design desconstrucionista;
- O início da individualização cultural em 1980;
- A tendência retrô;
- A globalização característica de 1990;
- A chamada revolução digital;
- A nova simplicidade no design.

Ao analisar essa sequência temática, observa-se que não existe uma estrutura cronológica linear sendo seguida – como exemplo, pode-se notar que o conteúdo que aborda o estilo punk foi publicado após sete temas da década de 1970, período no qual essa tendência ficou conhecida. Isso foi possível graças ao recurso de *hiperlinks* que as mídias on-line proporcionam (conforme já abordado no capítulo anterior). A possibilidade de não seguir uma

ordem cronológica linear torna a leitura dos conteúdos muito mais dinâmica e interessante, pois foge do padrão de leitura comum, além de também introduzir o leitor em uma das características da pós-modernidade sem perceber: a pluralidade de sentido e caminhos sem a inexistência de uma ordem fixa.

### 3.4 O PROCESSO DE CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO CONTEÚDO PARA O BLOG

Com a definição da estrutura temática dos conteúdos do blog, a próxima fase foi coletar e desenvolver esse conteúdo encontrado nas obras usadas como referências para uma linguagem informal. A partir disso, a maioria das postagens contou com no mínimo duas referências formais (usado com referência conteúdo dos livros já descritos anteriormente) e diversas referências em *sites*, blog, artigos e vídeos *on-line*.

A possibilidade de abranger novas vertentes da temática a partir do uso do *hiperlink* é a grande diferenciação das mídias *on-line* (*sites* e blogs) se comparadas com as mídias *off-line* (como jornais, revistas e livros) – apesar de que atualmente esteja se tornando comum encontrar nessas mídias *off-line* formas de integrar conteúdos extras em modo *on-line*.

Foschini e Taddei comentam essa nova abordagem das mídias *off-line*:

Diante dessas mudanças, sem outra alternativa, veículos tradicionais como TVs, rádios, jornais e revistas capitularam. Criaram blogs como apêndices de sua presença online. Jornais e revistas passaram a repercutir informações divulgadas em blogs, algo inimaginável nos primeiros anos, quando eram considerados inconsistentes e inconsequentes (FOSCHINI; TADDEI, 2006, p. 12).

Para o desenvolvimento dos conteúdos, o uso de *links* foi de extrema utilidade, pois permitiu a ampliação de temas, muitas vezes complexos, de uma maneira mais direta e sucinta, ficando a cargo do leitor do blog o interesse de se aprofundar ou não em determinado assunto. Por isso que é possível encontrar, ao decorrer do conteúdo, o uso dos *links* em nomes de destaque, em algum termo específico, ou algo que acrescentaria ao conteúdo da postagem, como vídeos.

Durante a criação dos conteúdos sempre existiu uma pesquisa minuciosa sobre tudo o que se relacionasse com aquela determinada temática – desde imagens usadas como exemplificação, até vídeos e *sites* que abordassem de uma maneira diferente o assunto –, dando na maioria das postagens, preferência a *links* que tivessem conteúdo na língua portuguesa. Mas, em alguns casos, foi necessário o uso de conteúdos em inglês para esse desdobramento, pois o conteúdo disponível na língua portuguesa não era confiável ou muito superficial.

Ao caracterizar a abordagem através do uso da linguagem informal e o recurso do *hiperlink*, cria-se toda uma navegação interativa e dinâmica entre blog e leitor, tendo a sua disposição a possibilidade de aprofundamento ou não no tema.

Esse tipo de situação é mais característico e comum para um público jovem (pode-se delimitar uma faixa etária entre 15 a 30 anos) do que para pessoas com mais de trinta/trinta e cinco anos, por exemplo. Os jovens vivenciam esse bombardeamento de informações e possibilidades em seus cotidianos. Por isso, há maiores chances de uma pessoa mais velha não se interessar pelo objetivo proposto no blog, já que aquilo não faz parte de seu cotidiano.

### 3.5 OS CONTEÚDOS POSTADOS NO BLOG

Ao final deste processo de compilação, análise, pesquisa e readaptação de linguagem, do blog proposto, durante o período de oito meses, somaram 39 postagens que trataram do design pós-modernos e suas vertentes, interações espontâneas de leitores através de comentários do próprio blog, recursos presentes na plataforma Tumblr e na rede social Facebook.

Todas as postagens referentes ao resultado desta experiência podem ser encontradas como Anexo A deste trabalho.

Pela incompatibilidade de mídia, a diagramação característica do blog e os *links* das postagens foram suprimidos ao serem anexadas. Assim, para a visualização integral desse resultado deve-se acessar o endereço eletrônico do blog em: **<http://desinteracao.tumblr.com>**.

### 3.6 EXEMPLOS DA DIFERENCIAÇÃO DE LINGUAGEM

A readaptação de linguagem é um dos focos deste trabalho, conforme já citado anteriormente. Com isso, para uma melhor exemplificação, serão destacados trechos da publicação “E esses tais "pós-lálalá"?” referente ao dia 12/07/2012, o qual o uso dessa adaptação de linguagem é evidente.

Tendo como propósito exemplificar os termos pós-moderno, pós-modernismo e pós-modernidade, o início dessa postagem já apresenta uma citação do livro “A imagem da palavra: retórica tipográfica na pós-modernidade” da autora Ana Cláudia Gruszynski – o uso de citações foi um recurso utilizado minimamente durante o processo de desenvolvimento dos conteúdos para o blog, pois fugiria ao propósito do mesmo. A escolha por fazer citações diretas durante as postagens foi proposital para mostrar ao leitor que todo aquele conteúdo e teorias tinham embasamentos, além de agregar ao blog credibilidade em relação ao conteúdo perante o leitor.

Foram adotadas citações diretas quando o conteúdo era estritamente teórico e mais complexo, mas (como será demonstrado a seguir) sempre existia a preocupação de tornar aquilo mais acessível a partir do uso de linguagem.

Assim, durante essa postagem houve o destaque de duas citações diretas de Gruszynski. A primeira:

Moderno, pós-modernismo, modernismo e pós-modernidade são alguns dos termos utilizados por diferentes áreas do conhecimento na identificação de características que organizam manifestações singulares em períodos marcados por um princípio dominante. (*GRUSZYNSKI, p. 23*)

E logo após:

O termo pós-modernidade indica um período histórico particular que, em linhas gerais, coloca em dúvida as tradicionais noções de objetividade, razão, verdade, progresso e crença em fundamentos únicos e definitivos. Já pós-modernismo faz referência a uma forma de cultura contemporânea. Na tentativa de definir o que é pós-modernidade, (...) optamos pela reflexão sobre ela através do confronto com a modernidade. (*GRUSZYNSKI, p. 55*)

Na publicação constou:

Tá, agora vamos com calma! Na primeira citação, o que ela quer dizer e o que dá para compreender?! Bem, que acontecimentos, fases e períodos que **marcam determinadas épocas** são classificados por determinados **termos** para que exista uma identificação para uso geral. (No caso: **moderno, modernismo/pós-modernismo e pós-modernidade**).

Na segunda citação, encontramos realmente o que nos importa, a **definição** de pós-modernidade e pós-modernismo! Gruszynski já colocou de uma forma fácil-fácil, mas vamos *nóis* agora: a **pós-modernidade** diz respeito ao **período, após a década de 1950** (aproximadamente), quando o surgimento e fortalecimento da **sociedade de**

**consumo** baseadas nas **novas técnicas de comunicação** e na **cultura de massa**, além do crescente **pluralismo** ocasionado pela **crise das grandes ideologias modernistas**, fizeram um mix propício para o surgimento de uma **nova ordem social e econômica** na emergente sociedade pós-industrial. Ou seja, a pós-modernidade! {Só pra lembrar, foram toooodos aqueles acontecimentos dos anos 60 e 70 que deram base para isso.}

Continuando... Já o pós-modernismo está relacionado com o termo que as pessoas, das mais diversas áreas, adotaram para expressar esse novo clima de mudança cultural. Assim, o pós-modernismo sucedeu o período conhecido como modernidade. (Como já foi visto no post sobre o modernismo relacionado ao design)

Ainda nessa postagem há outra citação, agora do livro “Depois da teoria: um olhar sobre os estudos culturais e o pós-modernismo” do teórico Terry Eagleton:

Ih, ainda falta a definição de pós-moderno... Falta nada! Vai lá, volte no início deste post e dá uma lida carinhosa na citação de **Eagleton**, que abre nossos serviços de hoje: “*Pós-moderno*’ quer dizer, *aproximadamente*, o movimento de pensamento contemporâneo que rejeita totalidades, valores universais, grandes narrativas históricas, sólidos fundamentos para a existência humana e a possibilidade de conhecimento objetivo”. Pronto! Pós-**moderno** são as estratégias, ou melhor, os **pensamentos que norteiam** tanto a **pós-modernidade** quanto o **pós-modernismo**.

Observa-se que as principais palavras, frase e/ou expressões são destacadas a partir do uso do negrito (recurso utilizado para realmente chamar a atenção do leitor para o assunto). Além disso, como já caracterizado antes, uso de uma linguagem de comunicação similar com a oralidade, o uso de gírias, e a inserção de comentários durante a descrição. Sempre tentando manter um texto acessível e simples, talvez, instigar o leitor continuar a busca por mais informações, expandindo seu conhecimento.

## 4 O DESINTERAÇÃO

Para o desenvolvimento do objetivo proposto, logo no início, foi necessário fazer uma delimitação sobre as principais finalidades que o blog teria com o tema, o público e o conteúdo (conforme já bordado anteriormente). Dessa forma, o objetivo do blog é tratar a temática do design pós-moderno para um público jovem, tendo como consequência direta uma linguagem com caráter informal adotada em seu conteúdo.

Em seguida, foram realizadas decisões de cunho mais técnicas, como: qual plataforma seria utilizada para concepção, criação da marca e desenvolvimento da identidade visual do blog utilizada durante a experiência.

### 4.1 TUMBLR COMO PLATAFORMA ESCOLHIDA PARA DESENVOLVIMENTO DO BLOG

Foram analisadas as três principais plataformas gratuitas que proporcionam a criação e desenvolvimento de um blog. Como a proposta sempre foi utilizar uma ferramenta de fácil utilização e que oferecesse uma maior interação entre autora-leitores, foi escolhida a plataforma Tumblr para a realização desse projeto.

Mesmo sendo uma plataforma mais usada para divulgação de micro-conteúdo, como já citado, o Tumblr tem como principais diferenciais ser uma plataforma em crescente desenvolvimento sintonizada com a tendência das redes sociais, ter uma grande difusão perante o público jovem e disponibilizar recursos próprios de interação.

As formas que essas interações podem ocorrer, no Tumblr, são diversas. Ele oferece, em seus recursos próprios, a possibilidade de gostar (demonstrar que você gostou de determinada postagem), reblogar (republicar em seu blog um post publicado em outro blog) e/ou seguir (receber em seu painel de controle todas as postagens referente ao blog seguido), caso um blog lhe interesse. Dentre essas três principais características, a que mais se destaca – pelo menos para a realização desse trabalho – é a possibilidade da reblogar um conteúdo, pois em seu uso há diretamente uma divulgação “involuntária” do blog, ou seja, uma divulgação que não partiu da autora. Simplesmente, por algum motivo, o leitor teve grande interesse em um conteúdo e, por vontade própria, quis compartilhá-lo também em seu blog.

A partir disso, cria-se um efeito de divulgação e compartilhamento impossível de ser previsto, já que as mídias digitais on-line trazem em sua essência o fator de serem independentes e totalmente inesperadas. Por tanto, ao se publicar qualquer tipo de conteúdo na internet, imediatamente ele deixa de pertencer exclusivamente de seu autor e passa a pertencer à internet e todo o ciberespaço.

## 4.2 O CONCEITO DO BLOG

O nome escolhido para o blog foi originado a partir do processo de *brainstorm*, no qual foram selecionadas as ideias que fossem relacionadas com design, internet, blog, interação e pós-modernismo. Nesse processo surgiram possíveis nomes como: Interativoposmo (junção da palavra interativo com posmo – de pós-modernismo), Experienciadpm (relacionado a experiência de desenvolvimento do blog com dpm – Design Pós-Moderno), e a variação de DInteração e Desinteração (junção de design com interação).

Depois de uma análise, e uma pesquisa informal entre amigos também designers, foi decidido que o blog se chamaria Desinteração, por agregar em sua estrutura parte da palavra design (**Des**interação) e a palavra interação (**Des**interação). Ao ser considerado como uma palavra derivada de “interação”, o prefixo “des” dá uma conotação ambígua, já que um dos objetivos do blog é proporcionar a interação entre autora e leitores.

### 4.3 A IDENTIDADE VISUAL DO DESINTERAÇÃO

Com o nome do blog decidido, que já trás uma das características pós-modernas (a ambigüidade), partiu-se para o estudo de possíveis identidades visuais que o mesmo apresentaria, com estudos de símbolos e tipografia para formar a marca DESINTERAÇÃO.

Primeiramente, foram coletadas marcas, logotipos e símbolos para a realização de um quadro de referências. Neste quadro se destacam marcas com característica cambiante, símbolos formados por formas geométricas (como quadrados, retângulos e triângulos), a possibilidade do uso de cor ou apenas em tons de preto.



Figura 1 – Quadro de referências visuais para marca do blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.

Em seguida, iniciou-se a criação de estudos possíveis para marca do DESINTERAÇÃO. Foi mantida a característica cambiante, por isso todas as alternativas trazem aplicações diversas. Segundo Kopp (2004, p. 94): “Cambiante é [...] aquilo que varia, que troca, que não é fixo, que barganha, que se transforma”.

A primeira alternativa de estudo usa a forma circular com uma pequena ponta para fazer referência a um balão de diálogo, característico das histórias em quadrinhos, tentando transmitir uma linguagem quase falada, como acontece na proposta do blog. Mantendo o conceito cambiante, essa marca utiliza de imagens de fundo para se destacar, sendo estudada tanto no fundo negativo quanto apenas a imagem. Usando apenas a letra “D”, essa marca se caracteriza por ser apenas um símbolo que não usa uma tipografia formal em sua composição.

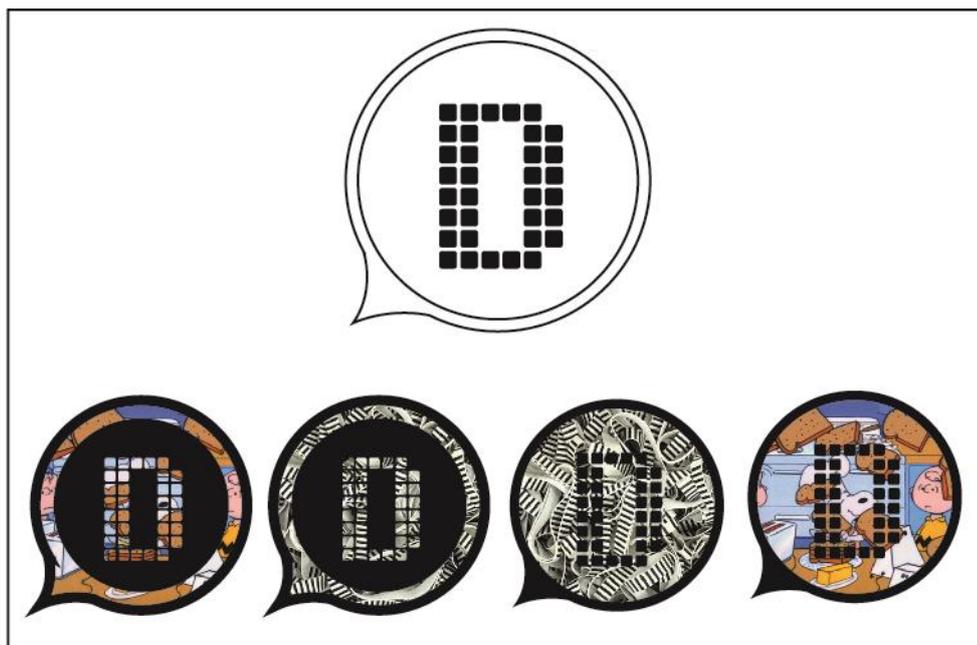


Figura 2 – Estudos para marca do blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.

A segunda alternativa apresenta uma tipografia “pixelizada” utilizada em formas mais simples e definidas, como o losango. Nessa alternativa são estudados os sentidos vertical e horizontal para uso do nome Desinteração. Aqui, ao se fazer estudos de tipografia, decidiu-se utilizar o nome Desinteração com todas as letras em caixa-alta pela questão de composição visual, ficando DESINTERAÇÃO.

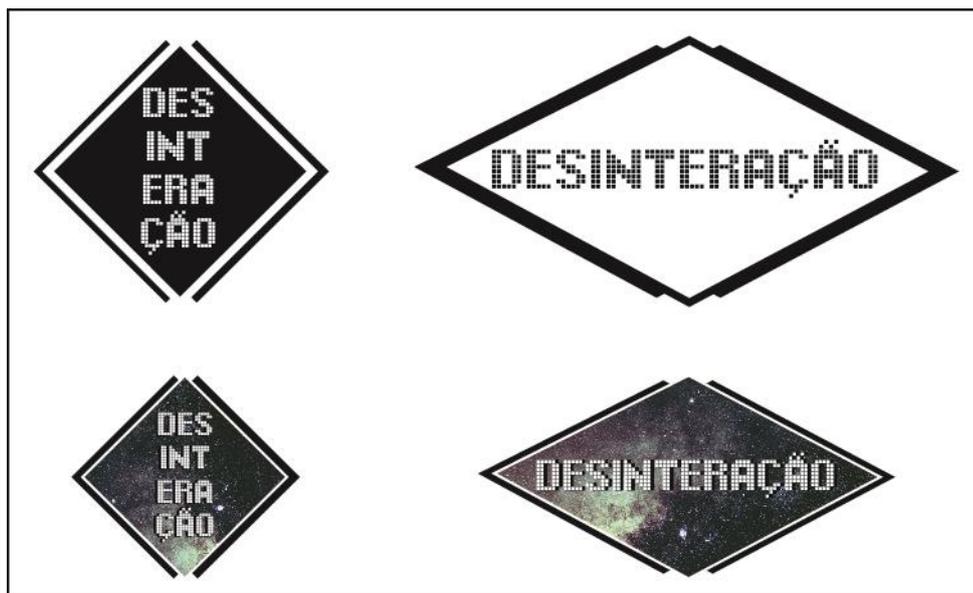


Figura 3 – Estudos para marca do blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Aatoria Própria, 2012.

Tendo como característica o estudo de possibilidades do triângulo, a terceira alternativa alternou o uso de cores com os tons de preto e gradientes para estudo. Mantendo o losango do estudo anterior, foram feitas modificações de forma até chegar a um conjunto que agrupado desse a sensação de uma forma em 3D. Também foram estudadas novas tipografias e suas composições.

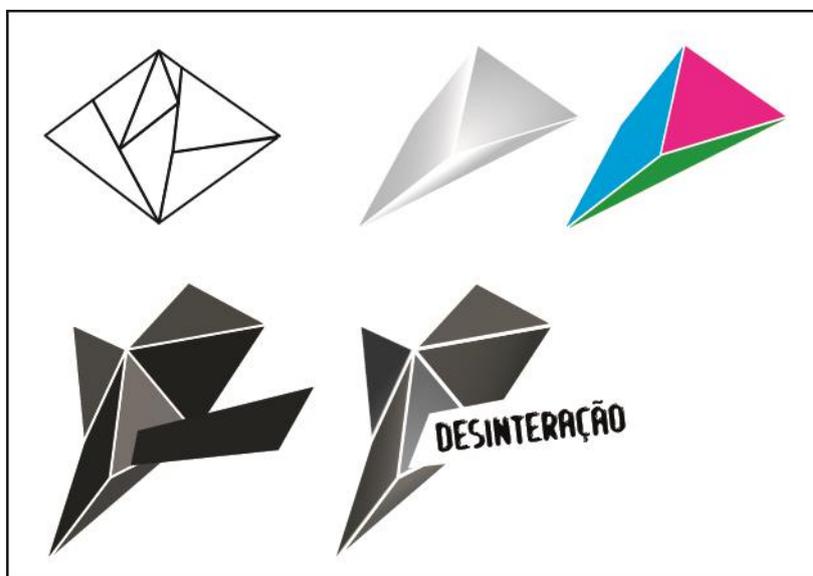


Figura 4 – Estudos para marca do blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Aatoria Própria, 2012.

Por fim, após análise, foi escolhido como marca que mais se identificava com a proposta do blog, a marca encontrada logo abaixo. Com a integração de triângulos da terceira alternativa e a tipografia presente na segunda alternativa, o resultado final englobava os

critérios iniciais de criação: caráter cambiante, possibilidade de uso da marca completa ou de seus elementos separados (símbolo e tipografia), tornando-a mais diversificada para uso. Além do que, o triângulo também passa a ideia de uma forma que a partir de seus vértices pode ser conectada com outras formas, tornando-se sempre uma composição diferente. Isso também se reflete no conceito do blog perante a internet, pois conectado a muitos outros caminhos virtuais, o blog acaba sendo parte de um todo ou apenas uma maneira de interação específica.

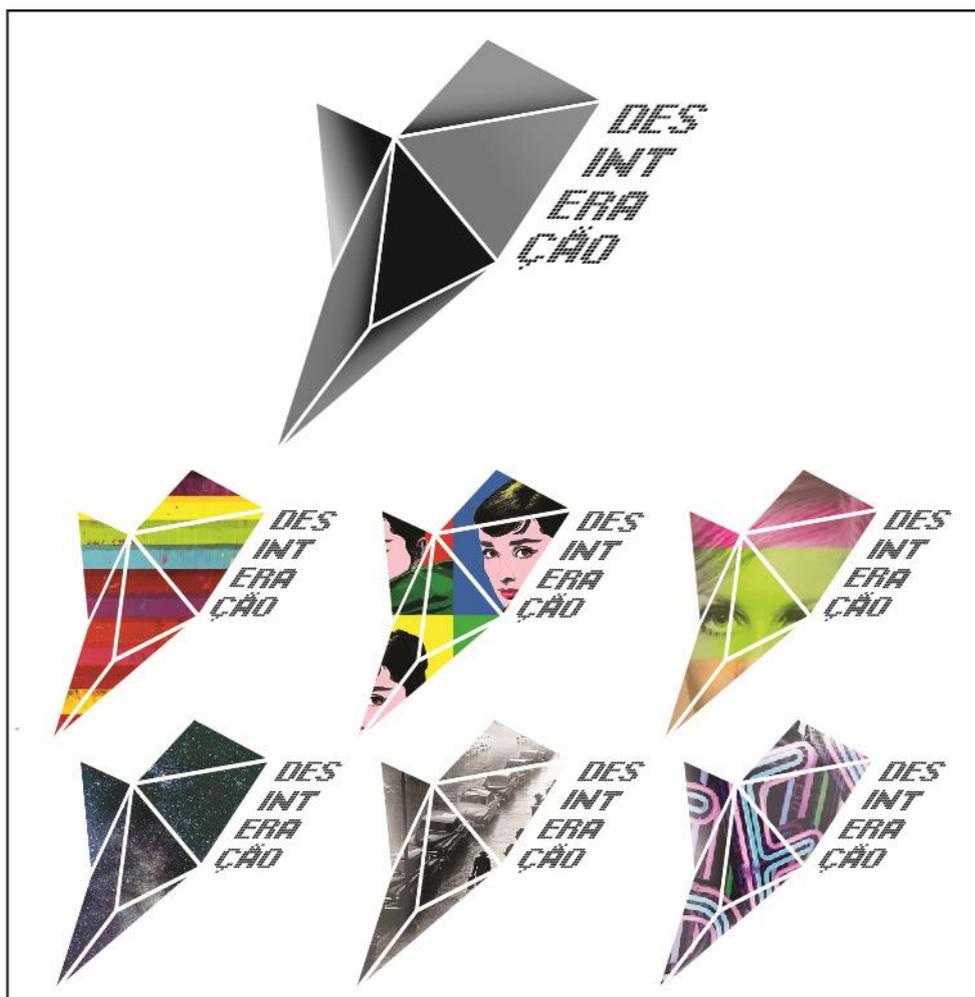


Figura 5 – A marca do blog DESINTERAÇÃO e alguns estudos de fundo.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.

Com a marca já decidida, o próximo passo foi desenvolver o *layout* do DESINTERAÇÃO. A criação do *layout* foi um momento muito delicado. Como poderia ser retratado visualmente um blog sobre pós-modernismo sem retratar uma tendência específica? Para essa questão, acompanhando o conceito da marca, também foi definido que o blog faria uso de um *layout* cambiante, o qual seria modificado a partir da mudança da temática abordada.

### 4.3.1 A definição do *template*

Inicialmente foram reunidos os *templates* gratuitos disponíveis tanto no site oficial do Tumblr quanto em sites encontrados na internet através da ferramenta de busca Google. Foram selecionados *templates* que permitissem uma maior personalização como mudança de fundo, cor de fonte e facilidade de mudança de sua estrutura. A partir disso, foram selecionados os *templates*: “Effector Theme”, “Urban Art School”, “Block Digital”, “Sam's Theme” e “CComic5” – desenvolvidos, respectivamente, pela empresa digital Pixel Union, pelo usuário patternicity, pelo usuário mrdavidingram, pelo usuário andrewstichbury, e pelo web designer Lim Jiew Meng.

O *template* “Effector Theme”, da Pixel Union, apresenta em sua estrutura duas colunas, uma principal e maior para conteúdo, e a outra servindo como coluna de navegação, com informações secundárias. Personalizável, seu ponto forte é a possibilidade de mudança de cor de *background* (fundo), dimensão da coluna principal, escolha no uso de uma imagem de topo e disponibilidade de ícones de redes sociais. Com uma tendência mais *clean* e funcional, esse *template* tem uma estrutura bem definida, como os blocos de conteúdo contidos em formas, dando a sensação de estabilidade.

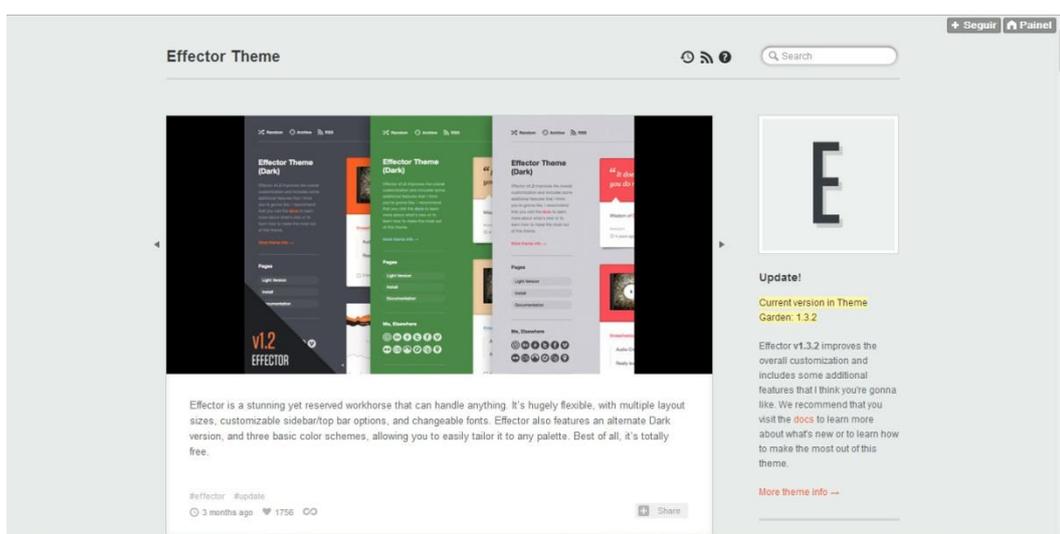


Figura 6 – Análise do *template* “Effector Theme” para o blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Pixel Union, 2010.

A estrutura do *template* “Urban Art School”, de patternicity, tem como principal característica a possibilidade de trabalhar a imagem de fundo, já que as colunas de conteúdo são mais estreitas, restando assim, uma boa área de visibilidade para o fundo. Apresenta a estrutura de três colunas, as quais (da esquerda para direita) uma é a secundária de navegação, outra de conteúdo e a última é formada apenas pelas *tags* de cada postagem – o que permite um grande destaque a essas *tags*. Essas colunas não estão contidas em nenhuma outra forma que faça existir uma delimitação de espaço, assim, dão a impressão que estão flutuando (de maneira linear) sobre a imagem do *background*. Nesse *template* não é possível adicionar uma imagem de topo, somente a tipografia padrão da estrutura.

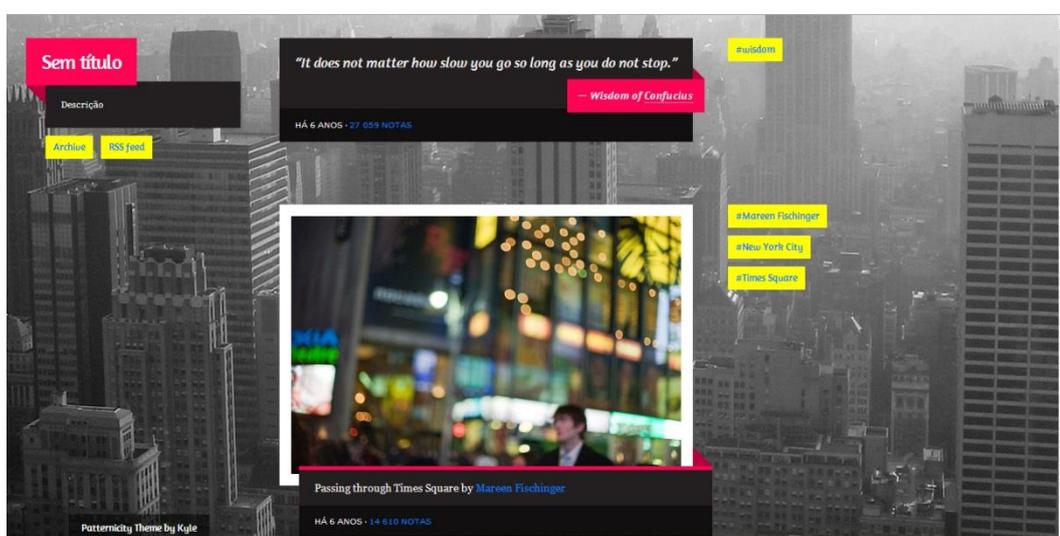


Figura 7 – Análise do *template* “Urban Art School” para o blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: patternicity, 2010.

Com característica do destaque às redes sociais, o *template* “Block Digital”, de mrdavidingram, apresenta duas colunas em sua estrutura, sendo uma principal e outra secundária de navegação. Diferentemente da anterior, esse *template* não tem tanta área de background, sendo a composição ocupada mais pela estrutura de conteúdo. Existe a possibilidade de mudança da cor predominante e na tipografia, mas não permite a inclusão de uma imagem de topo.

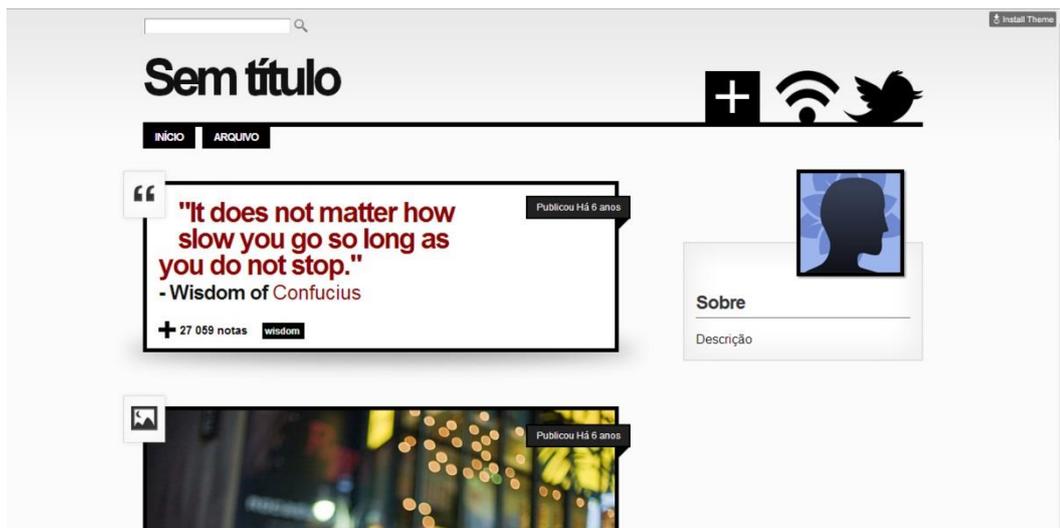


Figura 8 – Análise do *template* “Block Digital” para o blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: mrdavidingram, 2010.

Com a coluna de conteúdo estreita, o *template* “Sam's Theme”, de andrewstichbury, tem como característica o destaque do *background* perante a coluna de conteúdo. Também estruturado em duas colunas, sua coluna secundária contém poucas informações, não podendo ser muito explorada. Sua diferenciação é o modo de navegação, utilizando da navegação horizontal para a mudança da próxima página de conteúdo aliada a navegação vertical linear. Quando termina o número determinado de postagem daquela página, ao se clicar na seta a direita, vai-se para a próxima página, tornando a navegação do blog mais dinâmica e interessante. Também não apresenta a possibilidade de uso de imagem como topo, somente o uso da tipografia pré-estabelecida.

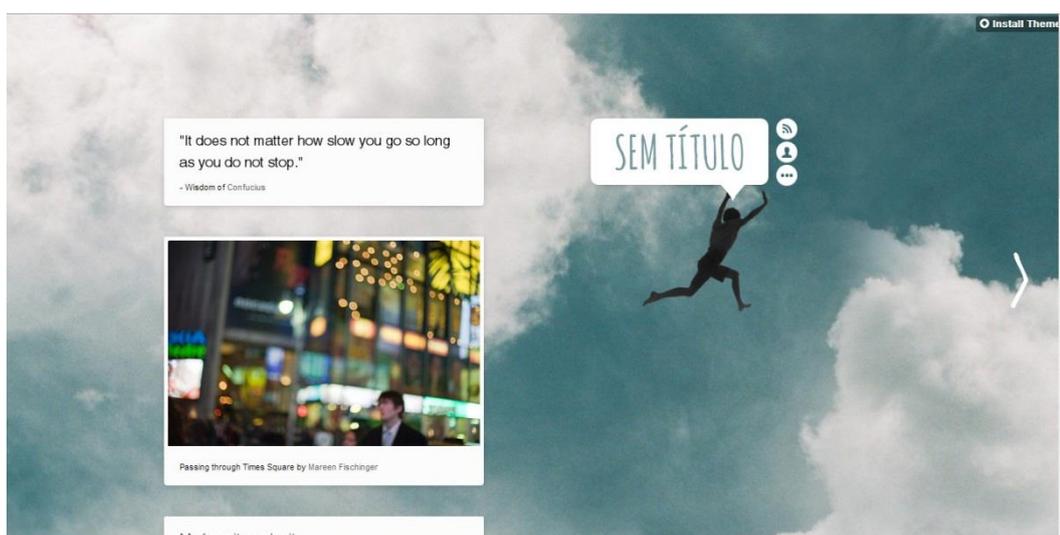


Figura 9 – Análise do *template* “Sam's Theme” para o blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: andrewstichbury, 2011.

O *template* “CComic5”, de Lim Jiew Meng, também é estruturado em duas colunas, sendo que existe uma área horizontal (no local onde normalmente se encontra o topo do blog/site) podendo também ser utilizada para inserir informação. Utiliza-se quase toda a área para a composição de seu *layout* através das duas colunas de conteúdo e navegação. Tem como possibilidade o uso de uma pequena imagem no topo (*avatar*) juntamente com a possibilidade de usar uma descrição em conjunto. Tem como característica sua tipografia *display* bem presente e destacada.

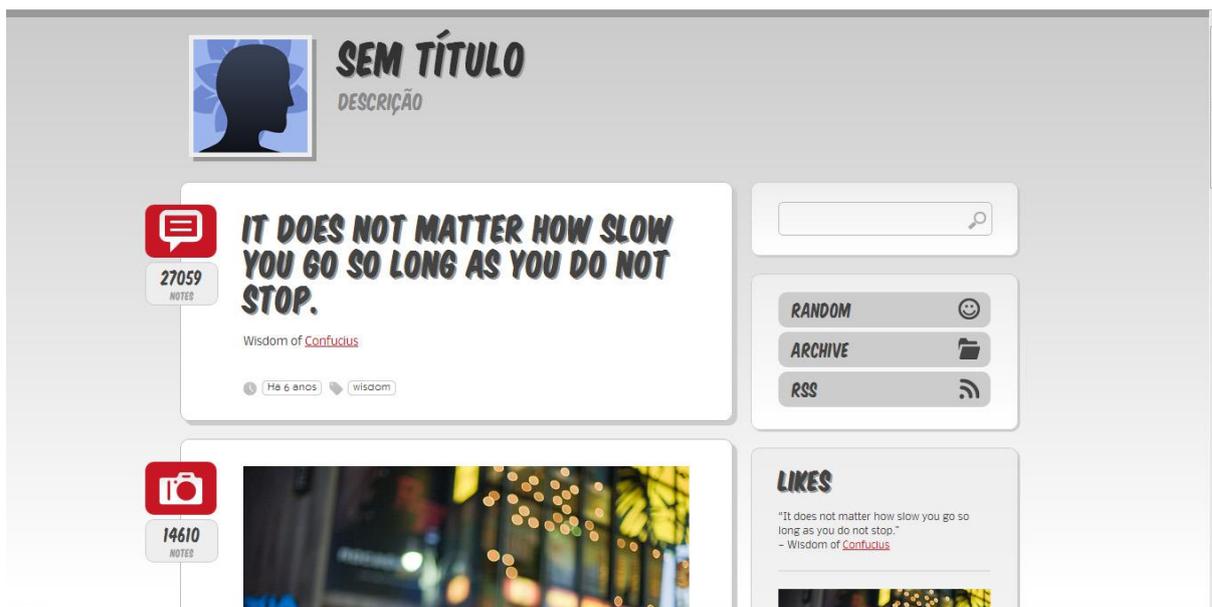


Figura 10 – Análise do *template* “CComic5” para o blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: MENG, 2012.

Nesse primeiro momento, ao se procurar *layouts* passíveis de serem utilizados em um blog com temática sobre o pós-modernismo, não foram encontrados *templates* que transmitissem uma experiência interativa pós-moderna. Todos os *templates* analisados mantinham uma linearidade e clareza bem definida. Talvez, o que mais não se enquadrasse nessa regra fosse a estrutura do *template* “Sam's Theme”, mas por não possibilitar grandes personalizações foi descartado. Assim, decidiu-se optar pelo uso do *template* “Effector Theme”, o qual, apesar da estrutura linear e *clean*, permitia a personalização em diferentes aspectos, podendo ao menos tentar diminuir essa barreira da falta de uma estrutura pós-moderna.

Apesar de ter uma limitação estrutural, o *template* “Effector Theme” daria melhor liberdade de criação e se ajustaria de alguma forma, com o seu *layout* cambiante proposto. Além do que foi o único entre os *templates* destacados que permitia o uso de uma imagem de topo no blog, fazendo toda a diferença, pois é um elemento que se destaca perante a um leitor que possa estar vendo o blog pela primeira vez.

### 4.3.2 A estruturação visual

Depois de decidido a estrutura que o blog seguiria, iniciaram-se os estudos para o desenvolvimento de um *layout* base do DESINTERAÇÃO, para que, a partir dele houvessem as alterações cambiantes. Assim, foram estudadas primeiramente, como poderia ser apresentada a relação marca e topo que seguisse o conceito cambiante. Mantendo a ideia da integração proporcionada pelo uso do triângulo que permeia o conceito da marca, foram feitos alguns estudos nessa linha, tanto com o uso de cores e a marca contendo uma imagem de exemplo, como também mantendo os tons de preto da marca base em toda a composição – usando como característica a criação baseada na técnica de vetor digital.



Figura 11 – Estudos para topo-base do blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.



Figura 12 – Estudos para topo-base do blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.

Também foram analisadas as possibilidades de utilizar uma imagem como fundo, juntamente com a marca em sua forma cambiante. Mas essa alternativa foi logo descartada, pois com muitos elementos ficou visualmente poluída.



Figura 13 – Estudos para topo do blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Aatoria Própria, 2012.

Assim, decidiu-se por utilizar a forma mais básica de composição, a alternativa com o uso de tons de preto, pois seria possível o uso do conceito cambiante a partir de uma forma mais simples que permitisse mudanças mais facilmente do que uma composição complexa e cheia de elementos conflitantes.

Com o topo-base já decidido, começaram as análises de composição para o *background*, o qual também deveria ter unidade entre o topo. Foram estudadas formas de manter uma unidade entre estrutura, topo e *background* que juntos ficassem balanceados, e não ofuscando o principal – o conteúdo das postagens.

As alternativas foram feitas a partir do topo que seria a base do blog. Assim houve um estudo com a sobreposição de formas, quase como se fossem feixes de luz; outra que abordava a interação do símbolo da marca como *background* e o conteúdo; e por fim, uma alternativa que abordava alguns elementos soltos pela página.



Figura 14 – Estudos para o *layout* do blog DESINTERAÇÃO.

Fonte: Autoria Própria, 2012.

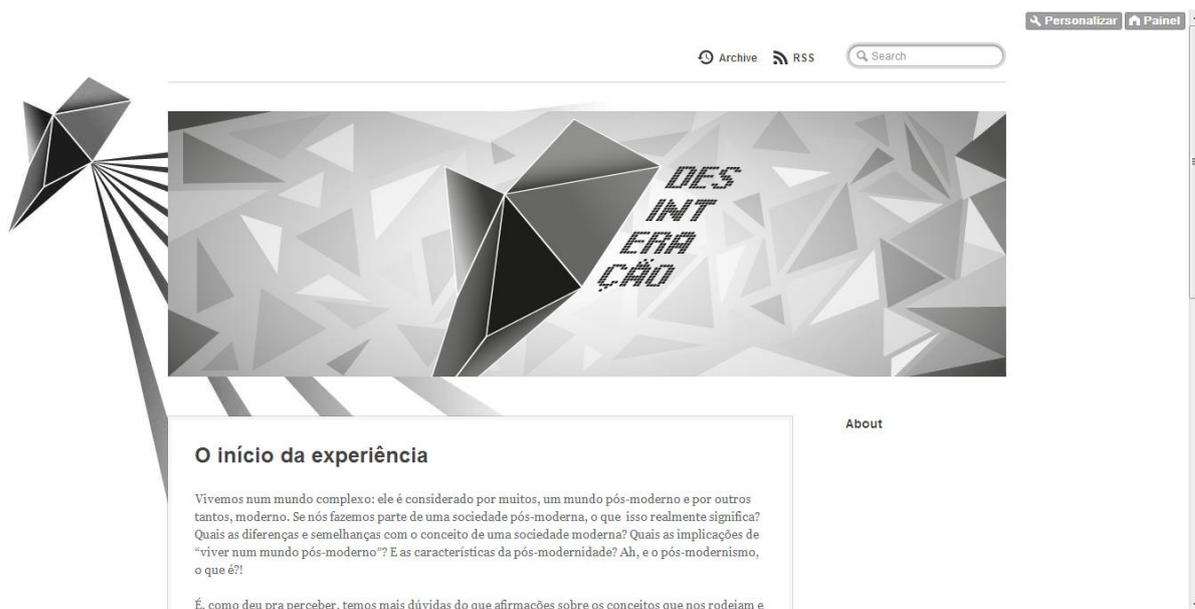


Figura 15 – Estudos para o *layout* do blog DESINTERAÇÃO.

Fonte: Autoria Própria, 2012.



Figura 16 – Estudos para o *layout* do blog DESINTERAÇÃO.

Fonte: Aatoria Própria, 2012.

O estudo que mais se enquadrava na proposta visual do blog foi a terceira, pois permitia a integração de outros elementos conforme proposta. Assim, uma das saídas foi trabalhar em cima de um *layout* que aos poucos agregasse elementos, como ocorre com a pluralidade e heterogeneidade do pós-modernismo.

Assim, o conceito cambiante uniu a identidade visual do DESINTERAÇÃO: desde a criação de sua marca, até o desenvolvimento dos elementos encontrados no blog (topo e *background*). Todos tiveram esse conceito norteador.

Abaixo, o *layout* inicial (considerado “base”) do DESINTERAÇÃO:

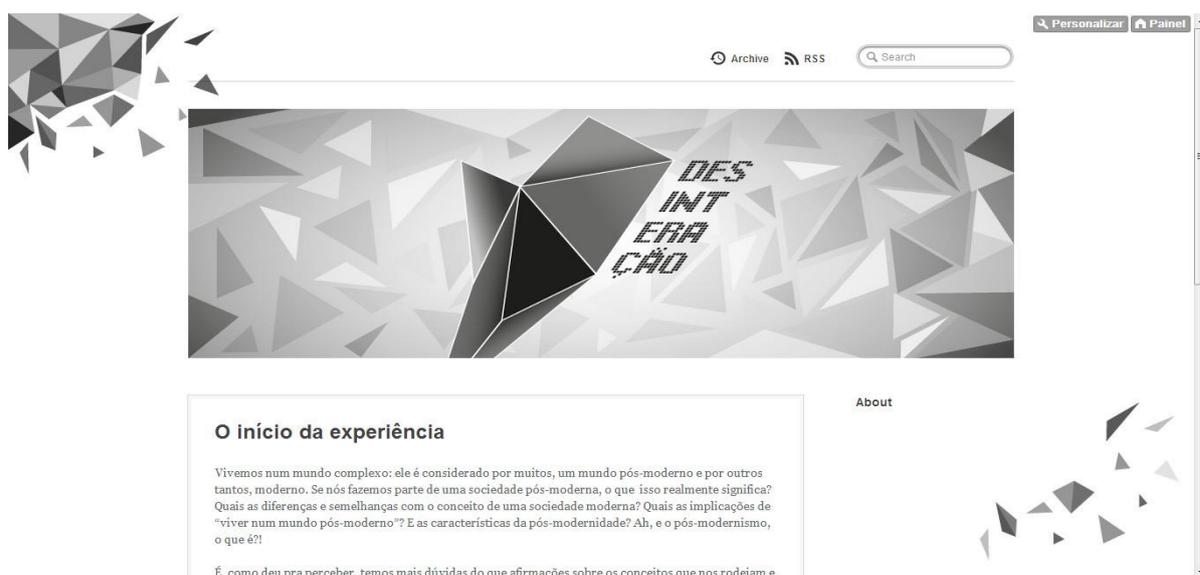


Figura 17 – *Layout* inicial do blog DESINTERAÇÃO.

Fonte: Aatoria Própria, 2012.

Integrando o *background*, a imagem do topo e a estrutura do blog, encontrou um equilíbrio necessário para o início do blog, já que aos poucos o *layout* foi se desenvolvendo e transformando. Com a característica de ser todo preto e branco, a composição total do blog não interferiu, ou melhor, não se destacou com alguma tendência específica, tornando-se um *layout* neutro.

#### 4.3.3 *Layout* cambiante

O *layout* do blog seguiu a ordem de assuntos determinados no capítulo anterior. Assim, foram criados ao todo, catorze topos diferentes e seis *backgrounds* que foram acumulando elementos também conforme o tema das postagens.

Após a criação do *layout* base, foi desenvolvido um *layout* relacionado à primeira temática abordada pelo DESINTERAÇÃO, o movimento modernista. Para isso, foram usadas como referência obras neoplasticistas do pintor Piet Mondrian, nome importante desse movimento.

Foram utilizadas as obras “Composition II in Red, Blue, and Yellow” (1930) e “Composition with Yellow, Blue, and Red” (1937–42) como referência de criação. Isso se refletiu na composição da imagem do topo que apresenta traços pretos, em sentidos horizontais e verticais, juntamente com o uso das cores puras vermelho, azul e amarelo recorrente nas obras dessa fase do artista.

Já o *background* permaneceu com os mesmo elementos encontrados no *layout* base, apenas com a adição das cores azul, amarela, vermelha e preto em alguns triângulos.

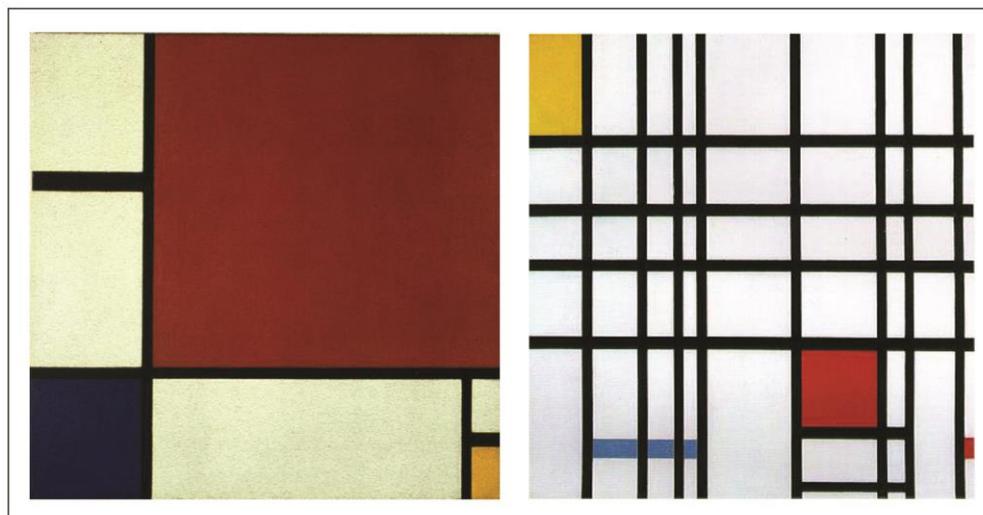


Figura 18 – Obras do pintor Piet Mondrian.  
Fonte: WIKIPEDIA, 2008.

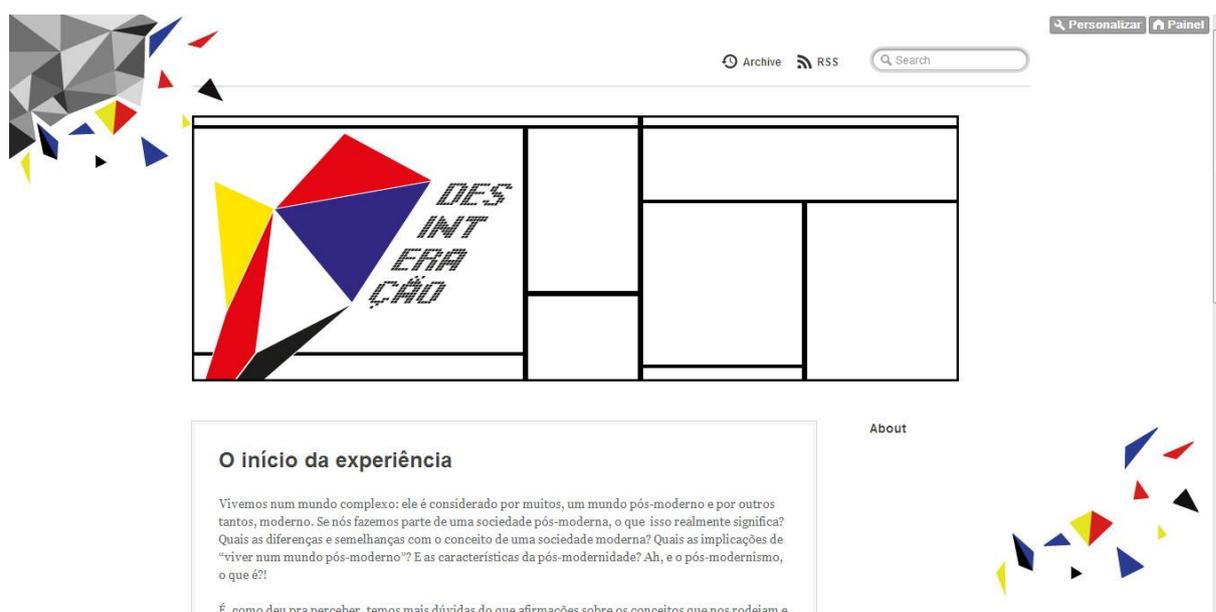


Figura 19 – Layout relacionado ao conteúdo sobre o modernismo no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.

Ao tratar dos movimentos da contracultura da década de 1960, foi utilizado como referência de criação o pôster do filme “Cool Hand Luke” de 1967, onde há o uso da repetição de formas alternadas em tons de laranja e marrom.

Para a imagem do topo, foi usada essa mesma ideia de repetição a partir da forma do símbolo do blog seguindo uma palheta de cor semelhante apresentada no pôster do filme. Essa palheta de cor também foi utilizada nos elementos que ainda estavam em tons de preto no *background*, somando-se agora com os elementos já alterados anteriormente.

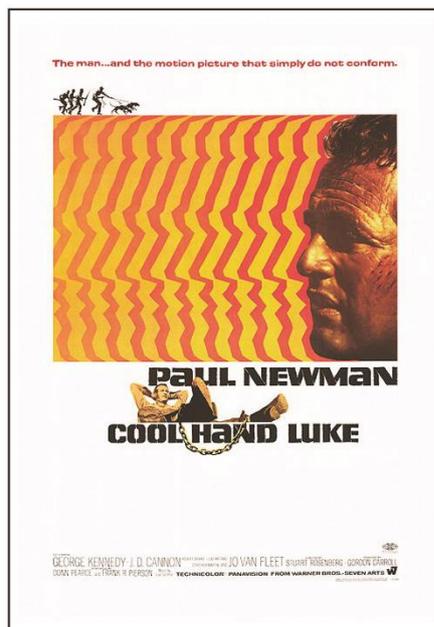


Figura 20 – Pôster do filme “Cool Hand Luke” (1967).  
Fonte: MOVIE POSTER, 2011.

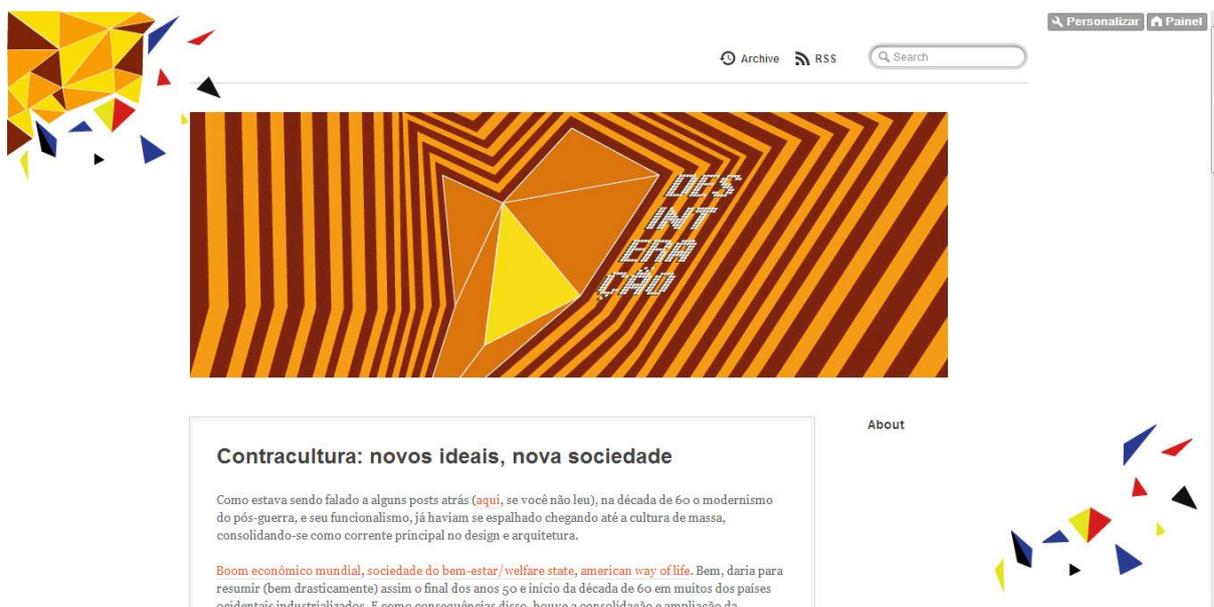


Figura 21 –*Layout* relacionado ao conteúdo sobre os anos 60 no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012

Para a postagem que fazia referência a década de 1970, foi utilizado como referência a capa do álbum “Perspective of the 70’s”.

A partir dessa referência, foi feita uma apropriação do elemento principal da capa para a composição do topo do blog. No logotipo foram usados as mesmas cores encontradas na capa do álbum. Já o elemento que se integrou ao *background* referente a esse tema foi o elemento com vários traços coloridos, o qual passou a fazer parte da composição ao lado direito da tela.



Figura 22 – Capa do álbum “Perspective of the 70’s”.  
Fonte: THE EXPERTS AGREE, 2011.

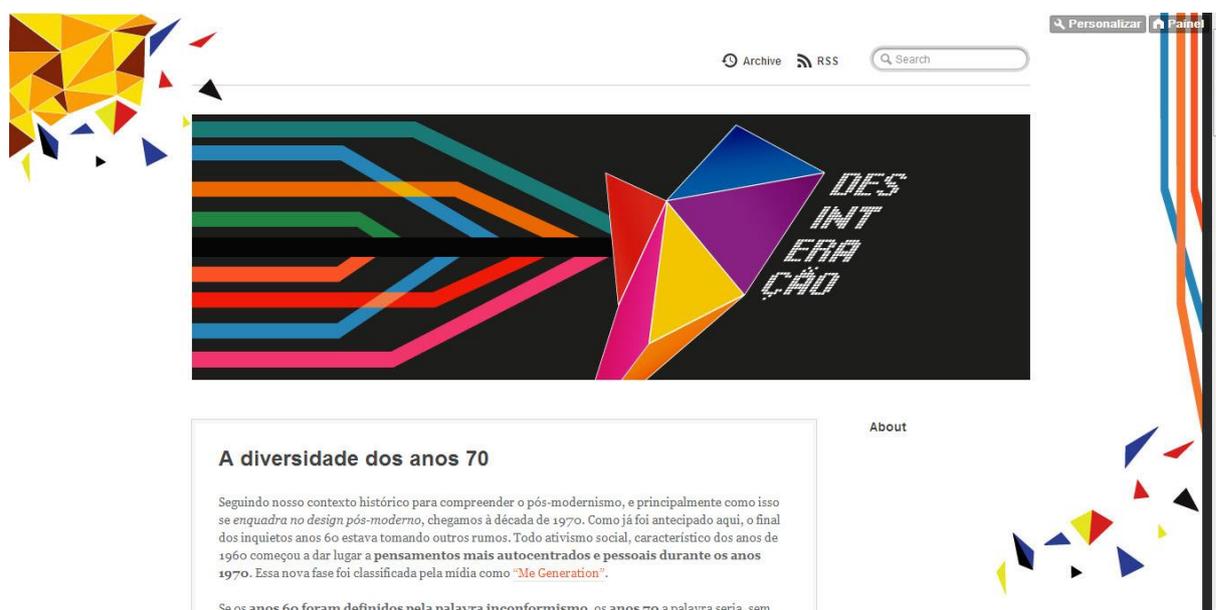


Figura 23 –Layout relacionado ao conteúdo sobre os anos 70 no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.

No momento em que foram abordados no blog temas relacionados aos conceitos e teóricos pós-modernos, decidiu-se apenas utilizar o topo-base do DESINTERAÇÃO, por se tratar de um assunto neutro, e que não faz nenhuma menção a estilos ou tendências. Assim, não foi adicionado nenhum elemento ao *background*.

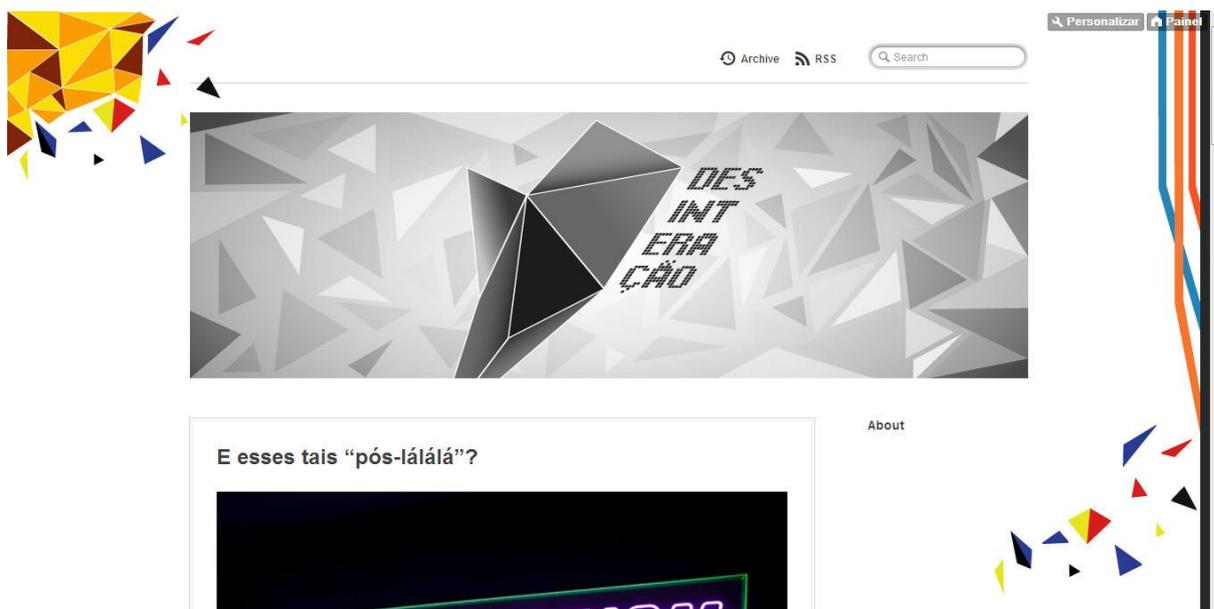


Figura 24 –*Layout* relacionado ao conteúdo sobre os conceitos pós-modernos no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.

Para as postagens referentes ao movimento Pop Art, foram utilizadas como base as características das obras dos pintores Andy Warhol e Roy Lichtenstein.

Assim, foi usado a retícula e o destaque no traçado fazendo referência a obra de Lichtenstein, e as cores chamativas às obras de Warhol. Como as obras características da Pop Art são cheias de detalhes, foi usado como fundo do topo os triângulos característicos do topo-base. Já no *background*, foi somado a composição um elemento que remete a retícula das obras de Lichtenstein, adicionando, assim, uma retícula magenta à esquerda da tela.



Figura 25 – Obra “Ohhh...Alright...” (1964) de Roy Lichtenstein.  
Fonte: THE ART INSTITUTE OF CHICAGO, 2011.

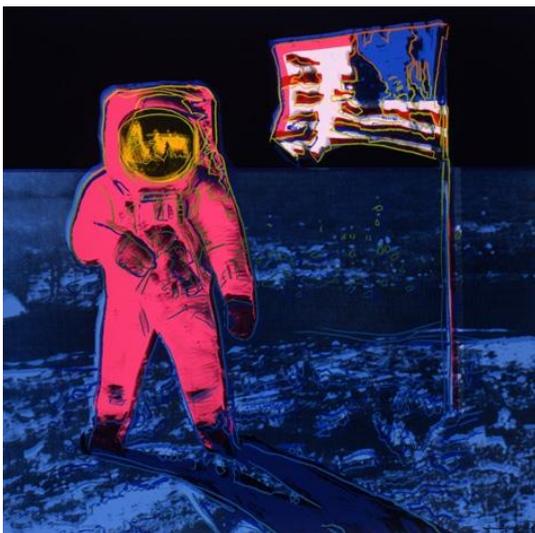


Figura 26 – Obra “Moonwalk” (1987) de Andy Warhol.  
Fonte: THE ANDY WARHOL MUSEUM, 2012.



Figura 27 –*Layout* relacionado ao conteúdo sobre a Pop art no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.

Para o conteúdo abordado referente ao Push Pin Studio, utilizou-se como referências alguns trabalhos realizados por esse Studio. Assim, foi utilizado a característica da repetição, o traço bem marcado e a paleta de cores semelhante para o desenvolvimento do topo e *background*.

O topo apresenta repetições, de formato oval no fundo, e verticais/horizontais/diagonais no símbolo. A partir desse momento, iniciou-se o uso de apenas o símbolo (questão desde o início possível) para as criações. Como já estava um bom período no ar, o blog já tinha demarcado bem seu símbolo e sua tipografia, não sendo descaracterizado o uso de apenas o símbolo na composição. Já no *background* também foi adicionada a repetição em sua base.

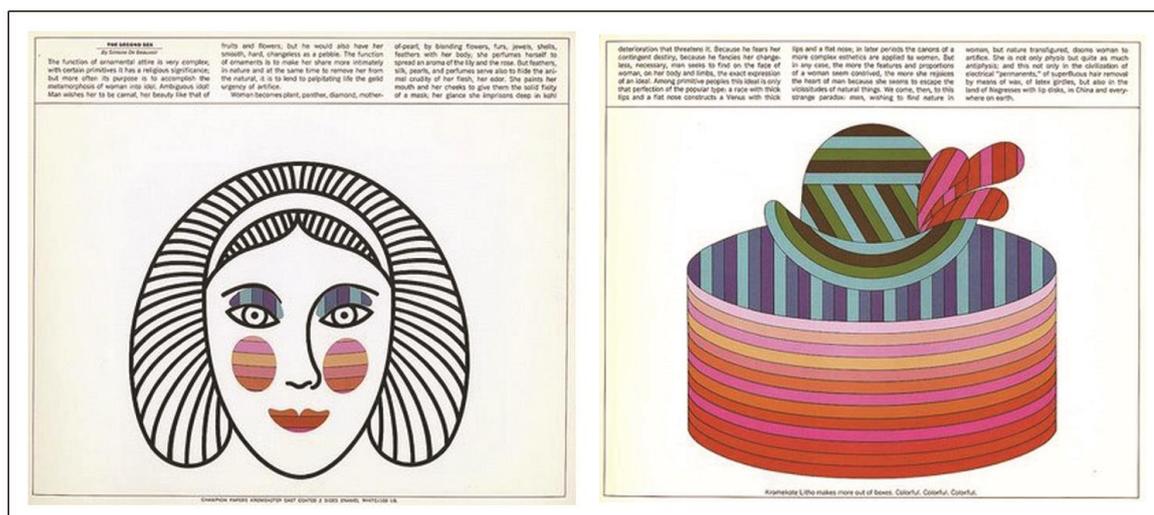


Figura 28 – Ilustrações do Push Pin Studios para a “Imagination Series, No. 33” (1964).  
Fonte: ACCIDENTAL MYSTERIES, 2008.

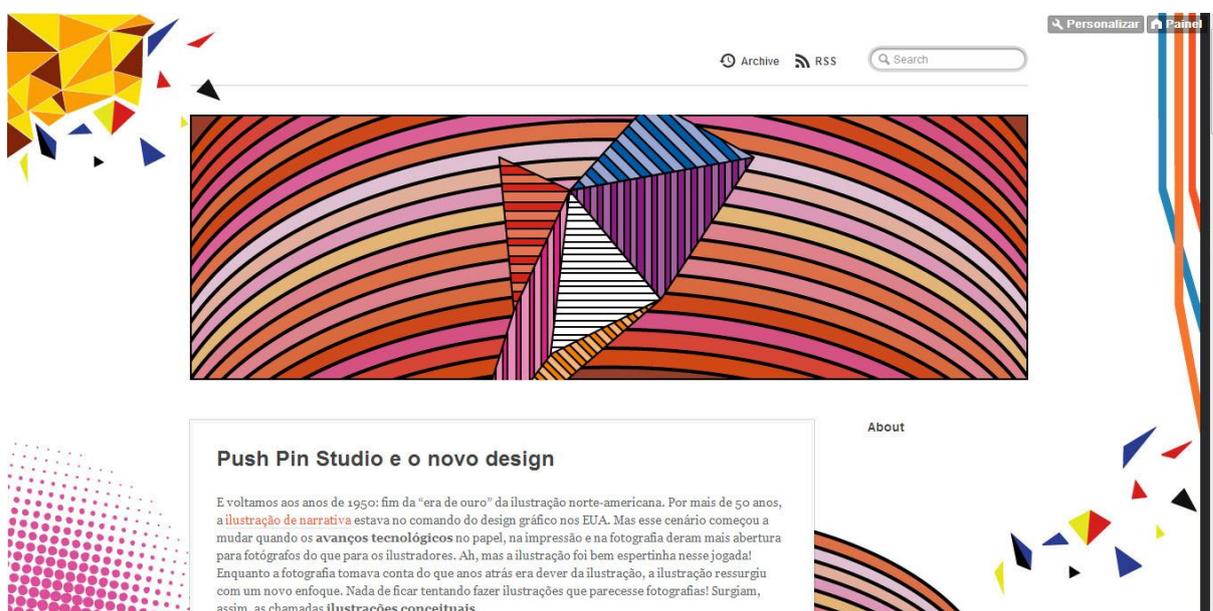


Figura 29 – *Layout* relacionado ao conteúdo sobre o Push Pin Studio no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.

#### 4.3.4 Mudança de *template*

Inicialmente o *template* escolhido “Effector Theme” foi utilizado como primeira alternativa durante algumas postagens. Após análise mais apurada foi identificado que mesmo que existisse um conceito de design cambiante, o blog continha diversos atributos que ficavam próximos à características modernistas, ao invés do pós-modernismo – como a leitura linear vertical, a delimitação das caixas de texto e o uso de uma tipografia serifada – fugindo totalmente do objetivo.

Por isso, iniciaram novamente a procura de novos *templates* que suprissem o conceito do DESINTERAÇÃO. Como os *templates* gratuitos disponíveis pela *Web* não supriam as necessidades, partiu-se para análise de *layouts* pagos. Esses *layouts* pagos são melhores estruturados e contam com recursos diferenciados. Após muitos estudos, foi adotado o *template* pago “Verge Theme”, desenvolvido pela empresa digital Style Hatch.

A estrutura do “Verge Theme” foi a que melhor se enquadrou, perante os demais disponíveis para aquisição. Com a junção da navegação vertical (para ler os conteúdos) e a navegação horizontal (para visualização das postagens), o blog apresenta uma estrutura bem dinâmica e diferenciada do convencional.

Nesse novo *layout* não existe a possibilidade de inserir imagem como no topo ou no background, conforme estava sendo feito no *template* anterior. Porém, tentando manter o conceito cambiante, foi adotada a mudança de imagem do avatar e as cores predominantes nos links e títulos. Mesmo que não há destaque para o topo, foi mantida a criação dos mesmos, já que eles também são utilizados para divulgação na rede social Facebook.

Então esse foi o *template* escolhido, sendo usado ainda no conteúdo sobre o Push Pin Studio.

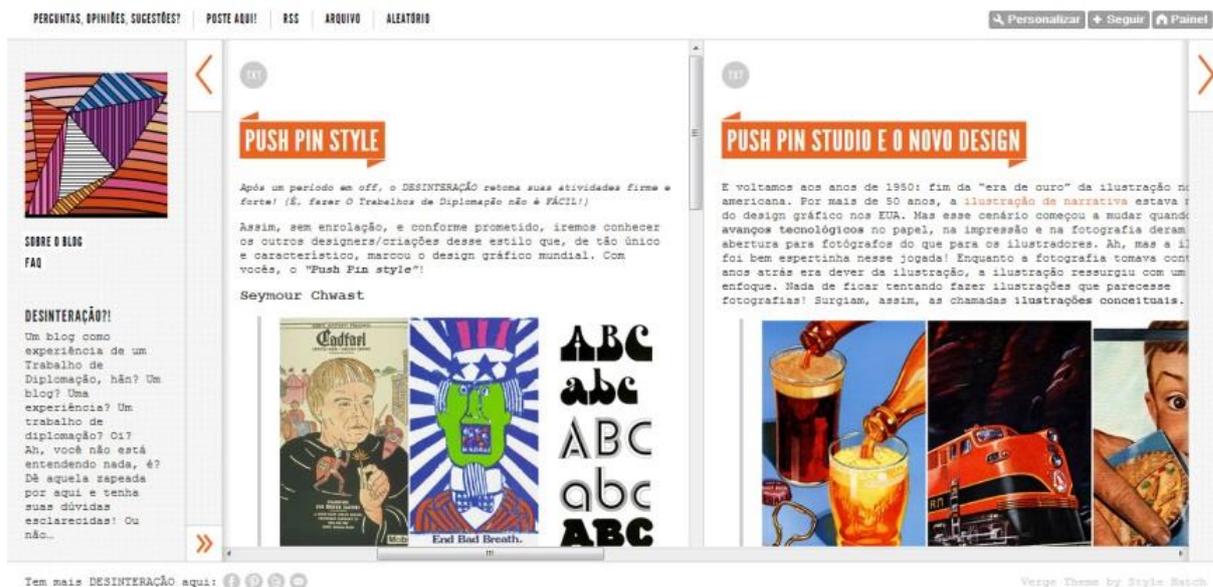


Figura 30 – Nova estrutura de *layout* do blog DESINTERAÇÃO (relacionado ao conteúdo sobre o Push Pin Studio).

Fonte: Autoria Própria, 2012.

Observa-se que a esquerda permaneceu o símbolo da marca no espaço determinado para o avatar, e aqui representado pela cor laranja, estão os títulos e *links*. A partir disso, serão essas duas áreas que foram modificadas ao manter o caráter cambiante do blog.

Continuando o processo de desenvolvimento do DESINTERAÇÃO, quando tratado sobre o estilo Psicodélico, foi usada como referência a criação de Karl Ferris para o álbum “Bold as Love” (1967) do cantor Jimi Hendrix.

Assim, foi utilizada a repetição do símbolo do DESINTERAÇÃO conforme uma mandala (expressão artística de algumas religiões se caracteriza por apresenta elementos geométricos repetitivos que rodeiam um centro), já que os ideais de religiões como o budismo e o hinduísmo foram bastante difundidos pelos integrantes desse movimento. Para os *links* e títulos, foi escolhida a cor amarela bem saturada e vibrante fazendo relação com as produções psicodélicas.

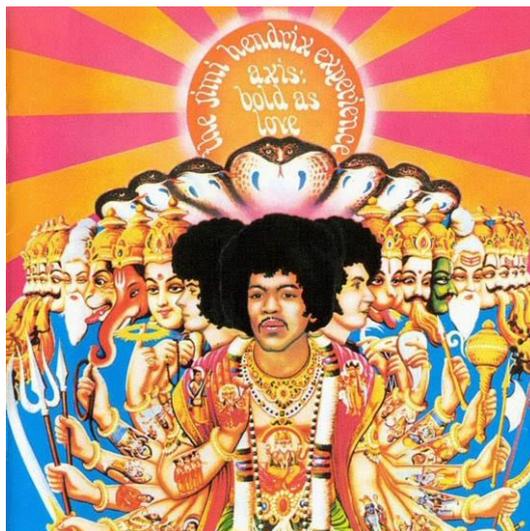


Figura 31 – Arte do álbum “Bold as Love” (1967) criado por Karl Ferris.  
Fonte: DESIGN DAZZLING, 2010.



Figura 32 – Topo relacionado ao conteúdo sobre o psicodelismo no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.

PERGUNTAS, OPINIÕES, SUGESTÕES? POSTE AQUI! RSS ARQUIVO ALEATORIO Personalizar Seguir Painel

TXI

### PSICODELISMO: UMA NOVA PERCEPÇÃO NO DESIGN

(Antes de mais nada, me faça um favor: clique [aqui](#) e dê play nessa playlist. Sim, isso fará toda a diferença para a “percepção” desse conteúdo, pode acreditar. Ok, deu play? Muito bom. E toda essa preparação é para o quê, você me pergunta? Ora, para falar sobre o Psicodelismo, querido leitor! Ah, agora tudo faz sentido, não?!)

Agora que estamos todos musicalmente preparados, let’s go!

Falamos, desfalamos e novamente voltamos aos anos 60. (Para você que não tá acompanhando o fio da meada do DESINTERAÇÃO: [aqui](#), [aqui](#), [aqui](#) e [aqui](#).) Saudososos anos 60: tempo de novas experiências, dos protestos, dos grandes ideais... e de design?! Ora, para a expressão dos acontecimentos desse período foram desenvolvidas novas formas de linguagem, e consequentemente novas formas gráficas. E dentre essas “novas formas gráficas” encontramos o Psicodelismo.. Ai sim aparece o design!

Quando se pensa em psicodelismo, logo vem a cabeça rock, drogas e cartazes. Cartazes... O Psicodelismo surgiu a partir de 1960 (como falado ali em cima), quando o cartaz foi escolhido para reproduzir (nesse primeiro momento) os ideais de uma nova forma de militância social - direitos civis, contra a Guerra do Vietnã, feminismo e afins - que estavam em ebulição.

TXI

### PUSH PIN STYLE

Após um período em off, o DESINTERAÇÃO retoma suas atividades fortes! (É, fazer O Trabalho de Diplomação não é FÁCIL!)

Assim, sem enrolação, e conforme prometido, iremos com os outros designers/criações desse estilo que, de... e característico, marcou o design gráfico mundial. vocês, o “Push Pin style”!

Seymour Chwast

End Bad Breath.

Tem mais DESINTERAÇÃO aqui: [Facebook] [Twitter] [Google+]

Verge Theme by Style Hatch

Figura 33 –Layout relacionado ao conteúdo sobre o Psicodelismo no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.

Para a representação das primeiras tendências pós-modernas no design, foi usado como referência visual a *home page* do site do Grupo Alchimia. Para a criação do topo, foi utilizado o pastiche como recurso de criação, referenciando diretamente ao site do Grupo.

Com o uso de diversas formas coloridas sob um fundo preto, o símbolo do DESINTERAÇÃO foi representado apenas a traço, tornando a composição irreverente e caótica. A cor magenta foi a escolhida para ser usada nos *links* e títulos do blog.



Figura 34 –*Home page* do Grupo Alchimia.  
Fonte:ALCHIMIA MILANO, 2011.



Figura 35 – Topo relacionado ao conteúdo sobre as primeiras tendências pós-modernas no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2012.



Figura 36 –*Layout* relacionado ao conteúdo sobre as primeiras tendências pós-modernas no blog DESINTERAÇÃO.

Fonte: Autoria Própria, 2012.

Para os conteúdos referentes ao movimento New wave, foi utilizado como referência o cartaz de April Greiman para a Warner Records Studio (1982). Assim, para a composição do topo foram usados elementos geométricos diversos, cores e texturas.

Para os títulos links foi usado um tom de vermelho semelhante aos usado na composição do topo. Infelizmente, como o local para a aplicação da imagem no blog é reduzida, a composição ficou um tanto prejudicada, não sendo perceptível a referência do movimento New wave.



Figura 37 – Cartaz de April Greiman para divulgação da Warner Records Studio (1982).

Fonte: AIGA DESIGN ARCHIVES, 2010.

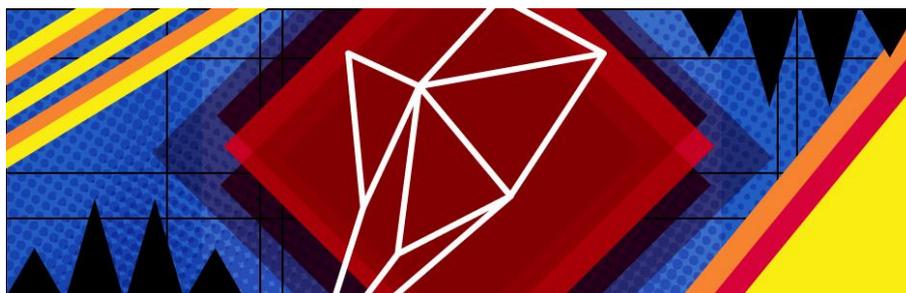


Figura 38 – Topo relacionado ao conteúdo sobre a New wave no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2013.



Figura 39 – Layout relacionado ao conteúdo sobre a New wave no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2013.

Já para retratar a tendência punk no design, foi utilizado um *flyer*, de 1977, referente a um show da banda Talking Heads. Foram representadas na criação do topo as características do tosco, do sujo e malfeito bem característico do punk.

Assim, na composição foi usada em sua maioria a cor preta com detalhes em vermelho, texturas e boxes geométricos. Neste caso, a marca do blog foi usada em sua forma completa (tipografia e símbolo) para fazer relação com o fato de que as produções gráficas dessa tendência quase sempre eram usadas para divulgações, assim, mesmo que toscamente, havia a inserção de textos.

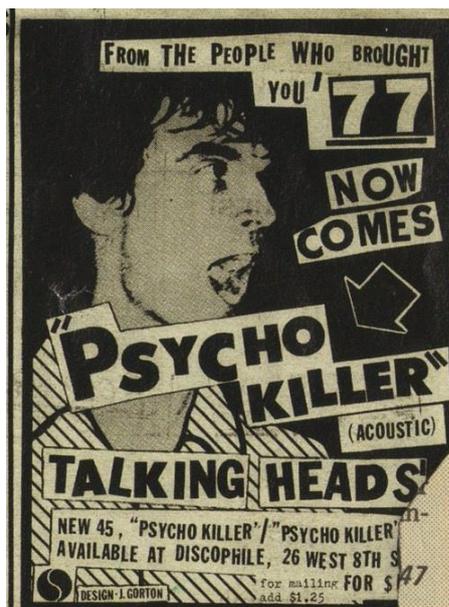


Figura 40 –Flyer show da banda Talking Heads (1977).  
Fonte: 365 MANERAS DE ESTAR EN EL MUNDO, 2013.



Figura 41 – Topo relacionado ao conteúdo sobre a tendência punk no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2013.

Figura 42 –Layout relacionado ao conteúdo sobre a tendência punk no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2013.

Para os conteúdos relacionados a tendência Retrô no design gráfico, a referência visual utilizada foi o rótulo de Brier Rose Maple. Seguindo uma linha de criação mais minimalista, foram usadas no topo cores contrastantes em uma composição que faz referência aos rótulos das décadas de 1930/1940.

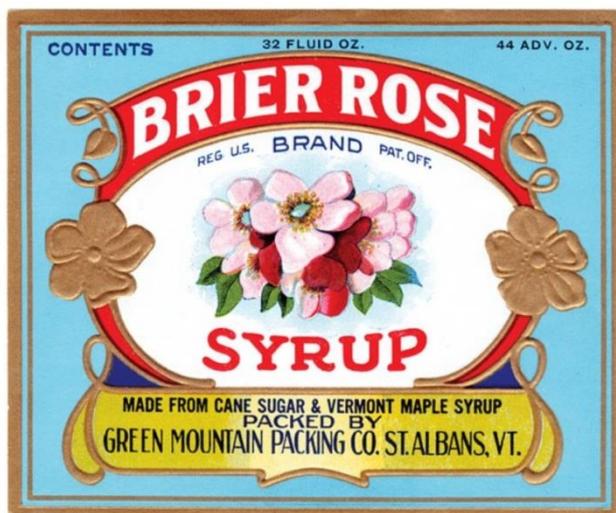


Figura 43 – Rótulo Brier Rose Maple.  
Fonte: THE UNIVERSITY OF VERMONT LIBRARIES (CENTER FOR DIGITAL INITIATIVES), 2010.



Figura 44 – Topo relacionado ao conteúdo sobre a tendência Retrô no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2013.



Figura 45 – Layout relacionado ao conteúdo sobre ao Retrô no blog DESINTERAÇÃO.

Fonte: Autoria Própria, 2013.

Quando foi o momento de desenvolver os temas referentes a Revolução digital e suas ocorrência no design gráfico, foi utilizado como referência o cartaz de April Greiman para divulgação do programa de verão da Southern California Institute of Architecture (1991) e a tela do sistema operacional MS-DOS. Na composição o fundo preto faz referência a tela do MS-DOS, as cores em tons que remetem ao modo RGB e a sobreposições de elementos ao cartaz de Greiman.

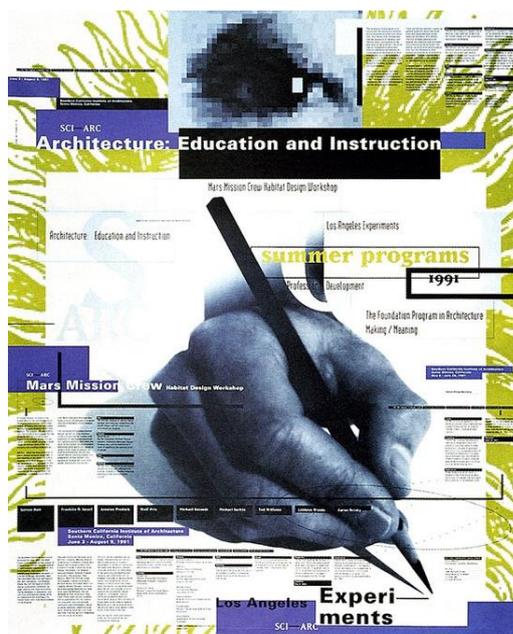


Figura 46 – Cartaz de April Greiman para a Southern California Institute of Architecture (1991).

Fonte: AIGA, 1998.

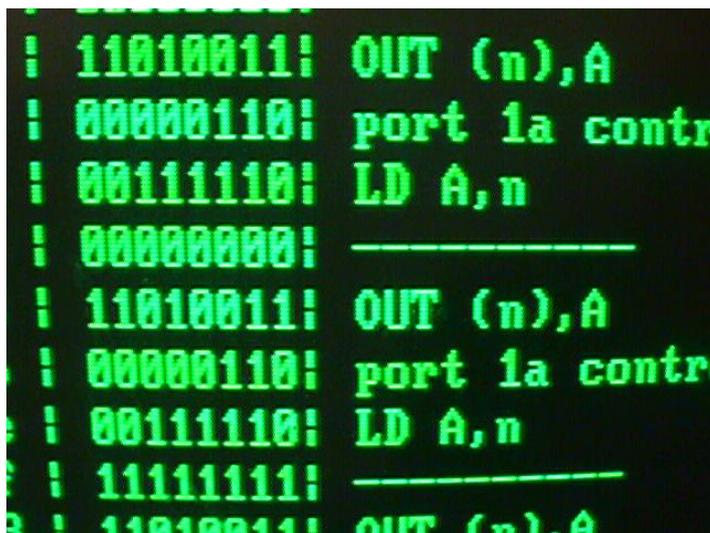


Figura 47 – Tela das primeiras versões do MS-DOS.  
Fonte: COPROLITE, 2006.



Figura 48 – Topo relacionado ao conteúdo sobre a Revolução digital no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2013.

Figura 49 –*Layout* relacionado ao conteúdo sobre a Revolução digital no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2013.

Por fim, quando foi desenvolvido o conteúdo relacionado ao tema Nova simplicidade, foi usado como referência de criação o cartaz de Paula Scher para a divulgação do New York City Ballet (2008). Assim, foi desenvolvido um topo também de caráter minimalista, com fundo branco e elementos em tons de preto, e, seguindo a tendência de cartazes minimalistas que foram tratados no post, foi usada uma textura que remete a papel amassado.

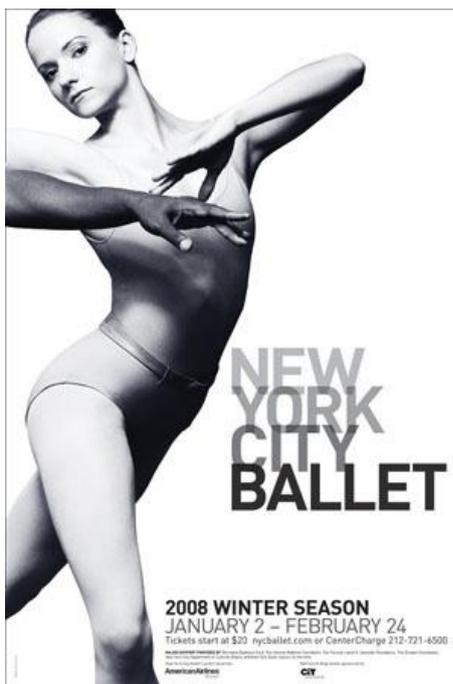


Figura 50 – Cartaz de Paula Scher para a divulgação do New York City Ballet (2008).

Fonte: PENTAGRAM, 2008.

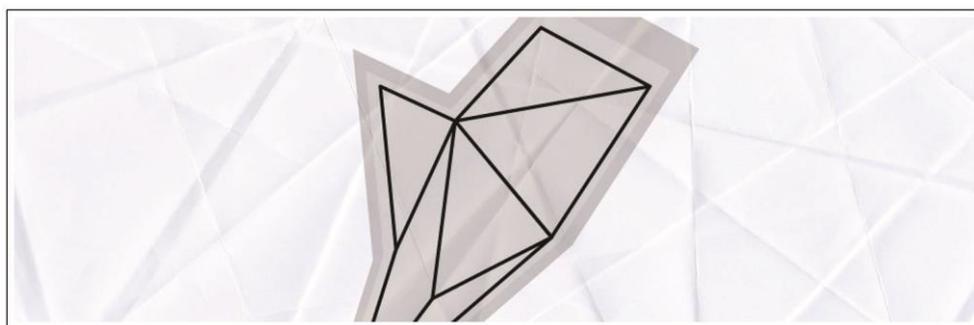


Figura 51 – Topo relacionado ao conteúdo sobre a Revolução digital no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2013.

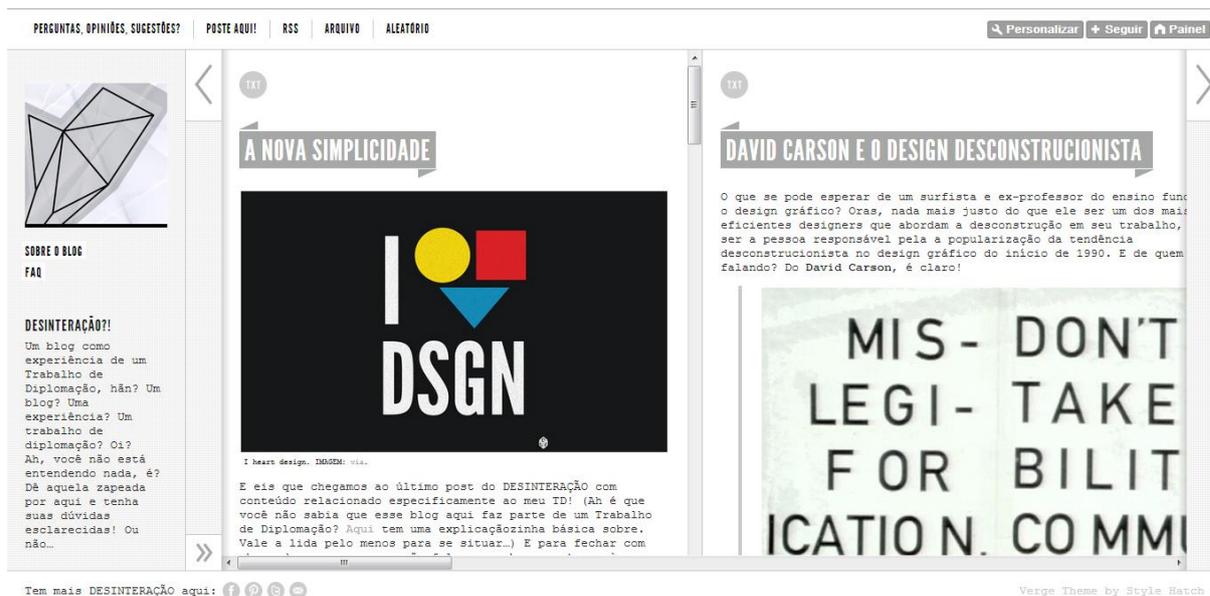


Figura 52 –*Layout* relacionado ao conteúdo sobre a Nova simplicidade no blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2013.

Durante o período que foi testado o *template* “Effector Theme” como uma primeira alternativa a estrutura do DESINTERAÇÃO, foi percebido que a relação de seus pontos fortes (possibilidade de alteração de topo e *background* facilmente) não estava suprimindo os pontos negativos (fonte serifada e estrutura linear vertical). Assim, após a breve descrição e análise realizada neste capítulo, percebe-se que dentre as duas alternativas de *templates* utilizados durante o desenvolvimento do blog, a substituição do *template* “Effector Theme” pelo “Verge Theme” possibilitou, a partir da relação de sua navegação diferenciada e o conceito de um *layout* cambiante, alcançar, finalmente, os objetivos propostos por esse trabalho.

## 5 VALIDAÇÃO DO BLOG DESINTERAÇÃO

Durante boa parte do desenvolvimento do blog DESINTERAÇÃO existiram diversas formas de validação, tanto de modo espontâneo através dos recursos do Tumblr (como as postagens gostadas e reblogadas, ou seguidores do blog) e comentários, quanto de modo analítico através da plataforma Google Analytics. Porém, foi determinado que, ao final das postagens propostas, seriam realizadas de uma maneira mais formal, a validação do blog a partir da aplicação de um questionário perante seu público-alvo.

### 5.1 ATRAVÉS DE COMENTÁRIOS

O uso do canal de comunicação proporcionado pela área de comentários não foram muito utilizadas durante o desenvolvimento do blog. Destaca-se as três interações partindo do leitor, duas dessas estavam questionando e/ou procurando maiores explicações sobre a temática do blog, e uma elogiando a abordagem diferenciada do tema característico do DESINTERAÇÃO.

O leitor Felipe, após a publicação do post “E esses tais ‘pós-lálálá?’” fez a seguinte consideração através de um comentário:

Não sei se entendi ou confundi tudo! Eu achava que pós-moderno fosse o termo que designa o período histórico... Enfim, vamos ver se é isso mesmo: pós-modernidade é o período. (Isso também se aplica ao termo modernidade?). Pós-modernismo é a coisa em si? O movimento cultural?(de novo! isso se aplica ao termo modernidade?). E pós-moderno são os pensamentos?  
Outra dúvida: É correto afirmar que um objeto é pós-moderno se o termo se refere à idéias?

Normalmente, a resposta da autora do blog se daria também através da área de comentário, mas observando que o post não cumpriu seu objetivo (o de tornar o conteúdo acessível), aproveitou-se desse comentário para o desenvolvimento do post “E esses tais ‘pós-lálálá’ - O retorno”, o qual as perguntas do leitor foram usadas como estrutura para o desenvolvimento do conteúdo.

Outro comentário surgido a partir de um questionamento foi o da leitora Cauhana sobre o conteúdo do post “Os artistas Pop”:

Você comenta que o Pop não se limita a uma vanguarda artística. E em relação as outras linguagens que surgiram na época e que estão relacionadas à contestação do chamado (por alguns) design pós-moderno (Op e ao design psicodélico, por exemplo)? Estão atreladas ao pop? Seriam consideradas vanguardas?

Esse comentário foi respondido diretamente na área dos comentários:

Olá Cauhana, tudo bem?

Olha, muito bem pensada a sua questão! Então vamos lá: como você comentou, foi dito que Pop Art não é apenas um movimento de vanguarda, que esse acontecimento também era um reflexo da nova sociedade e, conseqüentemente, de uma nova cultura, certo? Tá, mas qual seria essa “nova cultura”? Bem, após a Revolução Industrial e as mil revoluções tecnológicas e ideológicas que apareceram nesse período (falados e refalados diveeersas vezes aqui no DESINTERAÇÃO), se consolidou essa tal de “cultura pop” (que no caso, pop=popular), influenciando fortemente a arte, a moda, o design, o comportamento... Enfim, mudou geral! Com isso assimilado, é mais fácil chegar à conclusão que essas mais diversas formas de expressões são um “subproduto” desse novo estilo de vida pop (Huuun, subproduto... Esse é o x da questão, há!). Como já foi falado, a Pop Art traduz e descreve o ambiente em que ele se encontra e é nisso que também se baseia a Op Art e o psicodelismo, que você citou. Né não?!

Eeee finalizando, a Pop Arte, a Op Arte e o psicodelismos são considerados, sim, vanguardas se você assumir (como foi o meu caso) que vanguarda seja praticamente o “sinônimo” de experimentação; algo que de alguma forma quebre as barreiras do que estava assimilado como comum/regra. Assim, todos esses movimentos foram novas experimentações dentro de seu quadrado.

Bom, espero que tenha deixado claro o meu ponto de vista e esclarecido alguma coisa! Ah, e fique de olho que vamos falar mais um pouco sobre esse período pop, de design psicodélico e afins! ;)

Obrigada pelo seu comentário! E não hesite em perguntar, perguntar de novo e de novo caso apareça alguma dúvida, ou que você ache que não é bem aquilo.

No momento em que é respondido algo relacionado a questão de um leitor do blog, automaticamente ele recebe uma notificação através do e-mail fornecido no momento em que está enviando o comentário. Assim, a pessoas sempre ficará ciente que sua opinião foi lida e suas dúvidas respondidas – tanto pela autora como também se acaso algum outro leitor fizer.

O tipo de comentário transcrito abaixo é bem comum de encontrar pelos blogs disponíveis na internet. Não resalta um post ou temática específica, apenas faz um comentário geral sobre o blog, além da pessoa não se identificar com seu real nome – no caso foi usado o pseudônimo D.:

Nossa , sou aluna de design e preciso fazer uma lauda comparando o pos moderno e o moderno, tenho todos os textos aqui, mas esse seu panorama geral ta ajudando bastante!

E esse comentário foi respondido com apenas um agradecimento da autora do DESINTERAÇÃO:

Ficar entre nós que essa comparação moderno/pós-moderno não é nada fácil, né... Mas fico muito feliz em saber que o DESINTERAÇÃO te ajudou de alguma forma a dar uma clareada para esse seu trabalho! Volte sempre! :)

## 5.2 ATRAVÉS DOS RECURSOS DO TUMBLR

As interações que também podem ser consideradas como uma forma de validação espontânea foram os recursos oferecidos pela plataforma Tumblr para seus usuários cadastrados, conforme já analisados anteriormente. Essas interações podem ser observadas nas figuras abaixo:



Figura 53 – Painel de controle da plataforma Tumblr (formas de interação).  
Fonte: Autoria Própria, 2013.



Figura 54 – Painel de controle da plataforma Tumblr (formas de interação).  
Fonte: Autoria Própria, 2013.

### 5.3 ATRAVÉS DO GOOGLE ANALYTICS

Além dessas maneiras de validação espontânea, desde o início do blog DESINTERAÇÃO foi utilizada a plataforma Google Analytics para análise e documentação de todo o processo que envolveu o desenvolvimento dessa experiência. Sendo uma ferramenta que possibilita uma análise bastante detalhada, o uso do Google Analytics foi útil para este trabalho, pois deu um panorama geral e estatístico de como se desenvolveu o processo.

Como resultados gerais, o DESINTERAÇÃO obteve desde sua criação no dia 01/06/2012 até o dia 21/02/2013 (data utilizada como referencial final para a análise dos dados que fazem parte desse trabalho):

- 308 visitantes únicos (número de visitantes contabilizados uma única vez);
- 761 visitas (durante esse período, desses 308 visitantes únicos, mais que o dobro retornou ao blog realizando novas visitas);
- 2.201 visualizações de páginas (ou seja, a contabilização do número total de páginas visualizadas, sendo que também são englobadas visualizações repetidas de uma página);
- Em cada visita, em média, foram lidas 2,89 páginas/visita;
- Tendo como duração média do tempo de visita aproximadamente sete minutos;

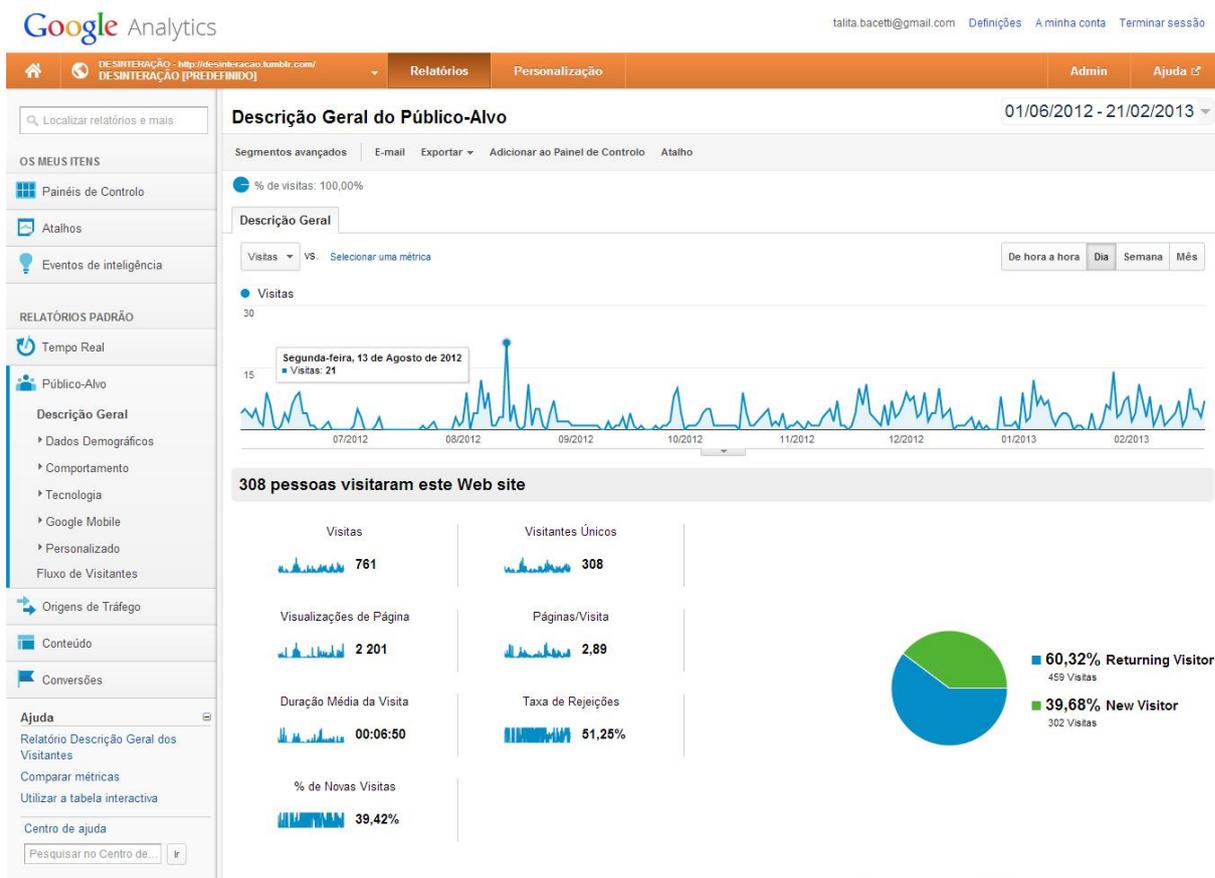


Figura 55 – Painel de controle do Google Analytics referente aos dados do blog DESINTERAÇÃO.  
Fonte: Autoria Própria, 2013.

A título de curiosidade, através da figura do painel de controle do Google Analytics referente ao DESINTERAÇÃO, é possível observar que no dia 13/08/2012 foi o momento de maior visitação do blog, somando 21 visitas. A temática abordada no blog nesse dia foi o movimento Pop Art, com o post “A Pop Art e seus mais de quinze minutos de fama”.

#### 5.4 ATRAVÉS DE QUESTIONÁRIO

Após todas essas formas de validação de caráter mais informal, foi criado e aplicado um questionário que abordasse as principais questões que pudessem avaliar de forma acadêmica a experiência desenvolvida durante este trabalho.

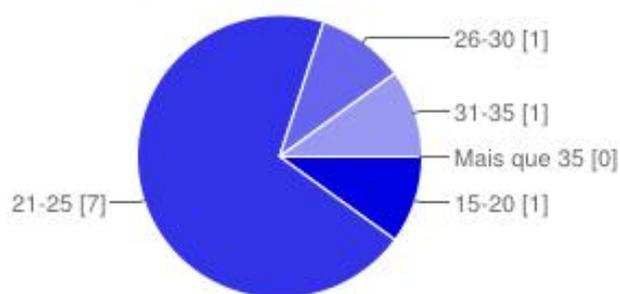
Assim, foram definidos que os principais itens que deveriam constar no questionário seriam: a idade dos leitores, a navegação diferenciada utilizada, a linguagem adotada nos conteúdos, a abordagem da temática e uma opinião geral sobre o blog. A partir disso foi desenvolvido o questionário com cinco perguntas: três perguntas de múltipla escolha e duas perguntas em aberto para que houvesse a possibilidade de opinião e interação real do entrevistado.

Aplicado virtualmente a partir da ferramenta oferecida pelo Google Drive, o questionário abordou dez pessoas anônimas e diversificadas que já tinham, em algum outro momento, acessado o DESINTERAÇÃO. Isso acaba dando maior credibilidade aos resultados, pois os entrevistados não estavam analisando o blog a partir de uma primeira impressão. Já estavam familiarizados e conscientes das propostas relacionadas ao visual, linguagem e interação do blog.

As perguntas e suas respostas encontram-se nos anexos B e C deste trabalho.

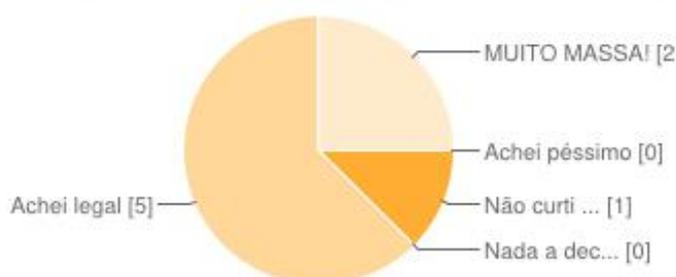
Ao serem compiladas e analisadas as respostas, observou-se que a maioria dos leitores são jovens entre 21 a 25 anos; que gostaram da proposta de navegação tanto horizontal quanto vertical usada no blog; não se incomodavam – e até se identificavam – com o tipo de linguagem adotada nos conteúdos; que acessariam com frequência um blog que aborde como temática o design pós-moderno; e consideraram o blog uma experiência bem viável.

Sua idade é entre:



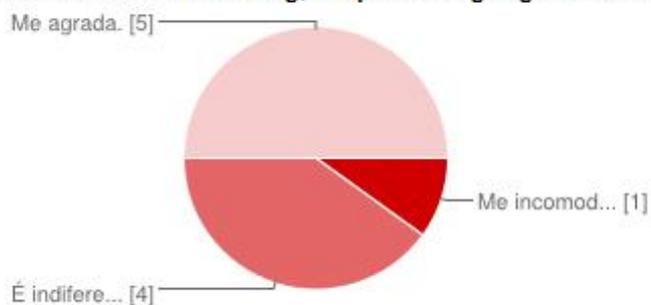
15-20	1	10%
21-25	7	70%
26-30	1	10%
31-35	1	10%
Mais que 35	0	0%

Qual sua opinião sobre o tipo de navegação diferenciada proposta pelo DESINTERAÇÃO?



Achei péssimo	0	0%
Não curti muito	1	13%
Nada a declarar	0	0%
Achei legal	5	63%
MUITO MASSA!	2	25%

Ao ler o conteúdo do blog, o tipo de linguagem utilizada:



Me incomoda muito.	1	10%
É indiferente.	4	40%
Me agrada.	5	50%

Figura 56 – Resultado da validação a partir de questionário para as perguntas de múltipla escolha.  
Fonte: Google Docs, 2013.

Assim, as respostas obtidas pela verificação através do questionário convergem com as demais destacadas neste capítulo: a boa recepção, compreensão e aceitação de todos os aspectos do blog perante seu público-alvo.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de procurar referências, estudar, compreender e ter a responsabilidade de tornar um assunto como o pós-modernismo o mais acessível e compreensivo possível é um exercício bastante complexo. O complexo faz parte do pós-modernismo, assim como a pluralidade, o instável e o contraditório. A partir do momento em que houve a decisão de seguir uma proposta que abordasse a criação e desenvolvimento de um blog com abordagens pós-modernas, essas características foram presentes desde o início, e se tornam inseparáveis durante todo o trabalho. Da mesma maneira que a tecnologia e interatividade pós-moderna abrem um leque quase infinito de possibilidades, também surgem inúmeras opções que levam para diversas finalidades e propósitos, tornando, muitas vezes, o cumprimento do objetivo um tanto confuso.

Conforme pôde ser retratado em praticamente todo o desenvolvimento deste trabalho, a pluralidade, o instável e o contraditório estiveram intrínsecos em cada etapa e decisão. Durante vários meses, as maneiras para alcançar um objetivo foram sendo moldadas, adaptadas e definidas a partir das mais diversas necessidades. Como principal exemplo desse tipo de ocorrência nesse trabalho, pode-se destacar todo o desenvolvimento do blog DESINTERAÇÃO – tanto na maneira escolhida de abordar as temáticas pós-modernas como em sua proposta visual gráfica.

O processo de reescrever um conteúdo formal de forma fácil e acessível, e ainda utilizando como suporte recursos disponíveis na internet, foi uma decisão, num primeiro momento um tanto instintiva, pois esse não é um objetivo comum quando se trata da realização de um trabalho de diplomação. Porém, ao analisar todo o cenário contemporâneo, observa-se que cada vez mais o acadêmico está se fundindo com o informal, sendo que a pluralismo pós-moderno está presente em diversos aspectos da sociedade, e a educação acadêmica não fugiria dessa situação.

Assim, todo o processo de readaptação de conteúdo foi uma tarefa bastante trabalhosa, pois a seleção de todo o material utilizado no blog foi cuidadosa, desde as escolhas dos principais referenciais teóricos aos diversos hiperlinks utilizados como desdobramento dos conteúdos nas postagens. Primava-se, sempre, para a qualidade da informação vinculada aos conteúdos, esforçando ao máximo para manter um foco bem definido, tentando não deixar que existisse a possibilidade da perda de coerência no objetivo principal.

A proposta de criar e desenvolver um blog que convergisse visualmente para as características encontradas no design pós-moderno tinha como objetivo tornar viável a criação de um blog diferenciado, que fosse capaz de representar graficamente cada temática principal do design pós-moderno. Mas, como já tratado durante a realização deste trabalho, as plataformas disponíveis para o desenvolvimento de blogs se caracterizam por propiciar que, qualquer pessoa com conhecimentos básicos de computação e internet possa usufruir da facilidade e usabilidade de criar um blog. Portanto, conforme citado anteriormente no capítulo “O DESINTERAÇÃO”, a plataforma escolhida Tumblr oferece a partir do uso de *templates* estruturas pré-determinadas para o desenvolvimento de um blog. Ao modo que, ao mesmo tempo em que o uso desses *tempaltes* se caracterizam por ser uma das maiores facilidades de um blog – pois isenta o usuário da necessidade de saber e utilizar uma linguagem de programação específica –, também acaba limitando o processo de personalização mais ampla na criação de um layout.

O conceito inicial relacionado à proposta do blog seria a possibilidade de desenvolver uma diagramação única para cada temática tratada no blog, tornando o DESINTERAÇÃO muito mais atrativo e dinâmico, além de que essa característica seria um grande diferencial que poderia ser usado como estímulo para o retorno de visitantes.

Porém, após diversas análises e estudos, observou-se que essa primeira possibilidade não seria viável, mas que, utilizando-se de outros artifícios, poderiam ser desenvolvidas outras possibilidades que cumpririam muito bem o objetivo proposto. Com isso, ao se adotar o conceito de design cambiante aplicado ao desenvolvimento do blog, somado a uma forma de navegação diferenciada proporcionada pelo template “Verge Theme”, possibilitou uma excelente solução para a limitação encontrada.

A maior comprovação do êxito obtido na realização do projeto prático desse trabalho veio através da boa recepção, aceitação e compreensão dos aspectos que englobam o DESINTERAÇÃO junto aos seus leitores. As validações espontâneas proporcionadas pelo uso de comentários e pelo Tumblr foram muito importantes como estímulos para o desenvolvimento do blog, pois eram visíveis quais temas eram mais populares, os que deixavam dúvidas ou questionamentos. Além, das estatísticas proporcionadas pelo Google Analytics, as quais podiam dar um panorâmico mais específico e direto do blog e seus leitores.

Contudo, a real comprovação que as soluções encontradas para o desenvolvimento do blog foram apropriadas e adequadas, se deu a partir da aplicação do questionário para uma parcela de leitores. Foi possível analisar que para muitos dos leitores, as soluções encontradas tornaram-se os grandes diferenciais do DESINTERAÇÃO perante aos demais blogs encontrados na internet.

Portanto, mesmo com as dificuldades e consequências presentes na essência da sociedade pós-moderna, grandes influenciadoras neste trabalho (como a diversidade de fontes e recursos de informação, a facilidade de comunicação e interação, e as limitações como as encontradas na plataforma), foi possível a realização e finalização dos objetivos propostos. Assim, avaliando a experiência de criação e desenvolvimento de um blog que tem como foco a temática relacionada ao design pós-moderno, o resultado final obtido foi bastante satisfatório e representativo.

## REFERÊNCIAS

- BASTOS, Thaynner. **Wordpress, Blogger ou Tumblr?**, 2012. Disponível em: <http://www.amantesdati.com/2012/09/wordpress-blogger-ou-tumblr-partewordpress-blogger-ou-tumblr-parte1.html> >. Acesso em: 20 fev. 2013.
- CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blucher, 2<sup>a</sup> ed., 2004.
- CAUDURO, Flávio Vinicius. **Pós-modernidade e hibridações visuais**. Em *Questão*, Porto Alegre, v. 13, p. 273-282, 2007. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/download/2218/2022>>. Acesso em: 14 jan. 2013.
- CAUDURO, Flávio Vinicius. **Comunicação gráfica & pós-modernidade**. E-COMPÓS, VOL. 5, 2006. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/63/63>>. Acesso em: 14 jan. 2013.
- CAUDURO, Flávio Vinicius. **Design gráfico & pós-modernidade**. *Revista FAMECOS*, nº 13, Porto Alegre, 2000. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/3088/2364>>. Acesso em: 14 jan. 2013.
- EAGLETON, Terry. **Depois da teoria: um olhar sobre os Estudos Culturais e o pós-modernismo**. Tradução: Maria Lucia Oliveira. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.
- FOSCHINI, Ana Carmen; TADDEI, Roberto Romano. **Coleção conquiste a rede – blog**. 2006. Disponível em: [www.overmundo.com.br/banco/conquiste-a-rede-blog](http://www.overmundo.com.br/banco/conquiste-a-rede-blog)>. Acesso em: 20 fev. 2013.
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **Design Gráfico: do invisível ao ilegível**. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.
- GRUSZYNSKI, Ana Cláudia. **A Imagem da palavra: retórica tipográfica na pós-modernidade**. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2007.
- HOLLIS, Richard. **Design gráfico – Uma história concisa**. Ed. Martins Fontes. 2001.
- KOPP, Rudinei. **Design gráfico cambiante**. 2. ed. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004.

LEMOS, André. **Ciber-socialidade: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 3ª ed, 2007.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do Design Gráfico**. Tradução: Cid Knipel. 4 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MURANO, Edgard. **O texto na era digital: Para além do internetês, a internet está mudando a maneira como lemos e escrevemos**. Disponível em:  
<<http://revistalingua.uol.com.br/textos/64/artigo249031-1.asp>>. Acesso em: 20 fev. 2013.

POYNOR, Rick. **Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo**. Tradução: Mariana Bandarra. Porto Alegre: Bookman, 2010.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira; RECUERO, Raquel da Cunha. **Hipertexto Cooperativo: Uma Análise da Escrita Coletiva a partir dos Blogs e da Wikipédia**. Revista da FAMECOS, n. 23, p. 54-63, 2003. Disponível em:  
<[http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/hipertexto\\_cooperativo.pdf](http://www6.ufrgs.br/limc/PDFs/hipertexto_cooperativo.pdf)>. Acesso em: 14 jan. 2013.

ROCHA, Paula Jung. **Blogs: sentimentos em rede compartilhados na pós-modernidade**. Revista FAMECOS, n. 22, p. 73-82, 2003. Disponível em:  
<<http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/famecos/article/viewFile/235/179>>. Acesso em: 14 jan. 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo; Paulus, 2003.

SCHNEIDER, Beat. **Design – uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico**. Tradução: Sonali Bertuol e George Bernard Sperber. São Paulo: Blücher, 2010.

**REFERÊNCIAS – SITES CONSULTADOS**

365 MANERAS DE ESTAR EN EL MUNDO, 2013. **Flyer show da banda Talking Heads (1977)**. Disponível em:

<<http://365manerasdeestarenelmundo.blogspot.com.br/2013/01/talking-heads-psycho-killer-single-1977.html>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

ACCIDENTAL MYSTERIES, 2008. **Ilustrações do Push Pin Studios para a “Imagination Series, No. 33” (1964)**. Disponível em:

<<http://accidentalmysteries.blogspot.com.br/2008/12/push-pin-studios-1964.html>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

AIGA, 1998. **Cartaz de April Greiman para a Southern California Institute of Architecture (1991)**. Disponível em: <<http://www.aiga.org/medalist-aprilgreiman/>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

AIGA DESIGN ARCHIVES, 2010. **Cartaz de April Greiman para divulgação da Warner Records Studio (1982)**. Disponível em:

<[http://designarchives.aiga.org/#/entries/%2Bcollections%3A%22California%20Graphic%20Design%201980%E2%80%931982%22/\\_/detail/relevance/asc/361/7/12516/warner-records-poster/1](http://designarchives.aiga.org/#/entries/%2Bcollections%3A%22California%20Graphic%20Design%201980%E2%80%931982%22/_/detail/relevance/asc/361/7/12516/warner-records-poster/1)>. Acesso em: 12 fev. 2013.

ALCHIMIA MILANO, 2011. **Home page do Grupo Alchimia**. Disponível em: <<http://www.alchimiamilano.it/>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

ANDREWSTICHBURY, 2011. **Análise do *template* “Sam's Theme” para o blog DESINTERAÇÃO**. Disponível em: < <http://www.tumblr.com/theme/27453> >. Acesso em: 12 fev. 2013.

COPROLITE, 2006. **Tela das primeiras versões do MS-DOS**. Disponível em: <<http://www.coprolite.com/part8.html>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

DESIGN DAZZLING, 2010. **Arte do álbum “Bold as Love” (1967) criado por Karl Ferris**. Disponível em:

<<http://www.designdazzling.com/2010/09/25-amazing-examples-of-psychedelic-artwork/>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

MENG, Lim Jiew, 2010. **Análise do *template* “CComic5” para o blog DESINTERAÇÃO**. Disponível em: < <http://www.tumblr.com/theme/12137>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

MRDAVIDINGRAM, 2010. **Análise do *template* “Block Digital” para o blog DESINTERAÇÃO.** Disponível em: <<http://www.tumblr.com/theme/33936>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

MOVIE POSTER, 2011. **Pôster do filme “Cool Hand Luke” (1967).** Disponível em: <[http://www.movieposter.com/poster/MPW-6724/Cool\\_Hand\\_Luke.html](http://www.movieposter.com/poster/MPW-6724/Cool_Hand_Luke.html)>. Acesso em: 12 fev. 2013.

PATTERNICITY, 2010. **Análise do *template* “Urban Art School” para o blog DESINTERAÇÃO.** Disponível em: <<http://www.tumblr.com/theme/33412>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

PENTAGRAM, 2008. **Cartaz de Paula Scher para a divulgação do New York City Ballet (2008).** Disponível em: <<http://new.pentagram.com/2008/01/paula-scher-designs-new-identi/>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

PIXEL UNION, 2010. **Análise do *template* “Effector Theme” para o blog DESINTERAÇÃO.** Disponível em: <<http://pixelunion.net/themes/effector-theme/>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

THE ANDY WARHOL MUSEUM, 2012. **Obra “Moonwalk” (1987) de Andy Warhol.** Disponível em: <<http://www.warhol.org/collection/art/Work/1998-1-2502-2/>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

THE ART INSTITUTE OF CHICAGO, 2011. **Obra “Ohhh...Alright...” (1964) de Roy Lichtenstein.** Disponível em: <<http://www.artic.edu/aic/collections/exhibitions/Lichtenstein>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

THE EXPERTS AGREE, 2011. **Capa do álbum “Perspective of the 70’s”.** Disponível em: <<http://designspiration.net/image/839720806/>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

THE UNIVERSITY OF VERMONT LIBRARIES (CENTER FOR DIGITAL INITIATIVES), 2010. **Rótulo Brier Rose Maple.** Disponível em: <<http://cdi.uvm.edu/collections/item/maplelabel010>>. Acesso em: 12 fev. 2013.

WIKIPEDIA, 2008. **Obras do pintor Piet Mondrian.** Disponível em: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Piet\\_Mondrian](http://en.wikipedia.org/wiki/Piet_Mondrian)>. Acesso em: 12 fev. 2013.

## ANEXO A – POSTAGENS PUBLICADAS NO BLOG DESINTERAÇÃO

### Postagem 1 – O início da experiência

Vivemos num mundo complexo: ele é considerado por muitos, um mundo pós-moderno e por outros tantos, moderno. Se nós fazemos parte de uma sociedade pós-moderna, o que isso realmente significa? Quais as diferenças e semelhanças com o conceito de uma sociedade moderna? Quais as implicações de “viver num mundo pós-moderno”? E as características da pós-modernidade? Ah, e o pós-modernismo, o que é?! É, como deu pra perceber, temos mais dúvidas do que afirmações sobre os conceitos que nos rodeiam e nem nos damos conta. Todos esses “pós”, ou a falta deles, fazem parte do nosso cotidiano, estão nos comerciais de TV, na bolsa de valores, nas lojas de departamento, na nova banda lançada na última semana, nas milhares de redes sociais que pipocam na internet todos os dias... Enfim, muito do que conhecemos, aceitamos e convivemos, estão relacionados de um jeito ou de outro com aqueles “pós” falados ali em cima.

A partir dessas muitas questões, dúvidas e possibilidades que “Pós-modernismo: conceitos e experiências aplicados ao desenvolvimento de um blog interativo” foi o tema escolhido para o meu Trabalho de Diplomação (TD), abordando alguns desses conceitos e teorias aplicando-os em alguma experiência. Nada mais pós-moderno, e passível de uma experiência, do que criar e desenvolver um blog! Ou melhor, o DESINTERAÇÃO! PARA TUDO! Um blog como experiência de um Trabalho de Diplomação? Como assim? Ah, você não está entendendo nada, é?! Clique [aqui](#) e tenha suas dúvidas esclarecidas! Ou não...

### Postagem 2 – Para começar: o modernismo

Já deu para perceber que o DESINTERAÇÃO terá o pós-modernismo como tema principal. (Aaah, não sabia disso? Então trate de entrar [aqui](#) e [aqui](#) para saber um pouco mais sobre o blog!) Mas o pós-modernismo não surgiu assim, do nada, puft! Antes, como dá pra deduzir, o período que “reinava” era o modernismo, e **para entender o pós-modernismo precisamos entender o que foi o modernismo**, não concorda? Mas calma! Segura a empolgação que será rápido, fácil e indolor.

Então lá vai: o início do séc. XX foi caracterizado por diversas transformações sociais, políticas, culturais e econômicas, como: o surgimento do automóvel (1885), do avião (1903), do cinema (1896), da rádio transmissão sem fio (1895); a popularização da fotografia (1888); e as novas ordens políticas adotadas na Europa (democracia, comunismo e socialismo). Essas transformações já davam uma pista que aquele novo século não estava de bobeira. Nas duas décadas seguintes, tanto as artes quanto o design começaram a questionar muitos dos antigos valores que prevaleciam na sociedade. Esse descontentamento iniciou uma procura por novas possibilidades de experimentações e representações.

Foi nesse contexto que aconteceu “a virada modernista”, dando o pontapé inicial para os já tão conhecidos movimentos vanguardistas: as configurações espaciais do **cubismo** de Pablo Picasso e George Braque; a crítica irreverente do **dadaísmo** de Hugo Ball e Marcel Duchamp; as justaposições, os deslocamentos e as mudanças de escala do **surrealismo** de Salvador Dalí e Joan Miró; a cor pura sem referência natural do **expressionismo** de Wassily Kandinsky; além dos elementos geométricos, as cores primárias e a fotomontagem do **construtivismo russo** dos irmãos Georgii & Vladímir Stenberg e de Aleksandr Ródtchenko; e das **manipulações fotográficas** com referências dadaísta e surrealistas de Man Ray. Nesse período também tiveram outros movimentos: o concretismo, o fauvismo, o ofuturismo, a arte cinética...



O modernismo na arte (da esq. para dir.): Picasso, “Estúdio com cabeça de gesso” | Duchamp, ”L.H.O.O.Q.” | Dalí, “Persistência da memória” | Kandinski, “Composição VIII” | Ródtchenko | Man Ray, “O Violino de Ingres”. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

(Vale a pena dar uma olhada carinhosa nesses movimentos, hein! Inspiração é que não vai faltar!)

Mas logo depois da 1ª Guerra Mundial, um clima diferente invadiu a Europa. O otimismo e entusiasmo dos artistas, designers e arquitetos vanguardistas foram aos poucos sendo substituídos por filosofias do tipo: “menos é mais”, “forma segue a função”, “ornamento é um crime”, entre muitas outras regrinhas...

(ver: Bauhaus e Estilo Tipográfico Internacional)

O movimento – Estilo Tipográfico Internacional/Estilo Internacional/Escola Suíça – foi usado, usado e usado de novo no design corporativo e institucional, criando um padrão universal adotado por vários designers e arquitetos nos anos 60 e 70 (ver: Paul Rand, Saul Bass e Chermayeff & Geismar Inc.).



O design moderno (da esq. para dir.): Paul Rand, logotipo para Next | Saul Bass, logotipo para Quaker | Chermayeff & Geismar Inc., logotipo para NBC) IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Mas isso deixou tudo com a mesma cara, sem graça... Uma monotonia e funcionalismo que impregnou no mundo ocidental pós-2ª Guerra Mundial. Mas isso não ficou assim! Teve uma hora que a coisa saturou. Lógico, porque nem todos estavam felizes, alegres e contentes com os rumos que as coisas estavam tomando. Por isso, a partir da metade dos anos 60, surgiram os movimentos de contracultura, se espalhando por países da Europa e do EUA, protestando contra os ideais modernistas e, principalmente, reivindicando seus direitos. Foi nesse turbilhão de acontecimentos que apareceram as primeiras teorias “pós-modernas”, expressando esse novo momento de mudanças na sociedade. Mas isso já é assunto para o próximo post do DESINTERAÇÃO.

#### REFERÊNCIAS

# *História do Design Gráfico* – Philip B. Meggs

# *Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico* – Beat Schneider

# *Uma Introdução à História do Design* – Rafael Cardoso Denis

# *Comunicação gráfica & pós-modernidade* – Flávio Vinicius Cauduro

### Postagem 3 – E o modernismo hoje?

Ainda falando sobre o modernismo...

Podemos encontrar facilmente referências das vanguardas modernas no design gráfico/moda/produto, em layouts de sites, propagandas... Enfim, não foi só porque láááá nos anos 60 houve uma “ruptura” com o modernismo que ele deixou de ser usado nessas áreas.

Zapeando pela internet encontrei alguns exemplos bem legais de que o modernismo continua firme e forte até hoje. Mas lógico que muitos desses exemplos são versões repaginadas de suas referências modernistas. É fácil observar que muito deles têm aquele diferencial proporcionado pela tecnologia disponível atualmente (aka computador).

Mas parando com o blábláblá, dá uma olhada no que eu encontrei por ai:

#### Cubismo



O cubismo hoje (da esq. para dir.): W/Brasil, propaganda Bombril “Gênio na arte de limpar” (2006) | [Romero Britto](#) divulgação para a Vodka Absolut ( 2010) | [Tim Biskup](#), ilustração. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

#### Dadaísmo e surrealismo



As tendências dada e surrealistas hoje (da esq. para dir.): [Gary Fernandez](#), divulgação Coca-cola Espanha (2008) | [David LaChapelle](#), “Elton John: Never Again Never Enough” (1997) | [Alisson Gothz](#), “Aurajoen Urheilukalastajat” (2010). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

#### Construtivismo russo



O construtivismo hoje (da esq. para dir.): [LaBoca](#), divulgação filme Black Swan/Cisne Negro (2011) | [Tavis Coburn](#), ”Rugby World Championship Flags” by Heineken ( 2010) | [Shepard Fairey](#), divulgação loja Saks Fifth Avenue (2009). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

## Futurismo



O futurismo e sua influência em diversas áreas do design hoje (da esq. para dir.): [Jean Paul Gaultier](#), corset Madonna (1990) | [BLT Communications](#), divulgação filme Tron: Legacy/Tron: O Legado (2010) | [Nike Mag](#), tênis inspirado no filme Back to the Future II/De Volta para o Futuro 2 (2011). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

## Estilo Internacional



O Estilo Internacional hoje (da esq. para dir.): [Apple](#), iPod Touch | [Mihail Mihaylov](#), identidade visual Stinky socks (2011) | [ShortList magazine](#), Issue 217 (2012). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Então é isso, pessoal... essas foram algumas referências que dão aquela inspirada, hein! É sempre bom ver como é possível criar uma abordagem visual nova a partir de movimentos do século passado, né não?!!

## Postagem 3.1



Pegue muitas das marcas super clássicas que conhecemos. Dê uma cara mais clean, meio vintage, só em tons de preto e branco, à la Bauhaus–Estilo Internacional... e você tem a proposta do blog [Hipster Branding!](#) Ficou beem interessante. Vale a visita, hein!

## Postagem 4 – Contracultura: novos ideais, nova sociedade

Como estava sendo falado a alguns posts atrás ([aqui](#), se você não leu), na década de 60 o modernismo do pós-guerra, e seu funcionalismo, já haviam se espalhado chegando até a cultura de massa, consolidando-se como corrente principal no design e arquitetura.

Boom econômico mundial, sociedade do bem-estar/welfare state, american way of life. Bem, daria para resumir (bem drasticamente) assim o final dos anos 50 e início da década de 60 em muitos dos países ocidentais industrializados. E como consequências disso, houve a consolidação e ampliação da **sociedade de consumo** e da **cultura de massa**. Tudo muito lindo, tudo muito maravilhoso...



Sociedade, principalmente norte-americana, nas décadas 50/60 (da esq. para dir.): Venda da imagem da mulher como dona de casa perfeita | Consumismo desenfreado incentivado pelo Estado | Uso das mídias como potencializador econômico e social. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Mas como já foi falado aqui no **DESINTERAÇÃO**, existia uma boa parte da sociedade que não aprovava todo esse progresso econômico e social. O custo x benefício que isso estava causando na sociedade da época era acessível a poucos, mas influenciava a vida de muitos. Como é de se imaginar, iniciou-se uma **forte oposição** a essa estrutura socioeconômica.

Assim, após o ano de 1968 pipocaram **movimentos de protesto/ anti-movimentos/ movimentos de contracultura**. Com a participação massiva de jovens insatisfeitos, esses movimentos lutavam por outras e/ou novas alternativas sociais (às vezes um tanto quanto utópicas...). Eram movimentos anti-imperialista, antirracismo, educação antiautoritária, revolução sexual teve também até movimento antidesign (*calma que esse veremos mais além!*).



Movimentos de contracultura (esq. para direita): **Maio de 68** – estudantes e professores universitários franceses protestavam por reformas no setor educacional | **Feminismo** – exigiam igualdade legal e social para as mulheres | **Direitos Cívicos** – lutava pela igualdade perante a Lei independente de cor, raça ou religião | **Hippie** – pregava a “paz e amor” contestando o poder militar e os valores tradicionais da sociedade. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Muitos dos ideais desses movimentos não foram concretizados, mas deixaram marcas e influências duradouras na sociedade que se refletem até hoje.

Outro detalhe: essa foi a primeira crise do capitalismo após a 2ª Guerra Mundial e com a Guerra Fria correndo solta. O que isso significa?! Ahh só digo uma coisa, é super importante ter isso em mente para quando falarmos dos conceitos pós-modernos. Mas isso já são outros quinhentos e vão ficar para o próximo post!

### REFERÊNCIAS

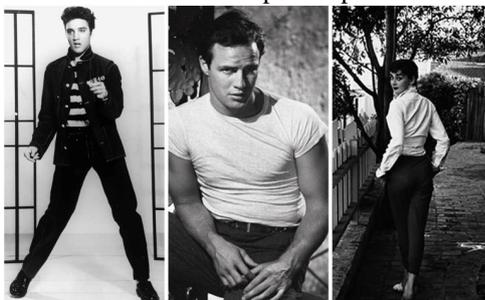
# Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico – Beat Schneider  
# Uma Introdução à História do Design – Rafael Cardoso Denis

## Postagem 5 – Parte I: 1960–65

*Ainda anos 60? Sim, querido leitor!* Esse foi um período muito importante para ser discutido em um único post. Vimos os anos 60, no [post anterior](#), de uma forma mais socioeconômica e política. Agora, veremos as principais mudanças culturais ocorridas nesse período (e que contribuíram, e muito, para “era pós-moderna”). Foi um período de transformações, como já vimos. Existia no ar uma nova perspectiva de tudo e todos sobre o mundo. Dá pra dividir a década de 1960 em duas partes bem distintas: antes de 1965, e após 1965. Quer saber por quê? Ahhh, vai ter que continuar lendo pra saber...

Filhos do [baby boom](#), os **baby boomers nasceram e cresceram numa época próspera**, totalmente diferente de seus pais (que passaram por grandes crises e guerras). Fizeram parte da primeira geração que mais se diferenciava de seus pais, por isso foram chamados de “**rebeldes**”.

Embalados pelo rock’n’roll de **Elvis Presley**, os jovens do começo dessa década tinham uma rebeldia um tanto quanto ingênua. Era uma rebeldia baseada nos filmes de seus ídolos hollywoodianos. (*aqui podemos ver o poder das mídias de massa – aqui o cinema – no modo agir, pensar e se vestir*) Essa “rebeldia” era causada, principalmente, pela necessidade de eles terem que se explicar: essa nova juventude queria ter uma **identidade própria**, ser o que bem eles quisessem e lhes dessem vontade, e não o que estava sendo imposto para eles por seus pais e sociedade. Outra grande mudança foram as garotas abandonarem suas [saias rodas Dior](#) e começaram a usar [calças cigarette](#), iniciando sua liberdade de escolha por roupas mais confortáveis e práticas.



O início dos anos 60 foi marcado: (da esq. para dir.): por Elvis Presley, seu rock’n’roll e o uso da mídia para se promover, tornando-se o primeiro superstar | Marlon Brando e seu figurino (jaqueta de couro, calça jeans, camiseta branca e topete) sendo adotado pelos garotos, ícone dessa geração | O uso de calças pelas mulheres, início de sua liberdade. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Uma palavra que defina esses jovens? Inconformismo! Eles procuravam e queriam **novas e descompromissadas formas de viver**, não simplesmente estudar–trabalhar–casar–ter filhos–trabalhar–envelhecer. Era a vontade de se descobrir e descobrir o mundo ao seu redor. Esses ideais foram retratados por escritores e poetas norte-americanos, ficando conhecidos como beatniks (*usados como base para o movimento hippie*); e os escritores e poetas que escreviam sobre os beatniks deram origem ao [beat generation/geração beat/movimento beat](#). O movimento beat influenciou fortemente músicos como Bob Dylan, The Beatles e Pink Floyd, além de pensadores como [Aldous Huxley](#), durante a década de 60. (ver: [Jack Kerouac](#))



O movimento beat (da esq. para dir.): boêmios, para acharem seus caminhos faziam uso de drogas, sexo livre e [hop](#) | Depois de ler *On the Road* Bob Dylan fugiu de casa e iniciou sua carreira musical | Aldous Huxley usou os beatniks como parte de inspiração pra suas obras. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Bom, já percorremos do final da década de 1950 a 1965, mais ou menos, e quantas informações boas e referências já apareceram, né! Por isso, para não ficar muito maçante decidi fazer essa parte da cultura sessentista em dois post. Então, segura a empolgação, que o próximo post vai tratar de muuuuitas outras coisas legais sobre esse período! To Be Continued...

## Postagem 6 – Parte II: 1965–69

### [Continuando o post: Parte I: 1960–65]

Com os jovens tão na ativa, correndo atrás do que queriam e acreditavam, a indústria de consumo não pensou duas vezes e começou a investir na criação de produtos voltados especialmente para esse público. Assim, uma das áreas que mais se destacaram na década de 1960 foi a moda, já que agora os jovens podiam escolher o que lhes agradavam e os representavam para se vestir, e não mais as roupas que derivavam do guarda-roupa dos mais velhos.

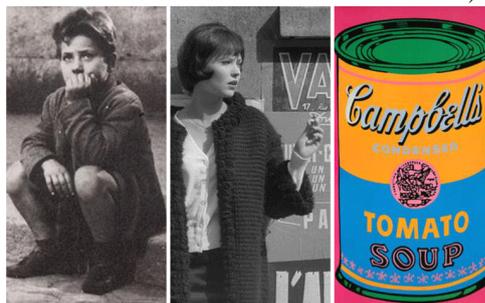
Depois de 1965, Londres se tornou o centro do mundo, o lugar onde tudo estava acontecendo. Os britânicos já tinham se apoderado do rock americano, criando um dos maiores fenômenos musicais mundial já visto, The Beatles. Além das milhares de outras bandas de rock com o **The** no nome: Rolling Stones, Who, Kinks... (ver filmes: Blow-Up e Quadrophenia)

Era em Londres, também, onde a moda estava tomando novos rumos. Foi de lá que surgiu a minissaia (ou não), o estilo mod (usado pela maioria das bandas citadas ali em cima em seus início de carreira), o visual unissex entre as mulheres (popularizado pelo estilista Yves Saint Laurent que criou roupas tradicionalmente masculinas, como smoking, para as mulheres). Outro exemplos dessa fase unissex foi o sucesso da modelo e atriz Twiggy, que com seu corpo magérrimo e cabelos curtos, tornou-se um ícone de beleza.



Londres como centro do mundo (esq. para dir.): The Beatles e a invasão de bandas britânicas, o rock americano como fenômeno mundial entre os jovens | A minissaia, a moda que foi das ruas para a passarela | Twiggy, exemplo do androginismo dos anos 60. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Nesse ritmo de festa e mudanças a mil, o cinema europeu também ganhava forças com o nouvelle vague e o neorrealismo italiano, apresentando uma nova realidade, totalmente diferente dos filmes caríssimos de Hollywood. Começando a causar no mundo das artes nesse período, tivemos também a **Pop Art** de Andy Warhol e Roy Liechtenstein, e a **Op Art** de Victor Vasarely. (*Mas não se apresse! Veremos isso com calma num próximo post, porque tem muuuuita coisa a ser dita sobre esses movimentos!*)



As novas correntes artísticas (da esq. para dir.): “Ladri di Biciclette”/Ladrões de Bicicleta, de Vittorio De Sica, como exemplo do movimento neorrealismo italiano | Já na França, a nouvelle vague de Jean-Luc Godard, destaca-se “Vivre sa Vie”/Viver a Vida | “Campbell’s Tomato Soup Can” a cultura de massa e a vida cotidiana retratadas pela pop art de Andy Warhol. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

**Próximo ao final da década, lá por 1969, as coisas começaram a tomar outros rumos...** Em julho de 69 o homem chegou a lua, a nova cidade do momento era São Francisco, e o rock’n’roll foi declarado como principal forma de expressão entre os jovens.

Bom, deu pra ver que os anos 60 foram beeeem agitados, hein! Tanta coisa aconteceu que tive que ter dois posts falando sobre as transformações culturais desse período. O interessante é poder perceber que todas essas transformações tiveram uma tremenda influência na sociedade depois de 1960, iniciando a base para o mundo pós-moderno que estava por vir.

## REFERÊNCIAS

# Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico – Beat Schneider

# História do Design Gráfico – Philip B. Meggs

# Anos 60: A Época que Mudou o Mundo (em <http://almanaque.folha.uol.com.br/anos60>)

# A Juventude dos anos dourados: o tradicionalismo pós-guerra e a ruptura rebelde como prenúncio de revolução e vontade de liberdade (em <http://lemad.fflch.usp.br/node/283>)

## Postagem 7 – Os anos 60 no Brasil

Lógico que tudo que estava acontecendo no mundo nesse período também teve fortes influências e consequências no Brasil. Golpe militar, censura, tropicalismo, cinema novo... Quer saber mais? [Nesse artigo da Heloisa Buarque de Hollanda](#) sobre o tema está tudo bem explicadinho. Vale a lida!

## Postagem 8 – A diversidade dos anos 70

Seguindo nosso contexto histórico para compreender o pós-modernismo, e principalmente como isso se *enquadra no design pós-moderno*, chegamos à década de 1970. Como já foi antecipado aqui, o final dos inquietos anos 60 estava tomando outros rumos. Todo ativismo social, característico dos anos de 1960 começou a dar lugar a **pensamentos mais autocentrados e pessoais durante os anos 1970**. Essa nova fase foi classificada pela mídia como “*Me Generation*”.

Se os **anos 60 foram definidos pela palavra inconformismo**, os **anos 70** a palavra seria, sem sobra de dúvidas, **diversidade!** Diversidade de crenças, ideias, estilos, músicas... Agora os jovens iam e vinham de uma tribo para outra, experimentando e conhecendo as possibilidades desse mundo pós-1960, com sua liberdade de escolha pra serem o que bem entendessem. (Ver: [Geração X](#))

Janis Joplin, The Doors, Jimi Hendrix, David Bowie, The Stooges, Velvet Underground, Ramones, Sex Pistols... Só para citar algumas bandas! **Era sexo, drogas e rock’n’roll, baby!** (ah, e Bee Gees, Michael Jackson e Donna Summer com a disco music também, porque não?!)

Não foi atoa que nessa época apareceram/se firmaram algumas subculturas bem características, como: [hippie](#), [glitter/glam rock](#), [disco music](#) e [punk](#). (Provavelmente esse foi o período em que a **música e a moda estavam em perfeita sintonia**, sendo difícil definir até onde a moda influenciava a música e vice-versa). A grosso modo: – Ainda era cabeludo pregava a paz e amor? **Hippie!** – Curtia mais uma androgenia, futurista-espacial cheia de glamour? **Glitter**, pra você! – Nada!?! Estava querendo uma coisa mais pop-dançante-me-acabo-na-discoteca, com muito brilho e calça boca de sino? **Disco music!** – Ah, mas se você é contra o sistema, conta os hippies, contra a disco music, conta tudo e contra todos, e ainda por cima curte couro e alfinetes e DIY? Fácil, **punk!** *Rótulos? IMAGINA!*



Cena musical dos anos 70 (esq. para dir.): Janis Joplin como representante do estilo hippie | A androgenia de David Bowie e seu glam rock | Donna Summer, rainha das discotecas com a disco music | Joe Ramone, dos Ramones, com seu punk rock de 3 acordes. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Com isso, óbvio que no campo da moda (além do design, claro) tudo era permitido! Quanto menos convencional melhor. Assim, a indústria teve que correr atrás: pesquisas e criação de novas formas, materiais, cores e texturas se tornaram necessárias para dar conta e agradar a demanda desse público que agora era o mais diverso possível. (ver [Vivienne Westwood](#))



A influência da música na moda, e da moda na música na década de 1970 (esq. para dir.): Hippies | Galm Rockers | Discos| Punks. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

A década de 1970 também marcou, e muito, o mundo do **cinema**. Foi nesse período que estrearam **grandes clássicos**, como: “A Clockwork Orange/Laranja Mecânica” de Stanley Kubrick; “Taxi Driver”, de Martin Scorsese; “The Godfather/O Poderoso Chefão”, de Francis Ford Coppola; e “Annie Hall/Noivo Neurótico, Noiva Nervosa”, de Woody Allen. Esses diretores marcaram uma renovação nas produções norte-americanas, que teve início nessa época, deixando a charmosa Hollywood, dos grandes astros, para trás. (*Se você não assistiu algum desses filmes, trate de assistir, hein!*)



A sétima arte dos nos 70 (esq. para dir.): o inconsequente Alex de “A Clockwork Orange/Laranja Mecânica” | Travis Bickle, do realista e sombrio “Taxi Driver” | “Don” Vito Corleone, o mafioso de “The Godfather/O Poderoso Chefão” | e o próprio Woody Allien como Alvy Singer, em “Annie Hall/Noivo Neurótico, Noiva Nervosa”. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Ah, e não podemos esquecer os GRANDES clássicos da década: “Star Wars/Guerra nas Estrelas” de George Lucas; “Saturday Night Fever/Os Embalos de Sábado à Noite” de John Badham; e “Grease – Nos Tempos da Brilhantina” de Randal Kleiser. C-L-Á-S-S-I-C-O-S! Aliás, como esses filmes foram de grandes bilheterias, Hollywood (que não é boba nem nada – e nunca foi...) tratou de investir logo nesse novo segmento, o de filmes direcionados para adolescentes/jovens.

Engana-se quem pensa que os anos 70 foram mais calmos e tranquilos, quanto a década passada, por não terem tido grandes movimentos de revoltas e afins. Mas como podemos ver, ela estava a 100 km/h, sim senhor! Houveram sim movimentos! Movimentos pela personalidade, pelas experiências, e **o início do “EU” que caracteriza tão bem os dias de hoje... não?!**

**Quer saber mais?** Leia esse artigo bem interessante, aqui ó: [Visions of the Seventies – The rise and fall of a cultural challenge](#) (em inglês).

#### REFERÊNCIAS

- # Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico – Beat Schneider
- # História do Design Gráfico – Philip B. Meggs
- # Design Gráfico Cambiante – Rudnei Kopp
- # Anos 70: Começo do fim ou fim do começo? (em <http://almanaque.folha.uol.com.br/clip>)

## Postagem 9 – E esses tais "pós–lálalá"?



*“Pós–moderno” quer dizer, aproximadamente, o movimento de pensamento contemporâneo que rejeita totalidades, valores universais, grandes narrativas históricas, sólidos fundamentos para a existência humana e a possibilidade de conhecimento objetivo. O pós–modernismo é cético a respeito da verdade, unidade e progresso, opõe–se ao que vê como elitismo na cultura, tende ao relativismo cultural e celebra o pluralismo, a descontinuidade e a heterogeneidade. (EAGLETON, p.27)*

Pronto, a primeira citação direta feita na história do DESINTERAÇÃO, querido leitor! Sim, chegamos a um momento crucial para a continuação desse blog: os conceitos. Pós–moderno, pós–modernidade e pós–modernismo são conceitos importantíssimos para se compreender, e assim, entrar realmente no **tema central desse blog, o design pós–moderno**. {Bom, pelo menos tentaremos!}

Até esse momento, pouco foi dito sobre a relação design e o pós–modernismo, certo? (Ah, não sabe do que eu estou falando? Tcs, tcs, tcs... Ó, como sou muito legal, clicar [aqui](#) e descobrir tudo sobre o mundo mágico do DESINTERAÇÃO!) Já foram abordados temas sobre: modernismo ([aqui](#) e [aqui](#)); conceito–histórico–cultural dos anos 60 ([aqui](#), [aqui](#) e [aqui](#)) e dos anos 70 ([aqui](#)).

{Achei importante destacar e entender o quem, quando, como, onde e o por quê... Quais acontecimentos, que somados, deram margem para que surgisse algo, no caso o pós–modernismo.}

Lá nos primórdios do blog, no post sobre o modernismo, já tinha sido comentado que **“para entender o pós–modernismo precisamos entender o que foi o modernismo”**. Agora serão abordados alguns **conceitos/teorias** que deram base para essa **transição modernidade/pós–modernidade**. {É, já deu para perceber que esse será um post com conteúdo mais teórico, mas respira fundo que dará tudo certo no final! Há!}

Tratando–se de um tema complexo, temos **diversos pontos de vista e linhas de pensamentos** de autores que falam sobre o pós–modernismo. Primeiramente, pra começar do começo, vamos pegar uma afirmação da autora **Ana Cláudia Gruszynski**, que em seu livro “A imagem da palavra: retórica tipográfica na pós–modernidade”, diz:

*Moderno, pós–modernismo, modernismo e pós–modernidade são alguns dos termos utilizados por diferentes áreas do conhecimento na identificação de características que organizam manifestações singulares em períodos marcados por um princípio dominante. (GRUSZYNSKI, p. 23)*

(Oi?!) Ah, e no mesmo livro ela continua:

*O termo pós–modernidade indica um período histórico particular que, em linhas gerais, coloca em dúvida as tradicionais noções de objetividade, razão, verdade, progresso e crença em fundamentos únicos e definitivos. Já pós–modernismo faz referência a uma forma de cultura contemporânea. Na tentativa de definir o que é pós–modernidade, (...) optamos pela reflexão sobre ela através do confronto com a modernidade. (GRUSZYNSKI, p. 55)*

Tá, agora vamos com calma! Na primeira citação, o que ela quer dizer e o que dá para compreender?! Bem, que acontecimentos, fases e períodos que **marcam determinadas épocas** são classificados por determinados **termos** para que exista uma **identificação** para uso geral. (No caso: **moderno, modernismo/pós–modernismo e pós–modernidade**).

Na segunda citação, encontramos realmente o que nos importa, a **definição** de pós–modernidade e pós–modernismo! Gruszynski já colocou de uma forma fácil–fácil, mas vamos *nóis* agora: a **pós–modernidade** diz respeito ao **período, após a década de 1950** (aproximadamente), quando o surgimento e fortalecimento da **sociedade de consumo** baseadas nas **novas técnicas de comunicação** e na **cultura de massa**, além do

crescente **pluralismo** ocasionado pela **crise das grandes ideologias modernistas**, fizeram um mix propício para o surgimento de uma **nova ordem social e econômica** na emergente sociedade pós-industrial. Ou seja, a pós-modernidade! *{Só pra lembrar, foram toooodos aqueles acontecimentos dos anos 60 e 70 que deram base para isso.}*

Continuando... Já o **pós-modernismo** está relacionado com o termo que as pessoas, das mais diversas áreas, adotaram para expressar esse **novo clima de mudança cultural**. Assim, o pós-modernismo sucedeu o período conhecido como modernidade. *(Como já foi visto no post sobre o modernismo relacionado ao design)*

*{Yes, já não é mais segredo o que significa pós-modernidade e pós-modernismo! Palmas pra nós!}*

Ih, ainda falta a definição de pós-moderno... Falta nada! Vai lá, volte no início deste post e dá uma lida carinhosa na citação de **Eagleton**, que abre nossos serviços de hoje: “*Pós-moderno*’ quer dizer, *aproximadamente, o movimento de pensamento contemporâneo que rejeita totalidades, valores universais, grandes narrativas históricas, sólidos fundamentos para a existência humana e a possibilidade de conhecimento objetivo*”. Pronto! **Pós-moderno** são as estratégias, ou melhor, os **pensamentos que norteiam tanto após-modernidade** quanto o **pós-modernismo**.

*{Aí ó, agora sim, palmas pra nós!}*

Ufa, cansou? Entendeu alguma coisa desse assunto nada fácil? Com o post de hoje, já deu para dar aquele nó na cabeça, né? Então respira fundo, não se desespere que ainda não acabou. Ainda temos que ver alguns desdobramentos desses conceitos, e ainda como eles são aplicados no design... Bom, é só aguardar ao próximo post da saga!

#### REFERÊNCIAS

# Design: Uma Introdução – Beat Schneider

# História do Design Gráfico – Philip B. Meggs

# Depois da teoria: um olhar sobre os estudos culturais e o pós-modernismo – Terry Eagleton

# A imagem da palavra: retórica tipográfica na pós-modernidade – Ana Cláudia Gruszynski

IMAGEM: REPRODUÇÃO.

## Postagem 10 – E esses tais "pós-lálalá" – O retorno



Eu sabia! Sabia que aqueles conceitos vistos no post anterior iriam dar o que falar! Já vamos começar, sem perder tempo, com comentário que o **Felipe** deixou sobre o assunto:

**“Não sei se entendi ou confundi tudo! Eu achava que pós-moderno fosse o termo que designa o período histórico... Enfim, vamos ver se é isso mesmo: pós-modernidade é o período. (Isso também se aplica ao termo modernidade?). Pós-modernismo é a coisa em si? O movimento cultural?(de novo! isso se aplica ao termo modernidade?). E pós-moderno são os pensamentos? Outra dúvida: É correto afirmar que um objeto é pós-moderno se o termo se refere à idéias?”**

Já que dúvidas apareceram, vamos aproveitá-las! Começando do começo: o que foi essa tal de **modernidade**? Tá, esse termo é usado para denominar o período que se iniciou logo **após a Revolução Industrial**, responsável por apresentar uma nova configuração social e econômica que transformou o mundo, o capitalismo. Além disso, foi também o período em que se deu **aseparação da ciência, arte e moral**, tornando-as áreas autônomas uma das outras (fazendo a sociedade sair das trevas feudal e entrar para o progresso iluminista!). Gruszynski comenta esse fato, ainda em “A imagem da palavra: retórica tipográfica na pós-modernidade”:

*Ao adotar a noção de processo, o pensamento iluminista rompeu coma a história e a tradição, encarando o fragmentário como condição necessária por meio da qual o projeto modernizador poderia ser realizado. (GRUSZYNSKI, p. 31)*

Aiii, esse novo **momento de mudanças** também influenciou o mundo das **artes**, óbvio. O naturalismo e realismo que dominantes até aquele momento, deram lugar as **vanguardas modernistas**, ou seja, ao **modernismo**. *(Como recordar é viver, já foi visto todo esse blá-blá-blá aqui!)*

E pra terminar, o **termo moderno**. Moderno é mais um termo mesmo. *Como assim, menina?* Ué, **moderno é aquilo à frente de seu tempo, que difere do comum, é atemporal**... Com isso, ele pode ser assumido como um “adjetivo” para se falar das **estratégias e pensamentos** característicos da modernidade e do modernismo... Ok, agora vamos para a parte que realmente nós interessa: o uso do prefixo “**pós**” marca a sucessão, substituição ou rejeição de algum fato ou acontecimento. Assim, nada mais lógico que assumir que o **pós-modernismo** é o movimento que **sucedeu, substituiu e rejeitou o modernismo**. *Ok? Hã, mais ou menos...* Rick Poynor defende em seu livro “Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo” o seguinte:

*O pós-modernismo não pode ser entendido sem referência ao modernismo. Se, por um lado, o prefixo “pós” parece que o pós-modernismo vem depois do modernismo, ou então que o substitui ou rejeita, muitos teóricos dizem que o pós-modernismo figura-se como uma espécie de parasita, que depende de seu hospedeiro modernista e apresenta muitas das mesmas características – exceto pelo fato de o significado ter mudado. O pós-modernismo se diferencia, sobretudo, por sua perda da fé nos ideais progressistas que sustentavam os modernistas, que haviam herdados dos Iluministas do século XVIII a crença na possibilidade do contínuo progresso humano por meio da razão e da ciência. (POYNOR, p. 10–11)*

Então, a pós-modernidade, o pós-modernismo, e o pós-moderno resgatam SIM algumas características da modernidade, do modernismo e do moderno. A partir das novas necessidades que surgem a todo momento no mundo pós-industrial, existe uma apropriação do que já foi criado, transformando e moldando para que possa existir esse novo suprimimento. *(Recordar é viver nº02: “para entender o pós-modernismo precisamos entender o que foi o modernismo”! Tchanã!)*

Agooooora sim, vamos voltar às perguntas do Felipe, analisando parte por parte. Preparado? *Let’s go!*

\* Pós-modernidade é o período. (Isso também se aplica ao termo modernidade?)

Acredito que já foi respondido ali em cima, né?

\* Pós-modernismo é a coisa em si? O movimento cultural?(de novo! isso se aplica ao termo modernidade?)

Então, o pós-modernismo faz parte da pós-modernidade. Ele engloba essa nova onda cultural e crítica pertencente a esse novo período (da literatura a sociologia, das artes ao design).

\* E pós-moderno são os pensamentos? É correto afirmar que um objeto é pós-moderno se o termo se refere à idéias?

O que foi comentado em relação ao termo moderno é válido ao pós-moderno também: um termo que engloba os ideais e estratégias da pós-modernidade e pós-modernismo. Ao dizer que um objeto é pós-moderno você está agregando as características desse período a ele.

*Entendeu?! Bom, eu espero que sim...!*

*Acredito EU, que agora ficaram lindamente–lindos os conceitos e termos distinguidos em vossa cabeça, querido leitor, já que isso será extremamente necessário para o prosseguimento desse blog midiático aqui! (Ai, como eu sou dramática! Haha)*

Enfim, se segure que nós próximos posts veremos, realmente agora, os desdobramentos desses conceitos.

Desde o quê torna a pós-modernidade ser a pós-modernidade, passando pelas características marcantes do sujeito pós-moderno, e (o tão esperado momento) o pós-modernismo no design! *Tudo será revelado, nada será escondido! Segura a ansiedade até lá!*

#### REFERÊNCIAS

# História do Design Gráfico – Philip B. Meggs

# Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo – Rick Poynor

# A imagem da palavra: retórica tipográfica na pós-modernidade – Ana Cláudia Gruszynski

IMAGEM:REPRODUÇÃO.

## Postagem 11 – Conceitos, teóricos e pensadores pós-modernos

Depois de já saber tudo sobre os termos (pós-modernidade, pós-modernismo e pós-moderno) iremos conhecer agora alguns conceitos/teórico/pensadores. Podemos dizer que seriam as “características” que acarretam esse mundo pós-moderno e vice-versa. *Mais teoria? Sim!*

Então, para os pensadores pós-modernos, a pós-modernidade é caracterizada pelo **fim das verdades absolutas** pregadas pelo Iluminismo. Chega das grandes narrativas (metanarrativas), das utopias compartilhadas e dos valores tradicionais do modernismo! Agora, tudo depende do seu ponto de vista, das interpretações possíveis para determinados fatos. Por isso, o uso da linguagem é tão recorrente nas teorias pós-modernas, pois ela permite a múltipla interpretação de sentidos e afins... (ver intelectuais pós-modernos: Jean Baudrillard, Fredric Jameson, Zygmunt Bauman, Jean-François Lyotard e Jacques Derrida)



Alguns dos principais pensadores pós-modernos (esq. para dir.): **Baudrillard** e seu conceito de simulacro | **Jameson** e o pastiche | **Bauman** e o sujeito pós-moderno | **Lyotard** e as metanarrativas | **Derrida** e a desconstrução. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

E lá vai uma citação de Bauman:

*(...) A satisfação ao princípio do prazer faz com que cada indivíduo concentre sobre si a busca de regras para ordenar suas experiências. O ganho da liberdade corresponde à insegurança, em que a ordem genérica se desfez, deixando os indivíduos desorientados". (BAUMAN, O mal-estar na pós-modernidade, 1998 apud GRUSZYNSKI, 2007, p.65)*

Esse é o **sujeito da pós-modernidade**: mutante, inseguro, plural e contraditório, assumindo identidades diferentes em momentos diferentes. Tudo culpa do mundo pós-moderno e suas mudanças loucas! *Esse tal sujeito, é tudo gente como a gente!*

O sujeito pós-moderno pertence a uma **cultura fragmentada, impura, indeterminada**... É caracterizada por usar recursos como o **pastiche**, **aparódia**, o **humor**, a **ironia**, o **simulacro**, o **palimpsesto**, o **clichê**, com ênfase na **individualidade** e **pluralidade** em suas obras. É **vernacular**, **éintertextual**... Essa cultura é tudo e mais um pouco!

É, ahan, a pós-modernidade é tudo junto e misturado... Mas por isso mesmo que devemos observar uma coisinha de nada, mas que faz toda a diferença: em nenhum momento foi falado de algum **manifesto**, nem algo explicasse e/ou categorizasse “**o que é pós-moderno e o que não é pós-moderno**”, certo? NÃO. Então, acontece que essa **pluralidade tão característica do pós-moderno, impede esse tipo de processo**. Assim, o que faz algo se enquadrar como pós-moderno são as **mesmas estratégias de produção**, ou seja, as características citadas anteriormente. *Complicou? Facilitou? Porque é a partir dessa ideia que é possível classificar o pós-modernismo, oê!*

Pronto! O esquema é o seguinte: a pós-modernidade não quer explicar, mandar ou controlar uma realidade, mas dar a oportunidade do interpretar, do apreciar e do poder! Do poder de interpretar por vários sentidos as diversas versões de realidade, sem tentar fazer uma correção do que deve ou não ser feito através de abordagens impostas e pré-determinadas. *Agooora tudo faz sentido, né, querido leitor! Pode falar, eu sei! (Bem, pelo menos eu espero que sim! rere)*

*{Fim, e é isso, essa foi minha visão sobre a pós-modernidade/pós-modernismo/pós-moderno/conceitos/teorias! UFA! Ah, e só lembrar que tudo isso vale também para o pós-modernismo, que veremos mais para frente!}*

# Quer saber mais?! Aqui tem mais, ó :

\* Palestra Tendências Culturais Contemporâneas – com Fredric Jameson, gravado em 2011, comenta sobre a globalização e sua interferência nas diversas áreas da vida contemporânea a partir dos conceitos de Jameson sobre mundo pós-moderno;

- \* Entrevista com o filósofo Zygmunt Bauman para o Fronteiras do Pensamento, gravado em 2011, fala da sociedade de consumo e a busca por identidade do indivíduo, chegando até ao uso que fazemos hoje da internet:
- \* Documentário sobre o filósofo Jacques Derrida (em inglês), de 2002, é todo filmado segundo as regras do próprio filósofo, é uma chance para conhecer melhor e tentar entender a pessoa que criou o movimento desconstrucionista. :

*(Pra quem gosta do assunto, pra quem não sabe nada do assunto, pra saber mais um pouco sobre o assunto... Enfim, vale a pena assistir!)*

#### REFERÊNCIAS

# Abaixo as regras: *design gráfico e pós-modernismo* – Rick Poynor

# A imagem da palavra: *retórica tipográfica na pós-modernidade* – Ana Cláudia Gruszynski

# *Design Gráfico & Pós-modernidade* – Flávio Vinicius Cauduro

# *O espelho do espelho: o poder das imagens e a degradação das identidades na sociedade pós-moderna (ou contemporaneidade)* – Gilberto da Silva (disponível em: <http://www.partes.com.br/ed52/reflexao>)

### Postagem 12 – E o visual gráfico dos conceitos?

Chega de conceitos e teorias, né?! Agora vamos partir para a parte visual da coisa... AI SIM!

Tá, no post passado foi visto que a cultura pós-moderna “(...) É caracterizada por usar recursos como o pastiche, a paródia, o humor, a ironia, o simulacro, o palimpsesto, o clichê, com ênfase na individualidade e pluralidade em suas obras”. Interessante... Mas sabe o que seria interessante MESMO? Abstrair esses conceitos e relacioná-los com o que está acontecendo no mundo! *Chega de blah-blah-blah, acomode-se, e vamos para o que interessa!*

# **Pastiche:** é o termo usado para designar uma criação baseada numa outra obra já existente que serve de base pra um resultado original. Para isso, pode-se usar da cópia, citação ou recombinação de partes de trabalhos originais. *(Não é plágio, que fique claro! É pastiiiiche...)*



Exemplo de pastiche: inspirado no cartaz “Beat the Whites with the Red Wedge” (1919), de El Lissitzky (esq.), foi criado a capa do single “This Ffire” (2004) do grupo Franz Ferdinand. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

# **Paródia:** tem quase as mesmas características do pastiche, a única diferença é que a paródia tem como objetivo enfatizar o objeto parodiado de forma zombadeira (tanto simpaticamente quanto maliciosamente). Esse efeito do humor depende de um senso compartilhado com o espectador/público: algum elemento usado pela paródia que fuja, de alguma forma, a norma aceita do tal objeto.



Exemplo de paródia: o designer Mohammed Marwan usando o símbolo da marca Apple (esq.), a abreviação MAC/Macintosh, e o nome do hambúrguer do McDonald, Big Mac, fez um trocadilho e criou um anúncio que apresenta uma maçã grande feita de hambúrguer (?). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

# **Simulacro**: processo que uma representação/imagem toma o lugar do objeto real. Essa simulação pode ameaçar a diferença entre o real–falso e o real–imaginário, substituído o real pelo simulacro. A partir disso deriva outro conceito, o de Hiper–realidade: a simulação de algo que nunca existiu realmente.



Exemplo de simulacro: a Disneyland torna o desenho animado em real quando há pessoas caracterizadas com fantasias desses personagens, misturando o real e imaginário. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

# **Clichê**: oras clichê é... Clichê/cliché (*o acento você decide*)! É aquilo que de tanto se repetir já se tornou previsível dentro de um determinado contexto.



Exemplo de clichê: cartazes de filmes que apresentam pernas abertas **normalmente** são histórias de comédia adolescente com apelo sexual. (*mas em pelo menos 98% dos casos, certeza!*) IMAGENS: REPRODUÇÃO.

# **Palimpsesto**: são superfície/suportes que apresentam sobreposição de mensagens. Essas sobreposições de informações visuais criam um jogo interpretativo, o qual nunca se esgotam as possibilidades de geração de novos sentidos, atraindo e mantendo a atenção do observador por mais tempo.



Exemplo de palimpsesto: o artista [Alexandre Farto \(aka VHILS\)](#) a partir de suportes como paredes, madeiras e cartazes antigos, cria rostos usando elementos naturalmente destrutivos (como alvejantes, ácidos e furadeiras) e seus materiais “tradicionais” (sprays, tintas e stencils). IMAGEM: REPRODUÇÃO.

Agora sim! Desanuviou tudo e deu pra dar uma noção do que nós espera nos próximos posts, né?

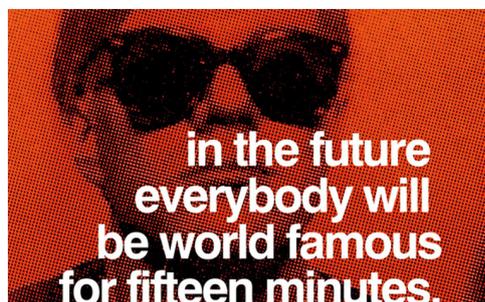
#### REFERÊNCIAS

# *Abaixo as regras: design gráfico e pós-modernismo* – Rick Poynor

# *A imagem da palavra: retórica tipográfica na pós-modernidade* – Ana Cláudia Gruszynski

# *Design Gráfico & Pós-modernidade* – Flávio Vinicius Cauduro

## Postagem 13 – A Pop Art e seus mais de quinze minutos de fama



*“In the future everybody will be world famous for fifteen minutes”*. Essa frase mais que profética, mais que famosa, mais que difundida, dita por Andy Warhol, abre o post de hoje para falarmos do quê? Da Pop Art, é lógico!

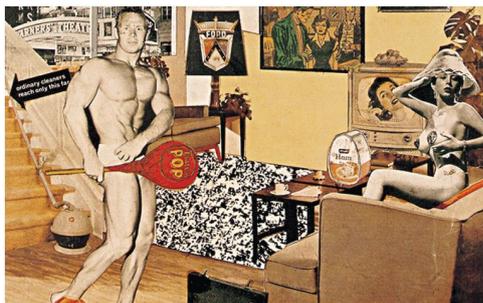
Calma, calma, calma! Antes de começarmos a falar propriamente do design pós-moderno, vamos antes dar uma passada na Pop art. Sim, sim, vamos ver um pouco sobre a última vanguarda que marca a ruptura moderno/pós-moderno *{E também porque EU tenho muito amor por esse movimento! Há! ♥}*

Então, vem comigo: citada rapidamente quando falamos sobre a cultura dos anos 60 ([aqui](#)), a **Pop Art / Popular Art / Art Popular** foi um movimento surgido a partir da segunda metade do século XX (no mesmo período em que estava acontecendo a explosão da cultura de informação), ficando marcado pelo **uso das imagens dos meios de comunicação em massa em suas obras**. O objetivo desse movimento? Bem, as obras da Pop Art exploravam a publicidade, a televisão, os quadrinhos, as embalagens industrializadas, fotos e os ídolos populares, criando obras com um teor mais irônico e cínico. E muitas vezes, também **criticando o modo de produção do mundo capitalista**. *{Olha aí as características que foram vistas no post anterior, minha gente!}* Era o **fim da distância entre artista e público**, agora as obras retratavam o que estava presente no consumo popular do período, ou seja, fatos e elementos da vida desse observador. Por isso, foi um marco na arte moderna, **rompendo os padrões clássicos das vanguardas artísticas**. (Mesmo que essa nova “atenção aos objetos cotidianos” tenham como referência e percursos a anti-arte dos surrealistas e dadaístas – Duchamp e seu ready-made dizem oi!). Diferente do que possa parecer, a Pop Arte **surgiu primeiro na Europa, em 1949**, como parte da colagem do artista **Eduardo Paolozzi**, *“I was a rich man’s plaything”* (ou melhor, surgiu na onomatopeia presente na obra). Nessa colagem, também identificamos fácil, fácil o crescimento da influência norte-americana no mundo (pelo uso da pin-up e da garrafa de Coca-Cola).



Considerada a precursora da Pop Art, *“I was a rich man’s plaything”* trás o *american way of life* com um novo olhar. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Mas só em **1956**, na exposição *“This Is Tomorrow”* em Londres, que essa nova corrente artística foi **lançada oficialmente**, utilizando como cartaz de divulgação uma colagem do artista britânico **Richard Hamilton**, *“Just what is it that makes today’s homes so different so appealing”*, a qual observamos esse ar mais irônico da Pop Art dando a sua graça.



“Just what is it that makes today’s homes so different so appealing”, de Hamilton, banaliza a sociedade de consumo na época, a partir do uso de diversas colagens retiradas de revistas eróticas e de fisiculturismo. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Já nos EUA, isso só aconteceu no **final de 1962**. Até então os artistas norte-americanos da Pop Art trabalhavam isoladamente. Essa “apresentação à sociedade” aconteceu na exposição “*International Exhibition of the New Realists*” realizada na Sidney Janis Gallery, reunindo mais de 50 artistas. Entre eles estavam nomes como: Roy Lichtenstein, Claes Oldenburg, James Rosenquist, Robert Rauschenberg, Jasper Johns e Andy Warhol. **Sem nenhum manifesto ou algo do tipo**, esses artistas classificados como Pop, tinham em seus trabalhos **abordagens semelhantes**: desenho simplificado e cores saturadas. *{Isso lembra alguma coisa vista a alguns posts atrás?! Hã, hãh?}*

O maior expoente desse movimento foi Andy Warhol *{Ah vá!}*. Warhol era uma pessoa pós-moderna em sua essência, ficando conhecido como um artista multimídia. Ele tinha diversas facetas: mexia com design gráfico, fotografia, pintura, cinema, jornalismo, música... *{Ooutra característica pós-moderna!}* Além de **pintor** Warhol também foi: **empresário** da banda Velvet Underground; **cineasta** de filmes bem característicos (e um tanto quanto conceituais/experimentais) como *Chelsea Girls*, *Empire* e *Blow Job*; além **defundador e responsável editorial** da revista *inter/VIEW* (que teve a grafia modificada para Interview após alguns anos, e ainda é publicada); e **apresentador de TV** (sim, por incrível que pareça ele teve alguns programas de TV! O último, em 1986, foi o Andy Warhol’s Fifteen Minutes para MTV). (ver: The Andy Warhol Museum)



Artista multimídia, Warhol: foi empresário da banda *Velvet Underground* (1964), responsável também pela famosa banana na capa do 1º disco da banda | Foi o diretor do filme –experimental– “*Chelsea Girls*” (1966), que conta a trajetória diária de mulheres que vivem no Hotel Chelsea | Foi um dos criadores da revista *inter/VIEW* (1969), conhecida até hoje como “bola de cristal do Pop”, trazendo em suas páginas entrevistas com as maiores celebridades da época | Foi apresentador de TV, com programas que também tinham como abordagem o *lifestyle* dos ricos e famoso. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Ahhh, a Pop Art! Sua estética e valores foram absorvidos pela cultura, sendo a responsável pelo o que vemos hoje desde fotografia ao design! Mas calma que ainda não acabou! Próximo post veremos um pouco mais sobre os outros artistas desse movimento, por que não é só de Andy Warhol que vive a Pop Art! Temos muuuitos outros artistas com suas próprias características e estilo de criação (excelentes para ter como referência visual). É só esperar pelo próximo post e aproveitar! Apareeeça!

#### REFERÊNCIAS

#Andy Warhol – Mériam Korichi

#Arte Pop – Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais ([via](#)).

## Postagem 14 – Os artistas Pop

E dando continuidade ao fantástico mundo da Pop Art...

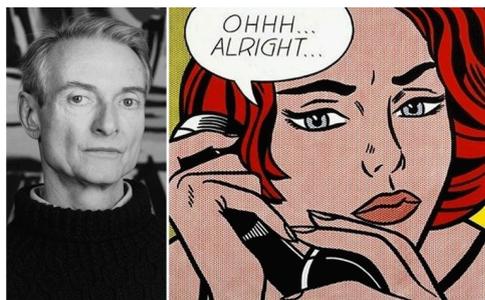
Bom antes de tudo, vamos deixar claro uma coisa: não é possível descrever O ESTILO Pop Art. *{Hum... Ai você para, pensa e reflete... Como assim?}* Oras leitor, pense comigo: quando se fala de Pop Art não se trata apenas de um movimento artístico, como o cubismo (com características possíveis de categorização e afins). A Pop Art foi um acontecimento que se estende dos limites convencionais da arte. Lembrando que esse movimento surgiu lá pelas décadas de 1950/1960, no momento em que aqueles mil conceitos pós-modernos estava pipocando... Não é para menos que os artistas pop (será assim que como chamarei os artistas da Pop Art, ok?) rejeitam qualquer tipo de categorização/estilo imposto sobre suas criações.

Então fazemos assim, cada artista pop tem O SEU estilo (diferenciando-se razoavelmente dos outros artistas encontrados no movimento), mas que foi colocado no mesmo balaio por suas características semelhante, como já foi visto no post passado. Fechou?

Agora chega de mimimi, e vamos logo ao que interessa: aos principais nomes desse movimento!

### Roy Lichtenstein

Ao lado de Andy Warhol, Lichtenstein é o outro nome da Pop Art. Quem não reconhece rapidamente aquelas obras que parecem terem saídos de uma história em quadrinhos? Usando as grandes ampliações, os clichês da linguagem e da estética toscas das histórias em quadrinhos em suas obras, Roy Lichtenstein abusava das cores vibrantes e bem saturadas, das composições sem grandes profundidades (2D) e das formas contornadas por um traço preto. Além, claro, da famosa reprodução das retículas de impressão em suas obras – detalhe que se tornou característica do artista – tudo isso para questionar e satirizar a sociedade norte-americana. ([Lichtenstein Foundation](#))



Roy Lichtenstein e sua obra “Ohhh... Alright...” (1964): crítica à sociedade norte-americana a partir da estética dos HQs, que continuam fazendo muito sucesso até hoje. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

### Claes Oldenburg

Conhecido mais por ser criador de objetos do que pintor, Claes Oldenburg cria o inesperado: hambúrgueres, cachorros-quentes e sorvetes extremamente ampliados e exagerados. Utilizando-se de coisas/imagens relacionadas a comida norte-americana, surpreende (além do tamanho e as cores berrantes) pelo material ou em sua textura escolhidos. As obras tem como objetivo criticar um tipo de padronização e industrialização da publicidade (no caso a alimentícia) na sociedade norte-americana de consumo. ([Site oficial](#))



Claes Oldenburg e sua obra “Spoonbridge and Cherry” (1988), que está instalada no Minneapolis Sculpture Garden, em Minnesota, onde se tornou ícone do parque e museu a céu aberto. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

### Robert Rauschenberg

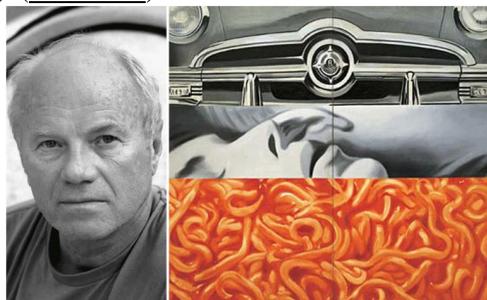
Considerado o “papa” da Pop Art, até mesmo entre os artistas pop, Rauschenberg foi o pioneiro nas principais características da Pop Art: o uso do cotidiano como tema, a reprodução de imagem em grande escala e o uso da palavra em suas criações. *{É super o pai de todos!}* Sua criações abusavam de imagens e objetos que impressionavam/impressionam o espectador, criando a necessidade do olhar mais atentamente aos detalhes, em busca de dos significados. *{Isso não lembra a técnica de palimpsesto já vista, hein, hein!?!}* Utilizava tudo e mais um pouco, de fotografias, vídeos e gravuras a pneus, madeira e pedras em suas criações. Para ele, o que era considerado “lixo” tinha muitos outros significados quando usados em sua obra. Bom, não precisa nem dizer qual era a crítica dele, né! ([Robert Rauschenberg Gallery](#))



Robert Rauschenberg e “Retroactive I” (1964): exemplo do uso da técnica do palimpsesto, recorrente nas obras desse artista. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

### James Rosenquist

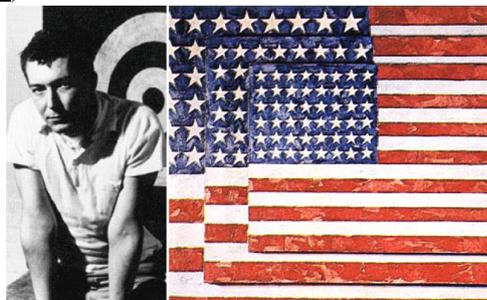
Fragmento de imagens em grandes ampliações que quando reunidas formam um conjunto quase abstrato, mas com certa narrativa visual; essa é uma boa definição para as obras de Rosenquist. Além das pinturas, o artista criava usando desenhos, colagens e gravuras (como a gravura de *Time Dust*, de 1992, que na época de sua criação, foi considerada a maior impressão já realizada – como 217,8 cm de altura por 152,4 cm de comprimento – BEM GRANDE!). ([Site oficial](#))



James Rosenquist e sua obra “I Love You with My Ford” (1961): obras em grandes escalas que retratam a cultura popular norte-americana e seus diversos símbolos. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

### Jasper Johns

Ao usar como suportes objetos comuns (bandeiras, números, letras e mapas) e a litografia, a gravura e serigrafia como técnicas, Jasper Johns apresentou uma nova leitura de coisas tão simples e banais. Suas obras exploram símbolos populares que parecem estarem saltando da tela, tornando ao mesmo tempo o reconhecível abstrato, e o abstrato reconhecível. ([Site oficial](#))



Jasper Johns e sua famosa obra “Three Flags” (1958): experiências nas obras que passam do comum ao abstrato a partir de um novo ponto de vista do artista. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

### Andy Warhol

Cadeira cativa, (mesmo que ele já tenha sido citado no post anterior) Warhol tinha como uma de suas obsessões criativas a tentativa de eliminar a “arte manual”. Após alguns aprimoramentos, adotou (e difundiu) a serigrafia

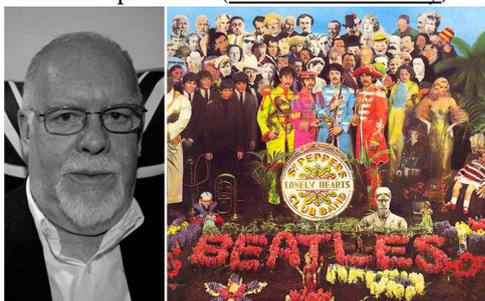
como modo de produção de suas obras. Com isso, o processo de criação–produção poderia ser feito em série e por diversas pessoas aleatórias (o que tirava a necessidade do quadro ser único, e principalmente uma extensão do artista), possibilitando assim, a industrialização e distanciamento do artista tão perseguida por Warhol durante sua carreira.



Andy Warhol e umas das váááárias obras que tiveram como tema a Marilyn Monroe. A glamourização e repetição de ícones (pessoas ou objetos) era a abordagem principal das pinturas do artista. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

### **Peter Blake**

Diferentemente dos seus parceiros pop norte–americanos, Sir Peter Blake (legítimo artista do movimento britânico) trás em suas obras uma outra abordagem da Pop Art. Ao invés de criticar e ironizar a sociedade em suas criações (como ocorre normalmente com os artistas pop vistos até agora), Blake tem um ar mais nostálgico. Não é característico de suas obras a acidez pop, mas sim a prestação de uma homenagem, quase um tributo a algo no passado, descartando a realidade do presente. (Peter Blake Gallery)



Peter Blake e sua mais famosa criação, a capa do disco “Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band” (1967) dos Beatles: exemplo dessa nostalgia recorrente em suas criações. Tão recorrente que essa capa história foi “atualizada” e recriada. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

E aí? Diversos artistas com as mais diversas abordagens, né! Deu pra ver que os artistas pop não só recriam, eles escolhem imagens já processadas e dão uma nova visão sobre ela (na maioria dos casos, lógico). A Pop Art evita o particular, aquele esquema de existir apenas uma única visão das coisas. Entendeu o porquê de não se poder falar que tudo é a mesma coisa? Tudo na Pop Art é provisório e passageiro, pois ela reflete a sociedade, a sociedade pós–moderna.

### **REFERÊNCIAS**

# Andy Warhol – Mériam Korichi

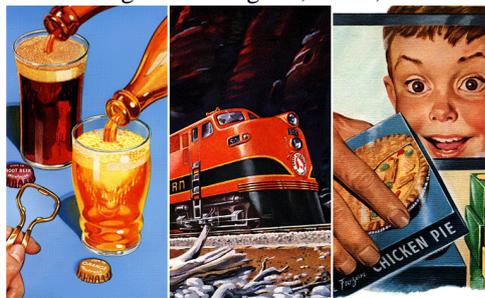
# Design Gráfico & Pós–modernidade – Flávio Vinicius Cauduro

# Conceitos da arte moderna (Arte Pop – Edward Lucei–Smith) – Nikos Stangos

# Arte Pop – Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais ([via](#)).

## Postagem 15 – Push Pin Studio e o novo design

E voltamos aos anos de 1950: fim da “era de ouro” da ilustração norte-americana. Por mais de 50 anos, a ilustração de narrativa estava no comando do design gráfico nos EUA. Mas esse cenário começou a mudar quando os **avanços tecnológicos** no papel, na impressão e na fotografia deram mais abertura para fotógrafos do que para os ilustradores. Ah, mas a ilustração foi bem espertinha nesse jogada! Enquanto a fotografia tomava conta do que anos atrás era dever da ilustração, a ilustração ressurgiu com um novo enfoque. Nada de ficar tentando fazer ilustrações que parecesse fotografias! Surgiam, assim, as chamadas **ilustrações conceituais**.



1950, fim da “era de ouro” da ilustração norte-americana (da esq. para dir.): Corn Products Refining Co., 1946 | The New Empire Builder, 1946 | Frozen Foods Mean Finer Living, 1955. IMAGENS: [www.plan59.com](http://www.plan59.com).

E a culpa por esse novo surgimento de abordagem na ilustração têm seus responsáveis: Milton Glaser, Seymour Chwast, Reyonld Ruffins e Edward Sorel. Na época estudantes de arte, começaram a trabalhar nos campos da publicidade e editoração, em Nova York, e logo se juntaram para criar seu próprio estúdio, o Push Pin Studio, em 1954.



Os membros fundadores do Push Pin Studio (da esq. para dir): Seymour Chwast, Edward Sorel e Reyonld Ruffins | Milton Glaser. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

A **nova abordagem de filosofia e visão pessoal** dos artistas do Push Pin Studio criou um reboliço mundial no design. Na época, o design estava meio chato, era bem aquela época do racionalismo do Estilo Internacional de ser (Oi, Estilo Internacional? Aqui ó!). A escola Push Pin de ilustração e design gráfico foi uma alternativa à ilustração narrativa do passado. Seus trabalhos apresentavam um **revival do século XIX** (Estilo Vitoriano, Art Nouveau e Art Déco), as tendências da **cultura pop**, juntamente com **opsicodélico** que também estava dando seus primeiros passos. Vitalidade, com cores vibrantes e referências em obras explícitas, tootalmente diferente do que estava sendo apresentado no design da época.

Era a transformação de várias fontes e estilos, criando uma abordagem nova e inesperada. *{Aah, então aquele post sobre os conceitos pós-modernos que também já vimos aqui não foram em vão? É isso?!}* O Push Pin buscava ter uma **atitude em relação à comunicação visual**, ou invés de somente um monte de convenções e técnicas pré-determinadas. Era a vontade de experimentar novas técnicas e formas, que, muitas vezes usavam como base trabalhos de período anteriores, incorporando a palavra+imagem. Isso tudo criava um novo sentido em uma nova obra.

O grande expoente desse grupo, sem sobre de dúvidas, foi **Milton Glaser!** Com um grande poder de se reinventar, sempre estava em busca de novas técnicas e estilos gráficos para sua criação. Lógico que o que é diferente (e bom) vende, sendo assim, Glaser foi muuuito imitado. Mas por ter essa capacidade de criar e recriar o novo, sempre teve seu lugar no topo.

Foi Glaser o responsável por trabalhos icônicos no design gráfico mundial. É dele o cartaz da silhueta preta de Bob Dylan, com os cabelos coloridos à la Art Nouveau, além do famoso **I ♥ NY**. (ver)



Algumas criações de Glaser (da esq. para dir.): O famoso poster com a silhueta de Bob Dylan, 1967 | A família tipográfica Baby Teeth, 1968 | A capa da New York Magazine – Gossip, 1976 – que aliás teve Milton Glaser como um dos fundadores em 1968. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Desde a criação do Push Pin, passaram diversos designers e ilustradores que deixaram sua marca, tanto no Studio como na história do design. Todos sempre ultrapassando cada vez mais o limite da estética, já ampliada, do Push Pin.

O Push Pin Studio foi rebatizado de PushPin Group por Chwast – o fundador que restou – e está na ativa até hoje. ([ver](#))

Bom, criando uma linguagem totalmente contemporânea, sem se prender ao “bom design”, técnicas ou coisas do tipo, o Push Pin Studio é compatível com o início do design pós-moderno. Projetando cartazes, capas de disco, tipografias, revistas e identidades visuais, o Push Pin Studio entrou para história do design gráfico. Para ter noção de quão importante é esse estúdio, existe até um termo “estilo Push Pin” para determinar algo com referência as linguagens características. *{Vai lá, coloca no Google pra você ver!}*

E no próóóximo post, uma pequena amostra desse importante estúdio/estilo, para você, ó leitor do DESINTERAÇÃO! Fique atento e verá!

#### REFERÊNCIAS

# *Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico* – Beat Schneider

# *História do Design Gráfico* – Philip B. Meggs

# *Design Gráfico Cambiante* – Rudnei Kopp

# *Push pin: design de vanguarda e contestador* ([via](#)).

#### Postagem 16 – Push Pin Style

Após um período em off, o DESINTERAÇÃO retoma suas atividades firme e forte! {É, fazer **O** Trabalhos de Diplomação não é FÁCIL!}

Assim, sem enrolação, e conforme prometido, iremos conhecer os outros designers/criações desse estilo que, de tão único e característico, marcou o design gráfico mundial. Com vocês, o “**Push Pin style**”!

#### Seymour Chwast



Trabalhos de Chwast (da esq. para dir.): Poster: “Cadfael” (1955) | Poster em protesto a Guerra do Vietnã: “END BAD BREATH” (1968) | Algumas criações tipográficas influenciado pela estética dos anos 70. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Gostou do trabalho de Seymour Chwast? [Aqui](#) e [aqui](#) você encontra mais sobre sua vida e outros tantos trabalhos. Vale a visita! (em inglês)

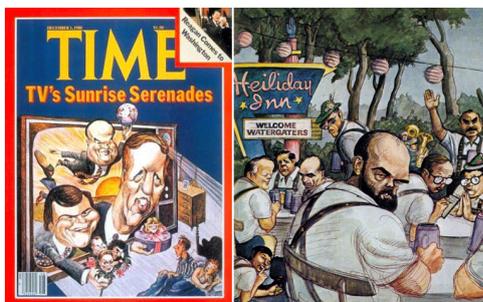
## Reynold Ruffins



Trabalhos de Ruffins (da esq. para dir.): Ilustração “Good and Evil” (1957) | Ilustração “How to improve your memory” (1975) para a Cosmopolitan Magazine. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Quer saber mais sobre Reynold Ruffins? Site oficial dele [aqui](#). (em inglês)

## Edward Sorel



Trabalhos de Sorel (da esq. para dir.): Capa “TV’s Sunrise Serenades” para Time Magazine (1980) | Ilustração “Heiliday Inn–Welcome Watergaters” (1977). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Curtiu essas ilustrações um tanto quanto pitorescas de Edward Sorel? Seu site oficial está [aqui](#), mais sobre sua vida e criações [aqui](#), e algumas colaborações entre ele e a revista Vanity Fair [aqui](#).

Junte quatro caras cansados da mesmice de sua época, criatividade, e aquela vontade de cutucar a sociedade: esses foram os ingredientes chaves que tornaram o Push Pin um marco no design gráfico. Nada mal, hãh?!

### REFERÊNCIAS

# História do Design Gráfico – Philip B. Meggs

# Push pin: design de vanguarda e contestador ([via](#)).

## Postagem 17 – Psicodelismo: uma nova percepção no design

Antes de mais nada, me faça um favor: clique [aqui](#) e dê play nessa playlist. Sim, isso fará toda a diferença para a “percepção” desse conteúdo, pode acreditar. Ok, deu play? Muito bom. E toda essa preparação é para o quê, você me pergunta; Oras, para falar sobre o Psicodelismo, querido leitor! Ah, agora tudo faz sentido, não?

Agora que estamos todos musicalmente preparados, *let's go!*

Falamos, desfalamos e novamente **voltamos aos anos 60**. *{Para você que não tá acompanhando o fio da meada do DESINTERAÇÃO: [aqui](#), [aqui](#), [aqui](#) e [aqui](#)}* Saudosoosos anos 60: tempo de novas experiências, dos protestos, dos grandes ideais... e de design?! Oras, para a expressão dos acontecimentos desse período foram **desenvolvidas novas formas de linguagem**, e consequentemente **novas formas gráficas**. E dentre essas “novas formas gráficas” encontramos o Psicodelismo... Aí sim aparece o design!

Quando se pensa em psicodelismo, logo vem a cabeça rock, drogas e **cartazes**. Cartazes... O Psicodelismo surgiu a partir de 1960 (*como falado ali em cima*), quando o cartaz foi escolhido para reproduzir (nesse primeiro momento) os ideais de uma nova forma de militância social – direitos civis, contra a Guerra do Vietnã, feminismo e afins – que estavam em ebulição.



O início dos cartazes psicodélicos nos anos 60 (da esq. para dir.): “Stop War”, protesto anti-guerra | “Day Glo Nuce Couple” e a liberdade sexual | “Black Power Fist” simbolizando a luta racial. IMAGENS: [www.dpvintageposters.com](http://www.dpvintageposters.com)

Por mais estranho que pareça, nesse início os cartazes eram feitos para serem pendurados/colados mais nas paredes de apartamentos do que nas ruas, pois tinham como intenção apenas declarar uma visão político-social, e não a divulgação comercial de algo.

Esse surgimento “tímido” do Psicodelismo nos cartazes teve fim quando esse tipo de expressão foi **adotado pela contracultura Hippie**, já no final dos anos 60 (Anos 60/70? Contracultura Hippie? [Aqui](#)). Esse foi o primeiro *boom* do Psicodelismo, quando sua estética começou a alcançar uma parcela maior de pessoas.

**O Psicodelismo foi um movimento totalmente descentralizado que possuía características gráficas locais.**

Da mesma maneira que pipocou primeiramente nos EUA, também tivemos grandes expoentes do movimento na Inglaterra, Espanha, Dinamarca, Japão, Brasil... Mas cada um com a sua peculiaridade própria.

*{Como já foi visto e revisto aqui no DESINTERAÇÃO, essa descentralização era uma forte característica desse período de contraculturas, e mais ainda, uma característica da sociedade pós-moderna}*

Tendo como incubadoras iniciais os bairros Haight-Ashbury (San Francisco/ CA) e Greenwich Village (Nova York/NY) – lugares que concentravam grande número de artistas e pessoas aleatórias – os cartazes psicodélicos **traduziam os valores** disseminados pelos hippies: **antiestablishment, rock, paz e amor**, além das **drogas alucinógenas**. Sim, as drogas (principalmente o **LSD**) tiveram um papel importante em relação ao caminho que esse movimento iria seguir, já que os designers psicodélicos tinham como objetivo em suas criações **transmitir visualmente as sensações causadas pelo uso do LSD**.

*{Pense comigo: anos 60/70 + hippies + rock + LSD... Resumindo, dessa combinação provavelmente sairia algo que faria/traria uma inovação/mudança no mundo! Quer saber mais sobre tudo isso? [Aqui](#) tem o documentário “Hippies”, de 2007, feito pelo History Channel. Vale a assistida!}*

Voltando... E *como* eles tentavam reproduzir essas sensações? Misturando o que já existia e mais um pouco: uso de muitas **curvas fluidas e sinuosas** da **Art Nouveau**; a intensa **vibração ótica ocasionada pelo contraste de cores** da **Op Art**; além da **manipulação e reciclagem de imagens** vindas da **Pop Art**. Tudo junto e misturado, dando a base para o estilo Psicodélico de ser. (Como tudo nessa vida está, de um jeito ou de outro interligado, essas são características também englobam as criações do Push Pin Studio, como vimos no [post anterior](#)).



Alguma das estéticas que serviram de base para o Psicodélico (da esq. para dir.): a **Art Nouveau** com “Peacock” (1903), de Albert Angus Turbayne | A **Op Art** de Victor Vasarely, “Zebra” (1938) | E “Marlon” (1966), com a **Pop Art** de Andy Warhol. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Com tantos elementos, cores e formas, você me pergunta: e a legibilidade desses cartazes? Bom, a legibilidade super foi deixada em segundo plano...

**“Se você não consegue ler, então não é para você”.**

Essa frase reflete perfeitamente o espírito psicodélico. Eram jovens insatisfeitos criando **para** jovens que compartilhavam de seus mesmo ideais. Assim, esse “(...) então não é para você” é uma crítica a toda sociedade, desde os pais aos governantes da época. *{Ressaltando: isso ocorreu nesses primeiro momento do Psicodelismo, já que os cartazes psicodélicos eram uma das formas de protesto usadas pela contracultura. Depois o Psicodelismo foi adotado pela sociedade de consumo e... Bem, isso já é coisa para um próximo post!}* Então por hoje é isso! Essa foi só a “introdução” sobre o assunto. Segura e empolgação porque ainda tem mais, muito mais sobre o Psicodelismo nos próximos posts do DESINTERAÇÃO!

#### REFERÊNCIAS

# História do Design Gráfico – Philip B. Meggs

# Design Gráfico: Uma História Concisa – Richard Hollis

## Postagem 18 – Psicodelismo: uma nova percepção no design (Parte II)

[Continuando o post: [Psicodelismo: uma nova percepção no design](#)]

Na verdade, antes de realmente dar continuidade ao conteúdo do post anterior, temos que fazer um pequeno adendo:

Só para deixar claro, o Psicodelismo não se resumiu somente ao design gráfico – cartaz. O **design de produto** também entrou na onda das experimentações. Nesse período, era possível encontrar desde produtos que proporcionavam a **interação do móvel+pessoa** como a Pantower (ver [Verner Panton](#)), até produtos sem **nenhuma preocupação com a ergonomia e conforto**, como a Ball Chair (ver [Eero Aarnio](#)). (ver também: [Arne Jacobsen](#))



A dualidade pós-moderna (da esq. para dir.): Pantom e sua Pantower: as possíveis formas de interação entre usuário e produto. | A Ball Chair de Aarnio, com influências espaciais, prezava muito mais estética do que ergonomia. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

**A cor, a forma, a durabilidade e resistência dos produtos:** tudo estava sendo testado e posto à prova da sociedade! Os produtos tinham caráter **lúdico, irônico e bem humorado** – reflexo e tradução de todas as mudanças culturais que estavam ocorrendo no período.

Agora sim, podemos continuar com a nossa programação!

**“O meio não se tornou toda a mensagem, mas grande parte dela: a mensagem desses trabalhos era que eles eram ‘underground\*’.”** Richard Hollis – Design gráfico: Uma História Concisa

Com um olhar jovem, as **criações psicodélicas** não olhavam para um único ponto de vista – ou muito menos ligavam para regras (como estavam fazendo os **modernistas**) – mas sim, procuravam **novos olhares e abordagens para o normal e cotidiano**.

**Os designer psicodélicos, em sua grande maioria, não tinham formação acadêmicas, eram autodidatas.** Tinham como principais **clientes promotores de concerto de rock e festas alternativas**. Por essa razão que encontramos **tantas referências psicodélicas** em peças de divulgação de shows e capas de disco de bandas de **rock**.



Os cartazes psicodélicos e o rock (da esq. para dir.): Pink Floyd in Concert, por **Bob Masse** (Londres, 1966) | Jimi Hendrix Experience, por **David Byrd** (1968, Nova York) | Grateful Dead, por **Wes Wilson** (1966, San Francisco, CA). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Mas o Psicodelismo começou a ganhar força, reconhecimento e público.

**Durante a década de 1970** essa estética deixou de ser apenas usada pra divulgação de bandas/shows de rock, passando a ser utilizado também para **divulgações de eventos nas universidades norte-americanas**. {Pode-se considerar que a comunicação através de cartazes encontrou seu ali lugar ideal} A **criação-produção**–

**reprodução do cartaz pode ser uma forma simples e barata de divulgação** em relação a proporção de **público** atingido por ele. Como os *campus* universitários tinham uma grande proporção de **pedestres jovens**, a estética – *psicodélica* – e a forma – *cartaz* – enquadram-se perfeitamente.

Essa **diferenciação de público** (do somente jovens *underground*\* que participavam de uma cena alternativa, para milhões de jovens universitários de todo EUA) foi crucial para movimento, já que agora atingia um **novο patamar de observador/consumidor**.

Assim, foi no **início dos anos 80** que o Psicodelismo realmente **atingiu e conquistou as massas**. Misturando as **características “clássicas” dos cartazes psicodélicos, imagens acessíveis e cores suaves**, criou-se uma **versão comercial e vendável** do estilo.

Agora era possível encontrar cartazes com os mais diferentes temas, como **carros esportivos, flores e frutas**. *{Longe daqueles ideais de revolução, como foi o Psicodelismo lá nos seus primórdios, né?}* A partir daí, os cartazes se tornaram **objetos de decoração**, encontrados desde lojas especializadas em sua venda a lojas de departamento.



Diretamente de 1980, os “cartazes psicodélicos”: a estética alterada para o consumo das massas. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

E é isso! Esse foi uma breve apresentação desse tal Psicodelismo. Mas ainda não acabou! Não, não, não! Temos ainda que falar sobre os **principais designers psicodélicos** e o **Psicodelismo hoje**. Mas isso, isso são coisas só para os próximos posts!

\* Segundo o *Aulete*, **underground** é: “3. Movimento ou grupo que atua fora do establishment, com ideias, postura e comportamento heterodoxos, vanguardísticos ou radicais”. Sendo assim, foi essa a definição utilizada.

#### REFERÊNCIAS

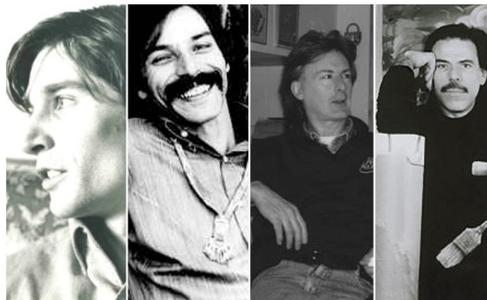
# História do Design Gráfico – Philip B. Meggs

# Design Gráfico: Uma História Concisa – Richard Hollis

## Postagem 19 – Os cartazes psicodélicos e seus designers

Vamos fazer um recapitula dos anos 60/70, novamente: jovens idealistas, paz e amor, rock'n'roll no auge, uso de drogas alucinógenas também no auge, e cartazes como forma de divulgação de tudo isso. Agora vamos focar no rock'n'roll e nos cartazes: os concertos/shows de rock eram o que agregavam e misturavam toda vivacidade desse período. Assim, surgiram grande casas de shows e produtores de eventos para dar conta dessa nova demanda.

Com foco na divulgação dos concertos de rock em cartazes, Bill Graham foi considerado o responsável por abrir caminho para essa nova produção visual – que já foi falado nos posts passados ([aqui](#) e [aqui](#)). Entre alguns nomes que iniciaram a produção de cartazes naquela nova cena estão: Wes Wilson, Victor Moscoso, Bob Masse e Peter Max.



Os designers psicodélicos e suas mais diferentes nacionalidades (da esq. para dir.): Wes Wilson, nascido em Sacramento (CA) | Victor Moscoso, natural da Espanha, estudou em Nova York, mas fez fama em São Francisco (CA) | Bob Masse é um canadense de alma californiana | Peter Max é de origem alemã, mas tornou-se nova-iorquino de profissão. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Preparados? Vem comigo!

### #Robert Wesley “Wes” Wilson

Inovador no estilo, Wes Wilson (como ficou conhecido) foi considerado o **percursor do cartaz psicodélico** pela estética adotada em seu cartaz para o concerto *“The Association”* (abaixo). Em seus trabalhos, a **escolha da tipografia e das cores** eram feitas a partir de suas **experiências visuais com LSD**. Por isso, foi recorrente o uso de cores e imagens bastante saturadas, que davam a sensação de **movimento** ao observador, além da tipografia (quase) **ilegível**. {característica “geral” do Psicodelismo, como já vimos nos posts passados, néam...} Wes Wilson tinha uma queda especial pela Art Nouveau de Alfred Roller, utilizando com frequência essa **referência em seus cartazes**.



Os cartazes de Wes Wilson (da esq. para dir.): A tipografia se transformando numa imagem em “The Association” (1966) | Em 1966, Wilson criou o cartaz para o que seria o último concerto dos Beatles | Referenciando a Art Nouveau no poster para o concerto “Captain Beefheart” (1966). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Para conhecer mais Wes Wilson e suas criações tem seu site oficial [aqui](#), e uma entrevista bem massa falando sobre seu trabalho [aqui](#).

### #Victor Moscoso

O **único** – entre os mais importantes designers psicodélicos – que teve uma **educação artística formal**, ou seja, cursou uma universidade e tinha alguma experiência na área. O trabalho de Moscoso tem como características marcantes as **manipulações de imagens** através do uso de **colagens** (sendo ele o **percursor desse tipo de técnica nos cartazes psicodélicos**), e a **vibração e efeito ótico** proporcionado pelas **cores** escolhidas (influenciado totalmente pela Op Art).

Falando em cores, o uso/escolha das cores no trabalho de Moscoso foi totalmente influenciado por um de seus professores de Yale, universidade a qual ele cursou. Bom, esse professor foi nada menos que Josef Albers! {*Engraçado o rumo que as coisas podem tomar, não?! Só para dar um refresh, Josef Albers foi professor na Bauhaus, e defendia totalmente o estilo bauhasiano de ser... Interessante, não?!*}



Victor Moscoso e seus cartazes (da esq. para dir.): A imagem reticulada com cores contrastantes e tipografia Art Nouveau em “Neon Rose #12” (1967) | Para o concerto dos Big Brother and The Holding Company, em 1967, Moscoso usou cores super vibrantes e contrastantes em negativo | A manipulação de imagens no cartaz para “Pablo Ferro Films” (1967).

IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Se quiser saber um pouco (ou muito) mais sobre Victor Moscoso, [aqui](#) tem seu site oficial com maiores informações.

### #Bob Masse

Se Alphonse Mucha estivesse vivido nos anos 60, suas obras certamente seriam assim, como as de Bob Masse. **Influenciado pela cena musical e cultural da Califórnia dos anos 60 e a Art Nouveau de Alphonse Mucha**, o canadense Bob Masse é outro grande nome do Psicodelismo.

Seu trabalho é caracterizado pelo grande destaque a **figura feminina** (maioria de seus cartazes), uma **paleta de cor super característica, e uma tipografia única**. Inconfundível!



Bob Masse, o Mucha psicodélico (da esq. para dir.): Tipografia quase ilegível e as cores vibrantes para o cartaz do concerto de “The Jefferson Airplane” (1967) | Em 1967, para o cartaz de um concerto para o “Grateful Dead” mostrando todo seu lado Mucha de criar. | Novamente referenciando a Art Nouveau no cartaz para o “Birds” (1968). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

**Bob Masse continua na ativa, firme e forte, até hoje com seus cartazes.** Tem como clientes a banda como: U2, Smashing Pumpkins, Neil Young e The Strokes. Para conhecer mais de seu trabalho, [aqui](#) tem seu site oficial.

{*Aí que eu estava procurando as imagens para esse post, e encontrei essa matéria (em inglês) [beeem legal sobre as referências da Art Nouveau no Psicodelismo: 1960s Posters: Showcase Groundbreaking Art Anchored in History](#). Vale a lida!*}

### #Peter Max

Designer baseado em Nova York, podemos enquadrá-lo naquele período que o Psicodelismo se tornou mais popular. Com um estilo que mistura Psicodelismo e a Pop Art, Peter Max foi muito bem sucedido {*vide que ele ATÉ saiu na capa da Life Magazine de 1969, tá!*}

Max fez diversas experiências com suas criações e as técnicas de impressão, aplicando esse estilo vendável em cartazes e produtos – como canecas, relógios, camisetas. {*Só para ter noção da popularidade de Peter Max, ele fez até comerciais de tv! Ai sim, a galera curtiu!*}



As mil e uma facetas de Peter Max (da esq. para dir.): Cartaz “Love” (1967), o estilo psicodélico vendável. | Em 1968, Max assinou uma coleção de relógios para a General Electric. | Selos para comemorar a “Expo ‘74”. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

De selo para correspondência a comerciais de tv, [aqui](#) no site oficial de Peter Max tem mais um milhão de exemplos do seu trabalho.

E é isso, esses foram só alguns designers que deixaram suas marcas no design gráfico pós-moderno. Iguais, mas diferentes, todos com suas particularidades o que torna cada estilo de criação **único**.

#### REFERÊNCIAS

# *História do Design Gráfico – Philip B. Meggs*

# *Design Gráfico: Uma História Concisa – Richard Hollis*

#### Postagem 20 – E o Psicodelismo hoje?

Sim, sim, sim! Encontramos muitas referências/influências do Psicodelismo atualmente nas produções gráficas, produtos, moda... Enfim, seguindo o esquema feito no post [E o modernismo hoje?](#), o **DESINTERAÇÃO** tem o prazer de apresentar alguns exemplos aqui para você, querido leitor:

Psicodélico–retrô–futurista, essa é uma possível definição para os trabalhos do artista argentino **Pablo Harymbat** (vulgo **Gualicho**). Usando e abusando das cores psicodélicas, suas criações ganham vida através dos mais variados suportes usados pelo artista: de simples telas, a paredes, tênis, cerâmicas, além de flertes com a animação gráfica. ([via](#))



Gualicho e uma de suas obras psicodélica–retrô–futurista: “baobabs” (100 x 200 cm – acrílico sobre tela).

IMAGEM: [www.flickr.com/photos/gualicho](http://www.flickr.com/photos/gualicho)

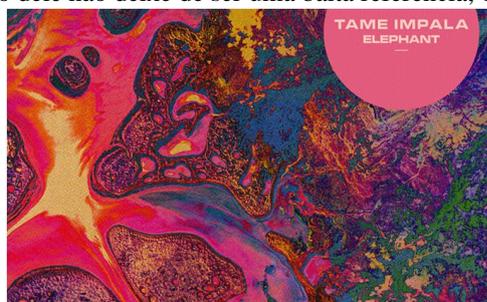
Uma artista que a partir das cores, padronagens e materiais utilizados em suas obras influenciou artista do patamar de Andy Warhol e Claes Oldenburg. (Nada mal, hein!) Bom, essa foi a proeza de **Yayoi**

**Kusama** ([aqui](#)), que hoje, aos 83 anos, ainda dá o que falar! Quer um exemplo? Esse ano (2012) saiu sua parceria chamada **Infinitely Kusama** com o diretor artístico da marca parisiense **Louis Vuitton**, o estilista **Marc Jacobs**. Sua parceria com a **LV** trás como tema sua icônica padronagem, um tanto psicodélica, de bolinhas, aplicada em roupas, bolsas e sapatos. ([via](#))



Yayoi Kusama e a moda: Aplicação da famosa padronagem psicodélica em roupas e acessórios.  
 IMAGEM: [www.louisvuitton.com](http://www.louisvuitton.com)

O queridinho das bandas indie–psicodélicas e afins (tipo: **Tame Impala**, **Foals**, **Birds of Tokyo**, e por aí vai...), **Leif Podhajsky** ([aqui](#)) é um designer que aborda em suas criações temas com “relevância da natureza, conexões espirituais, misturando os valores das experiências psicodélicas ou alteradas” (essa *descrição* foi retirada de seu [site](#), tendo livre tradução feita por mim... OK.) Depois dessa está explicado porque ele é tão procurado por gravadoras e bandas “alternativas”! Mas não é por conta de sua filosofia toda transcendental que o trabalho dele não deixe de ser uma baita referência, ó só:



Diga-me com quem tu andas e eu te direi quem és: Projeto de Podhajskyé para a capa do single “Elephant” da banda Tame Impala. IMAGEM: [leifpodhajsky.com](http://leifpodhajsky.com)

Com uma lista de grandes clientes que apostaram em seu estilo diferente, o ilustrador alemão **Mathis Rekowski** ([aqui](#)) apresenta em seus trabalhos o caos em que vivemos de um modo divertido. Suas criações apresentam um grande mix de cores e elementos, que ao interagirem entre si, formam imagens surreais–psicodélicas. ([via](#))



Rekowski e suas criações surreais–psicodélicas: Ilustração criada para um anúncio da Volkswagen.  
 IMAGEM: [www.mathis.tv](http://www.mathis.tv)

E aí começa que **Craig Redman e Karl Maier** (ou **Craig & Karl**) não são uma dupla de criação “comum”: Craig vive em Nova York enquanto Karl em Londres. Essa parceria só acontece graças a maravilha de tecnologia – ou melhor, ao Skype. Através da internet, trabalham de uma forma colaborativa, criando ilustrações, instalações, tipografias e animações. O diferencial dessa dupla: um estilo simples, divertido, e o mais importante, uma boa pitada de Pop Art+Psicodelismo pra finalizar. ([via](#))

Traços super simples e muita cor, esse são Craig e Karl: Série de animações criadas para a VH1 Austrália com o intuito de avisar a classificação etária dos programas exibidos. IMAGEM: [www.craigandkarl.com](http://www.craigandkarl.com)

E para finalizar...

Falamos no post passado sobre o designer Victor Moscoso, estão lembrados? Foi mostrado também um de seus trabalhos mais conhecidos, o cartaz Neon Rose #12, de 1967 (imagem da esquerda logo abaixo). Icônico, é tão conhecido que influencia e serve muito de referência (às vezes até demais) para esses dois casos ali embaixo. Olha o pastiche aí! (Não sabe o que é pastiche? [Aqui](#), ó!)

A imagem do meio é o cartaz de divulgação do filme *Almost Famous/Quase Famosos* de 2000: com uso de elementos semelhantes (enquadramento e tipografia no óculos) o cartaz do filme tem como clara inspiração o cartaz de Moscoso (Mera coincidência? Bom, esse filme retrata os anos 70, os Híppies e principalmente o rock'n'roll... É, não foi *mera* coincidência essa escolha).

Já a imagem a direita é um super pastiche do cartaz de Moscoso. Vamos à história: a revista *The Advocate* em sua edição de março/2012 estava comemorando seu 45º aniversário. Para essa ocasião comemorativa decidi unir uma imagem icônica – cartaz de Victor Moscoso – com uma das persona pop mais conhecidas e faladas atualmente (ou desde os anos 80...) – Madonna. Pronto, essa é o conceito que resultou nessa capa! Imagem reticulada, mesma paleta de cores, a tipografia nos óculos seguindo a original... Única coisa que realmente difere é o ângulo do rosto de Madonna, senão seria um *Neon Rose #12* reproduzido. ([via](#))



Referência, inspiração ou cópia? É pastiche!(da esq. para dir.): “Neon Rose #12” (1967) de Victor Moscoso | Cartaz de divulgação do filme “Almost Famous” (2000) | Madonna na capa da revista “The Advocate” (março/2012). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

E fim! O Psicodelismo foi um movimento cultural único e muito importante para a produção gráfica e visual dos anos que a seguiu, deixando, como podemos ver por esse post, muita coisa boa de referência. Como quase tudo o que está sendo produzido atualmente, ele acaba sendo incorporado a diversas outras linguagens e estilos, sendo repaginando e atualizando num ciclo constante.

Ah, você quer mais Psicodelismo? No [Pinterest](#) do DESINTERAÇÃO você encontra essas *y otras cosas más!* Entra e dá uma olhada!

## Postagem 21 – Tropicalismo – O Psicodelismo no Brasil

Foi postado no DESINTERAÇÃO a algum tempo atrás um artigo bem interessante da Heloisa Buarque de Hollanda, sobre os anos 60 no Brasil (se você não leu, [aqui](#)).

Aproveitando que estamos num período pra lá de psicodélico por aqui, sugiro a leitura do artigo “[A Ruptura Tropicalista e o Design](#)” que minha amiga [Cauhana Tafarelo](#) escreveu para a revista colaborativa [Cliche](#) Nº 2. Olha, lá fala desde o início do Tropicalismo até sua influência no design contemporâneo; tem de Caetano Veloso a Garotas Suecas. Bom, se eu fosse você ia logo ler esse artigo, hein!

*{Aproveitando... Se você não conhece o projeto da **Revista Cliche**, me faz um favor e clique [aqui](#). Lá você vai encontrar de tudo um pouco sobre ao universo do design: gráfico, de produto, moda, interiores, digital... Então, pare de perder tempo e vai logo lá zapear no [site](#) deles, vai! GO!}*

## Postagem 22 – O Antidesign

Recapitulando algumas informações que foram vistas a muitos e muitos posts atrás ([aqui](#)): até a década de 1960 o Estilo Internacional, e seus defensores, impuseram várias normas de como deveria/ou não deveria ser um “bom” design. Criaram-se até mesmo exposições e prêmios, o Good Design/ Bom Design, para essa divulgação (*beijo para o [casal Eames](#), [Eero Saarinen](#) e afins*).

Foi principalmente por causa dessa classificação de **Bom Design** que surgiu o **contramovimento Antidesign/ Design radical/ Contradesign**. *Mas o que foi esse tal de Antidesign?! Bom, arquitetos e designers se rebelaram contra toda a concepção global e o consumismo que o Estilo Internacional pregava. Era a oposição das peças elegantes e com formas amplas e simples que tornou tudo meio igual...* Enfim, era a oposição a toda a generalização que o design tinha se tornado. (*Falando nisso, o Prêmio Good Design existe até hoje...*) *Respira e vem comigo!*

O **Antidesign** surgiu naquele período em que a sociedade estava repensando seus princípios, lá pela metade da década de 1960. Não é por acaso que o **design** também acabou entrando na dança, **iniciando uma fase de questionamentos e mudanças**. Ao mesmo tempo em que essa nova fase trazia certa insegurança, pois era a busca pelo novo, também proporcionava uma **total liberdade ao design/designers**. Agora, o designer estava conquistando o poder de criação total, era o início do fim da rigidez e das normas.

Esse movimento foi, sim, um **movimento de protesto** com princípios totalmente **anticomerciais**. Com vertentes na **Inglaterra e na Itália**, surgiram diversos grupos que visavam **práticas “alternativas”** (*Entenda-se alternativa = fugir do padrão estabelecido e adotado pelo Estilo Internacional, ok?*) para uma **nova abordagem de criação**, e assim, um **novo design**.

A partir das características dos trabalhos desses grupos, introduziu-se uma nova categoria no design: o **design conceitual**. Ou seja, a criação deveria passar uma **mensagem puramente intelectual/emocional de seu designer/arquiteto para usuário**. Assim, **eram abordadas as utopias políticas**, além de todas as **mudanças comportamentais e individuais** que estavam ocorrendo na época. (*Mais sobre o design conceitual [aqui](#)*)

O primeiro Grupo que surgiu com as influências, percepções e ideias do Antidesign foi **Archigram**, em 1961, na Inglaterra. (*Site oficial do Archigram [aqui](#)*)



Projeto “The Plug In City” feito por **Peter Cook**: A utopia de uma **Cidade conectável** era o reflexo da nova sociedade pós-moderna **IMAGENS: REPRODUÇÃO**.

Mas o Antidesign pegou mesmo na Itália: a partir de 1965, pipocaram diversos grupos que acreditavam e praticavam o Antidesign, como os grupos: o **Archizoom** (em Florença, 1966) e o **Superstudio** (em Milão, 1966).



Os Grupos italianos (da esq. para dir.): A “Tende Farfalla” (ou Cortina de Borboletas, 1967) do Archizoom, um exemplo dos seus experimentos também na área do design gráfico | O Superstudio e seu “Monumento Continuo: Rockefeller Center” (1969), ideais de liberdade aplicadas ao urbanismo. **IMAGENS: REPRODUÇÃO**.

Porém, como muitos dos movimentos da contracultura cheios de utopias e ideais, o Antidesign – tanto italiano quanto inglês – se **dissolveu em meados dos anos de 1970**.

Mas esse esforço não foi em vão! Não, não! O Antidesign plantou uma semente que deu margem para o **surgimento de novos outros grupos** (além de colocar a Itália como expoente no mapa do design). Aah, quer saber quais são esses grupos? Só no próximo post! Há!

#### REFERÊNCIAS

# *História do Design Gráfico* – Philip B. Meggs

# *Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico* – Beat Schneider

# *Antidesign* (em: <http://fernandoximendes.wordpress.com/2010/05/27/antidesign>)

## Postagem 23 – Recapitula

**Com lembrar é viver, vamos dar aquela recapitulada no conteúdo do que foi visto até agora, aqui no DESINTERAÇÃO.** {*Oh yeah, isso será importantíssimo para o desenrolar do blog daqui pra frente!*}

Então tá, nosso *background* até agora para tentar compreender um pouco do design gráfico pós-moderno foi:

#Antes de tudo, para compreender o pós-modernismo precisa saber o que foi o **Modernismo**, certo?

([aqui](#) e [aqui](#));

#Os movimentos de **Contracultura e os anos de 1960** e suas influências socioculturais que acarretaram na mudança modernidade / pós-modernidade ([aqui](#), [aqui](#), [aqui](#) e [aqui](#));

#Os **anos 70** e o início da aplicação do pensamento pós-moderno ([aqui](#));

#Depois a parte mais teórica dos **conceitos, teóricos e pensadores pós-modernos** ([aqui](#), [aqui](#), [aqui](#) e [aqui](#));

#E a partir disso, foi visto o início dessas características/ideais pós-modernos aplicados na arte com a **Pop Art** ([aqui](#) e [aqui](#)), e no design com as ilustrações do **Push Pin Studio** ([aqui](#) e [aqui](#)), e os cartazes do **Psicodelismo** ([aqui](#), [aqui](#), [aqui](#), [aqui](#) e [aqui](#));

#Por fim, o **Antidesign** foi o que realmente apertou o *star* para os movimentos caracterizados como pós-modernos no design ([aqui](#)).

UFA! Já foi visto um bocado de coisa, hein! Vale lembrar todo esse conteúdo visto até agora não é considerado–consideraaaado pós-moderno ainda. Eles apresentam, aqui e ali, **algumas características** pós-modernas... Complicou? Todos esses acontecimentos, movimentos e afins, tiveram sua **contribuição para o que se tornaria o pós-modernismo**. Às vezes causando grandes estardalhaços, como foram os movimentos de contracultura; outras apenas dando uma nova visão e significado para o que já existia, à la Push Pin Studio.

Bom é isso, já deu para perceber que o terreno já foi preparado! Agora *só/só* falta iniciar realmente nossa saga para o tããã falado design pós-moderno. Segura a empolgação que o próximo post será o chute inicial!

## Postagem 24 – A forma segue a diversão: os primórdios do design pós-moderno

*Recapitulou tudo o que foi visto no DESINTERAÇÃO com o [post anterior](#)? Ok, então vem comigo e vamos continuar essa saga...*

Como já foi visto a partir de todos esses acontecimentos, movimentos e afins, tornou-se possível o **surgimento de novas experiências no design**. Aqui, no DESINTERAÇÃO, veremos essas experiências aplicadas no design tanto de produto quanto gráfico, a partir do **grupo italiano Memphis** e com o início da produção de alguns designers de **San Francisco**. **Era o início do design como mediados de ideias, conceitos, sentimentos e utopias pós-modernas**.

Foi nesse período (década de **1970/1980**) que o princípio modernista “*form follows function*/forma segue a função” se torna “*form follows fun*/forma segue a diversão”! Assim, os novos grupos e movimentos buscavam com suas criações ressaltar os signos sensoriais, as referências emocionais, abrangendo os mais diversos estilos de vida desse novo mundo pós-moderno. Ou não... **Tinham como características o uso de cores extravagantes, de ornamentos, o kitsch, a individualidade, a ostentação, as citações de períodos históricos com uma releitura descontraída e irônica...**

Então, seguindo o ritmo do post anterior, seguiremos nesse post com o design italiano: **os primeiros movimentos com características genuinamente pós-modernas, foram os grupos Studio Alchimia e Memphis**. Esses grupos italianos foram muito mais bem sucedidos do que os seus antecessores secessionista, pois eram menos politizados e aliaram o Antidesign com a cultura pop. O que isso significa? Bom, isso significa que eles ignoraram totalmente as classificações do pode/não pode, é bom/ruim vindo dos modernistas – herança do Antidesign – e somaram com o apelo que a cultura pop trás em sua essência.

Conheceremos mais detalhadamente esses grupos agora:

O **Studio Alchimia** surgiu na cidade de Milão, na Itália, **em 1976**. Seu grande diferencial foi tornar **objetos baratos do cotidiano em objetos de design**, usando e abusando de cores extravagantes e ornamentos – **um redesign de objetos banais**, por assim dizer. Como membros contavam [Ettore Sottsass](#) e [Alessandro Mendini](#), além de outros grandes designers/arquitetos da época.



IMAGEM: [www.alchimiamilano.it](http://www.alchimiamilano.it)

Tinham como intenção substituir aquela fria funcionalidade dos produtos de massa herdados do Modernismo por uma **funcionalidade mais emocional**. Assim, procuravam **criar uma relação objeto–usuário** que deveria produzir uma **relação sensorial**, criando **valor agregado emocional** a esse objeto. Para isso, esses produtos deixaram de ser produzidos em escalas, para serem fabricados **artesanalmente**. Isso se tornou a assinatura do Alchimia: **peças únicas com um tom cômico e irônico**.



As criações do Studio Alchimia (da esq. para dir.): “Faktotum” de Ettore Sottsass (1980) | Cafeteira por Mendini Biennale di Venezia (1980) | Redesign do Movimento Moderno por A. Mendini (1978). IMAGENS: [www.alchimiamilano.it](http://www.alchimiamilano.it)

Outro grande feito do Studio Alchimia foi ao início de 1980, o qual foi considerado o grupo de design mais importante internacionalmente, participando de diversas exposições e performances que divulgavam sua estética pelo mundo. (Vale a visita no site oficial [aqui](http://www.alchimiamilano.it))

Mas nessa história se destaca o nome **E. Sottsass**: nos anos 50, época do “Bom design” (já visto [aqui](http://www.alchimiamilano.it)), foi defensor de um design racional e estruturado. Depois se tornou um dos críticos mais duros desse tipo de design, e em 1976, foi cofundador do Studio Alchimia. Mas devido a divergências de ideais, Sottsass deixou o Alchimia (em 1981) e **fundou o grupo Memphis** logo em seguida.



Membros do grupo Memphis no assento–ringue Tawaraya (1981). IMAGEM: REPRODUÇÃO.

E aí que o grupo **Memphis foi criado em 1981**, também em Milão. O grupo tinha como **membros**, além de Sottsass, **diversos designer e arquitetos do mundo todo**. O que o tornou o grupo um mix de tudo e mais um pouco do que estava sendo produzido no design mundial.

O grupo foi a **negação total das tendências do Antidesign** (só lembrando que o Studio Alchimia ainda trazia resquícios do Antidesign em suas criações, pois ainda mantinha uma abordagem mais intelectual).

Diferentemente do Alchimia, o grupo Memphis **rejeitava o intelectual e o artesanal, aceitando o consumismo, a indústria e a propaganda como parte do processo**.

Para eles, as rápidas mudanças no mundo eram suas principais fontes de inspiração, por isso criavam móveis para produção em série para suprir e atender esses novos consumidores. Chega de tentar criar experiências emocionais nos objetos; os membros do Memphis pretendiam criar uma **comunicação espontânea e direta entre objeto–usuário**, sem que o valor de uso desse objeto trouxesse algo a mais. (Bem diferente do que o Studio Alchimia pregava, né).



“Estante Carlton” de Ettore Sottsass (1981) | “Chaleira Nefertiti” de Matteo Thun (1983) | “Poltrona Bel Air” de Peter Shire (1982). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Em suas criações, o grupo Memphis utilizava **cores vivas ou suavemente pastéis; formas e padrões geométricos; eram divertidos e irônicos; o estilo pluralista era abordado desde a linguagem gráfica a mobília e objetos; faziam referências a HQs, filmes, ao movimento punk** (que ainda será destaque aqui no DESINTERAÇÃO) **e ao kitsch**. Ah, e tudo isso **aplicado a laminados de plásticos** que se tornaram a grande “assinatura” do grupo.

Com o **final da década de 1980** (e como muitos aspectos dessa década) o grupo **Memphis sofreu com a superexposição e supersaturação das suas formas e cores**, chegando, assim, ao seu **declínio**, mas não ao seu fim. Reformulado, agora atua com o nome **Post Design** ([Aqui](#) tem o site oficial)

Ficou assim, então: **com o reflexo da desfragmentação, do descompromisso e da mobilidade de uma sociedade pós-moderna, a partir do grupo Memphis houve a criação de um novo patamar do design, o chamado “Novo Design”**. Esse “Novo Design” não foi só uma coisinha boba não, ele influenciou muito o design dali para frente! Mas isso será visto aqui, no DESINTERAÇÃO, também mais para frente.

# **Quer saber mais sobre o Studio Alchimia?** [Aqui](#) você pode se aprofundar e conhecer mais um pouco dessa história (em inglês).

# Se você quer, na real, **conhecer mais o grupo Memphis**, [aqui](#) tem uma compilação de várias imagens de objetos e ambientes decorados a partir das criações desse grupo.

# Ah, e só lembrando que na página do **DESINTERAÇÃO no Pinterest** ([aqui](#)) você sempre encontra muitas outras referências visuais!

#### REFERÊNCIAS

# *História do Design Gráfico* – Philip B. Meggs

# *Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico* – Beat Schneider

# *Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-modernismo* – Rick Poyner

# *O Anti-design Italiano e os questionamentos sobre o design* ([via](#)).

## Postagem 25 – A forma segue a diversão: os primórdios do design pós-moderno (parte II)

[Continuando o post [A forma segue a diversão: os primórdios do design pós-moderno](#)]

Já faz algum tempo que estamos destacando mudanças e transformações que permitiram a caracterização do pós-modernismo aplicado ao design. No último post, foram abordados os trabalhos dos grupos **Alchimia Studio** e **Memphis**. Já hoje, iremos abordar as mudanças relacionadas mais na área do **design gráfico**, com a **escola de design de San Francisco/movimento de San Francisco/designers de San Francisco** (*a denominação você escolhe!*).

Com início nos **primórdios dos anos 1980**, essa tendência teve como principais influências estilísticas o **Estilo Tipográfico Internacional/Estilo Internacional/Escola Suíça** e o **Psicodelismo**: as comunidades de design e escolas de arte californianas foram intensamente influenciadas pelo Estilo Internacional, mas após o movimento dos cartazes psicodélicos, aquela influência deu uma bela balançada. Essa **ruptura**, tanto de ideais quanto visuais, deu margem para designers e artistas perceberem que existiam **grandes potenciais no uso de forma e cores** em suas criações. E foi isso que aconteceu, o desenvolvimento de **novas respostas às novas tendências pós-modernas**.

Na cidade de San Francisco, mais precisamente na área conhecida como “**Bay Area**”, foi o local onde coincidentemente se concentrava os grandes nomes desse movimento, como os designers **Michael Vanderbilt**, **Michael Manwaring** e **Michael Cronin**. *{Acho que o nome Michael foi moda para os nascidos nos anos 50/60...}*



Os designers de San Francisco (da esq. para dir.): **Vanderbyl** e o cartaz para California Public Radio (1979), uso de cores+textura+formas geométricas que se tornaram característica desse movimento | **Manwaring** utilizou a informalidade dos elementos de colagens em sua criação para a Santa Cruz (1984) | **Cronin**, em parceria com o designer Shannon Terry, criou uma cartaz para o Festival Beethoven (1983), utilizando a repetição de formas para fazer uma composição harmônica.  
IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Os designers exploravam em seus trabalhos características semelhantes, como criações que transmitiam: otimismo, senso de humor, atitude desinibida em relação ao uso da forma e espaço, utilizavam uma paleta cromática viva (que puxava mais para os tons pastel), além de uma composição gráfica super intuitiva e solta. Enfim, seus trabalhos combinavam a vitalidade presente na sociedade pós-moderna e uma nitidez tipográfica vinda do Estilo Tipográfico Internacional.

Não significa que essas características compartilhadas (formas, cor, composição...) tornava as criações desse movimento tudo igual/tudo com a mesma cara, muito pelo contrário! Cada designers trazia para seu trabalho atitudes e qualidades pessoais. (Só lembrando que o pós-modernismo também se caracteriza por isso, trazer a personalidade do designer em suas criações – como já foi visto nesse post [aqui](#)).

Aquela peculiaridade demográfica entre os designers foi fundamental para o crescimento e avanço do design pós-moderno na costa oeste norte-americana, pois possibilitou um intenso dialogo entre eles, favorecendo demais os movimentos que surgiram ao longo dos anos nesse mesmo local. (*Ah, além de dar a cidade de San Francisco fama de centro de design criativo*).

Finalizando, a tendência de um estilo de design pós-moderno ornamental–maneirista–exuberante, como a do grupo Memphis e dos designers de San Francisco, se tornou tendência dominante durante a década de 1980. Isso foi possível graças a expansão econômica que estava ocorrendo, assim, isso foi refletido no design a partir de trabalhos com cores chamativas, ornamentados com traços, texturas e elementos geométricos decorativos. Tudo está interligado! Porque, né, o design é a consequência de uma sociedade... Ou não?!

#### REFERÊNCIAS

# *História do Design Gráfico* – Philip B. Meggs

# *Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico* – Beat Schneider

# *Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-modernismo* – Rick Poyner

## Postagem 26 – New wave: uma nova onda tipográfica

Post passado ([aqui](#)) foi visto um pouco das criações do movimento conhecido como designers de San Francisco, no início dos anos 80. Mas se olharmos as imagens logo abaixo é possível notar algumas semelhanças, não?



As experimentações da New wave (da esq. para dir.): **Wolfgang Weingart** e o cartaz para Das Schweizer Plakat (1984) | Capa para Wet Magazine, por **April Greiman** (1979). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Essas imagens são de dois grandes designers que fizeram parte do movimento anterior ao de San Francisco, aquele que abriu caminho para os trabalhos de designers como Michael Vanderbyl. A chamada **New wave foi a incubadora dos experimentos com tipografia, uso das cores, texturas, formas geométricas numa mesclagem que transformou a comunicação visual.**

Para entender a *New wave*, inicialmente temos que voltar – novamente – aos anos 60/Estilo Internacional (*os dois já vistos e revistos diversas vezes aqui no DESINTERAÇÃO. Mas se você caiu de paraquedas agora aqui no blog, dá uma olhada [aqui](#), no nosso Recapitula, e veja tudo o que já foi visto nesse modesto blog*).

A **monotonia de criação** que o design modernista se tornou (chato, sem uso de elementos lúdicos, inesperados ou desordenados), com sua **tipografia neutra e objetiva**, começou a ter seus **primeiros sinais de mudança.**

**Uma nova geração de designers suíços iniciou a ampliação das possibilidades adotadas no Estilo Internacional.** Era só o **início de uma prática mais experimental do uso da tipografia.**

Porém, nesse primeiro momento, **não houve nenhuma ruptura com o design modernista.** Os jovens designers responsáveis por essas experiências, **Siegfried Odermatt** ([aqui](#)), **Rosmarie Tissi** ([aqui](#)) e **Steff Geissbuhler** ([aqui](#)), **não se rebelaram contra o Estilo Internacional**, mas sim – como já foi dito – apenas aumentaram sua flexibilidade.



A ampliação das regras com os jovens designers suíços (da esq. para dir.): **Siegfried Odermatt** e o anúncio para os cofres Union (1968) | O anúncio de **Rosmarie Tissi** para E. Lutz & Company (1964) | **Steff Geissbuhler** e sua capa de folheto para Geigy (1965). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Essas ampliações do Estilo Internacional foram apenas um **início tímido...** **Areal ruptura** aconteceu quando **profissionais e professores** (que “praticavam” o Estilo Internacional) começaram a propor **novas alternativas àquelas normas.** Começaram a propor alternativas **mais descontraídas e intuitivas** aos designers. Um culpado para essa reviravolta? O designer **Wolfgang Weingart!**

Em 1968, Weingart era professor da Escola da Basileia (um dos principais centros de design que seguia ferreamente os princípios da **Bauhaus**, e os experimentos tipográficos de **Jan Tschichold** e **Ernst Keller**), mas em suas aulas sobre tipografia, trazia diversos **questionamentos** aos seus alunos sobre Estilo Internacional e o rumo que o design estava tomando, colocando aqueela pulga atrás da orelha da galera!

Impulsionado por seus questionamentos, iniciou diversas **experimentações tipográficas**, abordando entre outros, as relações e limites de legibilidade dos tipos. A partir disso, Weingart obteve uma nova técnica para suas criações: a junção da **impressão offset** e o processo fotográfico. Essa nova possibilidade lhe **permitiu intercalar e separar imagens e tipos, criando composições visuais muito mais complexas e diversificadas.** Em seus trabalhos era recorrente o uso da técnica de **colagem**, usando a justaposição de texturas–imagens e tipografia–

imagens figurativas. Também usava bastante os efeitos dos pontos reticulados ampliados e o efeito moiré como parte da composição.



Wolfgang Weingart e a evolução de suas experimentações (da esq. para dir.): Diversas experiências tipográficas utilizando forma/espaco/letras (1971) | Cartaz para exposição (1977) usando sua técnica de colagem | Uso dos pontos reticulados ampliados como textura em sua criação para um cartaz de exposição (1982). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Com essas experimentações, ele obteve um design jovial, espontâneo, intuitivo, cheio de riquezas e efeitos visuais; a criação não tinha preocupação com clareza, legibilidade, linearidade ou hierarquia de informação. Weingart levou o design para o campo da expressão pessoal, definitivamente.

Bom, após amadurecer seu estilo e técnica, no ano de 1972, Wolfgang Weingart fez diversas palestras para escolas e cursos de design dos EUA. Aí que, nesse mesmo período, alguns outros designers ex-alunos de Weingart, também estavam fazendo suas experimentações aqui e ali pelos EUA... Pronto! Some a vinda de Wolfgang Weingart + os experimentos de seus ex-alunos (os designers Dan Freidman, April Greiman e Willi Kunz) e tenha como resultado a colisão necessária para a criação da nova onda tipográfica que rejeita o Estilo Internacional e procura expandir a comunicação tipográfica. Ou seja, a *New wave!* (*Década de 1970? Já vimos aqui, ó!*)

A *New wave* causou, e muito, no design gráfico dos EUA. Inicialmente existiram várias reações negativas, pois muitos pregavam que o design não poderia ser uma forma de arte, ou que essa nova tendência colocava obstáculos na transmissão clara da mensagem... Enfim, foi considerado apenas um “modismo passageiro”. Então, mas esse “modismo passageiro” não se tornou tão passageiro assim: essa nova tendência de design que Wolfgang Weingart e seus ex-alunos exploraram no fim dos anos 1960 e início dos 1970 foi totalmente dominante na produção de design da década de 80. Isso significa que foi extremamente utilizada a tipografia sem serifa e espacejada, linhas de diversas espessuras, uso de tipos na diagonal, mudanças de peso dentro das palavras e uso da tipografia em negativo; tudo isso misturado com o uso de formas curvas, ângulos e perspectiva diferenciados. Muuuito passageiro, né?!

#### REFERÊNCIAS

- # *História do Design Gráfico* – Philip B. Meggs
- # *Design Gráfico: Uma História Concisa* – Richard Hollis
- # *Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-modernismo* – Rick Poynor
- # *Comunicação gráfica & pós-modernidade* – Flávio Vinicius Cauduro

## Postagem 27 – A New wave e seus designers

A New wave foi uma prática de design que se direcionou para o **novo e radical, quebrando muitos dos paradigmas do design modernista**. Isso é facilmente notado quando pegamos alguns exemplos de trabalhos produzidos naquele período. Os designers dessa nova onda enfatizavam em suas criações – **cada um a sua maneira** – os **antecessores futuristas, dadaístas, pops, psicodélicos entre outros movimentos**. Dá só uma olhada:

### # Dan Friedman

Com formação super baseada no Estilo Internacional (estudou em Ulm e em Basileia durante os anos 60/70), procurava em suas criações novas alternativas para a relação forma tipográfica/composição. Como professor, durante o início de 1970, ministrou aulas em alguns cursos de design nos EUA, os quais tinham como objetivo **instigar seus alunos a criarem trabalhos de modo funcional e esteticamente não convencional**. Conforme seu trabalho avançava, Friedman **rejeitou o termo pós-modernismo para adotar “modernismo radical”**. O *modernismo radical* de Dan Friedman era a reafirmação do modernismo, apenas modificado para acomodar as mudanças socioculturais ocorridas no final do século XX. (*Quer saber mais sobre o modernismo radical de Dan Friedman? [Aqui](#) tem uma entrevista que ele fala disso e mais um pouco*)



Dan Friedman abordava em seus trabalhos o uso de textura, superfícies com formas orgânicas e geométricas, somadas a uma tipografia espontânea e expressiva (da esq. para dir.): Die Normannen Kommen (1968) | Capa da revista Typografische Monatsblätter (1971) | Logo para a exposição Radical Modernism (1994). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Mais sobre Dan Friedman [aqui](#).

### # April Greiman

Também estudante de Basileia no início dos anos 70, se estabeleceu na costa oeste norte-americana, em Los Angeles na Califórnia. *{Olha o clima liberal e a prosperidade econômica da Califórnia propiciando as novas alternativas do design aí de novo...}* Dizem que seu trabalho seguia os mesmos princípios do Construtivismo de El Lissitzky. Assim, utilizava formas sobrepostas, linhas diagonais, traços gestuais e formas flutuantes. Greiman trouxe ao design uma nova atitude em relação a composição: em suas criações era comum o uso da tipografia para trazer a sensação de maior profundidade. Seu modo de misturar elementos gráfico+imagens, levou o design gráfico e as ilustrações fotográficas a outro patamar, tornando a composição um espaço dinâmico. (*Ver o [cartaz](#) produzido para California Institute of the Arts (1979), em colaboração com o fotógrafo Jayme Odgers*)



April Greiman deu novo sentido à profundidade na superfície plana do papel com a utilização da sobreposição de formas, simulação de perspectiva e sombras projetadas em seu trabalho (da esq. para dir.): Identidade visual para a Vertigo (1979) | Anúncio para China Club (1980) | Cartaz para Warner Records (1982). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Site oficial de April Greiman [aqui](#).

## # Willi Kunz

Suíço, foi substituto de Wolfgang Weingart na Escola de Design de Basileia por um ano. Inspirado pelas pesquisas e experiências de Weingart e seus alunos, começou também a fazer suas experimentações tipográficas a partir dos conceitos do filósofo Marshall McLuhan (*É dele o conceito de “o meio é a mensagem” e “aldeia global”*). *McLuhan é autor essencial para tentar entender um pouco das perspectivas e consequências de um mundo pós-moderno baseado nas tecnologias midiáticas*. Ver\_01: artigo “Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano” de Lúcia Santaella \ Ver\_02: documentário McLuhan’s Wake feito pela Primitive Entertainment, que mostra um pouco sobre o que Marshall McLuhan pretendia com seus estudos.

{*Que McLuhan e Santaella são autores com conceitos muito bons para dar aquela situada nas ideias, ah isso são!*}

*Voltando desse enorme adendo...* Após seu período na Basileia, Willi Kunz se estabelece em Nava York. Em seu trabalho, procurava formas que respondessem naturalmente as informações a serem transmitidas. Usava e abusava do contraste de tamanhos entre imagens, tipografia espaçada e com mistura de diversos pesos. Tinha grande preocupação em não atrapalhar a mensagem essencial ser percebida com sua composição (*Uma proposta diferenciada dos demais designers, que muitas vezes sacrificavam aleiturabilidade/legibilidade de seus projetos, por uma composição mais complexa*). Trazendo para os dias de hoje, ele poderia até ser considerado um arquiteto da informação.



Willi Kunz e seus “exemplos requintados do design pós-moderno” (segundo a revista Print), um equilíbrio dinâmico a partir de tipos e imagens (da esq. para dir.): Cartaz para divulgação de uma oficina em tipografia (1974) | Cartaz da exposição do fotógrafo Fredrich Cantor (1978) | Capa para Typografische Monatsblätter (1979). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Curtiu as tendências de Kunz? Tem o site oficial dele [aqui](#).

E depois de tudo isso, o que foi a *New wave*? Bom, a *New wave* foi uma **alternativa** que deixou de ser apenas um modismo para se transformar numa **opção ideológica de design classificado como pós-moderno**: teve a heterogeneidade das formas, a hibridação de estilos e o uso dos meios de comunicação como divulgação; era inovador, jovial e imprevisível – algo que estava faltando no design até então.

## REFERÊNCIAS

# *História do Design Gráfico* – Philip B. Meggs

# *Comunicação gráfica & pós-modernidade* – Flávio Vinicius Cauduro

## Postagem 28 – God save the... punk!



Capa single dos Sex Pistols, por Jamie Reid (1977)

E começamos nosso post já assim, com o título fazendo um trocadilho maroto de uma das mais célebres frases do punk rock, há!

Mas antes de entrarmos no assunto Punk, temos que voltar alguns bons post aqui do DESINTERAÇÃO, aquele que encontramos uma contextualização básica da década de 1970 ([aqui](#), mais precisamente). Resumindo o resumo, os anos 70 foi o momento em que todo o **turbilhão revolucionário sessentista tinha encontrado a diversidade ideológica, musical e social**. Era a existência de diversas **subculturas**, cada um no seu espaço. Foi o início da **afirmação do EU** perante a sociedade. (Essa questão do EU não é coisa nova, aqui no blog. Vimos que uma das principais características da New wave foi justamente trazer a expressão pessoal para o design). Bem a grosso modo: a New wave (vista anteriormente [aqui](#) e [aqui](#)) foi a reação norte-americana ao Estilo Internacional. Já lá no outro lado do Atlântico, na Inglaterra dos anos 70, também existiu uma forma de reação àquele tipo de design, mas por lá, por envolver ideais sociais e políticos, o esquema foi mais complexo... Intimamente **relacionado** com o **gênero musical** conhecido como **punk rock**, **omovimento punk surgiu nas casas noturnas/garagens/porões nova-iorquinos**(como o lendário **CBGB**, onde Velvet Underground, The Stooges, Patti Smith e Ramones fizeram apresentações que se tornaram marco para o movimento). Mas foi em **Londres** que o movimento punk se encontrou e **realmente aconteceu**. E você me pergunta “E por que em Londres?” Bom, nos anos 70, a Inglaterra estava passando por uma de suas **maiores recessões econômica** (com altos índices de desemprego), o que balançou as estruturas da jovem classe operária. Além disso, existia a permanente ameaça de um ataque nuclear (era o período auge da Guerra Fria entre EUA e URSS). Não precisa de mais nada né?! **A situação de tédio cultural, desemprego, decadência social e guerra só poderiam resultar numa coisa: um movimento contra tudo e contra todos.**

A filosofia do **faça você mesmo/Do It Yourself/DIY**, os ideais **niilistas**, a imagem do anti-ídolo, as atitudes destrutivas e de contestação são encontradas e abordadas na moda, música e no design punk. {Sim, o design. Lógico!} Já foi falado mil vezes aqui no DESINTERAÇÃO, que o design é a consequência visual do que está acontecendo na sociedade (como também ocorre com a música e a moda).

“**Se o dadaísmo foi contra a arte, o punk foi contra o design.**” Philip B. Meggs – História do Design Gráfico  
O estilo punk foi rapidamente acolhido por **designers desiludidos com o modernismo** (oi New wave, de novo!). Teve como grandes representantes: **Jamie Reid**, **Barney Bubbles** (para sua mãe, Colin Fulcher) e **Peter Saville**.



As criações dos designers punk (da esq. para dir.): **Jamie Reid** fez diversos trabalhos para a banda Sex Pistols, além da capa do single “God save the queen” (início do post), também foi o designer responsável pela capa do único disco em estúdio feito pelo grupo, o “Never Mind the Bollocks” | **Barney Bubbles** e sua capa para o “Ian Dury Songbook” | Com referências diferentes dos demais designers do punk, **Peter Saville** fez uma capa minimalista, porém um tanto contestadora, para “Unknown Pleasures” da banda Joy Division. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

O design punk obteve nos **fanzines** sua grande forma de comunicação/divulgação (ah, os cartazes também foram bastante utilizados nesse período). Essas “revistas independentes” que abordavam os temas relacionados com as bandas punk rock, usavam imagens e letras arrancadas de jornais, texto escrito à mão e a máquina de escrever,

recortes de imagens... Depois eram colados tudo junto e misturado para produzir um original, e desse eram reproduzido, por meio de litografia e fotocópia. Com poucos recursos (tanto financeiros quanto técnicos) designers – e não designers – ao utilizarem essa forma de mídia juntamente com a filosofia do DIY, encontraram uma saída que supria a necessidade do movimento e de seus adeptos.



Os fanzines, uso do movimento punk tanto inglês quanto americano (da esq. para dir.): Capa da mala-direta feita pelo fan club dos Ramones–Los Angeles (1977, USA) | Fanzine “Anarchy in the U.K.” (1976, Inglaterra). IMAGENS: [via](#).

(Só pra deixar claro, o design punk tinha como objetivo tratar a forma visual com a mesma liberdade encontrada nas músicas punk rock, pois acabavam fazendo parte de um todo. Ele não tinha – necessariamente – o objetivo de atacar os profissionais do design ou descartar qualquer forma de produção que não fosse punk).

Ok, então o que é o estilo punk aplicado ao design? **É o ataque ao método organizado e usual de produção/criação, adotando assim o uso do feio, do improvisado, do ruído, do caos...**



O design punk (da esq. para dir.): Flyer feito pela banda Adam and the Ants (1977, Inglaterra) | Cartaz de divulgação da banda Crass (1978, Inglaterra) | Capa da International Anthem Number 2 por Gee Vaucher (1979, Inglaterra).

IMAGENS: [via](#) e [via](#).

Enfim, todos os elementos gráficos que traduzissem esse novo movimento vindo das ruas, e que conquistou as massas.

#### REFERÊNCIAS

- # História do Design Gráfico – Philip B. Meggs
- # Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-modernismo – Rick Poyner
- # The Art of Punk and the Punk Aesthetic ([via](#))
- # Punk rock ([via](#))

## Postagem 29 – O design punk e suas várias facetas

Como parte do pós-modernismo, o **design punk é híbrido e ambíguo**, além de também ser encontrado em sua essência traços do **revivalismo ao tradicional** (apresentado sempre de uma maneira mais **bem-humorada e contemporânea**). A partir disso, vamos combinar uma coisa: os designers que veremos a seguir não se englobam totalmente naquele estilo punk visto anteriormente (cheio de alfinetes, DIY e afins...). Esses designers foram reunidos por apresentarem alguma similaridade com o movimento punk. Similaridades que podem ir do compartilhamento das mesmas ideologias, o mesmo período (durante a década de 1970 e início de 1980) ou até mesmo pelas características de criação que convergem para o design punk.

*(Complicou?! Pois é, querido leitor, os acontecimentos pós-modernos não ocorrem numa ordem cronológica simples e linear, fácil assim. Muito pelo contrário! Nós que sempre temos a mania de tentar enquadrar e classificar tudo, mas com o pós-modernismo isso se torna muito complicado, ou melhor, impossível.)*

Bom, agora que já estamos preparados psicologicamente para ver cada um dos designers de forma única, vem comigo! *{E viva a diversidade pós-moderna!}*

Considerado uma figura chave do movimento punk, **Jamie Reid** ([aqui](#)) foi o responsável por dar o look gráfico do punk, tão facilmente reconhecido hoje. Reid foi o escolhido para desenvolver o visual gráfico da banda Sex Pistols, criando assim, em 1977, aquela capa super emblemática da rainha da Inglaterra (*imagem que abriu o post passado*) para o lançamento do primeiro single da banda “God Save The Queen” (além de alguns outros singles). Criou também a capa que acabou se tornando o único disco de estúdio do Sex Pistols “Never Mind the Bollocks Here’s the Sex Pistols”. Sempre com trabalhos ideológicos, Jamie Reid ainda colaborou durante 5 anos com a revista inglesa política-radical Suburban Press.



A filosofia política-idealógica de Jamie Reid (da esq. para dir.): Capa do single dos Sex Pistols “Pretty Vacant” (1977)| Capa da Suburban Press (1975)| Cartaz “Danger – Property Speculators At Work” (1973). IMAGENS: [via](#).

**Barney Bubbles** ([aqui](#)) iniciou seu trabalho como designer fazendo a divulgação de um grupo de rock hippie, passou por um período de criação à la Jamie Reid, mas se estabeleceu como designer da gravadora Stiff Records – criando capas para as novas bandas da *new wave* (essa *new wave* é a musical do Blondie, NADA a ver com a que vimos [aqui](#)!), no período pós-punk (1980). Como bom designer pós-moderno, utilizava-se em seus projetos de diversos conceitos pós-modernos (como a paródia, pastiche, e apropriação – já vistos [aqui](#) e [aqui](#)). Ver: estilo pós-punk.

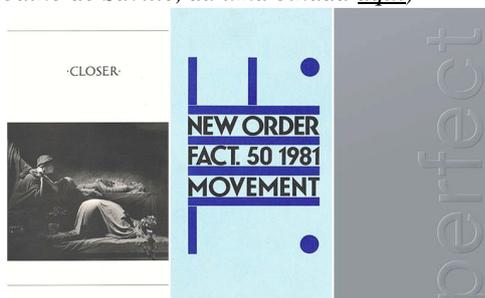


Barney Bubbles, passou do hippie, para o punk e terminou no pós-punk (da esq. para dir.): Capa para o disco “My Aim Is True” uma das várias colaborações entre o designer e o músico Elvis Costello (1977) | A partir de uma apropriação de elementos que remetem a obra de [Kandinsky](#) Bubbles criou a capa do disco “Music For Pleasure” da banda The Damned (1977) | A capa do disco “Armed Forces”, também de Elvis Costello (1979), é uma subversiva mistura de estilos.

IMAGENS: [via](#).

Com um design harmonioso e singular, **Peter Saville** ([aqui](#)) captura a atenção do observador com o uso do menos (caminho contrário aos demais designers do período, tanto das tendências punk quanto da *new wavel* tipográfica). Usa e abusa do híbrido e eclético, tendo como influência o modernismo na arte e no design do início do século XX. Ganhou reconhecimento por suas capas de disco para a gravadora Factory Records. Em

algumas ocasiões suas criações entraram na discussão do plágio, mas, considerando a condição pós-moderna, poderiam ser enquadradas como exemplos gráficos de “apropriação”. Ou seja, as obras de outros artistas eram abstraídas e recontextualizada por artistas contemporâneos como obras novas e de suas autorias. (*Para entender o esquema da apropriação no trabalho de Saville, da uma olhada [aqui](#)*)



Peter Saville e o uso de apropriações em seu trabalho: Capa do disco “Closer” da banda Joy Division (1980) | Capa “Movement” (1981) para a banda new wave New Order | Outra capa para o New Order, agora para o single “The Perfect Kiss” (1985). IMAGENS: [via](#).

E chegamos a um dos designers que sobrecarregava seu trabalho com elementos a fins de chamar a atenção do observador, afirmando que ali, sim existia uma forma de design. Uma característica muito marcante no trabalho de **Neville Brody** ([aqui](#)) é o uso da dualidade. A partir de suas experimentações estilísticas, segundo ele, procurava incentivar um envolvimento mais próximo com o conteúdo, expressando uma visão pessoal lógica que pudesse ter significado para seu público. Como designer, produziu ilustrações e capas de disco de rock, e foi diretor de arte das revistas inglesas *The Face* e *Arena* (que atualmente se chama *Arena Homme +*). Seu trabalho chamou muita a atenção da mídia nos anos 80/90, levando a contestação e os elementos do design punk as massa, chegando ao ponto que foi considerado como uns dos “importantes formadores da cultura visual contemporânea”.

Se quer conhecer/entender a dinâmica de Neville Brody logo quando ele começou a estourar, essa entrevista [aqui](#) de 1992 vale a lida! {É velhinha, eu sei, mas tem bastante coisa BEM interessante. Fica a dica!}



Neville Brody as tendências punk adaptadas ao consumo (da esq. para dir.): Em uma matéria para a *The Face* nº 23 (1982), faz uma referência/apropriação da obra de [Lissitzky](#) | Durante 6 edições, progressivamente Neville Brody fez uma [decomposição do logotipo do índice/contents da revista The Face](#) (1984) até que se tornassem apenas formas abstratas | Capa revista *Arena* (1988), como diretor de arte dessa revista, adotou fortes contrastes de cor num layout limpo e simples. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

#### REFERÊNCIAS

# *História do Design Gráfico* – Philip B. Meggs

# *Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-modernismo* – Rick Poyner

## Postagem 30 – O design desconstrucionista

Pegando os últimos assuntos tratados aqui no DESINTERAÇÃO (a tipografia new wave e o punk) observa-se um traço bem característico dessas produções, **atendência desconstrucionista**. *Tendência desconstrucionista o quê?* Assim ó, a desconstrução foi uma **tendência que balançou as convecções do design gráfico profissional durante a década de 1970/80**. A partir da **teoria da desconstrução**, foram questionadas, desestabilizadas e repudiadas os ideais modernistas. *Agora segura a empolgação que vamos conhecer essa tal de “teoria da desconstrução”!*

O termo “**desconstrução**” surgiu no livro “*De la Grammatologie*” do filósofo francês **Jacques Derrida**, em 1967 (traduzido em inglês no ano de 1976, “*Of Grammatology*” – *essa informação será importante mais pra frente... vai vendo!*). Para Derrida, a **escrita é independente de fala**, sendo defendido por ele o uso da “escrita mental”. (ver o artigo: Jacques Derrida e a Desconstrução: Uma Introdução de Neurivaldo Campos Pedroso Junior).

Mas resumindo (*porque o estudo de Derrida é bem mais complexo*), a desconstrução **combate o discurso racional, a razão absoluta como busca da verdade constante, e a relação entre o saber e poder** (ver: logocentrismo). Ele levanta a bandeira do **fim das oposições – dualidades – encontradas na cultura ocidental** (realidade/representação, corpo/mente, dentro/fora, fala/escrita...), sendo que a desconstrução é um **acontecimento de oposição** que tem como base o **desfazer e reconstruir**, adotando para isso, **caminhos singulares ao invés dos pré-determinados**.

*Mas tá pensando o quê?* A desconstrução/desconstrucionista são termos nada fáceis de serem categorizados, eles são tão **instáveis e divergentes** quanto pós-moderno/pós-modernismo (esses aí, já foram comentados aqui no DESINTERAÇÃO, lembra?). Os primeiros críticos rejeitavam essa tendência desconstrucionista, denominando-a como supérflua e estranha. Mas após uma maior assimilação, era possível encontrar críticos dizendo que esse estilo era uma forma de esclarecer/desenvolver os aspectos da comunicação que os modernistas ocultavam... Bom, mas na desconstrução **não existem definições fixas e finais**, já que a intenção é justamente questionar essas todas essas certezas.

*E por que o “De la Grammatologie/ Of Grammatology” teve/tem tanta importância para o design gráfico?* Então, foi a partir desse livro que os designers puderam observar (outros, comprovar) que, sendo a escrita uma forma distinta de representação, seria possível utiliza-la alterando seu significado constantemente. Era uma interação entre o dentro/fora do texto, entre designer/leitor. Assim, os usos de experimentações tipográficas seriam mais que bem-vindas nessa nova forma de design.

*E tem mais!* Sendo um **indicador de trabalhos que priorizam a complexidade** ao invés da simplicidade, a desconstrução busca o **processo crítico e de questionamento em suas criações**. Era o **fim da uma única forma correta de produção**, e principalmente, era o **fim da noção modernista de que o designer é mediador neutro entre mensagem–receptor**. A tendência desconstrucionista defende que a **construção de sentido é dependente do contexto social e cultural que o designer carrega em si**, o que estimularia, assim, a **significação instável e subjetiva entre produtor/receptor**. Como recurso desse processo, a intertextualidade era uso recorrente, através do pastiche, as citações, de simulacro, palimpsesto e apropriações de obras já produzidas anteriormente (como vistos aqui).

*Um detalhe: a desconstrução, diferentemente do Surrealismo ou Construtivismo (que se utilizaram de exposições, encontros e classificações para se enquadrarem no movimento), nunca se apresentou como movimento.*

Para terminar, a desconstrução **alterou a entendimento da história do design e a produção dos designers contemporâneos**. Pela primeira vez, a sociedade ocidental estava disposta a viver e conviver com a complexidade pós-moderna, ao invés de combatê-la..

### REFERÊNCIAS

# *História do Design Gráfico* – Philip B. Meggs

# *Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-modernismo* – Rick Poyner

# *A Imagem da Palavra: Retórica Tipográfica na Pós-modernidade* – Ana Cláudia Gruszynski

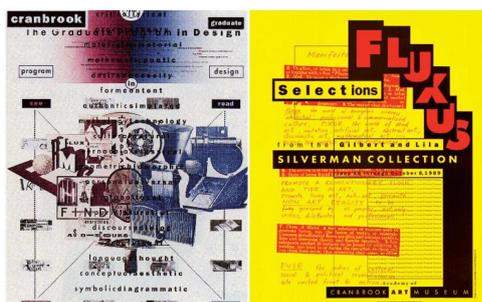
# *Design Gráfico & Pós-modernidade* – Flávio Vinicius Cauduro

## Postagem 31 – A Cranbrook Academy of Art

E continuando o assunto sobre a tendência desconstrucionista no design...

Começa assim: o **espírito de rebeldia** que pairava sobre o **final dos anos 70** aliado as **abordagens desconstrucionistas**, produziram os **primeiros teóricos do design pós-moderno**. Orientados por Katherine McCoy, o design desconstrucionista encontrou seu lugar de amadurecimento e propagação, em Michigan (EUA), com a Cranbrook Academy of Art.

O departamento de design, dirigido por Katherine McCoy durante 24 anos, se tornou referência a partir de 1978, quando se iniciou a divulgação das tendências desconstrucionistas ali estudadas. A partir do **desenvolvimento do processo crítico baseado na teoria da desconstrução de Derrida**, McCoy e seus alunos aliavam a **teoria da literatura pós-estruturalista com experimentos visuais gráficos**, criando como resultados diversas publicações e cartazes.



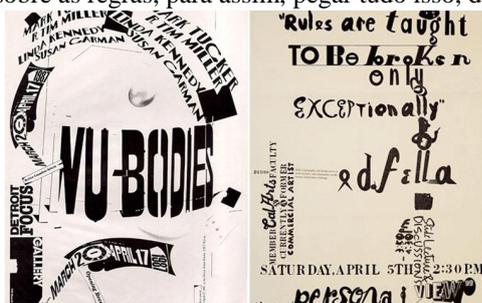
Katherine McCoy e a desconstrução em ação (da esq. para dir.): Cartaz para divulgação do programa de pós-graduação em design da Cranbrook Academy of Art (1989) | Divulgação da exposição “FLUXUS: Selections from the Gilbert and Lila Silverman Collection” – Cranbrook Art Museum (1989). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

As criações da Cranbrook nesse período **valorizavam a abertura de sentido/interpretação, a expressão pessoal e a não fixação de significados**. Era o uso da **comunicação visual em paralelo à comunicação verbal**, somados ao **fim dos significados cientificamente previsíveis** (experimentos entre texto–imagem) que resultavam em novos caminhos para a transmissão da mensagem.

Ao apresentar a **complexidade de formas e significados**, sobrepondo diferentes níveis de mensagens visuais e verbais em um mesmo trabalho, as criações desconstrucionista buscavam a **interação com o público**. Para isso, era recorrente o uso da **ilegibilidade como forma de atração** (manobra que foi muito usada pelos designers dessa tendência).

Já na **metade de 1980**, os alunos de McCoy na Cranbrook Academy of Art já tinham absorvido e estavam ativamente praticando desconstrução como teoria crítica aplicada ao design gráfico (sendo ampliada e divulgada por aí...). Mas como a desconstrução não se baseia num princípio dominante – algo de fácil percepção para que possa existir uma classificação – **o que unem esses trabalhos e designers são as atitudes em comuns** como a irreverência, a iconoclastia, a ironia... Tudo isso e mais um pouco misturado ao processo crítico, tornando cada trabalho singular. *(Mas isso já estamos cansados de saber, né?)*

A partir de seu trabalho consciente e autorreflexivo, **Edward Fella** ([aqui](#)) procurava **desestruturar o pensamento rígido e comum**, os esquemas visuais já desgastados, e principalmente, as aplicações monótonas e corporativas (heranças do modernismo) que assolavam os EUA nos anos 80. Para alguns, as criações Edward Fella pareciam aleatórios e incompetentes, como se ignorassem todas as regras da “boa” tipografia. Mas o que não sabiam, é que Fella trabalhou mais de 30 anos como designer comercial antes de estudar em Cranbrook (!). É, só tendo muito conhecimento sobre as regras, para assim, pegar tudo isso, descartar e desconstruir!



A extravagância tipográfica e visual de Edward Fella (da esq. para dir.): flyer para divulgação da Detroit Focus Gallery (1987) | Anúncio para uma palestra sua (1995). IMAGENS: [via](#).

Nos anos 90, Fella foi grande influência para uma nova geração de designers, tanto nos EUA quanto em outros locais no mundo.

**Jeffery Keedy** (aka Mr. Keedy, [aqui](#)) buscava modos de explorar o design como prática cultural conectado a temas da cultura popular (para isso, usava como referência os textos de [Roland Barthes](#)). Keedy rejeitava aquela visão utópica defendida pelo modernismo, para ele era uma visão falida: clareza e regularidade são características inexistentes em suas criações. Ele procurava uma **abordagem pessoal e a ambiguidade de significado para diferentes públicos**, acreditava que o valor humano era capaz de perceber as complexidades encontradas em suas peças gráficas com tendência desconstrucionista (opinião que compartilhava de Katherine McCoy). Seu *site oficial* é essa belezaza [aqui](#)...



Jeffery Keedy e o seu “fazer tudo errado” para a divulgação do programa de eventos para a Los Angeles Contemporary Exhibitions (1988). IMAGEM: REPRODUÇÃO.

Pense numa pessoa que durante anos foi responsável por produzir design corporativo para diversas instituições financeiras de Chicago, e no início da década de 1990, cria uma agência (a [Thirst](#)) para se dedicar a oferecer “arte com uma função” – e acaba se torna um dos maiores disseminadores do “estilo” desconstrucionista norte-americano. (*Exemplo de que o design desconstrucionista da Cranbrook Academy of Art, já estava iniciando sua propagação para outros locais...*) Bom, essa pessoa é o designer **Rick Valicenti** ([aqui](#))! Com a necessidade de criar **trabalhos que reconhecessem o processo do design aliando sua expressão pessoal**, Valicenti criava um design de excesso como forma de capturar e entreter o espectador.



Rick Valicenti e o uso do design em excesso para capturar e entreter o espectador ( da esq. para dir.): Cartaz “Tannhauser” para Lyric Opera of Chicago (1988) | Encarte “Stereotypes” para a revista Step-by-Step (1990). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Mas o supracitado do design desconstrucionista, sem dúvidas, é **David Carson** (pelo menos em nível de popularidade)! Mas isso, ah isso já é assunto para outro post, aqui no **DESINTERAÇÃO!**

#### REFERÊNCIAS

# História do Design Gráfico – Philip B. Meggs

# Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-modernismo – Rick Poyner

## Postagem 32 – 1980: uma individualização cultural

Conforme já foram feitas com as décadas de 1960 e 1970 ([aqui](#)), vamos ver nesse post qual é que foi a dos famosos anos 80. Bom, ele já vem sendo comentado a algum tempo aqui do blog... Já foi falado sobre a descentralização que se iniciou na década de 1980, a evolução da tecnologia que ampliou as fronteiras do mundo, e o design que teve várias de suas vertentes se tornando popular nesse período – como os cartazes psicodélicos, a estética do grupo Memphis, da New wave, do punk e da desconstrução. Foi na década de 80 que a consciência da atitude pós-moderna tomou realmente forma, refletindo o desenvolvimento econômico-social-tecnológico da sociedade de consumo de massa com base nas novas técnicas de comunicação.

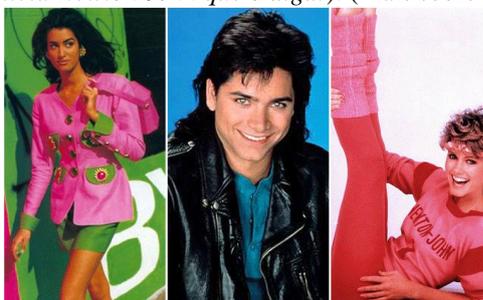
Mas então tá! Vem comigo e vamos trocar em miúdos os principais acontecimentos dessa década que definiram muito do que vivemos hoje.

Então, começa que a década de 1980 foi marcada, socioeconomicamente falando, por ser um período em que o conservadorismo estava assumindo o poder e se fortificando (exemplo: os [governos de Ronald Reagan e de Margaret Thatcher](#)), juntamente com a Guerra Fria que estava chegando ao extremo. O **conservadorismo e clima de insegurança** foram rapidamente absorvidos pela sociedade, ocasionando um avanço cada vez mais **moralista** em relação ao uso de drogas e a liberdade social/expressão/sexual (o avanço da AIDS foi um dos principais fatores que potencializou todo esses preconceitos e intolerâncias).

Lógico que esse novo clima social não agradava a todos! A reação direta disso veio através dos jovens e sua busca por justiça social e a liberdade que eles estavam “perdendo”. A mobilização da juventude crescia e se fortalecia em diversos movimentos sociais, mas se engana quem pensa que era um *revival* dos movimentos de contracultura à la anos 60! Bem diferente dos movimentos sessentista (naquele esquema de união de pessoas formando grupos com mesmos ideais, como os Hippies), a **juventude dos anos 80 era mais individualista, mais direta e sem utopias**. Foi o início de uma juventude mais pragmática e menos ideológica, que faz da busca por diversão/sexo/dinheiro um ideal de vida sem nenhum constrangimento. (Ver: [Geração Y](#))

Assim, duas palavras definem muito bem a década de 1980: **expressão individual!** A individualização dos estilos de vida se tornou foco principal na cultura de massa, desde a moda, música, a cinema e design... Chega de generalizações, agora a base do consumo era mais específica e única.

Na **moda**, era o momento das roupas com cores neon, das ombreiras e dos cabelos com mullets e/ou permanentes, além da disseminação do culto ao corpo (“geração saúde”) e suas roupas de ginásticas que não ficavam apenas nas academias (*Olivia Newton John que o diga!*). (Mais sobre a moda oitentista [aqui](#))



A moda que caracterizou e dominou os anos 80 (da esq. para dir.): Mix de cores contrastantes | Os mullets, corte de cabelo usado tanto por homens quanto para mulheres | As roupa e acessórios de ginásticas que fizeram parte das produções fashionistas. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Depois de algum tempo em *standby*, a **tecnologia reiniciava seu desenvolvimento** (*impulsionada pelas guerras...*). Foi o início da chamada **era da informação**, ou seja, as novas formas de comunicação e entretenimento que mudariam totalmente a sociedade pós-moderna.

Apesar de nos anos 80 os grandes *blockbusters* terem dominado (com filmes como [The Breakfast Club/Clube dos Cinco](#) de John Hughes, [Back to the Future/De Volta para o Futuro](#) dirigido por Robert Zemeckis, e [Top Gunde](#) Tony Scott) e o cinema alternativo/independente também tendo bastante destaque (com [Blue Velvet/Veludo Azul](#) de David Lynch, e [Stranger Than Paradise/Estranhos no Paraíso](#)), o **entretenimento dessa década foi indo cada vez mais para dentro das residências**. A partir da **popularização da tecnologia digital**, como os videocassetes, os computadores pessoais e os videogames, houve o início uma nova tendência comunicação. Essa nova tendência foi bastante baseada na televisão, fato totalmente perceptível quando paramos para pensar que a [CNN](#) (primeira rede de TV a cabo no mundo que tinha como objetivo transmitir noticiários 24 horas/dia) e a [MTV/Music Television](#) (canal a cabo musical que transmitia 24 horas de vídeos, se tornando uma nova linguagem de expressão para público jovem) foram criadas nesse período.



O entretenimento de uma nova juventude (da esq. para dir.): Foi a época dos grandes blockbusters que retratavam a individualização dessa nova juventude, como no filme *The Breakfast Club* | Lynch e seu *Blue Velvet*, o cinema independente criando raízes | Novamente a expressão individual aparece no slogan “I want my MTV/Eu quero a minha MTV” do canal musical MTV. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

E como era de se imaginar, essas características tiveram influência direta na **cena musical** dessa década. Após a rebeldia punk, o rock da década do pós-punk seguiu seu rumo de uma forma mais fragmentada. O surgimento de estilos que misturavam todas as formas de rock tornou esse estilo mais difundido e conseqüentemente, mais pop. Tinha do rock mais dançante (com a New wave do Blondie, Talking Heads e New Order) ao melancólico e nostálgico (do rock gótico de bandas como The Cure e Bauhaus). Além, lógico, das várias vertentes do Heavy metal (que iam do metal farofa do Bom Jovi ao thrash metal do Mettatica), do pop sintetizador-romântico (de Duran Duran e Culture Club), e do rock político (de bandas como U2, Bruce Springsteen e R.E.M.). Enfim, o rock teve na década de 1980 seu momento mais popular graças a essa diversificação de gêneros. Ahh, e não podemos esquecer a música pop, minha gente! Lógico! O pop estava super em alta com os grandes sucessos de Madonna e Michael Jackson!



Do rock ao pop, do melancólico ao político, a cena musical para todos os gostos (da esq. para dir.): Blondie e sua New wave dançante e despreocupada | O rock patriota e político de Bruce Springsteen | Graças ao seu estilo, videoclipes e música, Madonna é a cara do pop oitentista . IMAGENS: REPRODUÇÃO.

E no finalzinho da década, em 1989, acontece a queda do muro de Berlim. Foi início da implantação de um novo modelo político/econômico/social, o neoliberal, que guiou o mundo capitalista dali em diante, e o fim das últimas utopias (ou quase todas...).

#### REFERÊNCIAS

# *Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico – Beat Schneider*

# *Como funcionam os Anos 80*

## Postagem 33 – Revivendo o passado com o design Retrô

E chegamos à década de 1980 realmente. Depois daquela conceitualização básica do post passado, vamos a parte que nós interessa: o design gráfico.

Bom, nos anos 80, os designers já tinham uma boa compreensão de seu papel na sociedade, e principalmente, tinham uma análise maior sobre sua história profissional. Ooou seja, design/ser designer já não eram nenhuma novidade tanto para a sociedade quanto para os profissionais. E foi nesse contexto que se desenvolveu um movimento baseado no reviver/reinventar que se tornou uma tendência característica dessa década, o Retrô. Surgido na cidade de Nova York (e espalhado pelo mundo muito rapidamente), esse novo movimento tinha como base o ecletismo. Foi o redescobrimto das criações do design europeu modernista da primeira metade do século XX (principalmente a Sucessão Vienense do século XIX/XX) e na tipografia popular dos anos 1920 e 1930, trabalhados de uma forma contemporânea e, lógico, num momento em que a era digital crescia na sociedade.



A base do design Retrô (da esq. para dir.): Capa da revista “Ver Sacrum”, criada por Koloman Moser (1898) exemplo da estética abordada na Secessão Vienense | A criação modernista de A. M. Cassandre para Dubonnet (1932) | Anúncio da Orange Crush, divulgação característica dos anos 20/30. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Mas vamos deixar bem claro que o Retrô não está identificado com nenhum grupo/escola/designer em específico, ele é mais uma técnica que transitar por vários tempos e lugares. E é por essa retomada histórica toda trabalhada com os acontecimentos atuais, que o Retrô se enquadra no pós-modernismo.

Voltando... E ligado ao design Retrô, encontramos o design vernacular. Design vernacular? Bem, o design vernacular é uma forma não formal da criação do design (pode-se dizer que é o design produzido por pessoas comuns e não por designers profissionais). São as soluções materiais/visuais/artefatos presentes no cotidiano que caracterizam um lugar ou período histórico, como: letreiros de comércio, cartazes divulgando eventos sociais ou produtos em liquidação... O design vernacular é uma expressão autêntica e natural autenticidade, apenas está ali.



Exemplos do vernacular brasileiro. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Inicialmente ninguém deu muita bola para o Retrô, não, sendo que apenas três designers estavam utilizando essa tendência em seus trabalhos: Paula Scher, Louise Fili e Carin Goldberg. Mas a partir de 1985, ele se tornou fenômeno no design nos EUA, dando visibilidade para o design vernacular ao aplica-los na criação do design comercial. Os trabalhos desses designers apresentavam referências diretas às formas gráficas de dia-a-dia norte-americano/nova-iorquino: cartões de beisebol, caixas de fósforos, ilustrações e impressos comerciais considerados “toscos” das décadas anteriores.



O vernacular nova-iorquino: Cartão de beisebol de Mickey Mantle (1953) | Caixa de fósforos | Anúncio característico dos anos 50. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Se pararmos para pensar, esse ecletismo nova-iorquino vem desde o Push Pin Studio (já visto aqui), principalmente do designer Seymour Chwast e suas formas vitorianas, o Art nouveau e a Arte Decó. É, tudo está interligado, principalmente no design...

Lógico que inicialmente, como também ocorreu com a New wave, muitos foram contra a essa retomada de estilos. Para alguns foi o retorno das “letras exiladas e composições excêntricas”. Mas o Retrô e os designers ficaram firme e forte com suas produções, e logo começou a aumentar o interesse desse novo movimento por parte de outro designer e clientes.

#### REFERÊNCIAS

# História do Design Gráfico – Philip B. Meggs

# Design Gráfico Cambiante – Rudnei Kopp

### Postagem 34 – Os designers do Retrô

Com o design muito mais flexível e passível a mudanças (herança dos movimentos anteriores que permitiram maiores riscos e experimentos), o Retrô usava e abusava das misturas de tipografias, do uso de espaçamentos extremos, da cor e texturas. Apesar dos designers utilizarem normalmente como base de criação as retomadas de fontes históricas, os trabalhos categorizados nesse movimento são super pessoais e originais!

Mas vamos deixar de mimimi e ver o resultado dessa miscelânea toda de referências e originalidade aplicadas ao design gráfico!

Com trabalhos extrovertidos e com um senso de humor muito do refinado, **Paula Scher** ([aqui](#)) é considerada o principal nome do design Retrô. Sua trajetória profissional conta com vários anos trabalhando em gravadoras como designer de capas de discos. Na verdade, foi graças a estar trabalhando nesse mundo das gravadoras que Scher despertou o seu lado, podemos dizer, mais “criativo”. Nos anos de 1979/1980, as gravadoras em geral estavam passando por uma pequena crise econômica, e como consequência direta, os orçamentos estavam mais apertados. E isso, lógico, se tornou uma desvantagem para a produção artística desses novos discos. Mas Scher fez bonito! Não se apavorou e utilizou da inovação para criar soluções criativas e atraentes aos trabalhos que eram designados a ela. E qual era à base dessa inovação? O Retrô é claro!

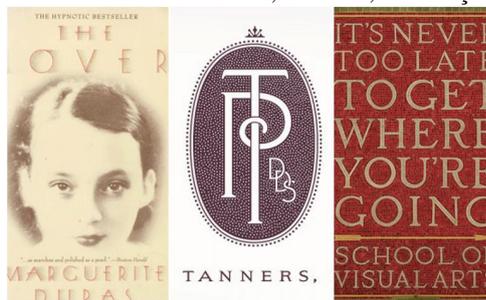
Paula Scher usava as diversas formas reinventadas do Art Decó, do Construtivismo russo, do Modernismo e dos tipos “antiquados” dos anos 20/30, que, combinados com novas composições e paletas de cores, tornavam-se trabalhos totalmente inesperados. Ah, o uso do pastiche e da apropriação era bem comum devido àquele lance da retomada histórica. Em 1985, Scher chegou ao seu auge com a criação de capas de livros.



Scher e suas criações mais que inesperadas utilizando as retomadas históricas (da eq. para dir.): O cartaz para a CBS Records (1979) mistura o construtivismo russo e os cartazes do século XIX | A ilustração original em estilo futurista de “Dance the Night Away” (1980) para a CBS Records, um pastiche cheio de vida | Cartaz para os relógios Swatch (1986), apropriação do [cartaz de viagem feito por Herbert Matter](#) para incentivar o turismo na Suíça. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

E são as capas de livros que também era a área das outras duas designers importantes do movimento: Louise Fili e Carin Goldberg.

O estilo de **Louise Fili** ([aqui](#)) vai para o lado do elegante e refinado, trazendo uma boa sutileza e suavidade a suas criações. Utilizando como influência da obra de **Herb Lubalin** e o design vernacular encontrado no litoral italiano do entre guerra, Fili os observou com outros olhos, abstraiu, e começou a utilizá-los em seus projetos.



O vernacular elegante e refinado de Fili (da esq. para dir.): Capa da versão em inglês de livro *L'amant/The Lover* (1985) | Logotipo para o dentista (?) Paul Tanners. | Divulgação da School of Visual Arts encontrada numa [entrada/saída do metrô de NY](#). IMAGENS: [via](#).

**Carin Goldberg** ([aqui](#)) também teve trabalhos como designer de capas de discos em gravadoras nos anos 70, chegando a até trabalhar para Paula Scher. E foi esse modo irreverente e criativo de Scher, somados as criações de **A.M. Cassandre**, noções técnicas de pintura/arquitetura e uma boa dose de intuição, que são as influências decisivas nos trabalhos de Goldberg.



Modernismo, pintura e arquitetura, influência nos trabalhos de Goldberg (da esq. para dir.): Capa de livro para *The Sonnets to Orpheus* (1987) | Capa do álbum “Madonna” (1982) | Capa para o livro “The History of the Blues”. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Mas o Retrô, como já comentado no post passado, ganhou reconhecimento e começou a ser explorado e reinventado pelo mundo a fora (e até por outras vertentes que os designers de Nova York tinham explorados até então). Um exemplo é o Duffy Design Group, de Minneapolis/Minnesota: além das retomadas e referências modernistas e vernaculares características do Retrô, os designers do Duffy Design também utilizavam os recursos gráficos encontrados nos ornamentos astecas e até nos tabuleiros Ouija... Indo para um outro nível de vernacular e retrô! Atualmente a Duffy Design Group se tornou apenas Duffy & Partners ([aqui](#)) e continua trabalhando essa estética em seus projetos.



As misturas das misturas do Duffy Design (da esq. para dir.): Os rótulos de cores sutis e elegantes para o molho de macarrão *Classico* (1985) | “*Memphis Chicks*” (1987) referência aos cartões de beisebol num estilo super Ouija | Identidade visual para as linhas de roupa da *Jam 'N Roll* (1991). IMAGENS: [via](#).

#### REFERÊNCIAS

# *Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-modernismo* – Rick Poynor

# *História do Design Gráfico* – Philip B. Meggs

# *Design Gráfico Cambiante* – Rudnei Kopp

## Postagem 35 – 1990 e a globalização da sociedade

E com a consolidação da democracia, do capitalismo e da globalização, chegamos definitivamente em 1990! (*Parece que foi ontem, não?!*) Bom, se nas décadas anteriores era característica dos jovens o “ser individualista”, agora, o **individualismo já fazia parte da essência da sociedade pós-moderna**.

E no geral o que marcou a década de 1990? Na política, além do que já foi citado logo acima, houve o fim do apartheid e o início de uma nova guerra (a Guerra do Golfo); na ciência, a década foi marcada pelas experiências relacionadas a clonagem e o Projeto Genoma; e ecologicamente falando, existiu uma maior preocupação e divulgação sobre as preocupações ambientais, como o aquecimento global, a reciclagem e os biodegradáveis. Mas, uma das áreas que mais se destacaram nesse período foi a **tecnologia**. Durante os anos 90 existiram, diversos desenvolvimentos tecnológicos baseado no **aperfeiçoamento e popularização** das tecnologias orientadas. Assim, a partir dessa popularização, acabaram-se barateando os custos desses novos produtos/serviços ao consumidor final, e como uma coisa acaba puxando a outra: o **computador pessoal** deixou de ser algo distante e começou a ser um produto possível; nesse mesmo momento a Microsoft lança o sistema operacional **Windows95** (que apresenta uma interface mais “amigável” a esse novo usuário); a **Internet** inicia seu caminho para se tornar uma das principais mídias contemporânea; e por fim, para armazenar todas essas novas formas de informação, surgiram os **diskettes** como mídia de armazenamento. *É, esse é o primórdio do que para nós, hoje, é tão comum...*



O aperfeiçoamento e popularização das tecnologias na década de 1990 (da esq. para dir.): O computador pessoal já começa a ser uma realidade possível | Com o Windows95 teve o início da “era Windows” | Novas mídias de armazenamento, como os diskettes, surgem para o suprimento das novas necessidades. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Bom, com a globalização fazendo parte da sociedade, tudo ia e vinha muito rápido. Aquele esquema que a tecnologia e o acesso à informação permitiram o acesso a obras do passado (já vistos em alguns movimentos pós-modernos aqui no **DESINTERAÇÃO**), possibilitou o **ver, rever, o recombinar e recriar** para uma maior parcela de pessoas. Por isso é tão comum ver nesse período **referências do que tinham sido produzidos nas décadas passadas**.

Nessa década, a afirmação de individualização e expressão pessoal da juventude se deu com a consolidação das chamadas “**tribos urbanas**” surgidas durante os anos 70. O jovem voltou a formar grupos com outros jovens que compartilhavam dos mesmos hábitos/ideais/maneira de se vestir. Assim, o modo mais rápido e eficiente para a afirmação dessas “tribos” era através da **moda e da música**. Desde os piercings, tatuagens e roupas coloridas dos clubbers, os cabelos compridos e camisetas de banda dos headbangers, as camisas de flanela xadrez sujinhas dos grunges, e as roupas de marca dos mauricinhos/patricinhas... Mais do que nunca, nos anos 90, a imagem que você transmitia, além de ser uma forma de autoexpressão, também era uma forma de classificação perante a sociedade.



As “tribos” características dos anos 90 (da esq. para dir.): O colorido dos clubbers | As cabeleiras dos headbangers | O sujinho do grunge | As roupas de marca das patricinhas. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Assim, o cenário musical era mais do que **democrático**, tinha espaço para todos os tipos e gostos! Tinha o **grunge** característico de Seattle (do Nirvana e Pearl Jam); o **rock britânico** (de bandas como Oasis e

Radiohead); a invasão da **pop music adolescente** com as boy bands (Backstreet Boys e ‘N Sync), o **girl power** (com as Spice Girls); além da popularização da **música eletrônica** derivada do pós-punk britânico (com The Prodigy e The Chemical Brothers). Já aqui, nas terras do tupiniquim, foi a época que lambada, sertanejo, axé e até o pagode invadiram rádios e programas de TV (*Como esquecer do “segura o tchan, amarra o tchan...”?! Cada um tem o que merece?*).



Na música, tinha gosto e estilo para tudo (da esq. para dir.): O grunge de Seattle como o Peral Jam | O ressurgimento do rock britânico com a melancolia do Radiohead | Os Backstreet Boys e início domínio da pop music adolescente. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

E falando de TV, os anos foi o começo da **febre dos seriados** (principalmente os norte-americanos): tiveram os que contavam a história de um bando de amigos como Beverly Hills 90210/Barrados no Baile e Friends, aos mais variados, que iam dos causos de uma família negra como The Fresh Prince of Bel-Air/Um Maluco no Pedaco e um viúvo que tinha de cuidar de suas filhas em Full House/Três é Demais. Já o **cinema** seguiu a diversidade da década, tornando o **popular em clássico**. Foi o momento em que filmes como Forrest Gump, Pulp Fiction e The Sixth Sense/O Sexto Sentido (dirigidos por Robert Zemeckis, Quentin Tarantino e M. Night Shyamalan, respectivamente) levaram o cinema hollywoodiano para um novo patamar de se fazer filmes – cada um a seu modo. Foi também nesse período que estrearam filmes clássicos da década de 1990, como Pretty Woman/Uma Linda Mulher (dirigido por Garry Marshall) e Edward Scissorhands/Edward Mãos de Tesoura (por Tim Burton).



De tudo um pouco no na TV e cinema dos anos 90 (da esq. para dir.): A evolução de uma década com o seriado Friends | Tarantino e o Pulp Fiction, uma forma não cronológica de se contar uma história mudando os padrões hollywoodianos | Tim Burton e sua maneira de retratar os desajustados com Edward Scissorhands. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Para finalizar, na década de 1990, o que já era desfragmentado virou pó! **Aliberdade de expressão atingiu seu auge com a globalização cultural**. E um dos principais fatores que impulsionaram isso, de uma forma jamais vista antes, foi o tecnológico. O tecnológico... Se ele já era fator influenciador no design Retrô dos anos 80, imagina as possibilidades que o design poderia alcançar agora! Mas isso é assunto para o próximo post, aqui do **DESINTERAÇÃO!**

#### REFERÊNCIAS

# Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico – Beat Schneider  
# Década de 1990

## Postagem 36 – O início da Revolução digital no design gráfico

Agora que sabemos tudo sobre os anos 90, vamos dar continuidade a esse blog de meu Deus. Estamos chegando ao último assunto da proposta inicial do DESINTERAÇÃO, a chamada Revolução Digital (*tá acabando...*).

*Vem comigo, QUE TÁ ACABANDO!*

Tudo começa em **1984**: foi nesse ano que a **Apple lançou seu primeiro computador pessoal, o Macintosh**. Mas, além disso, existiram mais dois fatores decisivos que tornaram possível uma nova revolução no design: **ainvenção da linguagem PostScript** (que permitiu a impressão de textos e imagens digitais), pela Adobe e o **surgimento do primeiro software de editoração eletrônica, o PageMaker**, pela Aldus. E é claro que isso super modificou a maneira de se pensar e de fazer design, principalmente à área gráfica! (*Detalhe básico: a tela do Macintosh NÃO era colorida... Fácil criar assim, hein!*)



As transformações necessárias para que fosse possível a Revolução digital no design nos anos 80(da esq. para dir.): O Macintosh da Apple e sua tela não colorida | Layout da primeira versão do PageMaker da Aldus. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Porque assim, os **avanços industriais** iniciados desde o princípio do século XX até a década de 80 conseguiram **afastar** cada vez mais o designer do **processo criação total**. Ou seja, o designer não se envolvia no processo como um todo, havia uma separação do processo de criação e impressão. Mas, a partir do uso de um espaço digital que proporciona uma nova forma de interação e informação, foi possível que uma única pessoa, usando seu computador, controlasse a maioria (ou todas) as funções de criação, desenvolvimento e produção. Porém, como é bem comum quando surge uma nova tecnologia, existiu certa **resistência** por parte de alguns profissionais da área que questionavam se essa nova tecnologia (o computador) era apenas mais um ferramenta de produção útil, ou se ela era o início de um meio totalmente libertador para uma nova linguagem gráfica... Hoje, podemos comprovar que o uso do computador no processo de criação carrega em si essas duas opções, e ainda complementa e é suporte para um espaço sem fronteiras, sem regras e totalmente heterogêneo! Mas essa resistência inicial foi abafada pelos rápidos aperfeiçoamentos que o computador e seus componentes sofreram durante as décadas de 1980 e 1990, gerando sua aceitação. É, se você não pode contra eles, junte-se a eles! Mas então, o computador possibilitava **novas experiências de criações** que foram sendo disseminadas dali para frente: criações mais **fragmentadas com camadas cada vez mais complexas**. Alguns consideram que esses novos projetos são participantes de uma tendência neofuturista ou neodadaísta pelo uso dessas técnicas – mesmo que não existisse o uso intencional consciente da paródia. (*Cada um com sua opinião...*) Essas experimentações permitiram a potencialização da retomada do Retrô (já visto [aqui](#)) e os trabalhos excêntricos. Agora **não existiam barreiras de criação!** Era a comprovação de uma design cada vez mais baseado no **pluralismo e na diversidade**.

E como era de se imaginar, durante os anos 80 as tentativas e criações propiciadas por essa nova tecnologia, ainda que um tanto limitada, com memória e poder de processamento bem baixo, foram exploradas ao máximo por alguns designers. E adivinha de onde eram esses designers super empolgados em usar tudo isso e mais um pouco? Da costa oeste norte-americana, é lógico! Sim, foi na **Califórnia** que os primeiros **“primitivos da nova técnica”** iniciaram seus experimentos nessa ferramenta gráfica digital. Quer saber quem são? Ah, só no próximo post do DESINTERAÇÃO!

### REFERÊNCIAS

# *Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-modernismo* – Rick Poynor  
# *História do Design Gráfico* – Philip B. Meggs

## Postagem 37 – Os primeiros expoentes da Revolução digital

E continuando a falar sobre a Revolução digital visto anteriormente [aqui](#)... Eis que surge um nome já conhecido do DESINTERAÇÃO como expoente dessa técnica inicialmente: **April Greiman** ([aqui](#))! Após suas experiências com a tipografia New wave, Greiman aliou a nova alternativa digital de criação ao seu trabalho. Foi uma das primeiras a compreender e assimilar que o computador mudaria, sim, o processo de design. Para ela, a grande revolução aconteceu na possibilidade do **apagar sem deixar vestígios**, o que torna possível a alteração instantânea do erro.

Pense, o “apagar sem deixar vestígios” deixou o design ainda mais **efêmero e incerto** somado a uma condição de **incerteza e instabilidade**. No espaço digital nada é definitivamente terminado, e *sempre* existe a possibilidade de alteração a qualquer momento. Assim, a partir dessa nova facilidade de produção, era possível uma maior **experimentação de opções e variações** de um mesmo caminho. Agora, os erros não são fatos duradouros ou negativos, muito pelo contrário! **Os erros agora podem provocar novas direções no processo de criação.**

Greiman explorava as propriedades visuais do bitmap de baixa resolução em suas criações, além de aproximar a linguagem de vídeo com a linguagem impressa. Desde o início buscou ultrapassar os limites do computador com suas criações um tanto ambiciosas. Como um “*pequeno exemplo*” podemos citar seu cartaz/revista para a Design Quartely (de 1989), o qual foram abordados todos os excessos que essa nova tecnologia proporcionava: a concepção de uma revista de uma só folha com dimensões de 61x183 cm em uma colagem digital cheia de detalhes, executada inteiramente no Macintosh, e produzido por uma impressora de baixíssima resolução. Era a interação entre imagens e palavras com o leitor, mas de uma nova perspectiva de criação e produção.



Da New wave para a Revolução digital com April Greiman (da esq. para dir.): Cartaz de divulgação do programa de verão da Southern California Institute of Architecture (1991) | Selo postal para a comemoração do Nineteenth Amendment norte-americano (1995). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Baixa resolução... Bom, como era uma ferramenta ainda muito limitada, os elementos gráficos disponíveis nos computadores Macintosh eram bitmaps de baixíssima resolução, 72 d.p.i. Para muitos, era um retrocesso de criação! Como assim utilizar uma técnica que não poderia alcançar a “perfeição”? Mas essas limitações foram transformadas em benefícios para o design (Como é aquele ditado? Se a vida te der um limão, faça uma limonada!? Então!). E quem fez uma bela limonada foram o casal Rudy VanderLans e Zuzana Licko, que se utilizaram desses bitmaps grosseiros para transformar e criar uma nova estética que marcou a história do design gráfico.

A maior contribuição deles para o design gráfico foi a Emigre Magazine ([aqui](#)). Criada também 1984 – no ano cabalístico para o design – por Rudy VanderLans, a Emigre tinha como intensão inicial apenas publicar e divulgar o trabalho de designers, só.

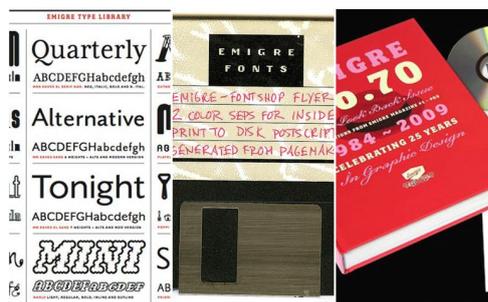
Mas o enfoque experimental abordado na revista sempre foi o maior exemplo do que a nova tecnologia era possível de realizar, ajudando a potencializar seu uso na área do design.



A revista Emigre e as suas mais diversas capas (da esq. para dir.): Capa da Emigre nº 1 (1984) | Capa da Emigre nº 38 “The Authentic Issue” (1996) | Capa última capa da Emigre, edição nº 69 “The End” (2005). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

A Emigre era uma publicação com **formato, tipografia, diagramação e ilustrações experimentais**, que explorava e experimentava a considerada estética “feia” ao máximo. Desde sua criação, VanderLans já mostrava a proposta inovadora da revista, na capa da edição número 1 estava os dizeres “The magazine that ignores boundaries” (tradução livre: “a revista que ignora limites/fronteiras”). Bom, não era da característica da Emigre respeitar limites ou ter projeto gráfico estável...

Em 1987, a Emigre passa a se chamar Emigre Graphic, e nesse mesmo período Zuzana Licko inicia suas criações tipográficas graças a sua insatisfação com as fontes disponíveis no catálogo do Macintosh. Com o uso do software livre FontEditor, iniciou suas criações tipográficas digitais, que tinham como principal característica a rejeição do uso de fontes caligráficas (ela tinha meio trauma desse estilo de fontes...). E com isso, eles foram assimilando e dominando as tecnologias digitais... As fontes desenvolvidas eram disponíveis para compra por um catálogo disponível pela revista Emigre. Ah, além disso, a Emigre também começou incorporar em seus projetos o uso das novas mídias (CD e DVD) em algumas de suas edições, abordando um esquema mais multimidiático de criação. O pioneirismo de VanderLans e Licko tornou a Emigre um marco no design gráfico contemporâneo.



A Emigre e sua característica multimídia (da esq. para dir.): Exemplo das famílias tipográficas que Licko desenvolveu | Enada mais justo que usar o disquete para distribuição dessas outras alternativas | Coletânea com todas as edições da Emigre Magazine IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Atualmente, a Emigre ainda existe e vive das venda de edições, livro, coleções e afins com a Emigre, Inc. As famílias tipográficas desenvolvidas por Licko podem ser adquiridas facilmente pela Internet. E se você quer saber mais sobre a dinâmica desse casal criativo, aquí tem uma entrevista que eles deram sobre esse assunto.

Bom, já no início da década de 1990 era possível observar que quanto maior se tornava o poder de processador da máquina, mais sobrecarregados e complexos eram as criações dos designers. Nesse momento já existia o computador com tela colorida (o Macintosh II) e os aplicativos estavam se tornando cada vez mais aprimorados. É, aí que a revolução tecnológica alcançou e se estabeleceu de verdade na ala criativa do design gráfico. Com o maior controle sobre o processo de design e de produção, surgiram, e se aperfeiçoaram, diversos softwares para manipulação de cor, forma, espaço e imagem (os primórdios dos nossos querido photoshop, indesign e illustrator!). Em seguida, com o início e desenvolvimento da Internet, houve a mudança radical na comunicação, iniciando a era das mídias descentralizadas.

Mas nem tudo era/são as mil maravilhas... Essa popularização tecnológica possibilitou a expansão do design, o aumento do número de designers autônomos e a elevação do nível dos trabalhos (até aí tudo bem, já que o profissional da área só teve a ganhar). Maaas isso proporcionou que pessoas sem nenhum treinamento/formação mínimo sobre design também entrassem nesse balaio...



Tudo junto, misturado, com contorno e *gradient*: uma pequena paródia do que a Revolução digital também proporcionou. IMAGEM: [via](#).

Beijo pros micreiros de plantão!

#### REFERÊNCIAS

# Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-modernismo – Rick Poynor

# História do Design Gráfico – Philip B. Meggs

## Postagem 38 – David Carson e o design desconstrucionista

O que se pode esperar de um surfista e ex-professor do ensino fundamental e o design gráfico? Oras, nada mais justo do que ele ser um dos mais ativos e eficientes designers que abordam a desconstrução em seu trabalho, e ainda, ser a pessoa responsável pela a popularização da tendência desconstrucionista no design gráfico do início de 1990. E de quem eu estou falando? Do **David Carson**, é claro!



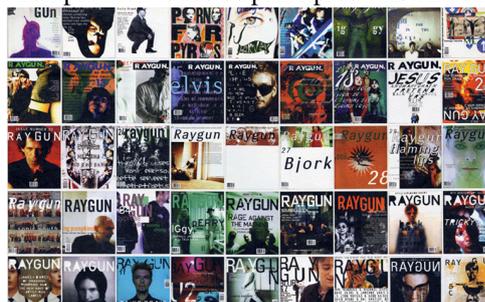
Frase clássica de David Carson e que define muito bem o trabalho dele: “Don’t mistake legibility for communication/Não confunda legibilidade com comunicação.” IMAGEM: REPRODUÇÃO.

O trabalho de Carson ([aqui](#)) descarta o padrão como regra: chega de grids, da hierarquia de informação tanto no layout quanto na tipografia. Para ele, esse racionalismo do grid e outras regras tipográficas não cabem como resposta a complexidade do mundo pós-moderno. Alguns caracterizam sua criações como uma forma de neo-dadaísmo, pelo tratamento que ele dá à tipografia sendo semelhante a dos dadaístas na década de 1910 (como a despreocupação com a clareza e lógica da informação). Valendo muito mais a atitude do que o conteúdo da leitura.



Carson neo-dada? Exemplos das criações dadaístas (da esq. para dir.): “Small Dada Evening” (1922) de [Theo van Doesburg](#) e [Kurt Schwitters](#) | [Raoul Hausmann](#) com “Kp’erium” (1918). IMAGENS: REPRODUÇÃO.

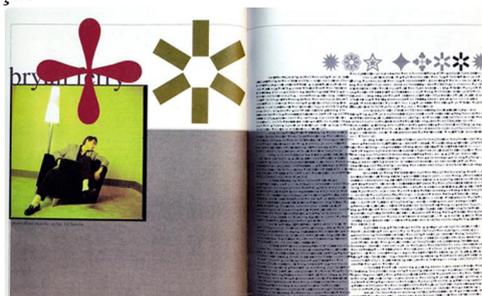
David Carson desenvolveu e trabalhos como designers em diversas revistas que abordavam o estilo surf/rock music, mas nenhuma estava nem próxima de um de seus maiores feitos: durante 1992–1995, Carson foi o **diretor de arte** de uma das revistas que marcaram a história do design gráfico, a **revista Ray Gun**. Fundada por Marvin Scott Jarrett, em 1992, a Ray Gun foi a revista “cool” do momento lá nos anos 90, adorada pelos alternativos da “geração X”, tendo como assuntos abordados música e os ícones da cultura independente/pop do momento. Tinha como característica marcante o uso da **ilegibilidade tipográfica** como uma forma de liberdade, permitindo que, a partir das criações de David Carson, houvesse a **interação do designer-leitor-matéria**. Com um público predisposto ao novo e ao não convencional, Carson conseguiu criar uma **nova linguagem estética** que rompia com todos os princípios existentes na grande mídia até então.



Algumas das diversas capas da Ray Gun, de David Carson aos seus sucessores. IMAGEM: REPRODUÇÃO.

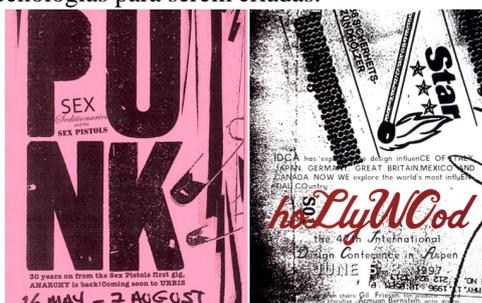
(Além de tudo isso, a Ray Gun é um dos exemplos o qual o **design cambiante** foi muito bem usado. Não conhece esse tal de “design cambiante”? No artigo de Rudinei Kopp, “Design gráfico cambiante: a instabilidade como regra”, e nesse post aqui do site Choco la Design, você tem explicações e exemplos que vão dar aquela clareada. Vale a lida, hein!)

Na verdade, um dos motivos de a Ray Gun ter uma essência tão inovadora, era para poder **competir com as outras mídias** que estavam ganhando terreno lá pelos anos 90 (aka Internet e TV). Segundo Carson, a partir da criação de materiais complexos seria necessário um esforço maior do leitor para o entendimento, e assim, essas informações seriam melhores absorvidas e lembradas. O leitor não lê puro e simplesmente o design de David Carson, ele tem a necessidade de traduzir e interpretar... Ou também, apenas abstrair e olhar tudo aquilo como um monte de signos à sua disposição!



Como diretor de arte da Ray Gun, David Carson escolheu um artigo sobre Brian Ferry chato demais para ser lido. Então decidiu aplicar a fonte Zapf Dingbats para que ninguém se desse ao trabalho de ler a publicação, fácil assim (mas o artigo foi publicado no final da revista...). IMAGEM: REPRODUÇÃO.

A partir da estética dos trabalhos de **David Carson e da Ray Gun**, foi possível observar que essa revista foi a **mediadora do surgimento** de um novo estilo gráfico, o **grunge**. Aplicado ao design gráfico, o grunge era a mistura dos elementos gráficos à **obras desconstrucionista com o estilo punk**, sendo que as semelhanças com o movimento punk não terminam por aí! Como a tendência punk (que era o desdobramento do estilo musical punk rock), o grunge também tinha seu **correspondente musical**, o rock grunge (já visto aqui). Outro ponto em comum entre os dois, é que o grunge, assim como o punk, também veio de uma subcultura, considerada enérgica e desrespeitosa. A única coisa que realmente diverge sobre esses dois estilos é o **período** em que cada um surgiu: o punk em 1970 e o grunge em no início de 1990... E o que super se desenvolveu durante esse período de mais ou menos 30 anos? Hein, hein? A **tecnologia**, é claro! As criações punks traziam grafismos baratos, feitos à mão, no maior esquema DIY; já o grunge surge num momento em que o uso das tecnologias digitais estava em ebulição! Por isso, apesar da sua aparência um tanto tosca, as criações grunge utilizavam dessas novas tecnologias para serem criadas.



Os estilos gráficos do punk e do grunge, iguais mais diferentes (da esq. para dir.): exemplo de um flyer de divulgação de um show dos Sex Pistols totalmente com aquela estética punk familiar | Criação grunge de um anúncio, por David Carson, para a Aspen Design Conference. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Mas aí você, querido leitor, para e pensa: *“se eles tinham a tecnologia a seu favor e podiam produzir coisas com um melhor acabamento, por que eles não a utilizavam?”* Bom, simplesmente porque o grunge procurava uma **individualidade agressivamente artística**. Com o advento do computador, eles poderiam, sim, produzir coisas com melhor perfeição, mas se fizessem isso, cairiam no comum. O diferencial do grunge era o de não realizar/permitir que suas criações fossem feitas por modelos pré-determinados encontrados com facilidade nos computadores. Essa era uma maneira deles **delimitarem** sua “identidade” perante a sociedade.

A **Ray Gun foi a maior divulgadora desse design grunge tão característico de David Carson**, e não demorou muito para deixar de ser underground e **conquistar o mainstream**, dando uma baita visibilidade a Carson, e fazendo-o alcançar sua fama internacional. Quando ocorreu esse boom, Carson chegou a até ser rotulado pela mídia como o “herói da desconstrução” pelas suas criações com impulso transgressor, que trazia a estética punk com a desconstrução.

E é lógico que as grandes corporações não demoraram muito para também quererem aliar seus produtos e serviços a esse novo grande nome no design gráfico. Assim, David Carson desenvolveu diversas campanhas para empresas como Pepsi, Nike e Microsoft.



David Carson virou pop durante os anos 90 com anúncios para (da esq. para dir.): Pepsi | Nike | Microsoft .IMAGENS: REPRODUÇÃO.

E como resultado fatídico, lá no final de 1990, o **grunge já tinha perdidotoda** aquela sua **carga transgressora inicial e a desconstrução já havia virado pop** (como já vimos [aqui](#))! Era o uso dos elementos gráficos característicos da desconstrução tendo com o único objetivo ser decorativo.

Mas nem tudo foi perdido! O **design desconstrucionista** nunca teve como objetivo criar um novo estilo gráfico, como acabou acontecendo com o grunge. Na real, desde seu início, a intenção era de **analisar e incentivar novas formas de participação do observador nas criações de design**, possibilitando a interpretação e construção de diversos significados, e, apesar dos pesares, isso aconteceu! E o maior exemplo disso foi o **sucesso de público da Ray Gun**, que a partir da abertura e liberdade de interpretação criou um novo público com uma nova visão de design! No fim, até que não foi tão ruim...

#### REFERÊNCIAS

# Abaixo as Regras: *Design Gráfico e Pós-modernismo* – Rick Poynor

# História do Design Gráfico – Philip B. Meggs

#### Postagem 39 – A nova simplicidade



I heart design. IMAGEM: [via](#).

E eis que chegamos ao último post do DESINTERAÇÃO com conteúdo relacionado especificamente ao meu TD! (Ah é que você não sabia que esse blog aqui faz parte de um Trabalho de Diplomação? [Aqui](#) tem uma explicaçãozinha básica sobre. Vale a lida pelo menos para se situar...) E para fechar com chave de ouro, por que não falarmos sobre o **retorno à simplicidade** que tornou tendência em várias áreas do design (gráfico, moda, produto) no finalzinho da década de 1980 e durante a década de 1990?

Ahã, isso mesmo, ó querido leitor, depois de meses e meses tratando sobre o design pós-moderno e todo seu trajeto a caminho da libertação das regras modernista, retornamos aos conceitos da **simplicidade, funcionalidade e objetividade**.

Vem comigo que vamos tentar entender esse novo *revival* ao funcionalismo!

Fazendo um retrospecto básico dos anos 80 e 90 (também já vistos [aqui](#) e [aqui](#)) encontramos o seguinte cenário: a **recessão econômica nos países da Europa Oriental** pós-queda do muro de Berlim ocasionada pelo fim da economia planejada e pelas pressões externas vindas da globalização recente. A partir dessa atmosfera, que se tornou um tanto depressiva, houve a mudança direta no comportamental de consumo, dando origem a um **novo lifestyle**. E qual foi o desse novo lifestyle? Bom, ele iniciou um **resgate a consciência da qualidade**,

**durabilidade e sustentabilidade, além da simplicidade, orientação e segurança de produção** – características que ficaram bem em off se analisarmos a produção de produtos/serviços pós-modernos. Mas veja bem como as coisas são, a mesma **globalização** que acentuou a crise na Europa Oriental foi a responsável por **difundir essa nova tendência de consumo pelo mundo**... Aí paralelamente com toda a locuração do pós-modernismo estava para quem quisesse e vier essa nova tendência à simplicidade. Agora focando aqui no design gráfico. Ao mesmo tempo em que esse período foi o ápice da popularização do design descontraído, engraçado, transgressor e inovador que procurava expressar a estética pós-moderna, foi também quando houve o domínio dessa estética no design mundial. E aí que existiu a **saturação** e aquele esquema de nada novo! (*Opa, acho que já vimos algo assim acontecendo, não? Isso não lembra o esquema que ocorreu com o Estilo internacional? Huun, interessante...*)

E como era de se imaginar, tudo que é muito difundido, utilizado e massificado acaba tendo como **reação** o desenvolvimento de “contra movimentos”. Por isso, na mão contrária a esse “more is more”, surgiu uma tendência que valorizava a reordenação visual gráfica, ou seja, à volta as formas mais simples, funcionais e familiares. Era o retorno a simplicidade como sendo solução ao design gráfico pós-moderno e suas “complexidades inúteis”. Fácil assim! (Ver: 10 princípios para o Bom design, de Dieter Rams)

E o mais “engraçado” é que esse novo retorno também atingiu grandes nomes de diferentes tendências do categorizado design pós-moderno como: o estilo punk de Neville Brody (já visto aqui), o design retrô Paula Scher (aqui) e a desconstrução de David Carson (aqui).

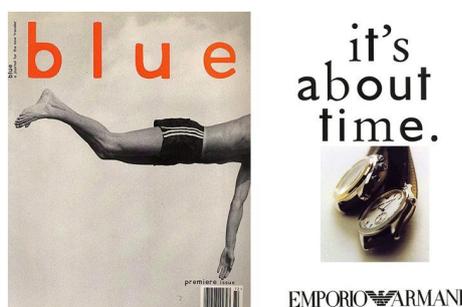
Dá só uma olhada nos trabalhos que retomaram a simplicidade e o minimalismo desses designers super pós-modernos:



Neville Brody e a nova simplicidade (da esq. para dir.): Capa da revista Wallpaper\* em agosto/2009 | Revista Arena Homme+ n° 33 (2010). IMAGENS: REPRODUÇÃO.



Paula Scher e a nova simplicidade (da esq. para dir.): A nova identidade visual da companhia de dança New York City Ballet (2008) | A identidade visual adotada para o lançamento do Microsoft Windows 8. IMAGENS: REPRODUÇÃO.



David Carstone a nova simplicidade (da esq. para dir.): Capa para a edição n°01 da Blue Magazine (1997) | Divulgação da coleção de relógios Emporio Armani. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Porém, **essa nova simplicidade proposta não tem NADA a ver com aquela simplicidade do modernismo**. Trata-se de uma simplicidade muito **menos rígida e dogmática de padrões**, com uma estética que pode ter como características o simples, e até minimalista, mas o que no fundo tem um quê diferente: é uma **tendência**

**que ainda revive épocas e uso de elementos vernaculares aliado com o ruído e o acabamento mal feito.**

Essa simplicidade trás em si interação, humor e a necessidade de interpretação pessoal, oferecendo ao leitor trabalhos contemporâneos e de caracteres simples.

Hoje encontramos essa tendência à la minimalista bem em alta! Quantas mil vezes já não encontramos cartazes que fazem referência a seriados de TV, filmes e personagens de HQs retratados de maneira minimalista? Até mesmo os anúncios publicitários entraram nessa onda.



Cartazes minimalistas que fazem referência (da esq. para dir.): Seriado Sex and the City | O filme The Godfather/O Poderoso Chefeão | O personagem de HQ Capitão América. IMAGENS: REPRODUÇÃO.

Uma coisa é fato, já que não se podem negar os anos de evoluções numa sociedade, a nova simplicidade ao mesmo tempo em que tenta abstrair os excessos do design pós-moderno também apresenta um **hibridismo de linguagem** característico da sociedade pós-moderna... Legaaal, mas e aí, comofas/

Olha, comofas eu não sei, mas depois de tudo isso cheguei a uma conclusão: é cada vez mais difícil declarar/classificar o que é (ou o que não é) moderno/pós-moderno, simples/complexo, certo/errado...

Enfim, acho que essa dualidade é a característica de nossa sociedade, e temos que aprender apenas a vivê-la, e não tentar classifica-la e compreende-la.

FIM.

#### REFERÊNCIAS

# *Design Gráfico Cambiante* – Rudnei Kopp

# *Design – uma introdução; o design no contexto social, cultural e econômico* – Beat Schneider

## ANEXO B - QUESTIONÁRIO DE VALIDAÇÃO

### Blog DESINTERAÇÃO

Questionário referente a validação do Trabalho de Diplomação: "Pós-modernismo: conceitos e experiências aplicados ao desenvolvimento de um blog interativo", o qual tem como parte prática o desenvolvimento do blog DESINTERAÇÃO (<http://desinteracao.tumblr.com/>)

Em menos de 5 minutos você ajudará uma colega de profissão a finalmente se formar! :)  
Eu prometo, será rápido, fácil e indolor.

\*Obrigatório

**Sua idade é entre:**

- 15-20  
 21-25  
 26-30  
 31-35  
 Mais que 35

**Qual sua opinião sobre o tipo de navegação diferenciada proposta pelo DESINTERAÇÃO? \***

Navegação diferenciada = horizontal e vertical

- Achei péssimo  
 Não curti muito  
 Nada a declarar  
 Achei legal  
 MUITO MASSAI

**Ao ler o conteúdo do blog, o tipo de linguagem utilizada: \***

- Me incomoda muito.  
 É indiferente.  
 Me agrada.

**Um blog que tem como principal temática design pós-moderno é o tipo de blog que você acessaria com frequência? \***

Sim/não, por quê?

**Para finalizar, qual foi sua opinião sobre o DESINTERAÇÃO?**

Pode falar a verdade, ninguém vai te julgar!

Never submit passwords through Google Forms.

## ANEXO C – RESPOSTAS AO QUESTIONÁRIO

27/02/13

Respostas do formulário

Indicação de data e hora	Qual sua opinião sobre o tipo de navegação diferenciada proposta pelo DESINTERAÇÃO?	Ao ler o conteúdo do blog, o tipo de linguagem utilizada:	Um blog que tem como principal temática design pós-moderno é o tipo de blog que você acessaria com frequência?	Para finalizar, qual foi sua opinião sobre o DESINTERAÇÃO?	Sua idade é entre:
25/02/2013 12:29:36	MUTO MASSA!	É indiferente.	Sim!  Em geral eu costumo acompanhar blogs de design pois trabalho como designer gráfico, e seria bom ter outras opções de blogs que abordem o tema de outra forma, e sempre relacionando com outras questões como contexto social, música, moda etc...	Uma compilação de muitas coisas legais, que no geral são bem confusas e difíceis de entender, mas o que é fácil hoje em dia afinal né? Para entender o pós-modernismo tem que ser pós-moderno ;)	21-25
26/02/2013 00:15:10	Achei legal	Me incomoda muito.	Não com frequência, porque não é o tipo de informação "liquidificada". São informações que demandam uma certa reflexão sobre o tema, não é simplesmente acumular conteúdo freneticamente.	Gostei da ideia, e do layout. A ideia de inovar na linguagem é legal também, mas a coisa de ficar fazendo perguntas o tempo todo é meio irritante.	21-25
26/02/2013 00:39:15	Achei legal	É indiferente.	Sim, por ser um blog diferente.	Achei legal quando acessei, porém ficou um pouco pesado todas aquelas informações na página inicial.	21-25
26/02/2013 13:18:29	Achei legal	É indiferente.	Sim, porque simplifica o design pós-moderno.	Traz conceitos complicados de forma simples, desvelando um dos debates mais presentes do âmbito do design.	21-25
26/02/2013 14:16:04	MUTO MASSA!	Me agrada.	Sim, como fonte de pesquisa simples e rápida.	O blog se expressa de forma sucinta e objetiva, com linguagem "moderna" voltada para o público jovem. Dessa forma, alcançando seu objetivo inicial, podendo ser usado facilmente como referência, justamente pela sua forma contemporânea de transcrever fatos históricos e suas consequências.	21-25
26/02/2013 15:31:21	Não curti muito	Me agrada.	Sim, pois têm textos interessantes.	Acho que blogs/sites de conteúdo com muito texto e sem algo que leve o leitor diretamente ao que interessa, tendem a fazer o usuário se cansar rapidamente. Creio que, na internet, as informações devam saltar com mais rapidez (sem que seja necessário ler linhas e mais linhas para chegar ao conhecimento do que se procura).	31-35
26/02/2013 19:04:00	Achei legal	Me agrada.	sim, pois é um assunto recorrente no meu meio de trabalho, além de ser um tema sobre o qual tenho grande interesse pessoal	MUITO MASSA!	21-25
			Acho que sim, pois ao serem ligadas coisas que	É uma proposta bem diferente e interessante. Eu que trabalho na área a alguns anos sinto falta de	

27/02/13

Respostas do formulário

26/02/2013 22:07:12	Achei legal	É indiferente.	acontecerem a um tempão atrás com o design gráfico atual, sempre é uma inspiração a mais.	algo com conteúdo e referencia. Essa coisa de só ficar colocando imagem não tá com nada.	26-30
27/02/2013 22:15:06	MUITO MASSA!	Me agrada.	Sim, pois aborda de forma sucinta e com linguagem simples assuntos que fizeram parte de nossa informação visual gráfica.	Muito boa, pois é difícil achar pela internet blogs que abordem de forma tão organizada esse tipo de assunto.	15-20
27/02/2013 18:22:36	MUITO MASSA!	Me agrada.	Sim, já que o pós-modernismo é um tema recorrente em todo o que vivemos e vemos atualmente. acho super válido.	As melhores possíveis, adorei tudo. continua escrevendo aí, viu! não para não!	21-25