

Desenvolvimento Gráfico e Digital para o Seminário Internacional DCzz: Design e Conspiração, ziguezagues entre Arte e Filosofia

Graphic and Digital Development for the International Seminar DCzz: Design e Conspiração, ziguezagues entre Arte e Filosofia

Lucas J. Silva, Cristiane Mesquita
Universidade Anhembi Morumbi - UAM
lucas.tcjb@gmail.com, cfmesquita@anhembi.br

Resumo. Este artigo apresenta o projeto de pesquisa de Iniciação Científica, desenvolvido na Universidade Anhembi Morumbi. Consiste no desenvolvimento gráfico e digital de material para divulgação e registro da edição 2016 do *Seminário Internacional DCzz: Design e Conspiração, ziguezagues entre Arte e Filosofia*. Objetiva relatar o processo de pesquisa referencial, desenvolvimento de conceitos, definição da identidade visual e execução de peças e registros. As principais referências concentram-se no Movimento Dadaísta e enfocam os trabalhos de colagem do artista e poeta Raoul Hausmann.

Palavras-chave: Design gráfico, Design digital, ziguezague, Dadaísmo, Raoul Hausmann.

Abstract. *This article presents the Scientific Initiation research, developed at Universidade Anhembi Morumbi. It consists of the graphic and digital development of material for dissemination and registration of the 2016 edition of the International Seminar DCzz: Design e Conspiração, ziguezagues entre Arte e Filosofia. It aims to report the process of referential research, concept development, definition of visual identity and execution of parts and records. The main references focus on the Dadaist Movement and focus on the collage work of the artist and poet Raoul Hausmann.*

Key words: *Graphic design, Digital design, ziguezague, Dadaism, Raoul Hausmann.*

Iniciação - Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística
Edição Temática em Comunicação, Arquitetura e Design
Vol. 7 no 2 – Março de 2019, São Paulo: Centro Universitário Senac
ISSN 2179-474X

Portal da revista: <http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/>
E-mail: revistaic@sp.senac.br

Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons Atribuição-Não Comercial-SemDerivações 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) 

1. Introdução

Este artigo tem como objetivo relatar o desenvolvimento de material gráfico e digital para o *Seminário Internacional DCzz: Design e Conspiração, ziguezagues entre Arte e Filosofia*. O evento foi realizado entre os dias 29 e 31 de Março de 2016 na Universidade Anhembi Morumbi e no Instituto Itaú Cultural, onde ocorreram as Oficinas Transitivas, o ziguezague de Abertura e as Conversas Transversais, com organização do Programa de Pós Graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi e apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP) e do Instituto Itaú Cultural.

Entre os objetivos do Seminário, estão: 1) Abordagem de temáticas que ampliem a compreensão do campo de conhecimento do Design; 2) Apresentação da exposição *Disobedient Objects* (V&A, Londres, 2014) que investigou o papel dos objetos em processos de mudança social; 3) Promoção de atividades, disseminação de conteúdos e geração de publicações que agreguem transversalidades nas reflexões das áreas de Design e de Artes; 4) Integração das pesquisas entre diferentes instituições, inclusive internacionais; 5) Estímulo do trânsito entre a Filosofia, a Arte e o Design, criando diálogos singulares; 6) Gerar conteúdos catalisadores de processos de criação; e 7) Produção de conhecimento científico. Em termos gerais, considera-se que o DCzz empreendeu esforços para uma expansão da tessitura conceitual que problematiza o lugar do Design no contemporâneo e seus engendramentos.

Nesse contexto, esse projeto de pesquisa de Iniciação Científica adentrou estudos relativos às bases conceituais do Seminário, a saber, o conceito de ziguezague, tal como definido pelo filósofo francês Gilles Deleuze (DELEUZE, 1989) e uma proposição do filósofo tcheco Vilém Flusser (FLUSSER, 2009) acerca do design. Além disso, desenvolveu-se pesquisas sobre o Movimento Dadaísta (DEMPSEY, 2003), e em especial os trabalhos de colagem do artista e poeta Raoul Hausmann, principal referência para o desenvolvimento da linguagem visual. O Dadaísmo foi tomado como referencial, por tratar-se de um movimento que se identifica e dialoga com a proposta conceitual do Seminário. Foi pesquisado um repertório de referências gráficas e digitais, no sentido de alinhar o registro e a divulgação do evento, que integrou cartazes digitais e impressos; revisão do blog de registro em consonância com as novas diretrizes; e a manutenção da inserção de dados, de modo a ativar o compartilhamento dos resultados do Seminário.

2. O contexto do DCzz: Design e Conspiração, ziguezagues entre Arte e Filosofia

O *Seminário Internacional DCzz: Design e Conspiração, ziguezagues entre Arte e Filosofia* nasceu com o intuito de criar um espaço de discussão e expansão entre esses campos de conhecimento. Foi realizado a partir de uma parceria entre pesquisadores do Grupo de Estudos ziguezague: transversalidade e Design [PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi] e do Grupo de Pesquisa Ornata [Instituto de Artes da Unicamp] que compartilham interesses por teorias e práticas em perspectivas poéticas, estéticas e políticas, nas áreas do Design, da Arte e da Filosofia. Um dos disparadores conceituais do evento partiu da definição do filósofo tcheco Vilém Flusser para a palavra *design*:

Em inglês, a palavra design funciona como substantivo e também como verbo (...). Como substantivo significa, entre outras coisas, 'propósito', 'plano', 'intenção', 'meta', 'esquema maligno', 'conspiração', 'forma', 'estrutura básica', e todos esses e outros significados estão relacionados a 'astúcia' e a 'fraude'. Na situação do verbo – to design – significa, entre outras coisas, 'tramar algo', 'simular', 'projetar', 'esquemematizar', 'configurar', 'proceder de modo estratégico'." (FLUSSER, 2009, p. 181-183).

Esta colocação é, por muitos, entendida como uma elaboração pejorativa sobre o Design, especialmente quando este é tomado numa acepção modernista, enquanto atividade projetual orientada para a configuração funcional de objetos, sistemas e serviços. No entanto, em correspondência com concepções advindas dos campos da Arte e da Filosofia, pode-se tomar a proposição de Flusser a partir de outras perspectivas teóricas e de diferentes potencialidades práticas em torno do Design. Nessa abordagem, o Design pode ser entendido como campo de conexões e contaminações férteis entre diversas áreas de produção de conhecimento, de experimentações e de práticas voltadas para fazeres e saberes de ordem poética, estética e política, entre outros olhares.

O evento configurou-se, portanto, como uma proposta de interlocução entre profissionais e pesquisadores que, partindo da proposição de Flusser, puderam discuti-la em diferentes direções, visando conexões e expansões conceituais. Para tanto, a Conferência de Abertura apresentou a curadoria da exposição *Disobedient Objects* (Victoria & Albert Museum, Londres, UK, 2014-2015), que investigou o papel dos objetos em processos de mudança social. As mesas são nomeadas *Conversas Transversais*, por considerar a premissa de que as diferentes áreas de pesquisa dos convidados produzem espaços de reflexão e de criação entre Design, Arte e Filosofia, ou seja, uma mesma temática é iluminada por distintos recortes. Já as *Oficinas Transitivas* consideraram o pressuposto de subversão das funções e dos significados de objetos, produtos e/ou vestíveis, operando com estratégias de deslocamento de proposições, percepções e sensibilidades.

Vale mencionar ainda que as transversalidades praticadas no âmbito de teorias e práticas do Design, em diversas de suas manifestações partem de estudos e pesquisas em torno do conceito de "ziguezague", assim como proposto pelo filósofo francês Gilles Deleuze e partindo de suas abordagens sobre criação em Arte, Ciência e Filosofia. As expressões e imagens que Deleuze utiliza para definir o movimento em ziguezague (DELEUZE, 1994-1995) apontam para diferentes campos do conhecimento, bem como para possibilidades de investigação do conceito. Diversos outros momentos da obra do filósofo, bem como de seus escritos em parceria com o psicanalista Felix Guattari, também tocam nessa lógica, a partir de diferentes referências. O ziguezague pode ser tomado como referência conceitual, metodológica e estética.

Estudos e escritos sobre a filosofia de Deleuze também demonstram sua simpatia pelas transversalidades para melhor compreender os campos da Filosofia, da Arte e da Ciência, bem como para o entendimento de processos de criação. Nesse sentido, amplia possibilidades em estudos sobre processos de criação, reforçam o intuito de avançar na direção de uma noção expandida para a criação em Design, bem como de transversalidades entre o campo e outras áreas, tais quais a Literatura, a Arte, a Filosofia, a Ciência, a Biologia e a Psicanálise, entre outras. Seu olhar sobre a última letra do alfabeto: o desenho do z nos direciona para os ângulos - por vezes agudos, abertos e surpreendentes, por vezes mínimos e obtusos - nos possibilitam o relacionar de potenciais e singularidades díspares, o relacionar em ziguezague. Deleuze vai longe

na perspectiva de compreensão do z, contagiado pela Física e pelas teorias Zen, para pensá-lo como lógica de relação presente no caos e possível movimento que presidiu a criação do mundo. A imagem que ele apresenta para fazer visualizar uma perspectiva z é o vôo da mosca, belo e produtivo, exatamente por permitir ao inseto díptero, escapes incríveis das mãos humanas e das línguas predatórias: fugas estratégicas de aprisionamentos tão simples quanto fatais.

O ziguezague é, antes de mais nada, efeito de um movimento que promove uma "diferença de potencial". A perspectiva z vive das possibilidades de itinerâncias e trânsitos entre variáveis e planos, de modo que um escape de uma dimensão - angulosa em diferentes graus e sentidos - seja capaz de produzir retornos diferenciais à zona de origem. Esta, por sua vez, também estará disponível à variação, pelo próprio movimento que ali se produziu. Ir de um ponto a outro ponto, em outro lado, n'outro plano. Retornar ao lado inicial, num outro lugar. Novamente ir ao plano oposto, ou complementar, ou adjunto ou paralelo, mas necessariamente outro. E retomar a dimensão do plano original, depois de ter realizado uma trajetória, incorporando no processo aquilo que a própria trajetória implica.

Nessa linha de pensamento, é proposto que o termo ziguezague deva ser escrito em letras minúsculas, de modo a não privilegiar nenhum ponto da trajetória, nem a linha de partida, nem algo que se configura momentaneamente como a reta final, mas sim a diagonal propositiva dos percursos. Não há uma inicial maiúscula, nem um pensamento majoritário de onde se deve partir: zigue e zague ressaltam relações e continuidade do movimento. Dizem respeito a permanecer na própria velocidade, encontrar equilíbrio dinâmico e não cessar possibilidades de relação. Esta proposição ressalta que a produção de distâncias a partir de um conceito não deve ser compreendida de modo a gerar uma "identidade de contrários". Deleuze propõe uma distância positiva dos diferentes: "não identificar dois contrários, mas afirmar sua distância com aquilo que os relaciona, um ao outro, enquanto 'diferentes'". (DELEUZE, 1974, p. 178). Esta linha de pensamento foi fundamental para o desenvolvimento da programação, bem como para referenciar o desenvolvimento de material gráfico e digital.

Desenvolvimento gráfico e digital

As bases conceituais relatadas anteriormente são referências para o Design gráfico e digital que integram estudos sobre o movimento dadaísta. Estudos relativos às linguagens, possibilidades de programação e inserção em redes sociais, que embasaram a revisão e as atualizações no blog/social media do grupo de estudos ziguezague: Transversalidade e Design, bem como a criação do canal do grupo no YouTube.

Dadaísmo: Contextualização e referências de pesquisa

O Dadá foi fundado pelo poeta e escritor alemão Hugo Ball (1886-1927) em 1916, no Cabaré Voltaire em Zurique, na Suíça. Segundo a National Gallery of Art (2017), neste bar Ball foi organizador, promotor, intérprete e o principal arquiteto do ativismo filosófico do Dadá. Ball era amigo do proprietário do local e conseguiu permissão para levar

atrações para o bar. Ali, alguns artistas recitavam poemas, cantava, expunham quadros, entre outras ações que visavam criticar o militarismo, o capitalismo e a moral burguesa (AGRA, 2004). Com o tempo, o local foi ganhando força e configurou o movimento dadaísta que propunha uma nova forma de viver e de criar. O termo *Dada* foi escolhido por acaso, pelo artista alemão Richard Huelsenbeck (1892-1974) e por Hugo Ball.

Segundo Huelsenbeck (1920, apud CHIPP, 1999), o termo foi encontrado em um dicionário alemão-francês como significado para cavalo de pau.

Raimes define as características do trabalho dadaísta:

O trabalho dadaísta caracterizava-se por posicionamentos aleatórios e títulos absurdos, introduzindo também o conceito da fotomontagem para criar uma nova imagem [...] Em lugar de estética e da beleza defendiam o acaso e a desordem. Em vez de significado, defendiam a falta de sentido. Em lugar de ordem, aderiram à anarquia. (RAIMES, 2007, p. 52).

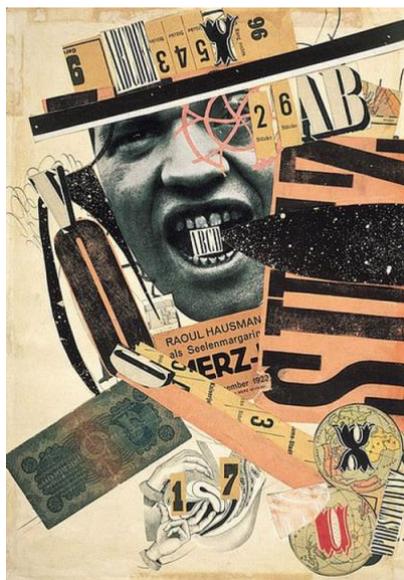
O movimento também propôs uma grande crítica ao que na época definia a arte, utilizando novos materiais, técnicas e propondo objetos comuns como obras de arte (DEMPSEY, 2003), os chamados *readymades*.

Nesse contexto, além de se remeter à questão da subversão dos objetos, o Dadaísmo foi escolhido como referência gráfica e digital para o projeto que divulgou e registrou Seminário Internacional DCzz: Design e Conspiração, ziguezagues entre Arte e Filosofia pela prática de fotomontagens (figura 1), técnica bastante recorrente nos artistas dadaístas. Segundo Chilvers, uma colagem refere-se à "técnica de elaborar uma composição pictórica a partir de partes de diferentes fotografias e a composição feita segundo esse princípio." (CHILVERS, 2001, p. 199).

A influência do Dadá é por vezes retomada por artistas e movimentos, em diferentes épocas. Nas palavras de Agra, "hoje muito do layout dadaísta influencia a produção gráfica, a moda e até mesmo o design de páginas para a Internet" (AGRA, 2004, p. 65).

Foi escolhido o Dadaísmo como referência gráfica e digital pela influência no uso de fotomontagens (figura 1) dos artistas dadaístas. Segundo o dicionário Oxford de Arte, colagem se refere à: "termo aplicado à técnica de elaborar uma composição pictórica a partir de partes de diferentes fotografias e a composição feita segundo esse princípio". (CHILVERS, 2001, p. 199).

Figura 1. ABCD, 1923-1924 - Raoul Housmann.



Fonte: <<http://www.dada-companion.com>>. Acesso em: 23 mai. 2017.

Raoul Housmann: Entre colagens e recursos tipográficos

Este tópico apresenta brevemente a trajetória do artista austríaco Raoul Housmann (1886-1971), artista dadaísta definido como principal referência do movimento para composição da identidade visual do *Seminário DCzz: Design e Conspiração, ziguezagues entre Arte e Filosofia*.

O artista publicava artigos e poemas em revistas culturais, e em 1913, entrou em contato com escritores que trabalhavam para a revista *Die Aktion*, até que conheceu ideias dadaístas, introduzidas pela revista do Cabaré Voltaire (ART DIRECTORY, 2017). De acordo com a National Gallery of Art (2017); suas contribuições no movimento dadaísta eram ecléticas e variavam entre arte visual, poesia, música e dança.

Housmann foi um dos principais integrantes do movimento dadaísta em Berlim. Ele incorporava o movimento como uma forma de crítica política e social, principalmente contra a burguesia da época, denunciando sua aversão e ironizando atos burgueses. Escreveu diversos artigos e manifestos, criando inclusive a revista *Der Dada*, que começou a ser publicada em 1919 (ART DIRECTORY, 2017).

A fotomontagem *O crítico de Arte* (figura 2) ficou famosa por questionar os próprios críticos de arte que eram pagos pela burguesia para montar críticas como fossem encomendadas.

Figura 2. O crítico de Arte, 1919 - Raoul Housmann.



Fonte: <<http://noticias.universia.com.br>>. Acesso em: 23 mai. 2017.

Linguagem visual para o DCzz

Para a definição da linguagem visual do material gráfico e digital do seminário, foram usadas imagens de rizomas, zigue-zagues e pontos ligados. Os elementos agregados na

composição foram: a linguagem visual, como recortes de revistas, jornais e desenhos feitos a mão em folhas de papel A3. Os recortes foram colocados sobre a folha para facilitar alterações no desenvolvimento e posteriormente digitalizados. Após serem digitalizados, foram realizados ajustes digitais, usando o software Photoshop. A imagem foi tratada com alteração de brilho, contraste, saturação, adição de texturas e texto (figura 3). Do trabalho parte foi feita à mão e parte digitalmente. Por meio desses recursos, foi possível compor aspectos que remetem às técnicas antigas de desenhos, escrita e colagem com recursos atuais.

Figura 3. Rodapé dos posteres de divulgação.

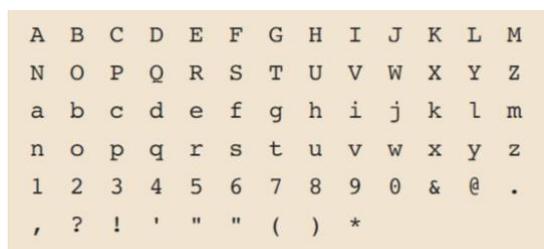


Fonte: Acervo do DCzz.

Quanto à tipografia, os estudos conduziram a opção da fonte *Courier New* (figura 6), uma fonte tipográfica monoespçada serifada, que se assemelha a um texto digitado por uma máquina de escrever. A fonte foi originalmente desenhada por Howard Kettler (1919-1999) para a IBM (International Business Machines) em 1955 e se tornou a fonte mais popular usada em máquinas de escrever por 30 anos (TYPEART, 2017). De acordo com a Typedia, "como uma fonte monoespçada, recentemente encontrou-se uso renovado no mundo eletrônico em situações onde as colunas de caracteres devem ser consistentemente alinhadas". (TYPEDIA 2017).

Mesmo com os avanços da tecnologia nos processos de design, esta fonte confere à linguagem visual alguns elementos do passado e remete o material a tempos nos quais a datilografia predominava como recurso de escrita técnica.

Figura 4. Courier New, principal família tipográfica do projeto.



Fonte: <<https://fontlibrary.org/en/font/courier-code>>. Acesso em: 23 mai. 2017.

A montagem gráfica e os recursos tipográficos remetem às características que dialogam

com o dadaísmo. Sobre essas características do Dadaísmo, Raimés afirma que:

Raras vezes o texto era disposto em blocos de leitura da esquerda para a direita. Em vez disso, os designers faziam experiências com composições expressivas, em que o texto era lido na vertical ou diagonal, geralmente superpostos e com diferentes tamanhos. (RAIMÉS, 2007, p.52)

Assim sendo, em alguns momentos o texto foi rotacionado diagonalmente e foram usados diversos tamanhos no campo da fonte (figura 5). O contraste sobre as palavras em fonte *Courier*, criaram um certo relevo, que remetem à inserção de elementos físicos ou bidimensionais.

Figura 5. Cabeçalho dos posters de divulgação.



Fonte: Acervo do DCzz.

3. Considerações finais

Assim como no Dadaísmo, movimento que exercitou a liberdade criação com mistura de técnicas e uma multiplicidade de linguagens, a identidade visual do Seminário Internacional DCzz: ziguezagues entre Arte e Filosofia agrega diferentes técnicas analógicas e digitais para composições das peças. Além disso, priorizou a montagem com a utilização de elementos já existentes, tais como os recortes extraídos de diferentes contextos, que ganham novos sentidos ao serem conectados.

Neste contexto, é possível considerar que se refere de modo alinhado aos eixos conceituais do Seminário, tais como a proposição de Flusser relativa ao termo "design", articulado às ideias de conspiração, trama e astúcia. Além disso, o conceito de ziguezague tal como abordado por Deleuze e relacionado a processos de criação transversais, também pode ser visualizado no trabalho.

Por fim, vale registrar que a identidade visual do evento foi desenvolvida entre os meses de agosto e outubro de 2016. Entre setembro e dezembro de 2016, o blog também foi atualizado, seguindo as mesmas diretrizes. Um canal na plataforma YouTube.com foi implantado com o objetivo de compartilhar o evento e ampliar sua reverberação e segue no ar com número crescente de acessos. Neste canal, além do Design e conspiração: perspectivas em ziguezague entre Arte e Filosofia, foram adicionados os registros da maior parte das edições anteriores do Seminário ziguezague, que ocorreu no Museu de Arte Moderna (SP) entre os anos de 2007 a 2012. Estes resultados estão disponíveis em: <<https://ziguezagueblog.wordpress.com>>, <<https://www.facebook.com/ziguezaguezz>> e <<https://www.youtube.com/channel/UCadcwJOnpZF-FOEnLxqssQ>>.

Referências

- AGRA, Lucio. **História da arte do século XX: idéias e movimentos**. 2. ed. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004.
- ALMEIDA, Cezar de. **Sketchbooks: as páginas desconhecidas do processo criativo**. São Paulo: Editora Ipsis, 2010.
- ART DIRECTORY. **Raoul Housmann Biography**. Disponível em <<http://www.raoulhausmann.com>> Acesso em 17 abr. 2017.
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- CHILVERS, Ian. **Dicionário Oxford de arte**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- CHIPP, Herschel B. **Teorias da Arte Moderna**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido**. Trad: Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974.
- _____. In BOUTANG, Pierre-André e PARNET, Claire. **O Abecedário de Gilles Deleuze**. Éditions Montparnasse, Paris, 1994-1995. Tradução e legendas: Raccord [com modificações], 1988-1989. Transcrição disponível em: <www.oestrageironet/index2.php?option=com_content&_pdf=1id=67>. Acesso em 17 abr. 2017.
- DEMPSEY, Amy. **Estilos, escolas e movimentos**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- NATIONAL GALLERY OF ART. **NGA-DADA - Artists**. Disponível em: <<http://www.nga.gov/exhibitions/2006/dada/artists>>. Acesso em 21 mai. 2017.
- RAIMES, Jonathan. **Design Retrô: 100 anos de design gráfico**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007.
- SALTZ, Ina. **Design e Tipografia: 100 Fundamentos do Design com Tipos**. São Paulo: Bluncher, 2010.
- TYPEART FOUNDRY. **TypeArt History of Courier**. Disponível em: <<http://www.typeart.com/history.asp?FID=43>>. Acesso em 21 mai. 2017.
- TYPEDIA. **Typedia: Courier**. Disponível em: <<http://typedia.com/explore/typeface/courier>>. Acesso em 21 mai. 2017.

