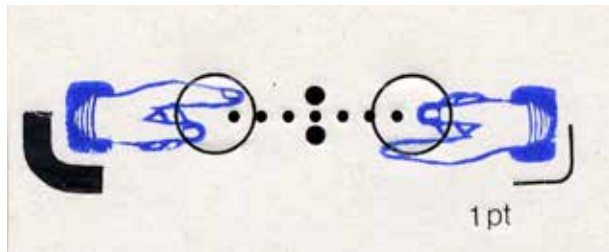


# PROCESSOS DE PRODUÇÃO GRÁFICA EM VIAS DE EXTINÇÃO

---

O interesse suscitado por ferramentas fora do uso convencional, na prática e no ensino contemporâneo do Design Gráfico em Portugal e na Europa.



Dissertação de Mestrado apresentada ao IPL, para obtenção de Grau de Mestre em Design Gráfico, realizada sob a orientação de Paulo Ramalho MA(RCA) e co-orientação de Marco Balesteros.

ANA SOFIA GUEDES MEIRA



CALDAS DA RAINHA - MARÇO 2014



### *AGRADECIMENTOS*

Gostaria de Agradecer a todos aqueles que me ajudaram e apoiaram em todos os momentos que abarcaram esta etapa.

Agradeço também em especial ao meu orientador Paulo Ramalho MA(RCA), e ao meu co - orientador Marco Balesteros e ainda à coordenadora do Mestrado a Professora Doutora Luísa Barreto.



## ÍNDICE

00	I Título e Subtítulo
03	II Agradecimentos
05	III Índice
07	IV Índice de Imagens
09/11	V Resumo - Abstract
13	<i>01 Introdução</i>
13	01.1 Apresentação do tema
14	01.2 Pertinência do Tema
15	01.3 Objectivos e Metodologias
16	<i>02 Enquadramento do Tema</i>
18	02.1 Enquadramento Histórico
20	02.1.1 Panorama produtivo Português
25	02.1.2 Panorama produtivo Internacional
27	<i>03 Enquadramento Teórico</i>
27	03.1 O Design Gráfico e Técnicas de Impressão
28	03.1.1 Processos Analógicos - Processos Digitais
29	03.2 Sistema de Comunicação Experimental
30	03.2.1 Produção Independente
31	<i>04 Hipótese</i>
31	04.1 Enquadramento
32	04.1.1 Workshop Principal
34	04.1.2 Outros Workshops - Colaborações
35	<i>05 Apresentação de Resultados</i>
36	<i>06 Conclusão</i>
39	<i>07 Bibliografia</i>
41	<i>08 Anexos</i>



## *ÍNDICE DE IMAGENS*

- 09 Folha de apoio durante o workshop
  
- 20 MAGA - CD / VINYL\_There's No Place Like Nowhere...  
Fast Eddie Nelson / 2013  
Artwork & Design by José Mendes  
Print & finishing M2
  
- 21 Publicação do livro "O LIVR-O-MEM – PAULO D' CANTOS N' PALMA D' MÃO", de Paulo de Cantos, por Atelier de Design - Barbara Says.
  
- 22 Logo, atelier e trabalhos de "a pensar morreu um burro" e Nayara Siler.
  
- 23 Entrevista, atelier e trabalhos de "Oficina Arminho" [www.facebook.com/pages/Arminho/377470642316749](http://www.facebook.com/pages/Arminho/377470642316749).
  
- 24 Em cima: Logo, workshops e trabalhos de "Clube dos Tipos";  
Em baixo: Trabalhos, publicações e publicidade de "Oficina do cego".
  
- 25 Imagens da campanha publicitaria - "Hora do Planeta" 2012, Coca Cola e WWF.
  
- 26 Alan Kitiching, imagens dos seus trabalho e Workshops.





## *V RESUMO*

Neste momento os recursos de produção gráfica surgem a grande velocidade, o que faz acreditar que já dispomos de todos os meios para o seu desenvolvimento, este dilema deve-se a uma grande evolução tecnológica dentro do Design de Comunicação nos últimos séculos.

Existe uma grande diversidade de recursos disponíveis, que gera uma despromoção em relação aos meios usados anteriormente o que não se deve ao seu desempenho como “máquina”, apesar de o pressuposto ser a melhor: ou velocidade ou qualidade mas, porque deixaram de ser novidade.

É possível que haja uma nova geração de designers que não sente a necessidade ou curiosidade de aceder aos meios que impulsionaram o nascimento - crescimento do design, e isso preocupa-nos.

Interessa-nos sobretudo uma abordagem no contexto da tipografia, da manipulação de texto, como impulsionador da comunicação mas, não fazendo o resultado da investigação depender disso, para não excluir todo um manancial restante de componentes gráficos, que são necessários (sinalética, ilustração, etc). A nossa investigação não se destina a centralizar ou concentrar o seu estudo só em processos de impressão tipográfica, mas sim em diferentes abordagens no contexto de produzir design manualmente sobre as suas mais diversas formas.

### *PALAVRAS CHAVE:*

Design Gráfico; Tipografia; Oficina; Publicação independente; Obsoleto;





## *V ABSTRACT*

In current times the resources of graphic production emerge at great speed, which makes believe that we already possess all means for its development. This dilemma, however is due to a huge technical evolution over the last centuries that took place within the Communication Design.

There is a big diversity of available resources, that contributes to demoting of the previously used means, not due to its performance as “machine”, although presupposed being the best: or faster or quality, but just because they stopped being new.

It is possible that a new generation of designers exists, one that does not feel the necessity or curiosity to reach the means that promoted the birth/growth of design, and that worries us.

Above all, the interest is an approach to the context of typography, the manipulation of text, as the drive of communication although not making the result of the research dependent on that, for not excluding all the remaining sources of graphical components, which are necessary (signage, illustration, etc.) The research is not intended to centralize or concentrate its study solely in processes of typographical printing, but in different approaches to the context of manual design production and its diverse forms.

### *KEYWORDS:*

Graphic Design; Typography; Workshop; Self-Publishing; Obsolete;



## INTRODUÇÃO

### 01.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA

A implantação de ferramentas analógicas, (tais como: caracteres móveis, máquina de escrever analógica, escantilhões, reprodução através de mimeógrafo, Dymo analógico, carimbos tradicionais, entre outros) permite ao estudante da área do Design Gráfico, contemporâneo, uma melhor apreensão e desenvolvimento conceptual e prático dos seus projectos?

*“With the increase of the D.I.Y. sensibility, with renewed emphasis on “making things from scratch,” designers were feeling a need to make physical (not virtual) contact with their materials and outcomes.”<sup>1</sup>*

Intitulemos os designers contemporâneos como nova geração de Designers, ou seja todos aqueles que estão em actividade, são estes o foco de atenção em todo o processo de estudo. Quando se diz nova geração refere-se aos que frequentam agora a faculdade ou recém formados, sendo que estes são directamente afectados pela evolução repentina, em que o período de ensino nunca chegou, daí ser uma prática muito relacionada com a “aprender por fazer” relacionados ao Design Gráfico, período este em que se abordam os temas mais necessários para a integração no mercado de trabalho, e que se focam essencialmente na conjuntura actual.

Pela experiência conseguida durante o processo de estudo foi perceptível que muitos estudantes de Design de Comunicação nunca usaram ou viram uma máquina de escrever, e/ou, nem fazem a mínima ideia do que seriam caracteres móveis (exemplo), mas que demonstram grande curiosidade acerca do tema. É preocupante, pois, sem eles a tecnologia não tinha alcançado o ponto onde se encontra.

Percebeu-se também, que este facto não é por falta de interesse dos próprios alunos ou professores, mas sim, por falta de acesso aos recursos menos usuais, que muito raramente se encontram à disposição nos estabelecimentos de ensino, por vezes devido à legislação aplicada.

Foi esse o motivo que impulsionou a procura de novas abordagens de produção dentro dos processos mais antigos, como tema do projecto em questão, no contexto académico mas, não só. Com este trabalho pretende-se a criação de projectos, no contexto da experiência e soluções alternativas, neste caso em particular, resultante de uma pesquisa e recolha de objectos e através da realização de vários workshops, permitindo uma componente prática do tema.

<sup>1</sup> The decade of dirty design” by Steven Heller, 2009

T.A - “Com o aumento da D.I.Y. sensibilidade, com renovada ênfase em “fazer as coisas a partir do zero”, os designers estavam sentindo a necessidade de fazer contato físico (não virtual) com seus materiais e resultados.”

## 01.2 PERTINÊNCIA DO TEMA

A evolução tecnológica é evidente, o que hoje é moderno e sofisticado, amanhã torna-se ultrapassado. Os processos tecnológicos e a Web revolucionaram todas as vertentes de produção e divulgação do Design Gráfico pelo mundo, mas a consequência desta evolução é um mercado saturado onde a criatividade é escassa, por vezes a solução passa pela inovação ou a sua tentativa, ou ainda uma terceira hipótese através da reinterpretação do que já foi criado. Mas num contexto em que tudo parece já ter sido inventado. Inovar sempre foi muito difícil, assim sendo vê-se no regresso ao passado, novas perspectivas de concretização.

Ao longo da história praticamente todas as sociedades se defrontaram com situações adversas, nomeadamente, guerras, ditaduras, crises económicas, desemprego, entre outros factores desfavoráveis, que por consequência geram nichos de revolta. O design de comunicação já viu várias vezes a sua evolução nascer de situações como estas, as quais se pode intitular de apelativas para gerar inovação, com recurso ou não da recriação.

O entusiasmo movido pela vontade de afirmação perante a sociedade quase sempre foi mote de inspiração para novos projectos, e num momento em que os países mais evoluídos enfrentam uma conjuntura económica pouco favorável, talvez se possa adequar o regresso a processos considerados obsoletos. Embora na maior parte das vezes sejam mais demorados, mas também, económicos. Estes processos proporcionam um contacto mais directo entre a criação, execução e o producto final, o que proporciona nostalgia e paixão pelos projectos, ou seja, uma intervenção mais pessoal do designer, evoluindo para uma perspectiva de *“Designer entrepreneur”*.

*“Alguns designers são particularmente interessantes pela forma como direccionam as suas capacidade e energias e pela forma como contextualizam a sua própria prática. Outros são fascinantes pela forma como encontram soluções criativas e pelo pensamento crítico que isso envolve.”<sup>1</sup>*

Novas directrizes, aliadas ao entusiasmo de conhecer caminhos percorridos anteriormente e interpretá-los de forma inovadora, isto é criar conceitos, imagens de comunicação que se destacam em relação às convencionais, é este o objectivo pretendido.

---

<sup>1</sup> Andrew Howard, conversa com José Bártolo - revista Pli\* Arte & Design nº1 Verão 2011

### 01.3 OBJECTIVOS E METODOLOGIAS

Está presente a intenção de experiência, despoletada pela vontade de concretizar algo de carácter físico no contexto da produção gráfica, mais propriamente abordagem do conceito de workshop, tendo como foco meios de trabalho pouco usuais ou fora do contexto gráfico actual, que foram considerados em vias de extinção visto que não se encontram à disposição com facilidade.

A esta vontade pessoal de concretizar o trabalho, associa-se ao fascínio por objectos gráficos que foram surgindo durante o percurso académico, inicialmente por mera surpresa do destino, mas com o tempo despoletou o fascínio das coisas antigas. A partir desse momento cada saída a procura tornou-se incessante, em feiras de velharias, livrarias, papelarias antigas, gráficas antigas, na internet em sites de venda online, tornando-se num vício de procura, não sabendo se pelo facto de ser muito difícil encontrar, ou, pela adrenalina de conseguir recuperar pedaços de História, o facto é que se revela uma sensação inexplicável, e que se pode comprovar contagiante.

A impressão com caracteres móveis, reprodução através de mimeógrafo, escrita com máquina de escrever analógica, Dymo, carimbos, Decadry ou letras de decalque ou escantilhões, são alguns dos inúmeros processos descobertos, entre muitos outros, ao longo de quatro anos, adquiridos com intuito de criação. Aliás, muitos dos trabalhos desenvolvidos no contexto académico passaram pelo uso deste tipo de ferramentas, com a concretização manual do projecto, uma prioridade sempre presente, antes de este fazer parte do contexto tecnológico, isto é a sua finalização no computador, claro que tudo isto se refere a um registo pessoal. Porque apesar de se atribuir muito valor ao que é produzido manualmente, também se admite, indubitavelmente, que a tecnologia se revela até a um certo ponto imprescindível.

*“Some designers have found computers a creative salvation from the boredom of familiar methodologies, while others have utilized this new technology to expedite traditional production processes.”<sup>1</sup>*



<sup>1</sup> "Ambition/Fear" By Zuzana Licko and Rudy VanderLans, Emigre 11, 1989

T.A - "Alguns designers têm encontraram nos computadores a salvação criativa do tédio das metodologias familiares, enquanto outros têm utilizado esta nova tecnologia para agilizar os processos de produção tradicionais."

## 02 ENQUADRAMENTO DO TEMA

O estudo não está direccionado estritamente ao Design Português, mas, pelo facto de ser a localização actual do estudo realizado, é onde o contacto com as informações e recolha de material são mais directas, o que torna certo que a dissertação por defeito se vai centralizar mais no que aconteceu e acontece, mas não restritamente. Todos os factos apresentados não restringiram o projecto a uma pesquisa mais alargada, mas neste caso esta é exposta em síntese.

Os projectos desenvolvidos pelo estudo foram concretizados em contexto académico e extra-académico. O tema em questão é uma matéria que exige tempo, dedicação e experiência, não se definindo simplesmente num texto, mais sim, numa compilação com componente prática e teórica.

O Designer tem-se preocupado com facto de se poder tornar num mero executor de ferramentas, preocupação que tem vindo a ganhar espaço de debate, com vários artigos a debruçarem-se sobre este assunto, o qual continua a ser uma questão pertinente, sabendo no entanto, que o Design Gráfico é indissociável das tecnologias.

"Far from encouraging a sense of freedom, graphic design is implicated every step of the way. Why does everything have to arrive through a screen? Does it really make life richer and more interesting? Why not try rejecting the templated experiences, the social media, and the patronizing attempts to involve us in prescribed interactions? Unplug, disconnect, wander at random for a while, submit to app-free chance, rely on your own unmediated instincts and non-digital perceptions, and see what comes along. Immerse yourself in the blissful liberation of going off grid."<sup>1</sup>

Contrariamente à metodologia de trabalho inculcada ao Designer gráfico que remete para a produção massiva, e que por consequência diminui o pensamento crítico de cada um, existe uma tentativa de explorar processos que contrariam a rapidez e a precipitação tanto no processo como na execução, pode assim, dizer-se que a transcrição reflecte a premissa para a concretização deste projecto.

A azáfama recorrentemente associada à tecnologia acaba por bloquear algumas das características "primárias" que um Designer deve deter, tais como a capacidade de esboçar manualmente, criar uma estrutura de projecto, estabelecer alicerces, percorrer todo um caminho até ao objecto final. O uso do digital pode cingir alguns destes pontos, passando imediatamente da ideia para a execução imediata no computador.

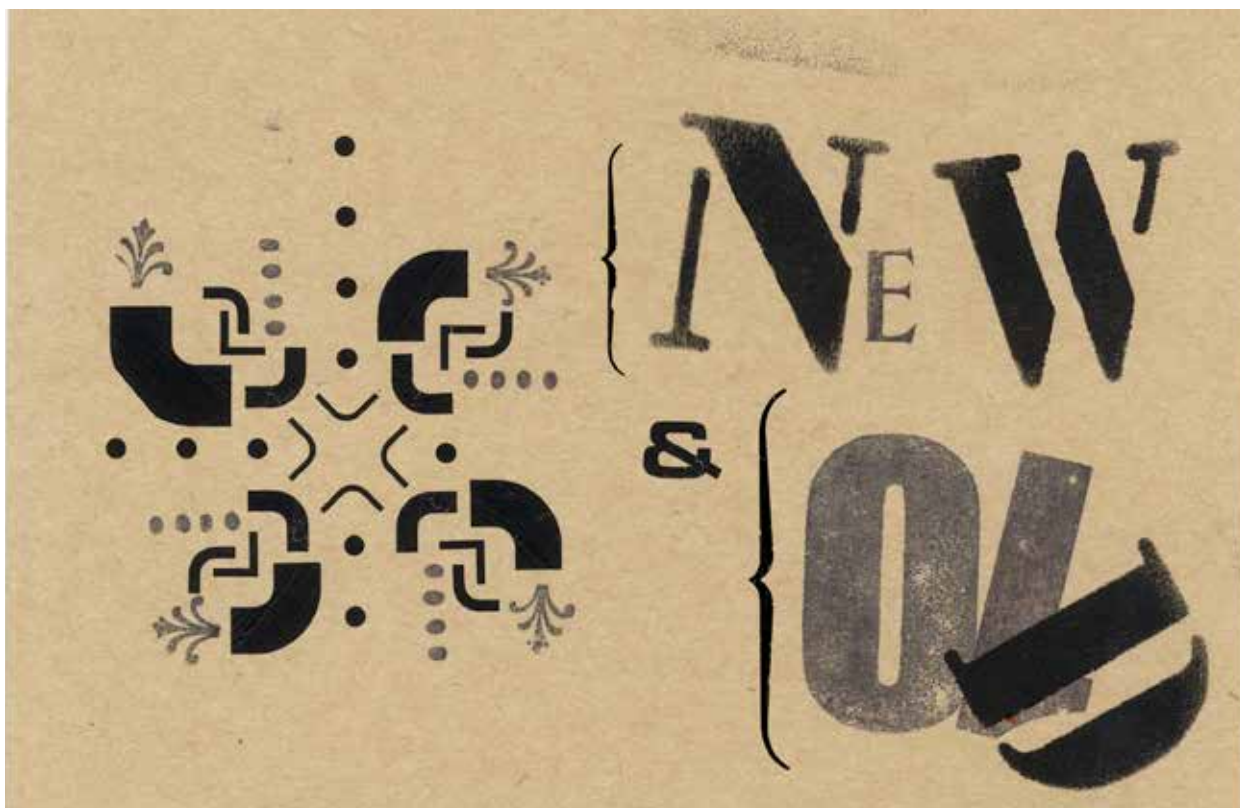
<sup>1</sup> Design as Dictator" by Rick Poynor, Print Magazine, 2010

T.A - "Longe de encorajar uma sensação de liberdade, o design gráfico está implicado a cada passo do caminho. Por que é que tudo tem que chegar através de uma ecrã? Será que isso, realmente, faz a vida mais rica e mais interessante? Por que não tentar rejeitar as experiências modeladas, os meios de comunicação social e as tentativas paternalistas de nos envolver em interações prescritas? Desligar, desconectar, vaguear aleatoriamente por um tempo, submeter-se a uma oportunidade livre de "app" (aplicações), confiar nos seus próprios instintos não mediados e percepções não-digitais, e ver o que vem com isso. Mergulhe-se na feliz liberdade que é sair de rede."

Tendo como objectivo provocar e questionar a experiência no âmbito académico, onde prevalece a maior extensão de uma geração de futuros Designers, geração que nasceu e vive da tecnologia de ponta actual, numa tentativa de apelar à reconsideração, respectiva à noção de processo de trabalho, fomentando a experiência com ferramentas tornadas obsoletas pela tecnologia, mas ainda recheadas de potencial.

Estimular um maior envolvimento do designer com a sua criação, levando a maior autonomia, torna-se uma questão cada vez mais pertinente, apesar de já ter tido o seu espaço de discussão nos anos 80 e princípio de 90 do séc. XX. O regresso ao analógico mostra-se então, um componente fundamental no percurso do desenvolvimento e maturação de um intitulado Designer, como forma a obter uma maior percepção das ferramentas utilizadas hoje em dia. Aquando da formação de um designer é importante a aprendizagem de outras possibilidades de criação de design, assim como, reconhecer as técnicas mais comuns actualmente.

Se não for inculcido um interesse por outros processos de experimentação, ferramentas com bastante potencial, estas acabarão por se tornar realmente obsoletas – e tendo como âmbito a questão: “A implantação de ferramentas analógicas, permite ao estudante da área do Design Gráfico, uma melhor apreensão e desenvolvimento conceptual e prático dos seus projectos?”, é pertinente a consciencialização em relação ao tema aqui apresentado, o regresso à criação manual como também à experimentação, não querendo de qualquer modo rejeitar as ferramentas digitais na sua totalidade, o que na realidade, é uma impossibilidade, mas sim em abrir um maior leque de possibilidades. Neste contexto, os designers em formação são, sem dúvida, o melhor catalisador para inculcir e discutir diferentes pontos de vista, assim como, abrir espaço a novas possibilidades.



## 02.1 ENQUADRAMENTO HISTÓRICO

Pode dizer-se que a última década se caracteriza pelo retorno dos processos analógicos, que por consequência vão culminar num espírito mais autónomo ao nível do Design Gráfico, o conceito de D.I.Y, esta mais uma vez presente, assim como a questão de autoria no Design tem vindo a criar espaço para discussão.

Com a entrada na segunda década deste século, novos padrões vão surgindo no âmbito do pensamento do Designer, e com este, principalmente, a tendência para o regresso à manualidade, dominada pela vontade de autonomia, e interesse na conceptualização do trabalho.

Com a chegada da era digital na década de 60, chegaram também uma panóplia de possibilidades de experimentação, associado à rapidez da execução, arrastando consigo cada vez menos noção de planeamento, organização e estruturação, ou seja, as bases para a prática do design, e, essencialmente, uma noção inferior de pensamento projectual e método de trabalho.

A contextualização do Designer na sua disciplina foi discutida nas décadas de 80 e 90, nomeadamente o papel da autoria, da prática e da concretização pessoal num enquadramento invadido pela frustração do trabalho comissionado pela rotina.

O retrato do *“Designer as Producer”* explorado por Ellen Lupton era caracterizado essencialmente pela oposição entre passividade e iniciativa própria invocando também a imagem de *“Designer as Author”*, o tema é posteriormente interpretado, mediatizado e introduzido na prática como fundamento para a libertação do modelo implementado, apresentando o Designer como autor e cliente em simultâneo.

A autoria depreende controlo sobre a acção do autor relativamente à disciplina. O conceito de *“Designer Entrepreneur”* explorado por Steven Heller, emergente durante os anos 90, presume total envolvimento do produtor e controlo do produto.

Com excepções a prática do Design assinala uma postura pragmática onde é enfatizado o processo, o contexto, a interacção e, enquadramento social e político, em detrimento do resultado final em si.

*“Maybe now it is time to dive below all the hype and sound bites of the advertising industries media stream, where graphic designers can have the autonomy to set their own course, even if it means swimming against the current now and then. Postmodernism isn't a style; it's an idea about the time we are living in, a time that is full of complexities, contradictions, and possibilities. It is an unwieldy and troublesome paradigm. However, I still think it is preferable to the reassuring limitations of Modernism.”<sup>1</sup>*

1 *“Graphic Design in the Postmodern Era”* Mr. Keedy, *Emigre* 47, 1998

T.A. - “Talvez agora seja a hora de mergulhar abaixo da moda e dos anúncios gerados pelo fluxo publicitário dos média indústrias, onde designers gráficos podem ter autonomia para definir seu próprio caminho, mesmo que isso signifique nadar contra a corrente de vez em quando. O pós-modernismo não é um estilo, é uma ideia sobre o momento que estamos a viver, num tempo em que é repleto de complexidades, contradições e possibilidades. É um paradigma pesado e problemático. No entanto, eu ainda acho que é preferível às limitações tranquilizadoras do Modernismo.”

O pretexto da autoria está presente no entusiasmo aplicado aos projectos de produção individual, maximizando o uso de recursos disponíveis, adoptando práticas de reprodução simples e económicas e tornando público o processo e o resultado através da publicação.

Podem ser configurados cenários para a actualidade, onde os projectos de produção manual se tornam mais complexos e autónomos relativamente a qualquer modelo conhecido no passado.

A produção manual, compreende a produção de conhecimento, valor, significado, amplificados pelo sentido de comunidade e sustentados por um contexto económico diferenciado, baseado no sentimento pelo fazer e o contacto.

O espírito *DIY: Design It Yourself* tem sido apontado como um dos mais recorrentes “estados mentais” decorrentes de um panorama social e cultural inquieto e reflexo das dificuldades experimentadas pelas pequenas economias, domésticas, contrariando uma eventual óptica ideológica ou reivindicativa e aproximando-se de uma prática definida, por Dmitri Siegel, como “*prosumerism*” simultaneamente produção e consumismo.



1 "Designing Our Own Graves", Dmitri Siegel, Design Observer, 2006

### 02.1.1 PANORAMA PRODUTIVO PORTUGUÊS

O contexto de produção gráfica em Portugal tem como foco de maior produtividade as cidades de Lisboa e Porto, embora existam distribuídos por todo o país imensos *ateliers*, empresas de Design, assim como designers *freelancer*.<sup>1</sup>

Como em todas as temáticas à sempre aqueles que se destacam ou que agradam mais a uns e outros, sem a intenção de discriminação ou sobrevalorização, de seguida serão mencionados alguns exemplos de produção que se enquadra nos interesses da dissertação.

MAGA, Atelier de Design situado na capital, constituído por, José Mendes, Luís Alvoeiro e Carlos Guerreiro, desde 2009. Consideram-se parceiros de trabalho dos clientes, tendo como mote de trabalho o amor ao design. Procuram essencialmente pela utilização de soluções de produção pouco usuais, que dão carácter ao seu trabalho.



<sup>1</sup> [www.priberam.pt](http://www.priberam.pt) - "Diz-se de ou profissional (fotógrafo, jornalista, publicitário, arquitecto, etc.) que efectua um trabalho independentemente de uma agência."

BARBARA SAYS, Projecto Próprio, Design e Comunicação Lda, atelier de Design constituído pelo designer António Silveira Gomes e pela jornalista/editora e produtora cultural Cláudia Castelo. *“O atelier dedica-se sobretudo ao trabalho na área da cultura promovendo um exercício de liberdade na forma de comunicar ideias, projectos e necessidades dos clientes. Dedicar-se também à edição criativa, promovendo e editando projectos editoriais experimentais e artísticos de criadores e de edições próprias.”*<sup>1</sup>

No entanto, o que mais se destaca, neste contexto de interesse é o recente livro editado, que ressuscita o trabalho do professor, editor, gráfico, filantropo, filólogo, Paulo de Cantos, **“O LIVRO-MEM – PAULO D’ CANTOS N’ PALMA D’ MÃO”**. Publicado na sequência das conferências e da exposição intituladas “Jornadas Cantianas. À Volta de Paulo de Cantos” – Oporto em Lisboa.

A compilação das obras, da historia de Paulo de Cantos, sintetiza não só o resultado da recolha do seu espólio, mas também todos os métodos de produção utilizados na época, e a valorização de um homem peculiar nas suas ideias relativamente ao seu tempo (1892-1979).



O panorama Português não se cinge a estes pequenos exemplos, existem muitos outros institucionalizados que se destacam, tais como: Atelier d`alves, R2, Joana&Mariana (Ex-Alunas ESAD. cr), DROP, Martino&Jaña, ALVA, Sílvia Prudêncio, Bolos Quentes, VivóEusébio e muitos outros.

Contudo, o panorama de produção nacional não se limita aos atelier institucionalizados, ou a Designers já reconhecidos, os estudantes de Design ou Designers recém-licenciados dedicam-se, muitas das vezes ao desenvolvimento de projectos sem fins lucrativos, de natureza mais rudimentar, trabalhos individuais ou em colaboração com terceiros, que se dispersam nos media com grande facilidade, e que a maior parte das vezes recorrem a processos de produção analógica, devido a situação económica que os jovens estão abrangidos neste momento.

<sup>1</sup> Sobre nós in <http://barbarasays.com>

O que torna estes pequenos nichos de trabalho interessantes é que na maioria das vezes chegam a resultados menos convencionais.

Alguns exemplos:

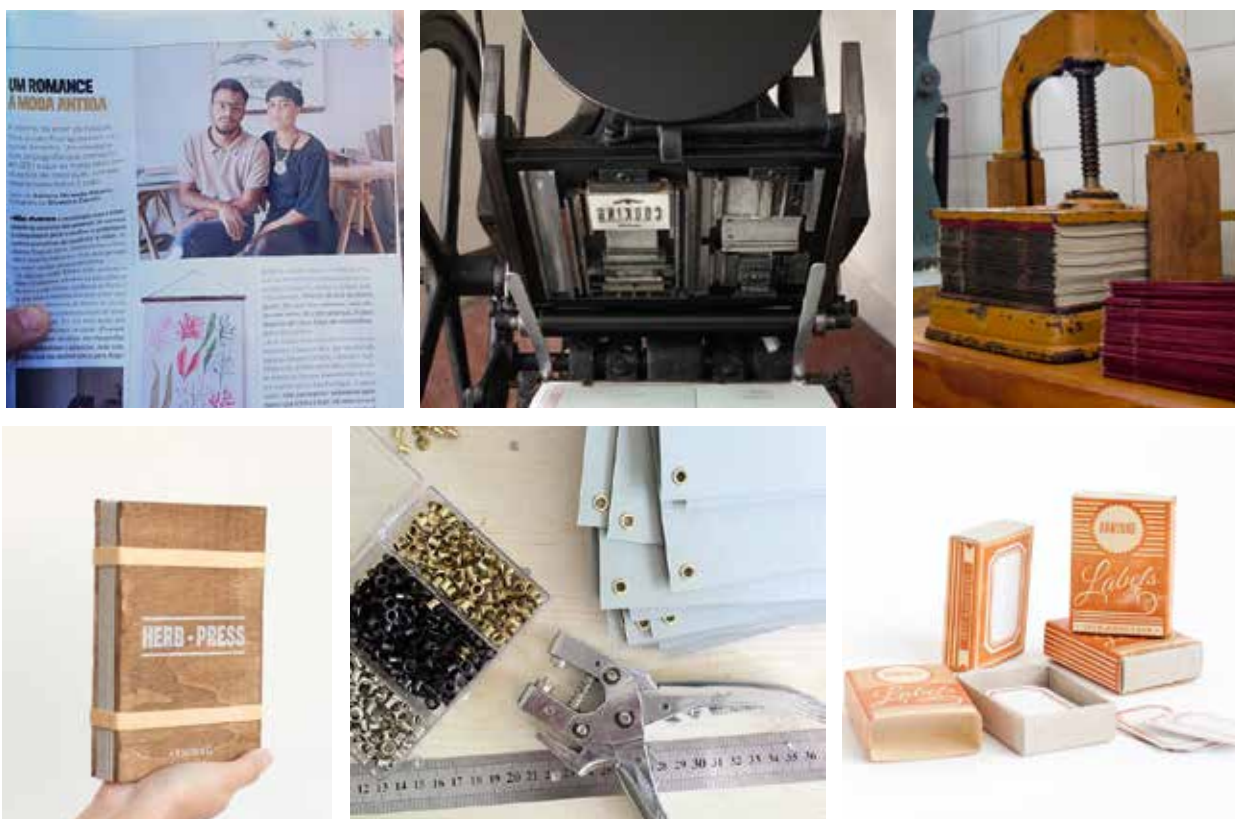
[A PRENSAR MORREU UM BURRO](#), é o nome que esconde por de traz de João Mário Martinho, que se associa muitas das vezes a jovens designers anónimos, recém-licenciados, como Nayara Siler, impulsionadora de eventos no contexto da tipografia e processos analógicos nas Caldas da Rainha.

*“É uma ideia abstrata, nada certa, mas sincera sobre artes gráficas. Esforça-se em preservar, propagandear e manter artefactos arqueológico-tipográficos e com eles aprender, descobrir e produzir objectos que estamos habituados a ver em contextos entre o museu, a casa abandonada e a livraria, inspira-se em muita coisa. O método de trabalho passa por scanners a 1 bit, por máquinas de impressão tipográfica, fotocopiadoras, e tecnologias improvisadas. a ideia abstracta, nada certa, mas sincera sobre tipografia pretende operar na edição de livros, cadernos ou panfletos de autor.”<sup>1</sup>*



<sup>1</sup> João Martinho - <https://www.facebook.com/aprensarmorreuumburro> - 11/01/2014

ARMINHO, é uma oficina de tipografia e muitas outras coisas, localizada no porto, formada pela união de um jovem casal, e definem-se como apaixonados pelo *Vintage*. Têm um loja *online* onde vendem os seus trabalhos de: encadernação, ilustração, estacionário e tipografia.

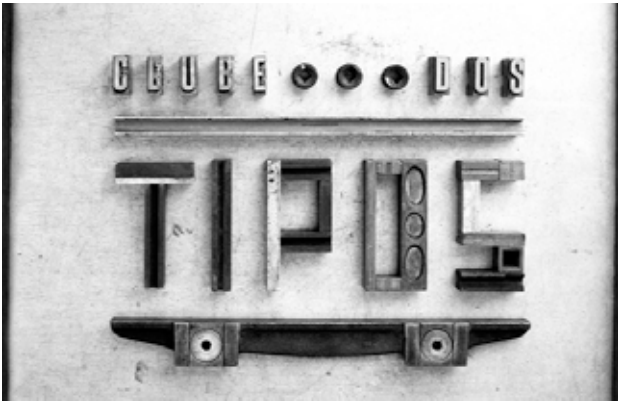


CLUBE DOS TIPOS, é um conceito recente que tem como interesse reunir pessoas interessadas em tipografia, e processos de impressão gráfica, mas não limitam outras associações de técnicas. *“Encorajamos a experimentação e o uso de novas tecnologias, em combinação com o uso de tipos antigos de metal e madeira, de forma a chegar a resultados menos convencionais.”* *“O Clube do Tipos irá criar workshops de tipografia. Estes workshops serão úteis para estudantes de tipografia, amantes dos tipos, e qualquer pessoa interessada em impressão.*

*Nas oficinas de tipografia encontramos potencial para ensinar a terminologia e os princípios fundamentais associados à tipografia, tão relevantes hoje como dantes, em trabalhos de impressão e digital.”<sup>1</sup>*

Este Clube tem como co-fundadores deste projecto os designers gráficos Joana Monteiro e Paul Hardman. O seu objectivo é criar uma rede nacional de impressores-artistas que trabalhem nos mesmos contextos, que tenham disponibilidade de ceder recursos e conhecimentos sobre o assunto.

1 Joana Monteiro e Paulo Hardman - <http://www.clubedostipos.com> - 10/01/2014



OFICINA DO CEGO, é uma associação cultural sem fins lucrativos com o intuito de promover as artes gráficas, em Portugal e dinamizar a edição de autor. É constituída por um grupo de empreendedores que trabalham no contexto artístico e têm como alvo a promoção das artes gráficas. Esta Oficina centraliza a sua actividade na execução de Edições de autor, Auto-Edição, Livros de Artista, *Fanzines*, entre outros objectos de carácter equivalente, e ainda o Jornal da Oficina do Cego.

*“A formação da OC é eminentemente técnica no sentido etimológico deste vocábulo, cujo grego techné se confunde com arte. O artista/editor deve ser possuidor de visão e expressão, mas deve, de igual modo dominar as práticas que conduzem ao aparecimento da obra gráfica, seja ela um livro, um poster, uma série de gravuras. A criação e preparação de conteúdos, a sua impressão, o acabamento das obras, tudo cabe nesta Oficina.”*<sup>1</sup>



<sup>1</sup> <http://oficinadocego.blogspot.fr/p/formacao.html>

## 02.1.2 PANORAMA PRODUTIVO INTERNACIONAL

Em pleno século XXI, o bombardeamento de manifestações sociais ascende cada vez mais, nas redes sociais, no design, nos média, etc., vêm de todos os lados e sentidos, é impossível viver à margem da informação, somos contaminados por tudo. A dimensão de informações e contexto é muito diversificada, nomeadamente a evolução tecnológica é um ponto de partida para a mudança de gerações.

Assim sendo, o panorama produtivo contemporâneo é um estado que se considera mutável. A geração actual vive em conexão com a Internet, as redes sociais são o *hobbie* de uma grande percentagem da sociedade. Colocados numa sociedade de consumo e de afluência de informação é constante, o homem adquire competências e capacidades devido a ser parte integrante de uma sociedade, o “eu”, a personalidade de um indivíduo não é gerada sem comunicação e partilha de “coisas”, que se tornam em referências culturais.

O contacto com o que se passa a nível internacional depende essencialmente das redes sociais, e neste caso foi crucial a ajuda da Internet, mas como é normal não é possível ter conhecimento de tudo o que se passa, mas sim do que se torna mais mediático.

Foram escolhidos aos alguns eventos/comunidades/designers/campanhas publicitarias, que se destacam a nível internacional na área de interesse.



BRASIL, a famosa marca de refrigerantes, Coca Cola decidiu patrocinar a WWF e realizou no ano de 2012 uma campanha publicitária /evento, pelo movimento “Hora do Planeta”, que acontece há alguns anos e consiste em passar uma hora com as luzes desligadas em protesto contra o aquecimento global. Esta campanha tornou-se especial porque foi produzido um panfleto sem o recurso a qualquer fonte de energia, foi produzido e duplicado com recurso a um mimeógrafo.

LONDRES / BARCELONA, Alan Kitching é considerado no seio da tipografia, design tipográfico e gravura um dos maiores e melhores profissionais na área. É reconhecido pela expressão peculiar que expressa nos seus trabalhos, com recurso a caracteres de metal e madeira em processos antigos.

*“In 1994 Alan Kitching was appointed Royal Designer for Industry (RDI.) and elected member of Alliance Graphique Internationale (AGI).*

*Alan is Honorary Fellow of The Royal College of Art and Visiting Professor, University of the Arts London. “ Alan é Honorary Fellow do Royal College of Art e Professor Visitante da Universidade de Artes de Londres.”<sup>1</sup>*

Alan Kitching realizou ainda o seu trabalho de workshops e palestras em escolas de arte e convenções de design no Reino Unido, Europa, Austrália e África do Sul.



<sup>1</sup> Alan Kitching - <http://www.debutart.com/illustration/alan-kitching#biography> - 15/01/2014

### 03 ENQUADRAMENTO TEÓRICO

#### 03.1 O DESIGN GRÁFICO E TÉCNICAS DE IMPRESSÃO

*“É uma forma redundante, inevitável na era da electricidade, na qual a estrutura concêntrica é imposta pela qualidade instantânea, e pela sobreposição em profundidade, da velocidade eléctrica. Mas a forma concêntrica, com a sua interminável intercessão de planos, é necessária à compreensão.”<sup>1</sup>*

A intenção como executante começa com o intuito de recriar técnicas de produção gráfica, mais especificamente o processo de impressão. Interessa todas as técnicas que fomentem a utilização manual, tais como impressão com caracteres móveis, serigrafia, linóleo, carimbos, máquina de escrever, Dymo analógico, escantilhão, entre outros.

O método de produção manual é um processo frequentemente lento e trabalhoso no qual se vê o resultado imediato do trabalho sem recurso a tecnologias intermediárias, o que pode gerar uma perspectiva diferente do design de comunicação. Fornece, ainda, a oportunidade de estabelecer contacto com práticas fora do contexto mais utilizado.

Os anos passam e as formas de experimentar o mundo crescem ou simplesmente se transformam, as modas vão e vêm, as tendências ficam desactualizadas, os artistas definem muitas vezes as suas obras por períodos, as pessoas nascem e morrem, uma consequência que obedece a uma ordem natural. Com o desenvolvimento cultural rompante e os meios de comunicação e redes sociais a evoluírem diariamente, tornou-se mais fácil e rápido o acesso a eventos/ acontecimentos nas mais diversas áreas, colocando à disponibilidade de todos uma panóplia de meios de produção com soluções ínfimas.



<sup>1</sup> McLuhan in page 115 - Revista Pli Arte & Design nº2 / 2012 | Entusiasmo

### 03.1.1 PROCESSOS ANALÓGICOS / PROCESSOS DIGITAIS

*“Over the past decade, many young designers have increasingly embraced letterpress printing as an antidote to the clinical quality brought about by the digital age. The smell of ink, the feel of metal and wood block letters, and the heavy textured paper, with the impressions left by type biting into the surface all put you at the heart of making a connection with the past.”<sup>1</sup>*

No contexto desta dissertação e trabalho prático (conjunto de Workshops), consideram-se processos analógicos todos os processos, de composição e impressão, que utilizem métodos manuais e, por antagonismo, processos digitais todos aqueles que recorram a meios actuais computadorizados nos anteriores passos referidos: composição, impressão, conceito e conceptualização.

Tendo em conta que se considera como destaque dois marcos temporais que definiram a mudança em relação a procedimentos de impressão.

O primeiro, por volta de 1439 quando Johannes Gutenberg, usou pela primeira vez a impressão com caracteres móveis, e se tornou no inventor da prensa móvel, o que revolucionou o processo de produção em massa.

O segundo, 24 de Janeiro de 1984 o lançamento do computador pessoal, (embora existissem outros), chamava-se Macintosh, e pertencia à famosa marca Apple. Tornou os computadores mais acessíveis à população, o seu lançamento está associado a duas coisas: o tamanho do pixel corresponder às medidas tipográficas tradicionais e ao lançamento simultâneo da Laser-Writer equipada com *PostScript*, linguagem de interpretação (ainda hoje standard da indústria) desenvolvida pela Adobe. Permitia também às pessoas ver no ecrã uma reprodução aproximada do que seria impresso, o Mac era capaz de substituir sistemas fechados bastante dispendiosos e agilizar os métodos convencionais de produção gráfica.

Caracteres móveis, carimbos, stencil, punções manuais, máquina de escrever analógica, Dymo analógico, mimeógrafo, serigrafia, litografia e muitos outros, são processos que podem ser mencionados e usados no âmbito do trabalho de produção em Design Gráfico.

Computador, impressora, fotocopiadora, máquina de corte de vinil, máquina de corte laser, máquina de fazer pins, máquina de estampagem a quente, são exemplos da diversidade de recursos que hoje em dia se pode encontrar para a produção gráfica digital.

---

<sup>1</sup> Alan Kitching interview: Word perfect , 2009

T.A. - "Durante a última década, muitos jovens designers têm cada vez mais adoptado a impressão tipográfica como um antídoto para a qualidade clínica provocada pela era digital. O cheiro de tinta, a sensação de letras maiúsculas de metal e madeira, e o pesado papel texturizado, com as impressões deixadas pelo impacto da dactilografia na superfície, colocam-no no coração de fazer uma conexão com o passado.

No contexto actual de produção existe a possibilidade de conciliar o uso dos dois processos, o analógico e o digital, considera-se que essa opção seja a mais corrente ou seja frequentemente utilizada, tendo em conta a conjectura de produção gráfica actual e do Mundo desigual, com assimetrias em que vivemos.

### 03.2 SISTEMA DE COMUNICAÇÃO EXPERIMENTAL

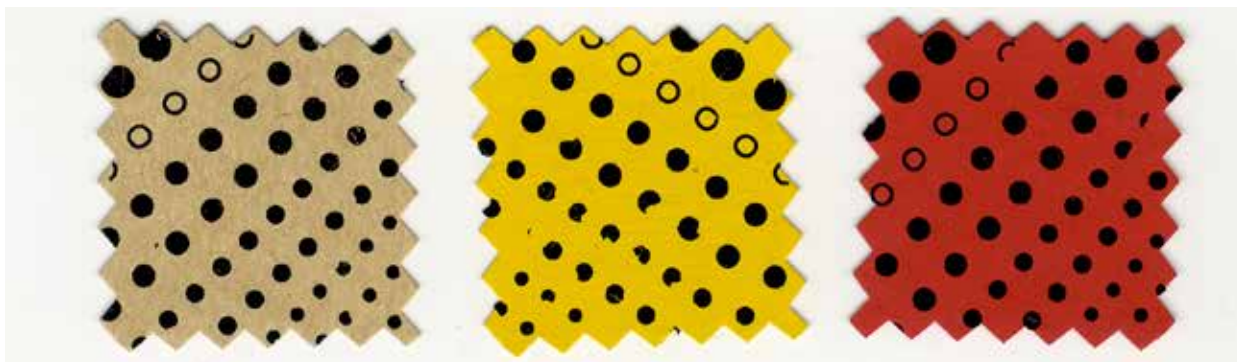
*“The difference between book artists of yesterday and today is that contemporar artists are more willing to “work the system” using mainstream means for alternative ends”<sup>1</sup>*

Entende-se como um sistema de comunicação experimental aquele que funciona fora dos contextos usualmente utilizados, como, por exemplo, design “feito à mão”. Personalizar técnicas de impressão motivadas pela procura de uma forma diferente de concretizar.

Os processos manuais influenciam de forma diferente, comparados com aqueles que dependem totalmente da (r)evolução digital da internet. O designer, interage, concebe e pesquisa as ideias para o seu trabalho usando frequentemente a internet como motor de busca, o que geralmente resulta sendo em mais do mesmo, pela excessiva e frequente influência dos computadores.

A proposta desta reflexão não é negar o uso da tecnologia ou do computador, nem a revolução associada à evolução dos meios digitais, ou negligenciar sua vantagem, mas sim enfatizar que eles são meras ferramentas e que existe um outro leque de opções diferentes. Ao cruzar estas duas filosofias, a da prática manual e da revolução digital, pretende-se promover e ampliar as possibilidades criativas.

Se não for incutido um interesse por outros processos de execução, torna-se pertinente haver uma discussão em relação ao tema, o regresso à produção manual e à experimentação do fazer, abrindo outra vasta gama de possibilidades de revitalizar cenários conhecidos deslocando-os para outro tempo ou realidade e haverá melhor catalisador do que utilizar diferentes pontos de vista, e contestar novos campos de possibilidades.



<sup>1</sup> “Indie publishing”, Jennifer Tobias

T.A - “A diferença entre o livro artistas de ontem e de hoje, é que os artistas Contemporâneos estão mais dispostos a “trabalhar o sistema” usando meios tradicionais para atingir fins alternativos “A diferença entre o livro artistas de ontem e de hoje, é que os artistas Contemporâneos estão mais dispostos a “trabalhar o sistema” usando meios tradicionais para atingir fins alternativos “

### 03.2.1 PRODUÇÃO INDEPENDENTE

Sendo que a produção gráfica é uma componente que está incutida na sociedade à milénios tem ao longo do tempo se tornado na maior impulsionadora da sátira social, são criados conceitos e mensagens com intuito de tomar uma visão - posição, sendo essas criadas com o pressuposto que tenciona uma interação com o espectador, gera uma influência directa na dimensão construtiva do eu.

*“...the idea of a graphic designer doing things like editing a book, publishing a zine, performing a public reading or curating an exhibition should not be unexpected, let alone seen as exotic. The experienced graphic designer—whether working only by commission, or with a mix of commissioned and self-initiated projects—becomes naturally skilled in all of these areas, so it is only logical to apply this knowledge both in the service of a client and as a means of self-production, analysing all channels of interpretation, production and distribution for potential creative and critical scope.”<sup>1</sup>*

Como resultado, a vontade do Designer Gráfico mais uma vez se assumir como produtor, surge no contexto de criação independente, de recolha, que lhe interessam no âmbito de crescimento pessoal como criador e impulsionador na vertente ideológica de produção própria, quase à semelhança do que é o posicionamento do Artista Plástico no meio artístico com as diferenças de princípios e objectivos inerentes.

A nostalgia e revivalismo de alguns objectos gráficos, torna-se foco de especial interesse nas mais variadas áreas, incluindo o design gráfico, obcecado hoje pelas texturas, cores ilustrações ou ferramentas, próprias de um enquadramento cronológico datado ou obsoleto para a maioria dos utilizadores. A reinterpretação destes cenários pode ser lida como nostálgica, *fetichista*, “*vintage*” e em qualquer uma das interpretações possíveis, é um dado adquirido na prática contemporânea.

“No final do século XIX, a industrialização crescente da tipografia levou ao fecho de muitas gráficas de pequena escala, cujo equipamento foi adquirido a baixo custo por membros do movimento Private Press. Assim, muito do revivalismo tipográfico dessa época só foi possível por causa da extinção em massa de um modo de produção anterior. Retomando a metáfora biológica: uma espécie surgia, aproveitando-se da extinção de outra.”<sup>2</sup>

Actualmente começam a resurgir algumas editoras independentes, que se dedicam à concepção,

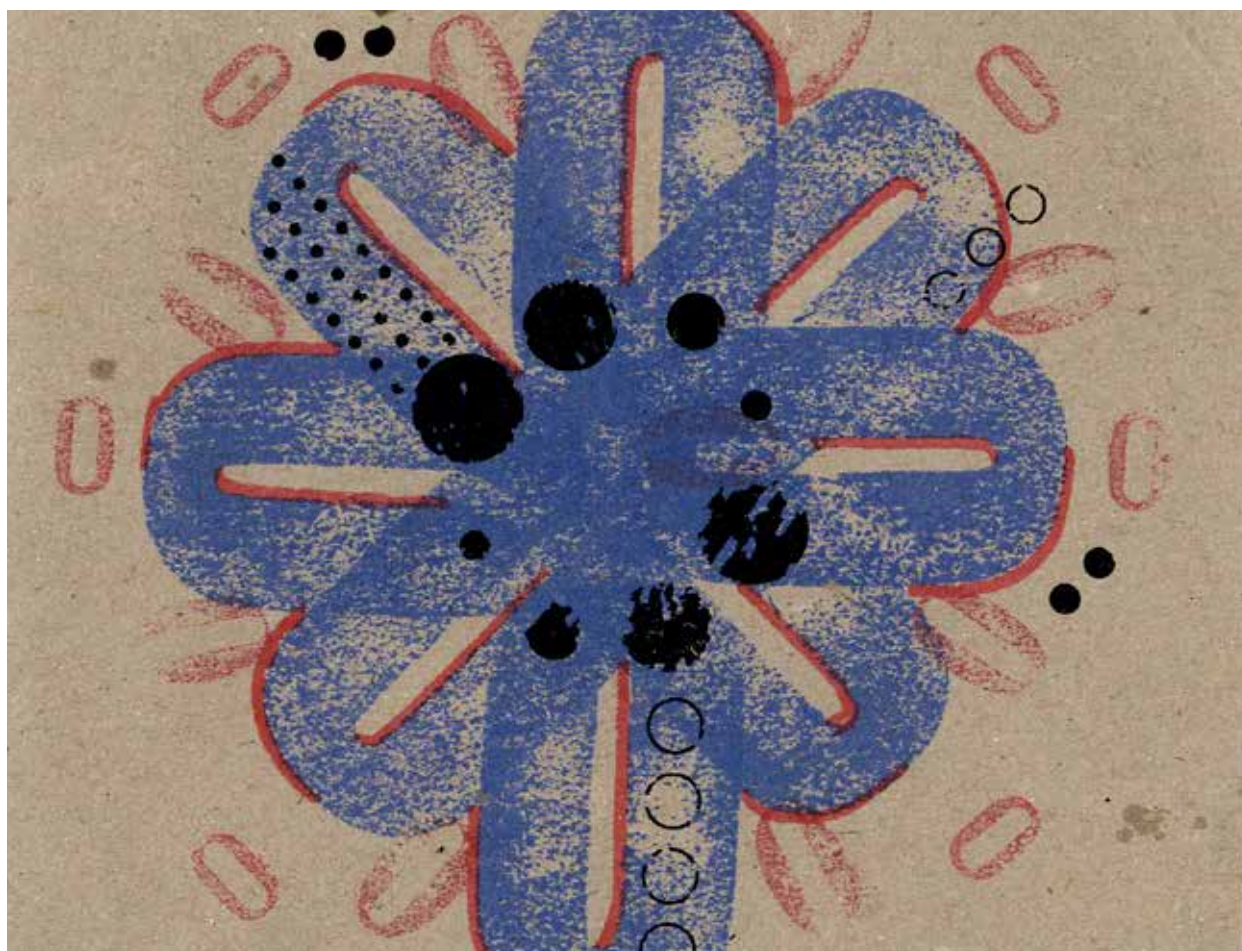
<sup>1</sup> “Graphic design: now in production”, James Goggin, 2009

T.A - “... a ideia de um designer gráfico fazer coisas como a edição de um livro, a publicação de uma “fanzine”, realizar uma leitura pública ou a curadoria de uma exibição não deve ser inesperado, muito menos visto como exótico. Um designer gráfico experiente - quer trabalhar apenas por comissão, ou com uma mistura de projectos comissionados e auto-iniciados - torna-se naturalmente hábil em todas essas áreas, por isso é lógico aplicar esse conhecimento tanto ao serviço de um cliente, assim como um meio de auto-produção, analisando todos os canais de interpretação, produção e distribuição para o potencial alcance crítico e criativo.”

<sup>2</sup> “Lázaro ou Elvis?”, The Ressaabiator, 2008

execução e venda do seu produto idealizado, tais como: Filipe Casaca, GHOST, Kameraphoto, Pierre von Kleist, entre outros, o que também já se começa a ver, são livrarias especializada em livros e fotografias, edições de autor, livros de artista e teoria da imagem, que promovem a circulação de edições de artistas nacionais e importam livros de editoras internacionais, como por exemplo a STET – livros & fotografias.

Com tiragens limitadas, novidades e raridades, este conceito de “*selfpublishing*”, começa a ganhar terreno face as conhecidas vertentes de venda em massa pela industria.



## 04 HIPÓTESE

### 04.1 ENQUADRAMENTO

#### • ANTECEDENTES<sup>1</sup>

Fez-se iniciar uma recolha de dados acerca da receptividade do tema entre a comunidade académica, que resultou no decurso da resolução de um Briefing para a unidade curricular de Tipografia no primeiro ano de Mestrado, num contexto mais reduzido de abrangência. Foi desenvolvido um “mini workshop”, onde foram juntos alguns dos objectos de produção gráfica em questão neste dialogo, e enviados convites para os alunos poderem experimentar e fazer questões sobre o mesmo, para assim perceber a receptividade pela comunidade académica. O resultado foi positivo a ponto de ter sido editado um livro de autor com a maioria das experiências executadas no “mini workshop” que acabou por resultar.

#### • WORKSHOP PRINCIPAL<sup>2</sup>

Deste modo o mecanismo utilizado para concretizar a componente prática respectiva a dissertação da tese de mestrado, foi a concepção de um conceito de workshop que dá seguimento ao objectivo teórico já mencionado. Decidiu-se realizar um workshop com estrutura bem definida, intitulado de “Processos de produção gráfica em vias de extinção”, na Escola Superior de Artes de Design. Este trabalho era para ter sido feito num contexto independente, sendo que em dialogo com os professores, foi sugerido que o workshop fosse inserido no Evento Comunicar Design que se realiza todos anos na ESAD.cr, o que acabou por acontecer no Comunicar Design X, em Maio 2013. A intenção não foi a de criar de um acontecimento único, mas o começo de uma serie de acontecimentos relacionados ao tema.

#### • OUTROS WORKSHOPS<sup>3</sup>

Devido à adesão do publico, surgiram novas oportunidades de concretização do workshop com o mesmo conceito dos anterior, foi-me enviado um convite por parte do Clube dos Tipos para desenvolver o mesmo evento do Comunicar Design X, mas neste caso na cidade de Coimbra, em colaboração com o CAPC, circulo das Artes de Coimbra.

---

1 Anexo DVD

2 Anexo DVD

3 Anexo DVD

#### 04.1.1 WORKSHOP PRINCIPAL

### “PROCESSOS DE PRODUÇÃO GRÁFICA EM VIAS DE EXTINÇÃO”

INFORMAÇÕES BÁSICAS:

Formador: Ana Sofia Meira

Horário: Dia 28 e 29 de Maio 2013 das 14h as 18h.

Local: Sala 36 do edifício 2 da Escola Superior de Artes e Design Caldas da Rainha

Duração: 8 horas

Número de participantes: 11 (com inscrição previa)

Preço da formação: Gratuito

Material: fornecido pelo formador

A participação nesta formação abrange os elementos teóricos e práticos necessários ao manuseamento dos materiais disponíveis,

Os participantes terão a oportunidade de utilizar todas as ferramentas disponíveis, funcionando num sistema rotativo de grupos, cada grupo de duas pessoas e um de três. No início do workshop foi explicado e demonstrado como funcionam e como podem ser usados os materiais, e seguidamente pedido que procedessem à produção de material gráfico, livremente mas com a frase de mote de trabalho:

*“Explore the other edge. Great liberty exists when we avoid trying to run with the technological pack. We can't find the leading edge because it's trampled underfoot. Try using old-tech equipment made obsolete by an economic cycle but still rich with potential.”<sup>1</sup>*

#### • INFORMAÇÃO COMPLEMENTAR

É importante salientar o facto de que todos os participantes concordaram em ceder todos os trabalhos para posteriormente serem usados para efeito da componente prática de tese de mestrado. Assim sendo como resultado prático de conclusão para o trabalho final pretende-se a apresentação deste, sobre forma de exposição, e/ ou divulgação.

<sup>1</sup> “Incomplete Manifesto for Growth”, Bruce Mau

T.A - “Explore a outra margem. Grande liberdade vem quando tentamos evitar a execução com a panóplia tecnológica. Não conseguimos encontrar a ponta principal porque está recalçada. Tente usar equipamentos de tecnologia antigos tornados obsoletos por um ciclo económico, mas ainda ricos em potencial.”

### 04.1.1 OUTROS WORKSHOPS E COLABORAÇÕES

- WORKSHOP - "PROCESSOS DE PRODUÇÃO GRÁFICA EM VIAS DE EXTINÇÃO", EM COLABORAÇÃO COM CAPC, CÍRCULO DAS ARTES COIMBRA E CLUBE DOS TIPOS

Formador: Ana Sofia Meira em colaboração com: Joana Monteiro, Paul Hardman (Clube dos Tipos) e CAPC Círculo de Artes Plásticas de Coimbra

Horário: Dia 22 de Março 2014 - 11h as 18h.

Local: CAPC sede Rua Castro Matoso 18

Número de participantes: 13

Preço da formação: 10 euros inscrição na hora e 8 euros inscrição prévia

Material: fornecido pelo formador

Tal como no workshop anterior a participação abrange os elementos teóricos e práticos necessários ao manuseamento dos materiais. Os participantes terão a oportunidade de utilizar todas as ferramentas disponíveis, funcionando num sistema individual de trabalho, cada pessoa desenvolve o seu projecto mediante o seu interesse, por exemplo a reprodução de poemas associados ao evento "*Festival de Poesia Maldito*", que decorreu ao mesmo tempo e com quem foi formada uma parceria de interesses. No início do workshop foi explicado e demonstrado com funcionam e como podem ser usados os materiais, e de seguida pedido que procedessem à produção de material gráfico com liberdade produtiva.

#### • COLABORAÇÕES

Festival Praga 2013<sup>2</sup>, empréstimo do material de trabalho tanto para preparação nomeadamente produção de *Fanzine*, como durante o festival para concretização de workshop no contexto da tipografia tradicional;

Electricidade estética<sup>3</sup> - Exposição Colectiva de Som e Imagem dos alunos da ESAD.cr a 13 Junho 2013, produção de material publicitário no mimeógrafo, e a exposição da máquina durante o evento.

Cinemaseca<sup>4</sup> - Elaboração de cartaz alusivo ao ciclo de cinema Português no Museu Bernardo em Caldas da Rainha.

1 <https://www.facebook.com/malditofestival>

2 <https://www.facebook.com/festivalpraga>

3 <https://www.facebook.com/electricidade.estetica>

4 <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1411082345799496&set=a.1410755492498848.1073741828.1409130642661333&type=1&theater>

## 05 APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS

O trabalho esta numa fase de progresso, mas com boas perspectivas de continuação com o trabalho prático, ou seja o desenvolvimento de workshops acerca do tema, “Processos de Produção Gráfica em Vias de Extinção”, que se vai adaptando em relação ao local e no decurso da composição temática, ou seja a produção do evento, pode ser livre ou pode ter um tema mediante o contexto, como por exemplo a colaboração com o Festival de Poesia “MalDito”.

Os recentes acontecimentos e propostas de colaboração demonstra, que o trabalho tem vindo a evoluir para um nível mais elevado de maturação, este interesse por parte da comunidade nos workshops comprova que a utilização de processos manuais antigos suscita interesse por parte dos envolvidos na área do Design Gráfico contemporâneo e que tem dimensão para continuar.

O apoio à comunidade académica na concretização de pequenos eventos no âmbito dos workshops, pelo país é um dos objectivos. Os outros vão surgindo mediante convites para colaboração, por exemplo a Árvore - Cooperativa de Actividades Artísticas<sup>1</sup>, contactou-me para uma possível colaboração como estágio emprego, no momento (Março 2014) ainda em fase de processos burocráticos.

---

<sup>1</sup> <http://www.arvorecoop.pt/>

## 06 CONCLUSÃO

No contexto do design, o facto de existir uma necessidade de mostrar, publicar os “trabalhos” gera editoras no contexto *DIY, Do It Yourself* e *Selfpublishing*, o mercado das editoras/publicadoras não dava margem para novos contextos (ex: livros de artista), então geram-se pequenas comunidades, nichos de autores, comunidades restritas geradas a partir de relações, amizades, solidariedade e compreensão, numa procura de independência e satisfação própria, tudo por uma democratização das ideias.

Um espectador atento na sociedade que seja capaz de detectar as necessidades dos espectadores, tem a capacidade de operar um novo começo num determinado sector, mas com a crise económica os jovens não têm futuro, claro que poderíamos inovar e criar novos caminhos, mas é difícil estabelecer uma posição sem capital.

Existe um caminho ilusório que é o de conseguir ter uma ideia inovadora, criar processos de baixo custo e soluções auto-sustentáveis, o que implica um grande sofrimento e perseverança, que se tem demonstrado no âmbito do design. Objectos já existentes são reutilizados, a sua utilidade e função é alterada com o propósito de ser reinterpretada e gerar um novo produto de venda, é uma das soluções plausíveis num contexto de operar um novo começo, existe também uma outra possibilidade que é restaurar meios de produção antigos onde os custos de produção são mais económicos, nomeadamente processos manuais, gerando novas técnicas e o aperfeiçoamento das antigas.

Será que o que estou a desenvolver é considerado uma adaptação de processos ou será que estou a copiar uma tendência? Será uma ideia nova ou inovadora, talvez não mas o mais importante é assumir as influências e sermos nos próprios porque cada pessoa é diferente, o que o torna naturalmente único e original. O importante é não ter medo de assumir uma vontade e de a concretizar.





## 07 BIBLIOGRAFIA

- Baines, Phil, and Catherine Dixon. 2003. **Signs: Lettering in the Environment**. Harper Design.
- Bartram, Alan 2005, **Futurist Typography and the Liberated Text**. The British Library.
- Cees W. de Jong, Alston W. Purvis, Jan Tholenaar 2013, **Type. A Visual History of Typefaces & Graphic Styles**, volume I e II, 2th edition, Taschen, .
- D, Coleção 2012, **Fred Kradolfer**, 1th edition, Imprensa Nacional - Casa da Moeda, S.A., Portugal.
- D, Coleção 2012, **Paulo-Guilherme**, 1th edition, Imprensa Nacional - Casa da Moeda, S.A., Portugal.
- D, Coleção 2011, **Victor, Palla**, 1th edition, Imprensa Nacional - Casa da Moeda, S.A., Portugal.
- Exhibition catalogue 2009, **Late Letterpress: the work of Desmond Jeffery**, St. Bride Library, London.
- Fior, Robin 2005, **Sebastião Rodrigues and the development of modern graphic design in Portugal**, PH.D, Department of Typography and Graphic Communication.
- Gomez-Palacio, Bryony, Vit, Armin 2009, **Graphic Design, Referenced: A Visual Guide to the Language, Applications, and History of Graphic Design**, 1th edition, Rockport Publishers, Inc., United States of America.
- Heller, Steven and Talarico, Lita 2008, **The Design Entrepreneur: Turning Graphic Design Into Goods That Sell**, 1th edition, Rockport Publishers, Inc., United States of America.
- Howard, Andrew 2011, 'Conversa com José Bártolo', **Pli Arte & Design**, nº1 Verão 2011, p. 35.
- Illenberg, Sarah 2009, **Papercraft, Design and Art with Paper**, 1º Edição, S. Ehmann, R. Klanten, B. Meyer, England.
- Jury, David 2011, **Letterpress The Allure of the Handmade**, 2th edition, RotoVision, Switzerland.
- Keedy, Mr. 1998, **Graphic Design in the Postmodern Era**, 1th published, Emigre 47, .
- Licko, Zuzana and VanderLans, Rudy 1989, **Ambition/Fear**, 1th published, Emigre 11, .
- Lupton, Ellen 2006, **D.I.Y Design yourself**, Maryland Institute College of Art, Princeton Architectural Press, New York
- Michel Bierut 2007, **Seventy-nine Short Essays on Design**, Princeton Architectural Press, New

York.

Pérez-Oramas, Luis 2009, **León Ferrari and Mira Schendel: Tangled Alphabets**. The Museum of Modern Art, New York.

Pli Arte & Design 2011, nº 1, Publicação periódica de reflexão sobre práticas e discursos do design contemporâneo, Portugal.

Pli Arte & Design 2012, nº 2/3 Entusiasmo, Publicação periódica de reflexão sobre práticas e discursos do design contemporâneo, Portugal.

Pli Arte & Design 2013, nº 4 Hot & Cool, Publicação periódica de reflexão sobre práticas e discursos do design contemporâneo, Portugal.

Rodrigues, Sebastião 1995, **Sebastião Rodrigues designer**, 1º Edição, Fundação Calouste Gulbenkian, Portugal.

Ruscha, Ed. 2000. **They Called Her Styrene, Etc..** Phaidon Press.

Santos, Maria 2002, **O ( tipo )grafismo de Sebastião Rodrigues**, Mestrado em Teorias da Arte, Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa.

VanderLans, Rudy 1996, **Graphic Design and the Next Big Thing**, 1th published, Emigre 39, .

Willen, Bruce, and Nolen Strals. 2009. **Lettering & Type: Creating Letters and Designing Typefaces**. Princeton Architectural Press.

## REFERÊNCIAS DA INTERNET

- ARTECAPITAL 2006, Available from: <http://www.artecapital.net/home.php> [Accessed: 29.10.2013].
- Bártolo, J 2006, REACTOR [online], Available from: <http://reactorblogue.wordpress.com> [Accessed: 22.08.2013].
- Cheetham, C 2006, MANYSTUFF [online], Available from: [www.manystuff.org](http://www.manystuff.org) [Accessed: 19.11.2013].
- Emigre 1984, Emigre [online], Available from: <http://www.emigre.com> [Accessed: 10.08.2013].
- Kitching, A 2012, Advanced Graphics London [online], Available from: <http://www.advancedgraphics.co.uk/kitching/kitching-alan.html> [Accessed: 26.09.2013].
- Kitching, A 2009, Graphic Journey [online], Available from: [http://mikedempsey.typepad.com/graphic\\_journey\\_blog/2009/08/word-perfect.html](http://mikedempsey.typepad.com/graphic_journey_blog/2009/08/word-perfect.html) [Accessed: 28.09.2013].
- Kitching, A, Jon Kielty and Ross Shaw 2013, The Typography Workshop [online], Available from: <http://www.thetypographyworkshop.com> [Accessed: 25.09.2013].
- Meira, Ana Sofia 2013, 'Processos de Produção Gráfica em vias de extinção' [online], Workshop 2013, Maio, Available from: <http://sfiawork.tumblr.com/> [Accessed: 21.08.2013].
- Meira, Ana Sofia 2014, Made by Sofia [online], Available from: <https://www.facebook.com/sfiawork> [Accessed: 12.1.2014].
- Poynor, Rick 2010, Design as Dictator [online], Available from: <http://www.printmag.com/article/design-as-dictator/> [Accessed: 12.10.2013].
- Swanson, F 2012, Death of a Pressman [online], Available from: <http://www.printmag.com/Article/Death-of-a-Pressman/> [Accessed: 25.11.2013].
- Urbina, Joaquín 2002, **No Domain** [online], Barcelona, Available from: <http://www.no-domain.tv/about&contact/> [Acessado em: 26.10.2012].



## *ANEXOS*

Devido à densidade de anexos necessários a apresentar, respectivos à componente prática da dissertação de Mestrado, decidiu-se pela compilação do trabalho em DVD.



