

O PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN EBA/UFRJ,
A ESCOLA DE BELAS ARTES/UFRJ
E O LAMCE COPPE/UFRJ
APRESENTAM A EXPOSIÇÃO

OS SENTIDOS DA FORMA
*inquietações
contemporâneas
do design*

INFORMAÇÕES SOBRE AS OBRAS
EM ORDEM ALFABÉTICA

OS SENTIDOS DA FORMA

Inquietações contemporâneas do design

A segunda edição da exposição “Os Sentidos da Forma” nasce da urgência de repensar os modos de projetar que levem em consideração a complexidade da nossa época. Ao promover o encontro entre o Design Visual e as Artes Visuais, a mostra propõe um espaço de convergência metodológica e poética, no qual o processo criativo se revela como terreno fértil para a experimentação e a descoberta.

De criadores de objetos e imagens, os designers passaram a moldar desejos, formas de vida, identidades on-line, além de dar visibilidade a infraestruturas, informações e dados. Mais do que atuar como uma interface inescapável entre o ser humano e o mundo, o design parece ter se tornado o próprio mundo.

Além disso, em um contexto em que a Inteligência Artificial desafia diversos campos do conhecimento, torna-se imperativo reafirmar o valor insubstituível da criatividade humana. As obras aqui reunidas resultam de pesquisas desenvolvidas por alunos e professores do Programa de Pós-Graduação em Design da EBA/UFRJ, e indicam que a resiliência do pensamento criador reside na integração sensível entre técnica e poética.

Compreender o ato de projetar como um território de experimentação e invenção não só amplia as possibilidades expressivas do design, como também reforça sua relevância contemporânea, ao propor modos mais criativos e empáticos de habitar o planeta.

Irene Peixoto

PPGD/EBA/UFRJ



CS
inqu
contemp
do







A REDENTORA

LILIAN SOARES (PPGD/EBA/UFRJ)

Akraan-Zaatari, artista e pesquisador libanês, ao tratar de seu trabalho narrou a pulsão de morte que o arquivo fotográfico carrega e, não apenas isso, mas também o direito de um dia ela, a imagem, não mais existir. É com as indagações sobre memória e desaparecimento que a obra *A Redentora* se desenvolve. Trata-se de um trabalho ainda em desenvolvimento, mas que já apresenta contornos e indícios daquilo que potencialmente se tornará. A imagem atua para se destruir ao mesmo tempo que carrega consigo o paradoxo de sua permanência. Através da pesquisa sobre arquivos fotográficos analógicos e seus potenciais criadores, a imagem apresentada, surge do acaso e do deslocamento. Um arquivo pessoal, familiar, mas sem origem definida. Em um momento de deriva do caminhar um conjunto de negativos descartados e (re)encontrados voltam, retomam uma existência outra. Entre o desejo do completo desaparecimento e o encontro com a ruína do vestígio, revelam-se histórias lacunares e anacrônicas. A partir de um registro iconográfico e por meio do vestígio do tempo e ação física sobre a superfície do negativo foi possível constituir uma poética visual própria. A experiência propositiva em expor *A Redentora* pendula entre uma quase iconografia comum e a marca da ruína da memória. Qual memória carrega esta imagem? Pode a imagem morrer?

A Redentora

Impressão fotográfica – 150 x 160 cm





A VOZ DA MINHA PELE
CONTRASTES EM PALETA: DIÁLOGOS DE IDENTIDADE
CRISTIANO NOGUEIRA DA SILVA (EGRESSO PPGD/EBA/UFRJ)

A pele é mais do que uma superfície: é um registro de histórias, um código visual, um design orgânico que carrega marcas do tempo e da experiência. Em “A voz da minha pele”, a dualidade entre duas figuras — uma negra, outra branca — nos convida a refletir sobre como a identidade é moldada pela cor, pela luz e pelo olhar do outro.

Cada pincelada esculpe não apenas a forma do corpo, mas também a narrativa que ele carrega. A mulher negra, envolta em tons terrosos e com gestos de entrega, evoca ancestralidade e resistência. Seu corpo dialoga com a paisagem, sugerindo uma conexão entre identidade e território. Já a mulher branca, cercada por luz e em uma postura que exala confiança, traz outra camada de discurso: a forma como a pele clara historicamente se insere em espaços de visibilidade e privilégio.

No campo do design, a cor não é neutra. Ela estrutura percepções, hierarquiza experiências e molda discursos visuais. Esta obra questiona: como o design da nossa sociedade constrói identidades raciais? Como a cor da pele afeta nossa presença e voz no mundo? Entre contrastes e complementaridades, “A voz da minha pele” não impõe respostas, mas convida ao diálogo.

A voz da minha pele

Contrastes em Paleta: Diálogos de Identidade

2 pinturas separadas - Óleo sobre madeira, 105 cm de altura x 40 cm de largura






CAMPO DO DESIGN E INDÚSTRIAS CRIATIVAS: CRÍTICA À HEGEMONIA DA ADOBE INC. NA CONTEMPORANEIDADE

CAMILLE VIGNAL FROTA (PPGD/EBA/UFRJ)

Pesquisa de mestrado, defendida no Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes (UFRJ) em 2024, cujo objetivo foi investigar, por meio de análise crítica social, a hegemonia da empresa Adobe Inc. no trabalho criativo contemporâneo, sobretudo em relação ao Campo do Design. Como contribuição prática desta dissertação, foram produzidos esquemas visuais para auxiliar na compreensão tanto da teoria bibliográfica revisada quanto das contribuições feitas no estudo de caso. Tais visualizações buscam a aproximação didática entre conceitos críticos da sociologia e o Campo do Design, linha de pesquisa ainda pouco debatida em ambientes de ensino do Campo.

Campo do design e indústrias criativas: crítica à hegemonia da adobe inc. na contemporaneidade

Vídeo de defesa da pesquisa, publicado no canal PPGDesign UFRJ na plataforma Youtube. 3 folhas A3 que juntas criam um painel com visualizações dos três primeiros capítulos da pesquisa.



DATAVIZ TÁTIL: CARTOGRAFIAS SENSÍVEIS DOS MUSEUS FLUMINENSES

IGOR AFFONSO (PPGD/EBA/UFRJ)

O presente trabalho foi produzido para a disciplina Visualização de Dados Criativa, ministrada pelos professores Doris Kosminsky e Pedro Cruz em 2024.2.

Esta visualização se trata de um infográfico estático sobre os tipos de acessibilidade comunicacional voltada para o público cego e de baixa visão e sua distribuição nas instituições museais do Estado do Rio de Janeiro. Na visualização, é possível identificar a distribuição das instituições com algum recurso de acessibilidade comunicacional por mesorregião, bem como, os nomes e tipos de acessibilidade encontradas em cada uma delas.

Apesar de se tratar de um trabalho gráfico digital, a proposta para a exposição consiste em materializar esta versão digital numa instalação física interativa de um mapa tátil, com relevo, profundidade, textura e audiodescrição para o texto, acessado por um qr code tátil, a fim de dar continuidade ao trabalho iniciado na disciplina com sua tangibilização para o alcance do público com deficiência visual com um toque artístico e criativo.

Com isso, propõe-se demonstrar que o design da informação pode atuar ativamente como uma ferramenta eficaz para visibilizar — e tangibilizar, no caso — informações acerca de questões sócio-culturais, principalmente quando relacionadas a grupos minoritários, promovendo a possibilidade de mudanças significativas na sociedade.

Bibliografia

AFFONSO, Igor. KOSMINSKY, Doris. PIRES, Julie de Araujo. Design da informação para a inclusão: visualizando a acessibilidade comunicacional em museus do estado do Rio de Janeiro. 2025.

Dataviz Tátil: cartografias sensíveis dos museus do estado do Rio de Janeiro, 2025

Colagem, pintura e técnicas mistas

280 x 190 cm.

DIALÉTICAS DE UMA HISTÓRIA BRASILEIRA

JOAB ALVES DOS SANTOS (EGRESSO PPGD/EBA/UFRJ)

O historiador brasileiro Joel Rufino dos Santos (1941–2015) em seu texto *A História de Lantéjoulas* (1972), traz uma reflexão sobre a exclusão de alguns personagens também responsáveis pelo processo da independência do Brasil, o que nos possibilita questionar e repensar este momento histórico não mais como antes, mas de maneira ampla (LIMA JUNIOR; SCHWARCZ; STUMPF, 2022, p. 228). Em seu texto, Rufino afirma que há ausências sobre a memória da independência (1972, apud. 2022, p. 228). Ele se refere aos outros brados que, por exemplo, ocorreram na Bahia sob a participação de Manuel Faustino dos Santos (1775–1799), João de Deus Nascimento (1771–1799), Luís Gonzaga das Virgens (1761–1799) e Lucas Dantas do Amorim Torres (1774–1799) — todos mártires da Conjuração Baiana (1798). Evento este que também contou com uma grande participação popular constituída por homens, mulheres, padres, alfaiates, sapateiros, escravizados e ex-escravizados, além de homens poderosos da elite local — médicos, advogados, professores — num levante por igualdade social e o fim da escravidão. Ainda de acordo com os mesmos autores, a lembrança de Rufino, quando se referiu ao evento na Bahia, permite-nos refletir sobre o processo de construção das invisibilidades das narrativas históricas e visuais sobre o passado nacional, em particular ao recorte da independência do Brasil (2022, p. 229). Corroborando com isso, a historiadora Beatriz Nascimento (1942–1995), no seu livro *Uma História Feita por Mãos Negras* (2021), diz que o negro teve uma importante participação nas guerras da independência, formando os quadros subalternos das forças armadas (NASCIMENTO, 2021, p. 97); porém, ainda assim, é pouco valorado diante desse recorte da história oficial. É diante desta problemática que apresentamos três resultados práticos do mestrado em Design e Cultura realizado no PPGD/EBA/UFRJ que nos possibilita “escovar a história a contrapelo” (BENJAMIN, 1996, p. 225) por meio da linguagem gráfica dos quadrinhos (peças 1 e 3) e do conceito de alegoria (peça 2). Estes experimentos são, portanto, uma possibilidade gráfica/dialética de recontar a história da independência do Brasil não pela ótica dos vencedores, mas através do relato dos excluídos.

BIBLIOGRAFIA

BENJAMIN, Walter.. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

LIMA JUNIOR, Carlos; SCHWARCZ, Lilia Moritz; STUMPF, Lucia. O sequestro da Independência: uma história da construção do mito do Sete de Setembro. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

NASCIMENTO, Beatriz. Uma história feita por mãos negras: relações raciais, quilombos e movimento. Organização: Alex Ratts. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 2021.

Peça 1: Folder A Redenção dos Excluídos

Técnica: colagem digital sobre as pinturas A Sessão das Cortes de Lisboa, e O Príncipe Regente D. Pedro e Jorge de Avilez a Bordo da Fragata União, ambas de 1922, do pintor Oscar Pereira da Silva. Sessão do Conselho de Estado (1922), de Georgina de Albuquerque, Independência ou Morte! (1888), de Pedro Américo, A proclamação da Independência (1844), de François René Moreaux, A Aclamação de D. Pedro I e A Coroação de D. Pedro I, ambas de 1839, de Debret.

Peça 2: Escombros

Colagem digital sobre a pintura Retrato de D. Pedro I de Simplício Rodrigues de Sá (1830).
Formato: 29,7x42 cm

Peça 3: Processo Criativo

Desenho digital. Formato: 29,7x42 cm



DISTINT@S:

UM KIT DE DIRETRIZES PARA A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS FEMININAS ORIGINAIS

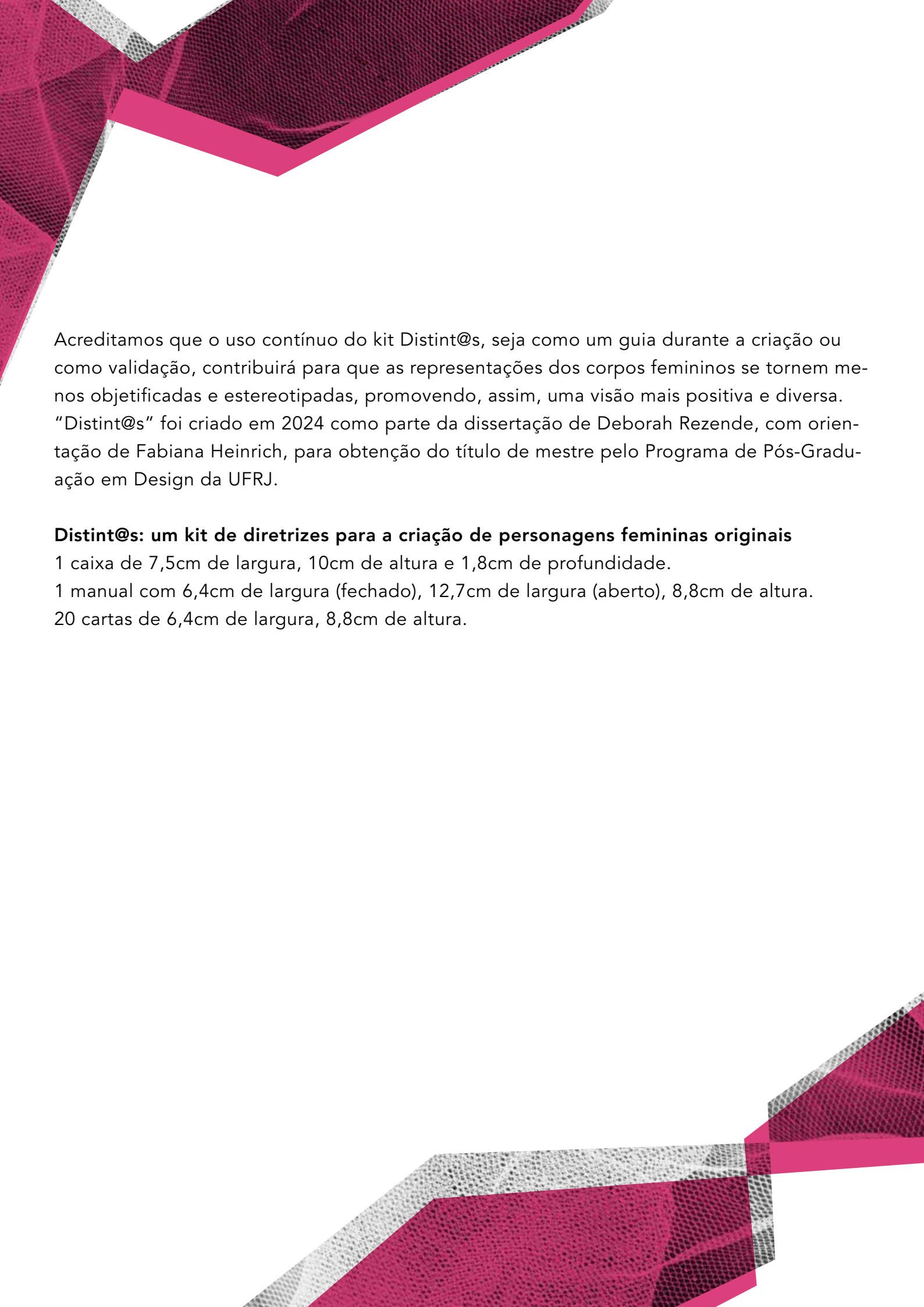
DEBORAH REZENDE GOUVÊA (PPGD/EBA/UFRJ)

Distint@s é um conjunto de diretrizes destinado à criação de personagens femininas em jogos digitais, com o objetivo de avaliar se o design das personagens perpetua ou não corpos objetificados e estereótipos de gênero.

O projeto pretende conscientizar não apenas os designers dessas personagens, mas toda a equipe de criação e tomada de decisões sobre a necessidade de uma melhor representação feminina nos jogos. Esperamos auxiliá-los a criar designs menos objetificados e estereotipados, servindo também como uma forma de validação e distinção para as personagens analisadas com o uso do kit.

O kit é composto por 20 cartas com 4 categorias, sendo elas: "diversidade", "corpo", "trajes" e "no jogo". Cada carta conta com uma pergunta e algumas opções de resposta: respostas negativas para a personagem são indicadas por uma tag vermelha com pontuação negativa, enquanto as respostas positivas possuem uma tag verde com pontuação positiva. No caso de respostas "N/A" (Não Aplicável), utilizamos uma tag cinza.

A aplicação dessas diretrizes pode ser realizada por qualquer integrante da equipe de criação, seja o designer, o responsável do setor ou a equipe como um todo. Essa criação guiada, através de perguntas sobre características do corpo, das vestimentas, da diversidade e da jogabilidade das personagens, por exemplo, resulta em uma avaliação de aprovação ou reprovação da mesma. Sendo assim, a aprovação de uma personagem pelo kit servirá como um selo de qualidade e de validação, podendo ser usada para obter a aprovação final de outros membros da empresa e/ou clientes. Já a reprovação indicará a necessidade de ajustes no desenho da personagem.



Acreditamos que o uso contínuo do kit Distint@s, seja como um guia durante a criação ou como validação, contribuirá para que as representações dos corpos femininos se tornem menos objetificadas e estereotipadas, promovendo, assim, uma visão mais positiva e diversa. “Distint@s” foi criado em 2024 como parte da dissertação de Deborah Rezende, com orientação de Fabiana Heinrich, para obtenção do título de mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Design da UFRJ.

Distint@s: um kit de diretrizes para a criação de personagens femininas originais

1 caixa de 7,5cm de largura, 10cm de altura e 1,8cm de profundidade.

1 manual com 6,4cm de largura (fechado), 12,7cm de largura (aberto), 8,8cm de altura.

20 cartas de 6,4cm de largura, 8,8cm de altura.

ENTRE BOIS E GALHOS SECOS

CAROLINA MADURO COSTA (PPGD/EBA/UFRJ)

O alvo já está morto.

O boi se tornou imagem.

Pássaros pretos rodeiam a carne e fazem do boi morto, osso.

O que existe entre a vida e a morte, entre o referente e a fotografia?

Fragments de uma existência e resultados que não condizem mais.

O boi nem é mais boi, é galho.


Unindo fotografia e poesia, o ensaio *Entre bois e galhos secos* trata a morte dentro e fora da fotografia. Esta proposta traz um recorte do ensaio realizado durante minha pesquisa de mestrado no Programa de Pós-graduação em Design da EBA/UFRJ¹.

A sequência de imagens percorre o caminho da morte do boi. Desde bois inteiros, passando pela mira dos pássaros até a transformação de seus ossos em galhos. Já a noção de morte na fotografia aparece após a leitura de Roland Barthes em *A câmara clara* (1980).

Para ele a fotografia se comporta como uma microexperiência de morte.

“Imaginariamente, a Fotografia (aquele de que tenho a intenção) representa esse momento muito sutil em que, para dizer a verdade, não sou nem um sujeito nem um objeto, mas antes um sujeito que se sente tornar-se objeto: vivo então uma microexperiência da morte (do parêntese): torno-me verdadeiramente espectro.” (BARTHES, 2015, p.20)²

Aqui, a dissolução da vida é trazida nos borrados e tremidos que transformam a imagem em algo indecifrável e nebuloso. Os bois vivos e inteiros se dissolvem e transformam-se em galhos secos, turvos e desprovidos de vitalidade, que se assemelham a ossos. Já os pássaros evocam a figura do fotógrafo, que, através do seu instrumento, devoram a cena e transformam o real em imagem.



Em parceria com o laboratório PHADEC (Photography: Art, Design & Communication), coordenado pelo professor Jofre Silva, o ensaio fotográfico reflete algumas das dobras que constituem meu ser, moldadas pelo fascínio pelo velado, o lado familiar com o campo e a pulsão de materializar o pensamento de Barthes em experiência e prática visual.

1 <https://ppgd.eba.ufrj.br/discante/carolina-maduro-costa/>

2 BARTHES, Roland. A câmara clara: nota sobre a fotografia. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015.

O pasto

Papel fotográfico em PVC 2mm - 45x30 cm

Céu de rebanhos

Papel fotográfico em PVC 2mm - 45x30 cm

A caça

Papel fotográfico em PVC 2mm - 45x30 cm

Pássaros pretos

Papel fotográfico em PVC 2mm - 45x30 cm

Árvore da ilusão

Papel fotográfico em PVC 2mm - 45x30 cm

Galhos secos

Papel fotográfico em PVC 2mm - 45x30 cm



EXPERIÊNCIAS DE UM MUNDO OUTRO


FRAN PIMENTEL (EGRESSA PPGD/EBA/UFRJ)

As imagens reunidas aqui, intituladas Experiências de um mundo outro, tomam como ponto central um corpo infantil; um corpo da filha gerada no meu corpo. A criança costuma ser um pouco mais livre e fica mais à vontade no espaço da experimentação. A criança é mais intuitiva e original. Confio ao lúdico, mistério, bizarro, o plano do faz de conta e de muitos outros tipos de interpretações e sensações, tornando a experiência um emaranhado de histórias.

Impressões de hábitos cotidianos conseguem propor transformação; uma metamorfose que impacta em nossa maneira de olhar, sentir, reagir e pensar. A mudança do ambiente altera modos de estar no mundo. Afinal, somos afetados por deslocamentos de tempos e desejos, exigindo um "outro modo de cuidar de si e da vida que se leva" (Foucault, 2004, p.26)¹.

O caráter exploratório da metodologia de trabalho adotada nos ensaios fotográficos da minha pesquisa favoreceu a condução de um pensamento próprio mais próximo das minhas verdades. A atenção às minhas singularidades, provocou uma ação mais intuitiva. Pude ter contato com o desconhecido sem me sentir desconfortável ao ponto de torná-lo algo corriqueiro ou trivial. Ao recorrer aos meus sentimentos através de situações lúdicas, românticas, bizarras, tento buscar um acalento, uma intimidade.

Minha investigação fotográfica foi realizada durante minha pesquisa² de mestrado no Programa de Pós-graduação em Design da EBA/UFRJ. Em parceria com o laboratório PHADEC (Photography: Art, Design & Communication), coordenado pelo professor Jofre Silva, meu orientador, o trabalho prático reflete os meus processos de subjetivação, sustentado pela concepção do corpo e sentimento, na articulação de respostas ao desconhecido, estranho e ainda inexplicável. Tal percurso possibilitou delinear e registrar experiências de um mundo outro.



1 Foucault, Michael. História da sexualidade 3: O cuidado de si; tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque; revisão técnica de José Augusto Guilhon Albuquerque. – 8ª ed. – Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2021.

2 Fran Pimentel é egressa do Programa de Pós-Graduação em Design pela Escola de Belas Artes, da Universidade Federal do Rio de Janeiro: <https://ppgd.eba.ufrj.br/discente/franciane-pimentel-melo/>. Atualmente, é doutoranda em Comunicação pela UERJ.

Figura 1 - Dentro do isolamento

Impressão 30x16 cm

Figura 2 - Dentro do isolamento

Impressão 30x16 cm

Figura 3 - Dentro do isolamento

Impressão 30x16 cm

Figura 4 – Do lado de fora que é dentro

Impressão 20x30 cm

Figura 5 – Do lado de fora que é dentro

Impressão 20x30 cm

Figura 6 – Do lado de fora que é dentro

Impressão 20x30 cm

Figura 7 – Do lado de fora


Impressão 20x20 cm

Figura 8 - Do lado de fora

Impressão 20x20 cm

Figura 9 – Do lado de fora

Impressão 20x20 cm



FANTABULÁRIO: CORRESPONDÊNCIAS EM JOGO

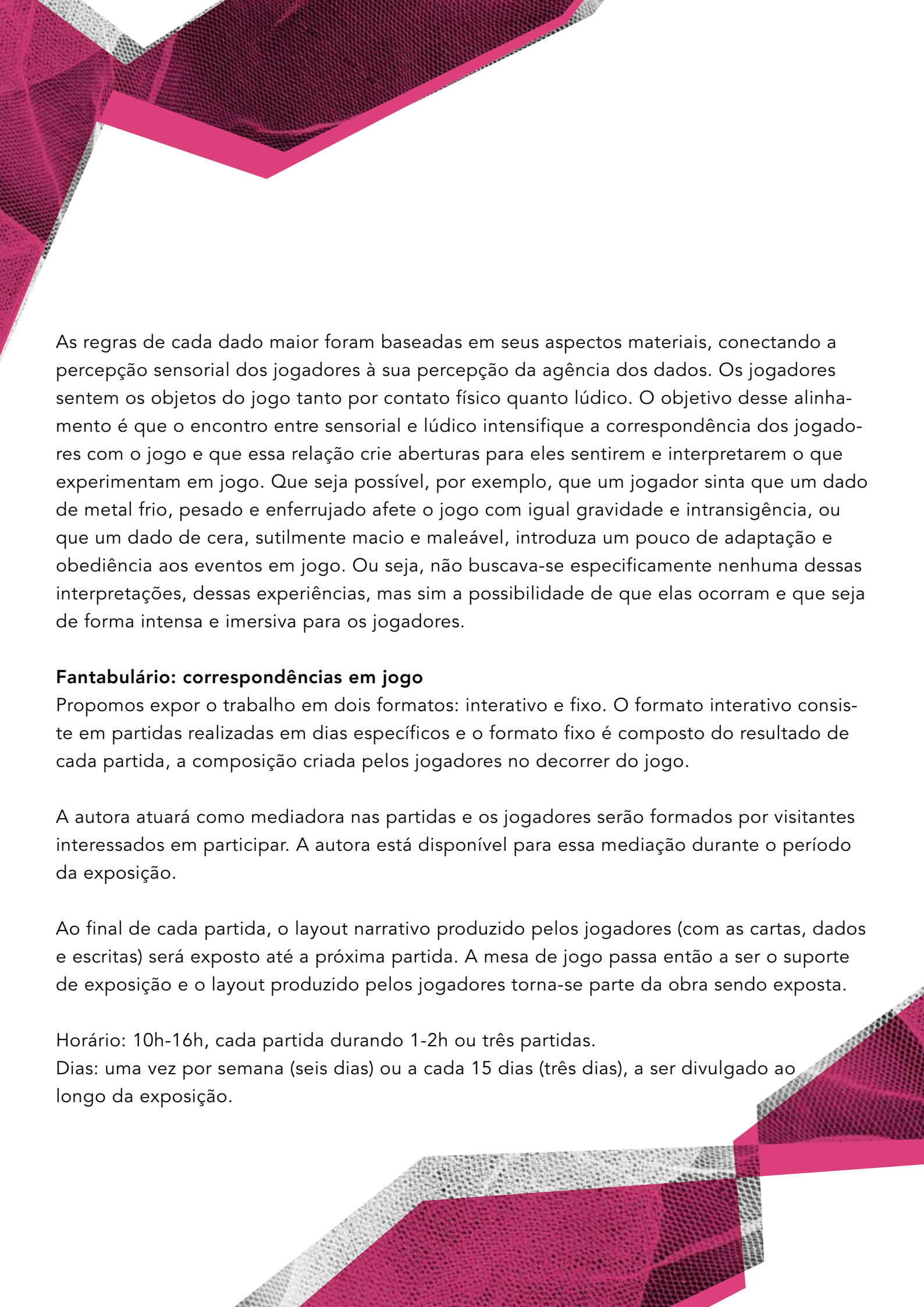
RAFAELA GOMES VAIRO DOS SANTOS (EGRESSA PPGD/EBA/UFRJ)

O trabalho Fantabulário é resultado da dissertação da autora, orientado pelo prof. Marcelo Ribeiro, durante o Programa de Pós-Graduação em Design da UFRJ. O trabalho em questão trata-se de um jogo de mesa. Ele foi criado com a hipótese de que seria possível desenvolver os potenciais criativos e expressivos de um jogo por meio de sua materialidade. Ou seja, tinha por objetivo principal evocar a emergência de textos e imagens poéticos em jogos através dos seus materiais. Esse objetivo foi elaborado através dos dois aspectos principais do jogo, seus dados e suas cartas, ambos trazendo abordagens próprias de seus materiais.

Fantabulário é composto por um baralho de cartas, quatro dados maiores e sete dados menores. As cartas foram criadas com fotografias colecionadas pela autora em feiras de antiguidades. Estas sofreram intervenções manuais pelos donos originais, pela autora e por diversos jogadores, ao longo tanto do desenvolvimento da dissertação quanto da monografia da autora, quando foram originalmente colecionadas.

Os dados foram produzidos por meio de diferentes métodos. Os dados menores são feitos de madeira, enquanto os quatro dados maiores foram confeccionados com resina, ferro, gesso, cera e madeira, cada qual com seu próprio método de produção, com regras e vantagens únicas.

Todos os elementos apresentam três tipos de símbolo (círculo, triângulo e quadrado). Nas cartas eles representam seus custos e nos dados os recursos para tal compra. Os dados maiores trazem também fragmentos de frases (escritos, talhados, queimados, prensados).



As regras de cada dado maior foram baseadas em seus aspectos materiais, conectando a percepção sensorial dos jogadores à sua percepção da agência dos dados. Os jogadores sentem os objetos do jogo tanto por contato físico quanto lúdico. O objetivo desse alinhamento é que o encontro entre sensorial e lúdico intensifique a correspondência dos jogadores com o jogo e que essa relação crie aberturas para eles sentirem e interpretar o que experimentam em jogo. Que seja possível, por exemplo, que um jogador sinta que um dado de metal frio, pesado e enferrujado afete o jogo com igual gravidade e intransigência, ou que um dado de cera, sutilmente macio e maleável, introduza um pouco de adaptação e obediência aos eventos em jogo. Ou seja, não buscava-se especificamente nenhuma dessas interpretações, dessas experiências, mas sim a possibilidade de que elas ocorram e que seja de forma intensa e imersiva para os jogadores.

Fantabulário: correspondências em jogo

Propomos expor o trabalho em dois formatos: interativo e fixo. O formato interativo consiste em partidas realizadas em dias específicos e o formato fixo é composto do resultado de cada partida, a composição criada pelos jogadores no decorrer do jogo.

A autora atuará como mediadora nas partidas e os jogadores serão formados por visitantes interessados em participar. A autora está disponível para essa mediação durante o período da exposição.

Ao final de cada partida, o layout narrativo produzido pelos jogadores (com as cartas, dados e escritas) será exposto até a próxima partida. A mesa de jogo passa então a ser o suporte de exposição e o layout produzido pelos jogadores torna-se parte da obra sendo exposta.

Horário: 10h-16h, cada partida durando 1-2h ou três partidas.

Dias: uma vez por semana (seis dias) ou a cada 15 dias (três dias), a ser divulgado ao longo da exposição.



GESTAGRAMA, PAISAGEM DA DESIGUALDADE

DORIS KOSMINSKY (PPGD/EBA/UFRJ)

CLAUDIO ESPERANÇA (PPGD/EBA/UFRJ e COPPE/UFRJ)

XIMENA ILLARRAMENDI (FUNDAÇÃO OSWALDO CRUZ/CDTS)

A poluição atmosférica está na origem de diversos problemas de saúde e pode ser uma das causas do baixo peso ao nascer. Gestação e nascimento são processos complexos, influenciados por condições ambientais que variam ao longo do tempo e se manifestam de maneira distinta em cada cidade. Esses processos também envolvem fatores relacionados à mãe e à rede de cuidados que acolhe a nova vida. Esta obra propõe uma paisagem visual que convida à reflexão sobre as desigualdades presentes na experiência do gestar e nascer dos brasileiros. O trabalho emprega dados do projeto Amplia Saúde (ampliasaude.org), que contou com o financiamento da Fundação Bill & Melinda Gates (INV-027961), CNPq (445729/2020-1), e apoio da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ).

Gestarama, paisagem da desigualdade (2024)

Obra em vídeo





LIVRO DE ARTISTA NOTURNAL
IRENE PEIXOTO (PPGD/EBA/UFRJ)

Situado nas fronteiras entre arte e design, este projeto investiga as correspondências metodológicas e poéticas dessas disciplinas por meio do desenvolvimento do livro Noturnal. Nosso interesse reside em explorar o objeto livro, incluindo o livro de artista, por integrar forma e conteúdo em um diálogo constante por meio de materiais, texturas, narrativas e gestos, configurando-se como um genuíno manancial de sensibilidade comum a artistas e designers. A prática projetual envolveu improvisação e experimentação constantes. Ao trabalhar com técnicas e materiais tão diversos, o processo revelou padrões inesperados que foram incorporados à narrativa visual, mostrando como o diálogo com os materiais pode redefinir a obra. O livro de artista Noturnal é um trabalho vinculado ao grupo de Pesquisa Arte, Design e Vida: Estudos e Poéticas (PPGD/EBA/UFRJ).

Livro de artista Noturnal

Técnica mista, impressão em papel Fine Arts e montagem em papel artesanal
20,5 cm x 27cm (fechado) e 41cm x 27cm (aberto)







LIVROS SOBRE A MESA: MATÉRIA E FORMA

GABRIELA IRIGOYEN (EGRESSA PPGD/EBA/UFRJ)

Os livros da artista Gabriela Irigoyen subvertem a estrutura do livro tradicional, reinventando sua diagramação, formato, formas de impressão, multiplicação e reprodução. Com uma abordagem experimental e poética, cada elemento do livro é transformado em figura de linguagem. A artista ressignifica costuras, dobras, encaixes e técnicas de encadernação, explorando esses recursos como parte essencial da criação dos seus livros.

Os livros apresentados para formar esta instalação proposta para exposição Design - Espaço LAMCE são obras plásticas que exploram o potencial escultórico e material do livro, enfatizando a forma, textura e cor como os principais elementos de seu processo criativo. Diferente dos livros convencionais, são livros que se afastam da função de leitura textual para adotar um caráter tridimensional, fazendo uso de formas artísticas e poéticas. Muitas vezes são livros produzidos em exemplar único, de forma artesanal e a sua circulação não se dá do mesmo modo que o livro comercial. Muitas dessas produções, apesar de serem únicas, são folheáveis devido às suas qualidades táteis. Em outras obras prevalecem seu aspecto escultórico e não são folheáveis. Em todos os trabalhos, fica claro que, ao conceber esse tipo de livro, a artista optou por decisões materiais e físicas em sua realização. São criações que partem do livro como uma "arquitetura", destacando, de imediato, seu caráter plástico.





Ritmo, 2021

Feito com fichas bibliográficas 180g/m² dobradas com tiras de papel color 180g/m² nas cores preta e vermelha.

7,5 x 7,5 cm (fechado) 37,5 x 7,5 cm (estendido)

Love Hurts, 2010

Papelão revestido tecido de encadernação; agulhas, feltro e fita de cetim

30,5 x 22cm (fechado) 45 X 22 cm (aberto)

Caminhos Táteis, 2021


Barbante endurecido com adesivo

10,5 x 10 cm (fechado) 41,5x 10 (estendido) espessura 5 cm

The Two of Us, 2010

Cartão revestido em tecido de encadernação e transpassado com arame e fita de cetim.

11,5 x 14,5 x 10 cm





MACROMICROSCÓPIO

RODOLFO AUGUSTO DE ARAUJO ALMEIDA (EGRESSO PPGD/EBA/UFRJ)


Diante das mudanças climáticas e do advento do Antropoceno, nós, humanos, somos constantemente desafiados a refletir sobre nosso impacto no planeta e a perceber as interconexões entre as diversas formas de vida que o habitam. Recentemente, conceitos como o de hiperobjeto, definido pelo filósofo Timothy Morton como uma entidade difícil de visualizar devido à sua escala (seja por ser grande ou pequena demais, ou ambas), lançaram luz sobre a necessidade de transcender a escala humana limitada para enfrentar a crise climática.

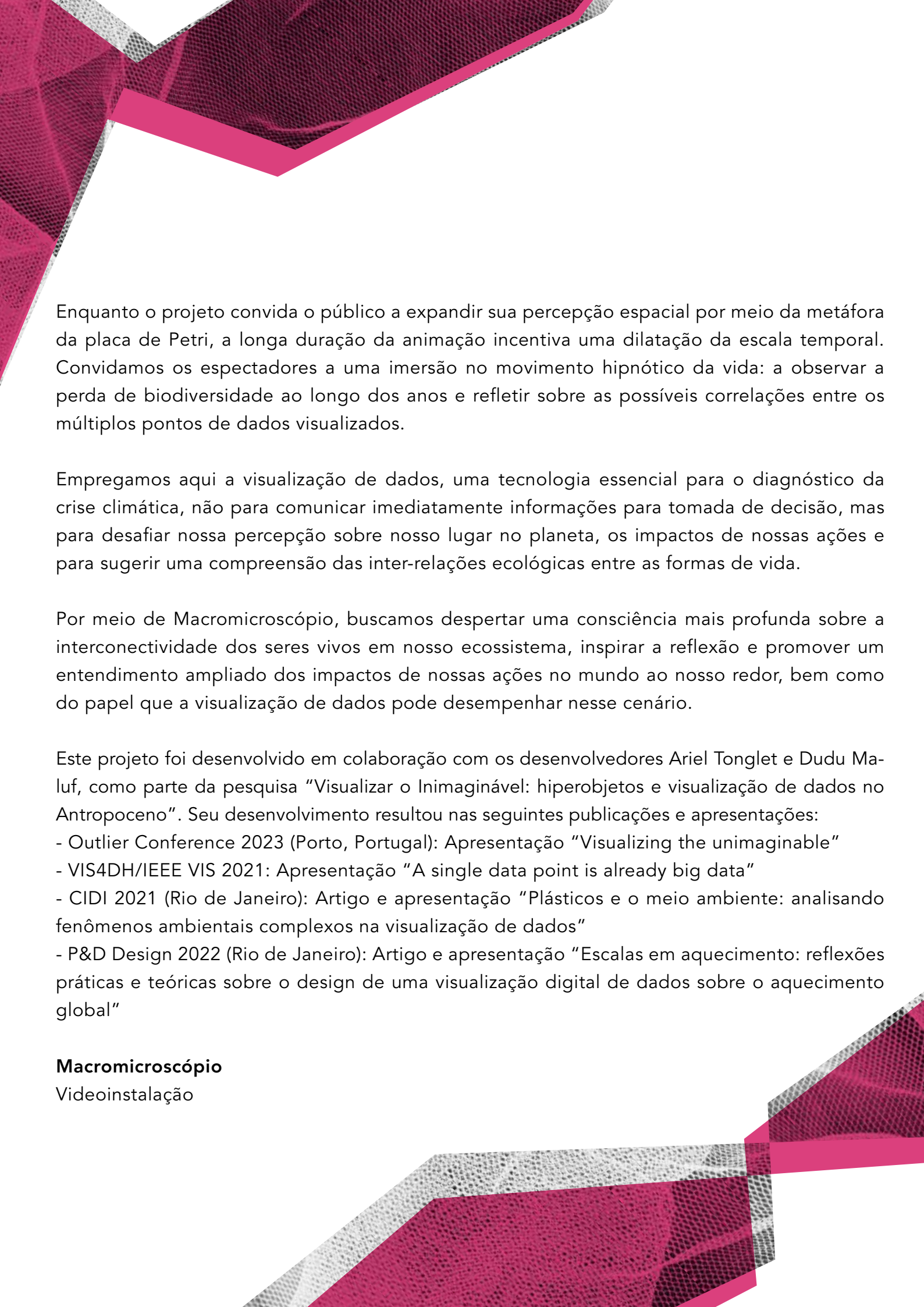
A videoinstalação Macromicroscópio nos provoca a reajustar nosso olhar e expandi-lo por diferentes escalas temporais e espaciais por meio da visualização de dados.

Produzida em 2023 como produto final de minha pesquisa de mestrado (conduzida sob a orientação da professora Doris Kosminsky no LabVis, do PPGD-UFRJ), a obra foi originalmente exibida na Inspace Gallery, espaço expositivo do Futures Institute da Universidade de Edimburgo (Escócia), como parte da programação da conferência Information+ 2023.

A partir de dados de biodiversidade do banco de dados Living Planet Index, Macromicroscópio visualiza a variação populacional de diferentes espécies que coexistem no planeta ao longo do tempo, enquanto, simultaneamente, exibimos dados da anomalia de temperatura da superfície terrestre da NASA, de 1950 a 2020.

Ao representar populações inteiras de espécies de animais como pontos animados com movimentos aleatórios, aludimos à imagem das placas de Petri — símbolos daquilo que é invisível por ser microscópico, agora utilizados para visualizar aquilo vasto demais para nossa percepção imediata. Paralelamente, ao visualizar os dados de temperatura através das tonalidades da imagem, retratamos metaforicamente um ambiente em aquecimento, no qual diversas formas de vida são impactadas pela ação humana.





Enquanto o projeto convida o público a expandir sua percepção espacial por meio da metáfora da placa de Petri, a longa duração da animação incentiva uma dilatação da escala temporal. Convidamos os espectadores a uma imersão no movimento hipnótico da vida: a observar a perda de biodiversidade ao longo dos anos e refletir sobre as possíveis correlações entre os múltiplos pontos de dados visualizados.

Empregamos aqui a visualização de dados, uma tecnologia essencial para o diagnóstico da crise climática, não para comunicar imediatamente informações para tomada de decisão, mas para desafiar nossa percepção sobre nosso lugar no planeta, os impactos de nossas ações e para sugerir uma compreensão das inter-relações ecológicas entre as formas de vida.

Por meio de Macromicroscópio, buscamos despertar uma consciência mais profunda sobre a interconectividade dos seres vivos em nosso ecossistema, inspirar a reflexão e promover um entendimento ampliado dos impactos de nossas ações no mundo ao nosso redor, bem como do papel que a visualização de dados pode desempenhar nesse cenário.

Este projeto foi desenvolvido em colaboração com os desenvolvedores Ariel Tonglet e Dudu Maluf, como parte da pesquisa "Visualizar o Inimaginável: hiperobjetos e visualização de dados no Antropoceno". Seu desenvolvimento resultou nas seguintes publicações e apresentações:

- Outlier Conference 2023 (Porto, Portugal): Apresentação "Visualizing the unimaginable"
- VIS4DH/IEEE VIS 2021: Apresentação "A single data point is already big data"
- CIDI 2021 (Rio de Janeiro): Artigo e apresentação "Plásticos e o meio ambiente: analisando fenômenos ambientais complexos na visualização de dados"
- P&D Design 2022 (Rio de Janeiro): Artigo e apresentação "Escalas em aquecimento: reflexões práticas e teóricas sobre o design de uma visualização digital de dados sobre o aquecimento global"

Macromicroscópio

Videoinstalação


METAMATÉRIA: FLAMMA

RAFAEL FROTA¹ (EGRESSO PPGD/EBA/UFRJ)

A presente proposta traz momentos do estudo fotográfico intitulado *Metamateria: Flamma*, realizado no âmbito da minha pesquisa de mestrado². O termo latino *flamma* não apenas compartilha o significado de sua tradução em português, mas também evoca a intensidade da paixão, do amor ardente. O ensaio aborda as diversas formas que o corpo pode atuar como mediador de poderes, saberes e processos de subjetivação, especialmente na esfera do amor e da paixão. Para isso, as imagens aqui reunidas não revelam tal experiência sob o olhar do observador, mas sob a perspectiva dos protagonistas. Imersos na proximidade de seus corpos, eles não veem mais do que um espaço abstrato, composto pela sobreposição de movimentos, pensamentos e sensações. As cenas são, portanto, quase miragens do que um corpo sente ao se perder no outro. Como aponta Foucault:

Seria talvez necessário dizer também que fazer amor é sentir o corpo refluir sobre si, é existir, enfim, fora de toda utopia, com toda densidade, entre as mãos do outro. Sob os dedos do outro que nos percorrem, todas as partes invisíveis de nosso corpo põem-se a existir, contra os lábios do outro os nossos se tornam sensíveis, diante de seus olhos semicerrados, nosso rosto adquire uma certeza, existe um olhar, enfim, para ver nossas pálpebras fechadas. O amor, também ele, como o espelho e como a morte, sereniza a utopia de nosso corpo, silencia-a, acalma-a, fecha-a como se numa caixa, tranca-a e a sela. É por isso que ele é parente tão próximo da ilusão do espelho e da ameaça da morte; e se, apesar dessas duas figuras perigosas que o cercam, amamos tanto fazer amor, é porque no amor o corpo está aqui.³

O processo de manipulação da imagem digital possibilita investigar subjetividades ao sobrepor fragmentos do corpo, criando uma sensação de caos e simbiose. A essas composições foram adicionados grafismos — originados de ilustrações de livros antigos — e manchas criadas artesanalmente. Essas intervenções atuam como alegorias das ideias e sensações que inundam a mente durante o ato do amor. Assim, *Metamateria: Flamma* explora a visceralidade do amor físico sem ceder ao mero voyeurismo. Pelo contrário, reivindica o papel de expressar, mesmo que de forma sutil, a beleza e a intensidade de um momento em que o corpo se faz plenamente presente, convidando o espectador a elaborar suas próprias interpretações.



Assim, **Metamatéria: Flamma** explora a visceralidade do amor físico sem ceder ao mero voyeurismo. Pelo contrário, reivindica o papel de expressar, mesmo que de forma sutil, a beleza e a intensidade de um momento em que o corpo se faz plenamente presente.

Este é um dos quatro ensaios do projeto fotográfico **Metamatéria**, desenvolvido entre 2022 e 2024 no Programa de Pós-Graduação em Design da EBA/UFRJ, como membro do laboratório PHADEC (Photography: Art, Design & Communication), sob a coordenação do meu orientador, professor Jofre Silva.

1 <https://ppgd.eba.ufrj.br/discante/rafael-frota>.

2 <https://phadec.eba.ufrj.br/metamateria>.

3 FOUCAULT, Michel. O corpo utópico, as heterotopias. 2. ed. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

Metamatéria: Flamma I

Fotografia Híbrida - 60X60cm

Metamatéria: Flamma II


Fotografia Híbrida - 60X60cm

Metamatéria: Flamma III

Fotografia Híbrida - 60X60cm

Metamatéria: Flamma IV

Fotografia Híbrida - Díptico: 2x 60X60cm





OBJETOS DE CRIAÇÃO RESIDUAL:

NÃO-MAPA DE REGISTROS MÚLTIPLOS E LAMBE-LAMBE "RUA DE QUEM?"

RAÍSSA VÍTOLO (EGRESSA PPGD/EBA/UFRJ)

Não-mapa de registros múltiplos

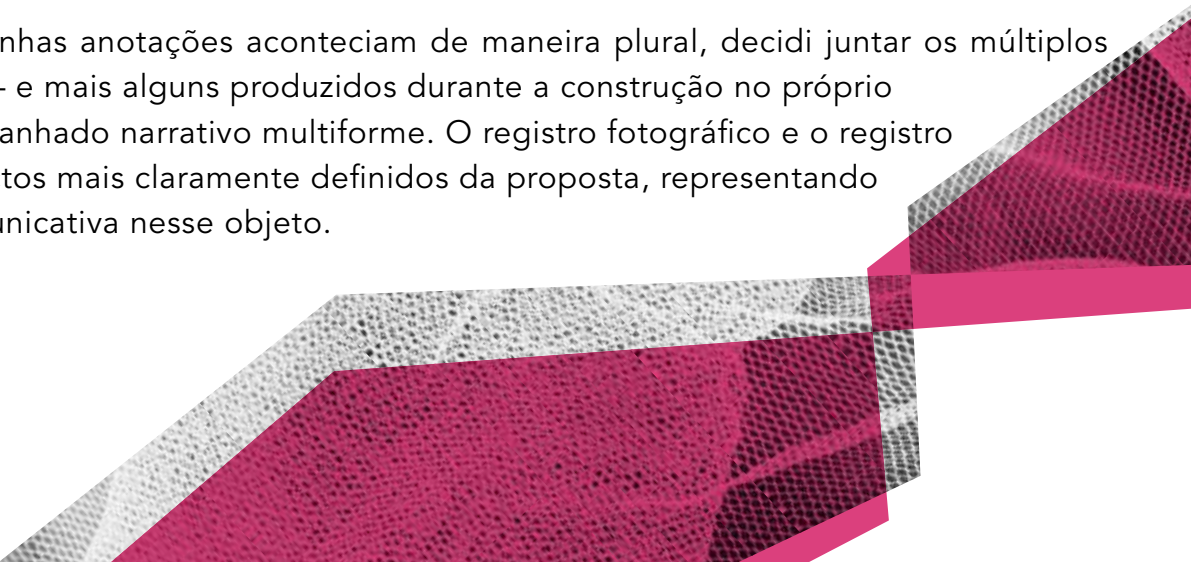
Normalmente, ao sair de casa visamos um destino para chegar. Nos locomovemos entre dois pontos de um mapa e o GPS marca o caminho de nossos corpos num espaço já definido. O mapa parece estático perante o movimento do caminhante, que se desdobra em linha pela tela, metrificado pelo tempo de seu deslocamento.


Os mapas antigos de maneira oposta, eram desenhados no percurso, compostos por relatos, histórias, experiências e pela pluralidade do caminho. A cartografia era aprendida no percorrer do espaço e nos encontros do caminho, tornando o mapa, além da síntese aparente, um objeto múltiplo.

Habitada por esses pensamentos, durante aproximadamente três meses realizei uma série de caminhadas pelo centro do Rio de Janeiro que tinham em comum sua origem (a Estação Praça XV da CCR Barcas) e seu destino final (a Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI).

Buscando registrar minha experiência e observações desse caminho, fiz uso de recursos variados como anotações escritas e visuais, fotografias, registros orais e até usos táticos de aplicativos para corrida. Partindo do trajeto registrado, optei por desterritorializar o caminho percorrido, retirando-o de seu mapa, e seus referenciais métricos, busquei reabilitá-lo por fragmentos da minha percepção do caminho.

Percebendo que minhas anotações aconteciam de maneira plural, decidi juntar os múltiplos registros que tinha – e mais alguns produzidos durante a construção no próprio não-mapa – num apanhado narrativo multiforme. O registro fotográfico e o registro escrito são os aspectos mais claramente definidos da proposta, representando a parcela mais comunicativa nesse objeto.





Apesar disso, quando acrescentadas sobre eles outras camadas de anotações, os registros se encontram mais nitidamente com o meu processo de entendimento: marcando o texto, desenhando e anotando, o mundo passa, além de por minha visão, pelo meu gesto.

Apesar de um objeto físico, o não-mapa, em sua dimensão multissensorial, também contém QR Codes que direcionam para outras informações e plataformas, buscando expressar as variadas dimensões dessa experiência e dos pensamentos que a atravessaram. Assim, o “Não-mapa de registros múltiplos” passa a existir como a narrativa de um caminho percorrido.

O trabalho inclui um vídeo de aproximadamente 3 minutos com o manuseio do objeto.
Técnica mista - cianotipia, transferência de imagens, costura e monotipia sobre papel canson 300 g/m², 60cm x 59cm

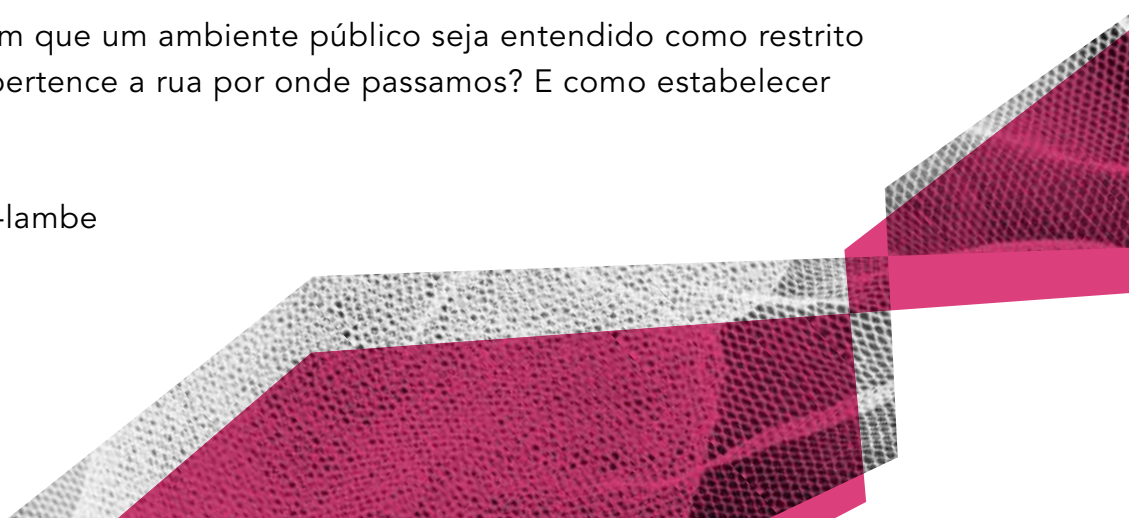
Lambe-lambe Rua de quem

Durante a escrita do primeiro capítulo de minha dissertação, me vi habitada pela questão presente em seu título: rua de quem? Quem faz desse local de passagem um lugar? Que pessoas se sentem pertencentes e com direito de estar nesse espaço?

É bastante interessante pensar sobre isso porque, na verdade, essa é uma questão que se relacionava diretamente com o porquê de minha pesquisa. Como filha de feirantes, sempre estive sujeita ao ambiente público. Cresci vendo a Praça General Osório (Ipanema - RJ) como uma extensão do meu ambiente privado e, com o convívio de muitos anos, criei intimidade com aquele lugar. Para mim a rua sempre foi uma fonte de entretenimento e surpresa. Por outro lado, sou capaz de entender o desconforto que pode causar um local ao qual não nos sentimos pertencentes.

Mas o que, afinal, faz com que um ambiente público seja entendido como restrito ou incômodo? A quem pertence a rua por onde passamos? E como estabelecer diálogos com ela?

Ilustração digital, lambe-lambe
72,4 cm x 145,5 cm



PROJETO CORPO E IMAGINÁRIO: PROCESSOS EXPERIMENTAIS NA CIDADE DO RIO DE JANEIRO

GUILHERME RIBEIRO REIS (EGRESSO PPGD/EBA/UFRJ)

A presente pesquisa surgiu da necessidade de relatar experiências pessoais, além de investigar alguns trâmites da atmosfera experimental através do Design. Com isso, procuro entender quais os processos que articulam a subjetividade do observador, criador e pesquisador de um espaço urbano próprio.

Compreendo que a cidade é o “espaço ao redor”, ou a paisagem estimulante, justo porque vivo a sensação do frenesi inventivo. Cada fragmento da imagem é remanescente da vida do indivíduo que a experimenta, firmando o transporte entre memórias, espaço e corpo físico.

Desta forma, uma variedade de outros sentidos surge como apresentação de uma imagem invisível, proveniente do imaginário. O invisível é a expressão própria, àquilo que possui certa independência na criação. Trata-se do “estado inédito” de estranhamentos que vivemos a partir deste lugar, outro.

Projeto Corpo Imaginário: processos experimentais na cidade do Rio de Janeiro

03 fotografias digitais, em preto e branco, feitas com uma câmera Canon T5i e efeitos de sobreposição analógica e digital.

Fotografia I - Estudo de formas particulares da cidade. Rio de Janeiro, 2021.

36,47 x 25,79 cm

Fotografia II - Tecitura Urbana VI. Rio de Janeiro, 2021.

27,11 x 38,79 cm

Fotografia III - Rastros, estruturas e corpos na cidade V. Rio de Janeiro, 2020.

32,79 x 50,89 cm.



SÉRIE SUSPENSÃO

VANESSA KOIKY (EGRESSA PPGD/EBA/UFRJ)

A série Suspensão registra a coexistência de espaços sobrepondo camadas de situações distintas em um mesmo campo visual. Trabalhando com impressão sublimática sobre tecido, as peças emergem como registros flutuantes de atmosferas fragmentadas. Inspiradas pelo conceito de heterotopias de Michel Foucault, as obras tensionam a relação entre a materialidade e a transitoriedade do corpo e do espaço.

Os trabalhos exploram uma abordagem híbrida, onde a fotografia se desdobra em superfícies têxteis, criando objetos de suspensão que desafiam o observador a questionar estabilidades. A proposta é potencializar a experiência sensorial e espacial do público, permitindo uma relação mais imersiva com as imagens.

Suspensão I

Impressão por sublimação em tecido, 121 x 90 cm

Suspensão II

Impressão por sublimação em tecido, 121 x 100 cm

Suspensão III

Impressão por sublimação em tecido, 120 x 80 cm

Suspensão V

Impressão por sublimação em tecido, 90x 120 cm

Suspensão VI

Impressão por sublimação em tecido, 90 x 120 cm

SONHANDO EM BROTAR FLORESTAS

JULIE DE ARAUJO PIRES (PPGD/EBA/UFRJ)

MARCELO GONÇALVES RIBEIRO (PPGD/EBA/UFRJ)

FRANCISCO ALVES DE FREITAS NETO (INSTITUTO FEDERAL FLUMINENSE)

ANGÉLICA MARIA ALVES DE CARVALHO (PÓSDOC | UFRRJ)

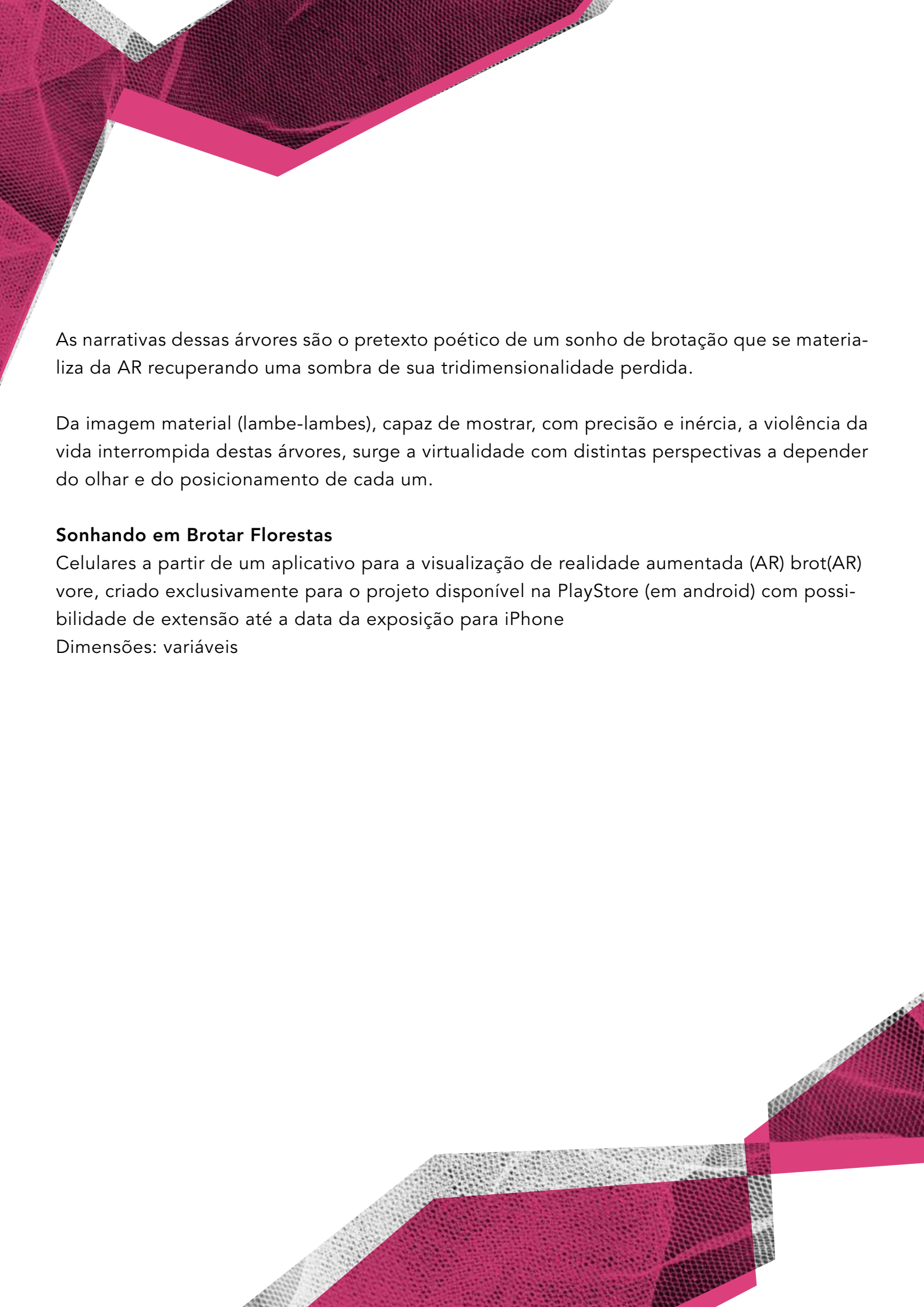
“Cumprir construir nossa guirlanda de flores culturais. Temos todo o direito e, sobretudo, a obrigação de pensar grande, gigante até onde a vista alcança e mesmo além, bem fora da caixa, da caixa, da caixa, para reformar de maneira profunda nosso jeito de estar no mundo (...) A depender do que fizermos (...) o futuro será demoníaco e pavoroso ou então divino e maravilhoso”.

(Sidarta Ribeiro, 2022, Pp. 174-175)

O grupo de pesquisa Imagem(i)materia apresenta a obra “sonhando em brotar florestas” na forma de uma instalação analógica-digital e visual e sonora, que pretende contribuir com perspectivas nas quais prevaleça a busca da humanidade por voltar a se reconhecer como natureza. Buscamos refletir sobre nosso tempo, de crises abrangentes que afetam dimensões sociais, políticas, econômicas, humanitárias e climáticas.

A instalação proposta se materializa numa composição de cartazes lambe-lambe impressos em risografia que funcionam como marcadores para a visualização de realidade aumentada (AR) a partir de aplicativo (app) instalado em dispositivos móveis (smartphones e tablets). As matrizes para reprodução dos cartazes são geradas por frottage a partir dos topos de troncos de árvores reais, cortadas por motivos diversos – ação humana, preventiva, especulativa, mercadológica – localizadas em distintos locais do Rio de Janeiro.

O topo cortado das árvores nos apresenta o momento preciso em que seu histórico de vida foi interrompido. A partir do crescimento de seus anéis, somos capazes de visualizar sua idade, seu tamanho, sua escala e imaginar uma infinidade de acontecimentos dos quais participou ao longo de sua existência como árvore e, por meio da imagem realizada em frottage, é possível ainda presenciar a brutalidade do corte das serras que lhe tombaram. Quantas e quais histórias elas poderiam nos contar?



As narrativas dessas árvores são o pretexto poético de um sonho de brotação que se materializa da AR recuperando uma sombra de sua tridimensionalidade perdida.

Da imagem material (lambe-lambes), capaz de mostrar, com precisão e inércia, a violência da vida interrompida destas árvores, surge a virtualidade com distintas perspectivas a depender do olhar e do posicionamento de cada um.

Sonhando em Brotar Florestas

Celulares a partir de um aplicativo para a visualização de realidade aumentada (AR) brot(AR)vore, criado exclusivamente para o projeto disponível na PlayStore (em android) com possibilidade de extensão até a data da exposição para iPhone

Dimensões: variáveis



VISTAS

DANIEL DE OLIVEIRA GUTTMANN BICHO (EGRESSO PPGD/EBA/UFRJ)

“Vistas” são um conjunto de paisagens ilustradas a partir da edição e reconfiguração de monotipias impressas com fungos e folhas coletadas ao longo de quatro dias nos arredores da Pedra do sino, montanha pertencente ao parque nacional da serra dos orgãos.

A obra surge da contemplação e experiência do próprio local em que as monotipias foram coletadas. Durante o período em questão uma neblina densa cobria de massa opaca qualquer distância maior que alguns metros. As vastas paisagens distântes, costumeiramente visíveis a partir do local, se tornaram intangíveis, revelando na sua ausência uma imensidão mais próxima, um universo em miniatura, formada por líquens, fungos, bromélias, pedras, folhas e galhos.

As impressões em grande formato de ‘vistas’, com suas pequenas monotipias redimensionadas, propoe recriar as relações de maravilhamento presentes tanto na contemplação do mundo distante quanto da imersão na pequenez do que se tem próximo.

Vistas.

3 peças em formato poster, 594 x 891cm.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

REITORIA

Reitor: Roberto de Andrade Medronho

Vice-reitora: Cassia Curan Tuci

ESCOLA DE BELAS ARTES

Diretora: Madalena Ribeiro Grimaldi

Vice-diretora: Larissa Elias

Diretora Adjunta de Cultura: Irene de Mendonça Peixoto

LABORATORIO DE MÉTODOS COMPUTACIONAIS EM ENGENHARIA/COPPE/UFRJ

Coordenador: Luiz Landau

Vice-coordenador: José Luis Drummond Alves

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN EBA/UFRJ

Coordenadora: Fabiana Heinrich

Vice-Coordenadora: Claudia Mourthé

OS SENTIDOS DA FORMA (2ª Edição)

Inquietações contemporâneas do design

Organização: Irene de Mendonça Peixoto

Produção: Cecília Ribeiro

Identidade visual: Camila Borges

Projeto expositivo: Projeto de extensão Pavilhão das Artes

Coordenadora: Franci Furlani

Extensionistas: Darius Korman e Loren Fernandes

OS SENTIDOS DA FORMA
inquietações
contemporâneas
do design











PROGRAMA DE
PÓS GRADUAÇÃO
EM DESIGN
EBA | UFRJ

eba ESCOLA DE
BELAS ARTES



UFRJ

UNIVERSIDADE FEDERAL
DO RIO DE JANEIRO



LABORATÓRIO DE
MÉTODOS COMPUTACIONAIS
EM ENGENHARIA



Parque
Tecnológico
UFRJ