

Química!

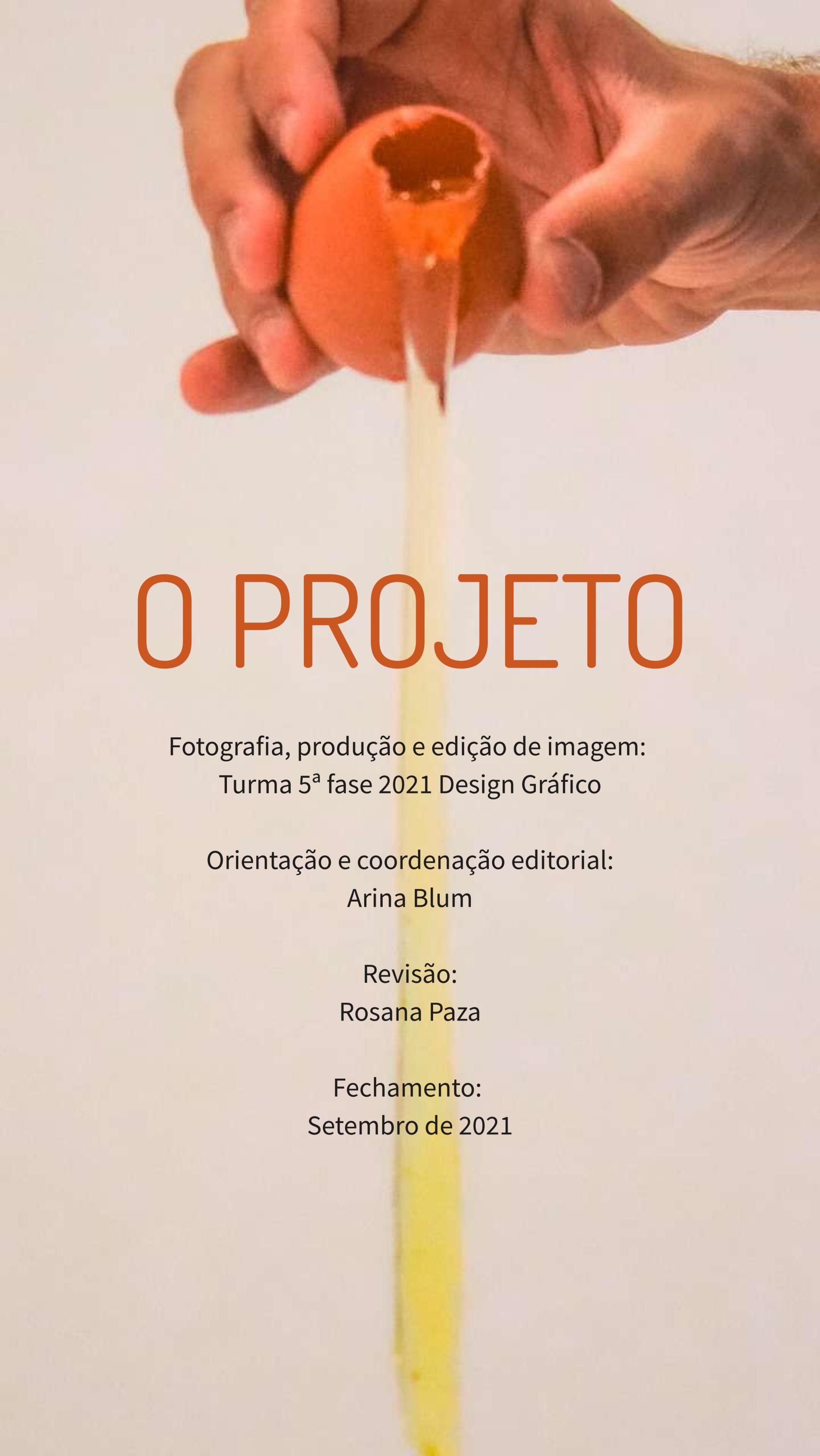
Revista Experimental do Curso
Tecnologia em Design Gráfico
Edição #6 | 2021





A revista Chimia é uma publicação experimental organizada pela 5ª fase do curso de Tecnologia em Design Gráfico do Centro Universitário de Brusque – UNIFEBE. É realizada na disciplina Design Editorial. É o resultado de uma experiência colaborativa, elaborada para ser uma publicação direcionada a estudantes e profissionais ligados ao design, comunicação, artes e arquitetura.



A close-up photograph of a hand holding a peeled orange. The orange is positioned in the center, and a stream of bright orange juice is dripping from its hollowed-out top, falling vertically down the page. The background is a plain, light-colored surface.

O PROJETO

Fotografia, produção e edição de imagem:
Turma 5ª fase 2021 Design Gráfico

Orientação e coordenação editorial:
Arina Blum

Revisão:
Rosana Paza

Fechamento:
Setembro de 2021

Jaqueline T. Souza



Greice Bittencourt



Larissa Woicikoski



Vinicius P. Bosio



João Victor M. Ferri

Camila Spengler



Jainy R. M. Silva



OS AUTORES



João P. W. Fialho



Arina Blum

A SEXTA ~ EDIÇÃO

Uma revista experimental merece experiências de projeto que busquem novas perspectivas. A sexta edição da Chimia debate o papel da revista hoje. Experimentamos os contrastes entre o analógico e o digital e nos permitimos misturá-los.

Nas discussões em torno da sexta edição foram os contrastes que se sobressaíram:

Como perceberíamos a vida sem os contrastes?

O que seria do design sem os contrastes?

O que contrasta com chimia?

O que não se come com chimia?

OVO!

Prof^a Dr^a Arina Blum

BERGHAIN 8

DESIGN DE SERVIÇO 14

ARTE URBANA X GALERIAS 22

CUSTOMIZAÇÃO 28

SUMÁRIO

ARTE VISITADA EM
TEMPOS DE PANDEMIA 36

MAXIMALISMO E MINIMALISMO 42

CONCEPT ART 48

DESIGN DISRUPTIVO 58



Z F A F G B W B

Texto e diagramação: Vinicius Pelens Bosio

**Uma boate em
Berlim, cheia de
vida, arte e design
regados a hard
techno por
três dias seguidos.
Essa é Berghain,
um lugar onde
todos os seus
sonhos mais
absurdos e
perversos podem
se tornar realidade...
Isso se você
conseguir passar
pela porta da frente!!**

Primeiramente, O QUE É O TECHNO?

Techno é uma forma de *electronic dance music* que surgiu em Detroit, Michigan, nos Estados Unidos, em meados da década de 1980.

Existem muitos estilos de techno, mas o *detroit techno* é visto como a base sobre a qual vários subgêneros foram desenvolvidos.

TECHNO

Geralmente o techno é uma música instrumental repetitiva, muitas vezes produzida para uso em uma setlist de um DJ. O componente rítmico é marca registrada deste estilo musical hipnótico. O tempo pode variar entre 120 e 150 batimentos por minuto (BPM).

Onde o TECHNO reina soberano

O nome da casa vem de sua localização, que é uma junção de dois bairros de cidades que flanqueiam os lados sul e norte do edifício: Kreuzberg (antes Berlim Ocidental) e Friedrichshain (anteriormente Berlim Oriental). O clube fica em uma antiga usina de energia, abandonada na década de 1980 e seu nome significa literalmente "bosque da montanha".



https://cdn.substack.com/image/fetch/f_auto,q_auto:good,-fl_progressive:steep/https%3A%2F%2Fbucketeer-e05bbc84-baa3-437e-9518-adb32be77984.s3.amazonaws.com%2Fpublic%2Fimages%2F13399a37-0209-4069-a448-e12f79d1aef9_2795x2176.jpeg

De balada a museu

No início da pandemia COVID-19 a casa fechou e, durante o verão, ela hospedou várias instalações de arte sonora dentro do edifício e no jardim da cerveja, adjacente. O local é notável por suas dimensões, com tetos de 18 metros de altura na pista de dança principal e um design minimalista no interior, que é dominado por aço e concreto. Em setembro de 2020, o clube coberto reabriu como um espaço de arte, hospedando uma exposição intitulada "Studio Berlin", que contou com a participação de 115 artistas baseados em Berlim.



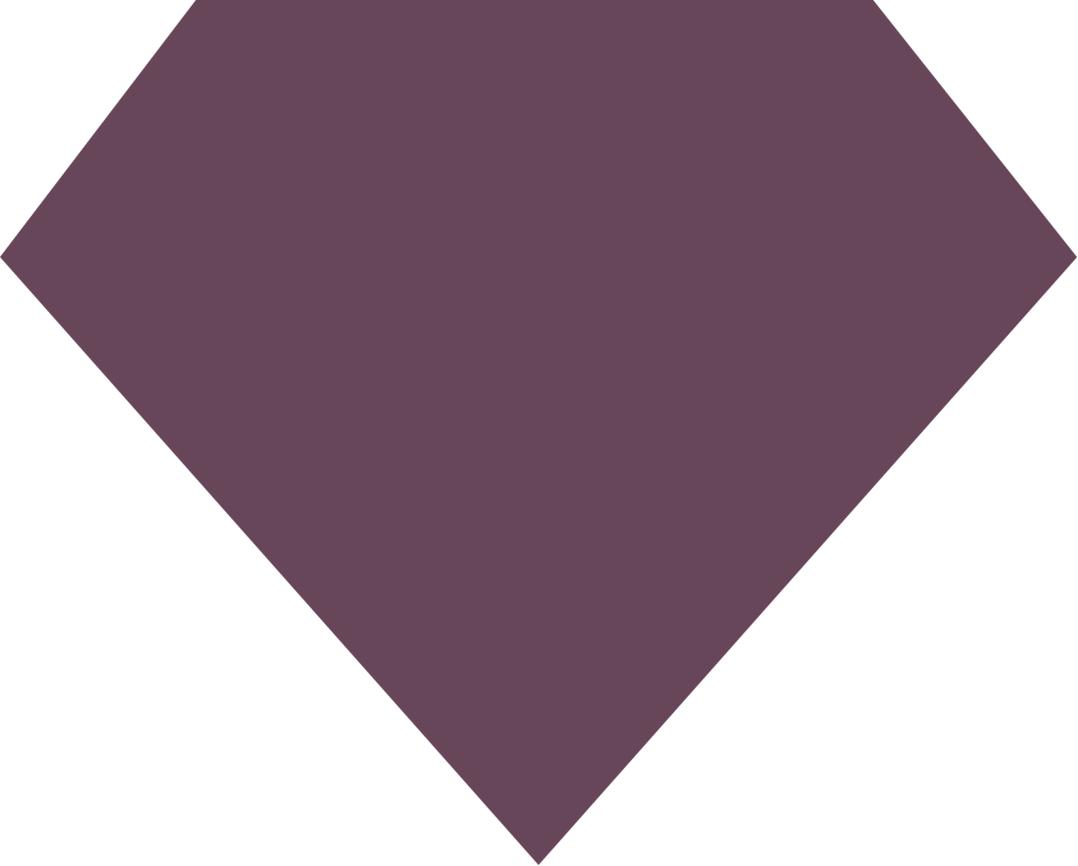
<https://i.hurimg.com/i/hdn/75/0x0/5-f1e96dc67b0a925500cefbe.jpg>

O paraíso proibido

A política de portas da casa é notória por ser dura e estrita, gerando frequentes debates e especulações sobre como entrar. Nenhuma foto é permitida dentro do clube. O lugar foi associado à decadência e ao hedonismo, pois seus clientes se envolvem abertamente em atos... controversos... na pista de dança, bem como em salas escuras, especificamente reservadas para tais atividades.

E como as drogas são utilizadas abertamente, não há espelhos ou outras superfícies reflexivas, de modo a proteger os convidados da ressaca moral e de seus reflexos aterrorizantes do pós-festa.

Z
Y
X
W
V
U
T
S
R
Q
P
O
N
M
L
K
J
I
H
G
F
E
D
C
B
A



DESIGN DE SERVIÇO

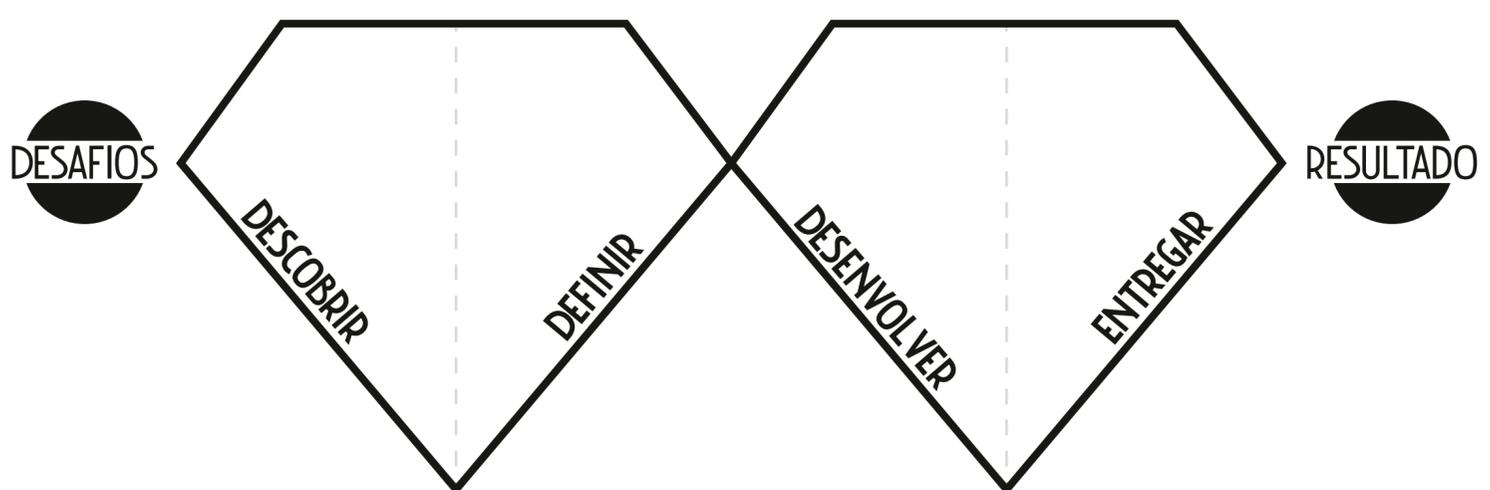
Você conhece?

***Design de Serviço,
resumidamente,
é projetar conforme as
necessidades dos usuários,
criando serviços amigáveis,
competitivos e relevantes
para os stakeholders
envolvidos.***

Texto e diagramação: Camila Spengler

DESIGN DE SERVIÇO

O Design de Serviços pode ser praticado de diferentes maneiras, conforme explica a equipe DparaE, empresa catarinense especializada no assunto. Muitos designers de serviço acabam seguindo o método “Duplo Diamante”, projetado pelo *Design Council*.

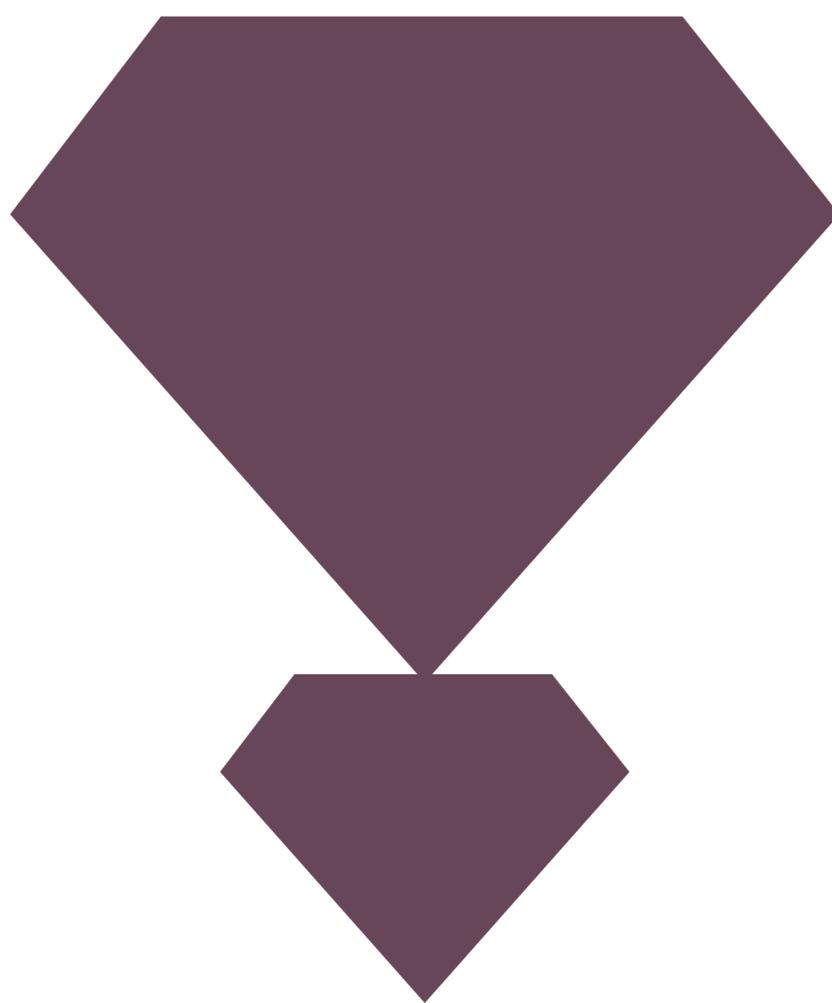


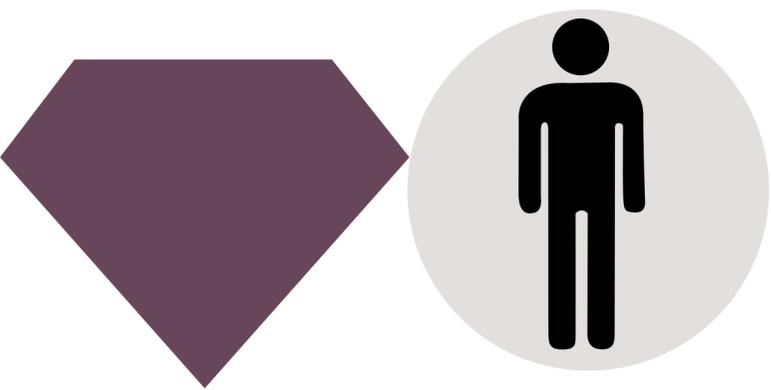
Esse método é usado para alcançar mudanças positivas, significativas e duradouras. Os dois diamantes demonstram uma metodologia para estudar o problema de forma mais profunda. Está dividido em duas fases: divergente e convergente. A fase divergente envolve descobrir e definir. A fase convergente requer desenvolver e entregar.

Em descobrir, na fase divergente, o objetivo é explorar, por meio de estudos, os desejos dos usuários e o contexto do serviço. Definir, na fase convergente, é o momento que ordena o que é possível ser executado e o que deve ser priorizado. Já na etapa desenvolver, divergente, é quando as ideias e soluções são esquematizadas e testadas. Por fim, novamente convergente, ocorre a etapa entregar, quando o projeto é finalizado, produzido e lançado.

A DparaE, empresa especializada na área, explica que o Design de Serviço é trabalhado a partir de cinco princípios que norteiam seu modo de pensar:

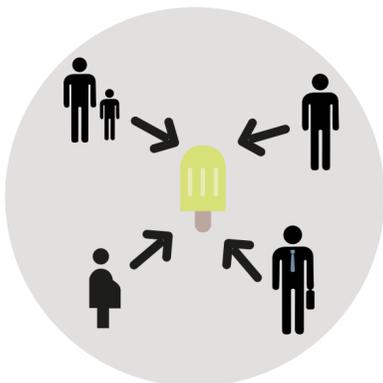
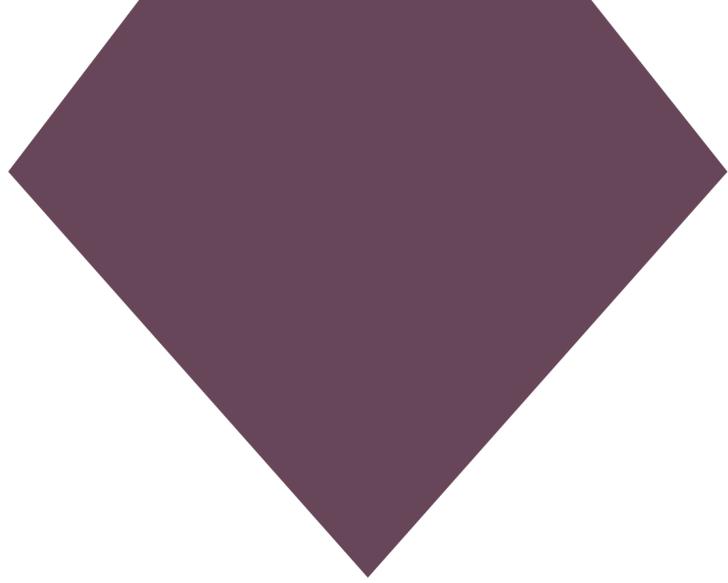
**centrado no usuário,
cocriativo, sequencial,
evidente e holístico.**



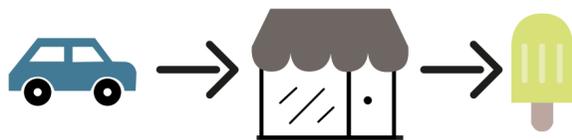


CENTRADO NO USUÁRIO

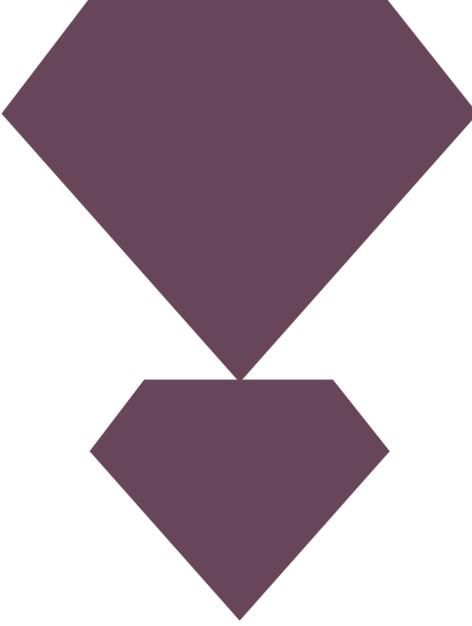
O Design de serviço busca entender quem é o usuário do serviço e quais são as suas necessidades. Para melhorar ou criar novos serviços, grande parte do tempo e recursos do projeto são investidos em entender o serviço sob o ponto de vista do usuário.



COCRIATIVO E SEQUENCIAL



O Design de serviço procura incluir as pessoas envolvidas com o serviço na criação ou melhoria dele, preferencialmente com grupos heterogêneos, compostos de funcionários, gestores e usuários. Os serviços são pensados como uma sequência de ações inter-relacionadas que acontecem durante determinado período de tempo.



EVIDENTE

Quase todos os serviços possuem evidências físicas, como objetos e pontos de contato que são percebidos, mesmo que sutilmente, pelos usuários. Esses pontos de contato possuem funções específicas e devem ser projetados de acordo com a experiência que desejamos proporcionar.



HOLÍSTICO



Por meio de uma visão holística e sistêmica, é considerado o contexto no qual o serviço ocorre. Para se projetar um serviço, deve ser analisado o ambiente em que ele acontece, os artefatos físicos utilizados, assim como as interações pessoais que ocorrem ao longo da jornada do usuário.

BENEFÍCIOS DO DESIGN DE SERVIÇO



São muitos os benefícios do Design de Serviço. Um deles é o envolvimento da equipe na busca de soluções por meio de serviços projetados com base nos usuários. Outro é a mudança de cultura dada pelo foco no que gera qualidade, proporcionada pela visão integrada de diferentes áreas. A experimentação e o aprendizado contínuo são grandes riquezas do Design de Serviço.

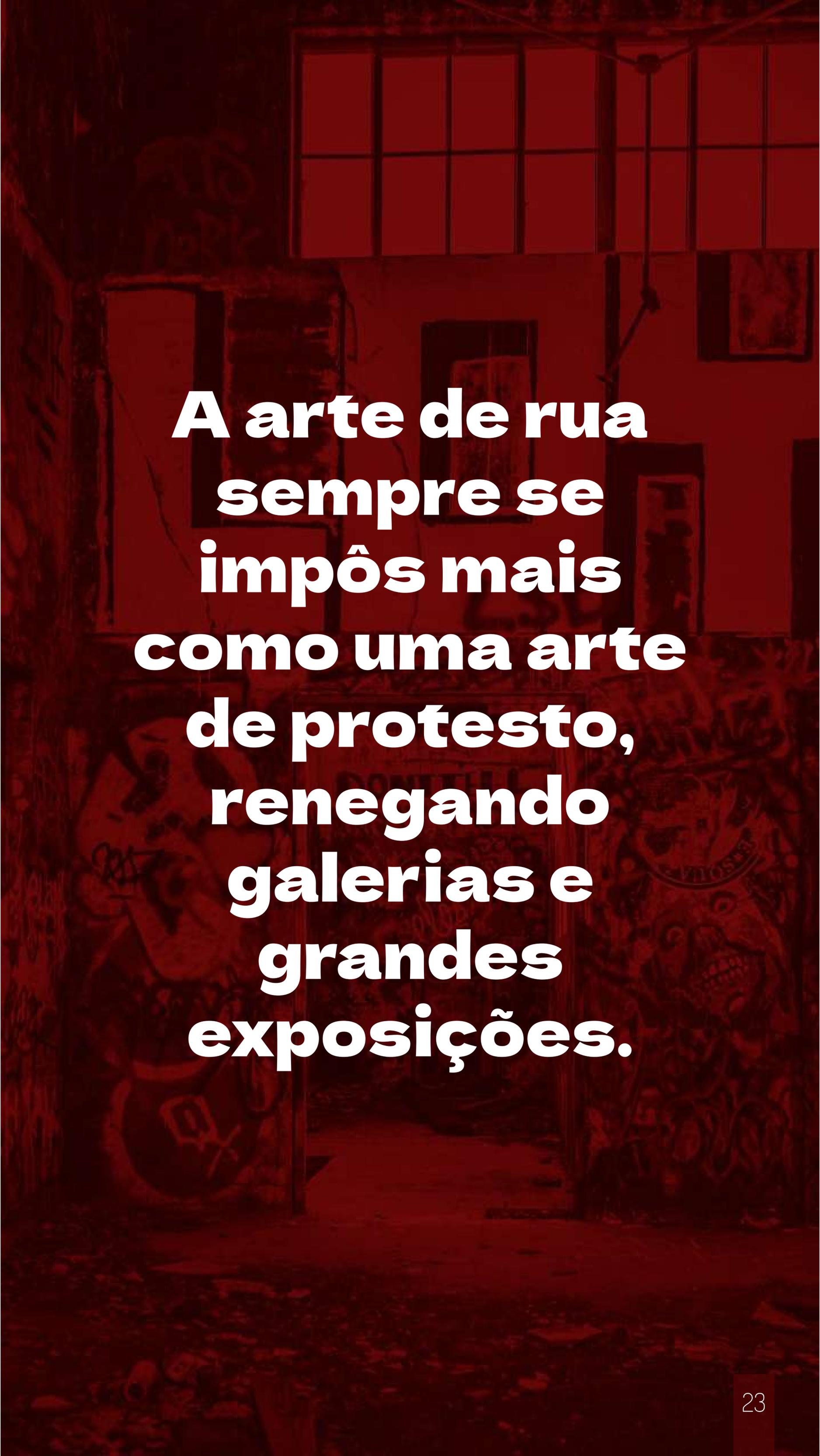
Quer saber mais sobre o assunto? Acesse:
<https://dparae.com.br/o-que-e-design-de-servico/>

A photograph of a brick building at night. The building has several windows, some of which are lit from within. A fire escape is visible on the left side of the building. There is graffiti on the wall, including a large white handprint and some stylized letters. The overall scene is dark and atmospheric.

Arte Urbana X Galeria

Banksy: das Ruas às Galerias.

Texto e diagramação: João Fialho



**A arte de rua
sempre se
impôs mais
como uma arte
de protesto,
renegando
galerias e
grandes
exposições.**

Comercialização da Arte Urbana

A arte de rua sempre se impôs mais como uma arte de protesto, renegando galerias e grandes exposições, pois não são todas as pessoas que podem ter acesso a esses lugares. Os primeiros registros da arte urbana são remetidos a períodos da antiguidade, entre os romanos e os gregos, que já passavam suas mensagens pelas ruas da cidade. Veio a ficar notável novamente na década de 1970, nos Estados Unidos.

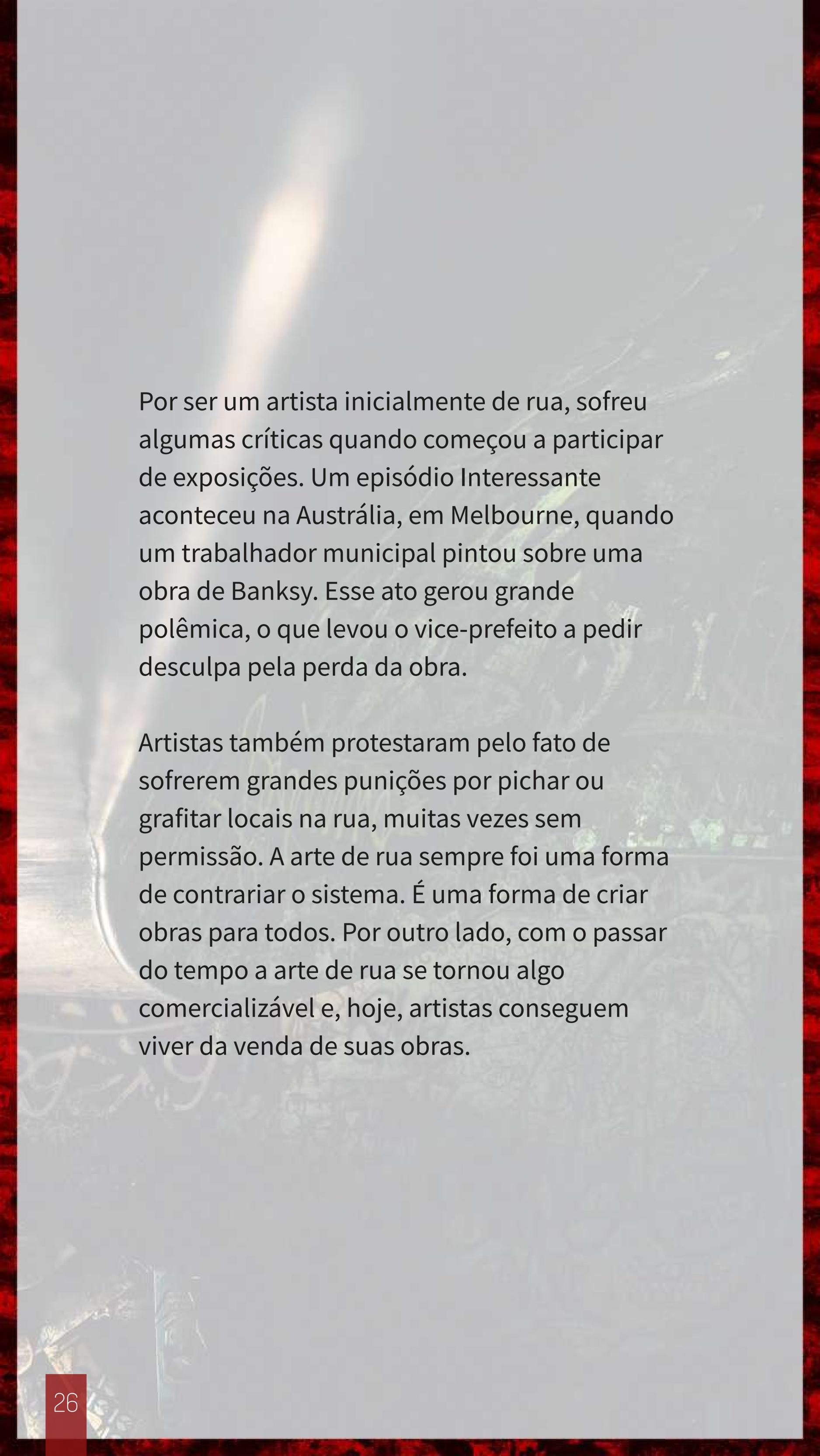
Por ser uma forma de arte muito expressiva, por tratar de críticas sociais, políticas e econômicas, a arte urbana por vezes não se adapta às propostas feitas por galerias. Mesmo assim diversos artistas de rua conseguiram grandes destaques, chegando a ser conhecidos mundialmente. Assim, chegamos ao assunto Banksy, cuja identidade ninguém sabe, mas sobre o qual rodam diversas especulações.



fonte: <https://www.guiadasartes.com.br/banksy/quem-e>

Quem é **Banksy?**

Banksy é um veterano artista de rua britânico. Ficou conhecido por seus grafites usando a técnica do estêncil. Há também trabalhos como quadros, fotos e peças de roupa. Sua arte vem com grandes críticas e protestos, que fazem as pessoas refletirem sobre.



Por ser um artista inicialmente de rua, sofreu algumas críticas quando começou a participar de exposições. Um episódio Interessante aconteceu na Austrália, em Melbourne, quando um trabalhador municipal pintou sobre uma obra de Banksy. Esse ato gerou grande polêmica, o que levou o vice-prefeito a pedir desculpa pela perda da obra.

Artistas também protestaram pelo fato de sofrerem grandes punições por pichar ou grafitar locais na rua, muitas vezes sem permissão. A arte de rua sempre foi uma forma de contrariar o sistema. É uma forma de criar obras para todos. Por outro lado, com o passar do tempo a arte de rua se tornou algo comercializável e, hoje, artistas conseguem viver da venda de suas obras.

Banksy, quando questionado sobre o que ele achava da comercialização de suas obras, disse que não vê problema nisso. O artista diz que é por meio desse dinheiro que consegue viajar para pontos culturais que podem ser melhorados visualmente com a sua arte.



<https://cultura.estadao.com.br/noticias/artes,tela-autodestruida-de-banksy-sera-exposta-na-alemanha,70002707831>

**Qual a sua opinião
sobre a arte urbana
e a comercialização?**

Fontes: <https://www.guiadasartes.com.br/banksy/quem-e>
<https://www.todamateria.com.br/arte-urbana/>
<https://therumpus.net/2010/03/the-contradiction-of-contradiction-a-conversation-with-banksy/>
<https://theconversation.com/commodifying-banksy-66679>

Texto e diagramação: Greice Bittencourt

Customização





A customização de roupas é uma forma de criar uma peça exclusiva e deixá-la de acordo com o estilo do cliente. O termo “custom made” significa “personalizado”. Customização é o processo de personalização, ou seja, é a adaptação da roupa a alguém.

Existem vários tipos de customização em roupas e acessórios de moda. Entre as técnicas estão o uso de apliques com diferentes materiais e pintura sobre tecido. A peça customizada ganha exclusividade e, por consequência, valor emocional.





A customização é um recurso para evitar o descarte de roupas antigas e, assim, contribuir para a desaceleração do *fast fashion*, a insana produção de roupas novas.

Fast fashion caracteriza-se por uma moda cujos produtos são consumidos e descartados em grande velocidade, o que gera sérios danos ao meio ambiente. A customização proporciona uma ação mais ecológica e sustentável.





Entrevistamos a designer Karolini Klann, que trabalha com customização há dois anos. O atelier de Karolini fica em Brusque, SC, onde recebe encomendas de quem deseja renovar o guarda-roupa e ter uma peça única personalizada.

O que te traz motivação no trabalho?

“ Os meus sonhos me motivam, a vontade de crescer e ser referência na área. Me motiva poder incentivar outras mulheres para que, juntas, conquistemos cada vez mais espaço através do empreendedorismo e da arte manual. ”



Como você vê o atual cenário da customização?

“ Você pode notar, por exemplo, no cenário atual da música brasileira, que a maioria dos cantores já investiram em algum look customizado para gravar clipes e shows. Isso enaltece a cultura da customização, trazendo ainda mais visibilidade e procura por esse serviço exclusivo. ”

“ Tenho visto cada vez mais pessoas adquirindo a experiência de ter uma peça customizada. Seja feita em casa por você mesmo ou por algum artista da sua preferência. ”

O cliente é o ponto alvo das suas criações?

“ É fundamental ouvir o cliente e entender suas preferências. Me interessa sua cor favorita, série ou filme preferido, artista que gosta, música, lugares, animais. Quero saber até mesmo sobre as coisas que não gosta, para não correr o risco de adicionar na arte elementos que não sejam de seu agrado. ”



Qual o lado mais gratificante do seu trabalho?

“ Algo que gosto muito é quando os clientes me deixam extremamente livre pra criar em cima da peça. Isso me transmite confiança e me deixa segura para fazer o que mais amo: arte! É muito legal ver a reação do cliente ao receber uma peça exclusiva e ansiosamente esperada por ele. Eu adoro, é muito gratificante! ”



Foi na década de 1970 que os hippies introduziram a ideia de customização de roupas. Eles usavam arte nas roupas como forma de manifesto contra a ditadura da moda e como forma de destacar a antimoda. Ainda hoje a customização é uma ferramenta inteligente. Mais do que isso, ela é urgente e precisa ganhar espaço e visibilidade no mercado, como tem feito a marca Dior, que vem utilizando da customização em tênis para reforçar seu posicionamento exclusivo.

Reaproveitar peças nunca sai de moda.
Inspire-se!



*As fotos são autoria de Karolini Klann.

Arte visitada

em tempos  de

PAN

DE

MIA

Texto e diagramação: Jaqueline Souza

Visite sem sair de casa

Como dito por Ferreira Gullar, **“a arte só existe porque a vida não basta”**.

Essa frase, lembrada por Penélope Portugal, do Instituto Usiminas, ganhou força em tempos tão difíceis, como o que a pandemia da Covid-19 nos trouxe. Mas também tivemos ganhos. Como o fato de diversos museus em todo o mundo terem liberado suas portas virtuais de forma *free*.

Exposições Exposições

estão abertas a visitas *on-line*

para que todos os amantes de arte ou curiosos tenham um pouco de refúgio.

Confira algumas...

Pinacoteca de São Paulo

Um dos melhores palcos culturais de São Paulo abriu seu acervo para a população acessar sem custo algum.

A Pinacoteca de São Paulo é um museu de artes visuais com ênfase na produção brasileira do século XIX até a contemporaneidade e em diálogo com as culturas do mundo. A experiência virtual pode ser conferida em

pinacoteca.org.br/visite/tour-virtual



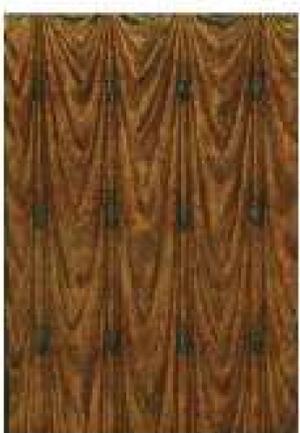
Imagens captadas de artsandculture.google.com/streetview

Michelangelo na Capela Sistina

Que tal visitar um ícone da arte? O Museu do Vaticano disponibilizou visita *on-line* à Capela Sistina, para que pessoas do mundo inteiro tenham a oportunidade de ver uma das mais badaladas obras de arte da humanidade.

A capela foi pintada à mão por Michelangelo, que levou cerca de quatro anos para finalizá-la. Para ver essa e outras obras acesse a *homepage* do Museu do Vaticano:

museivaticani.va

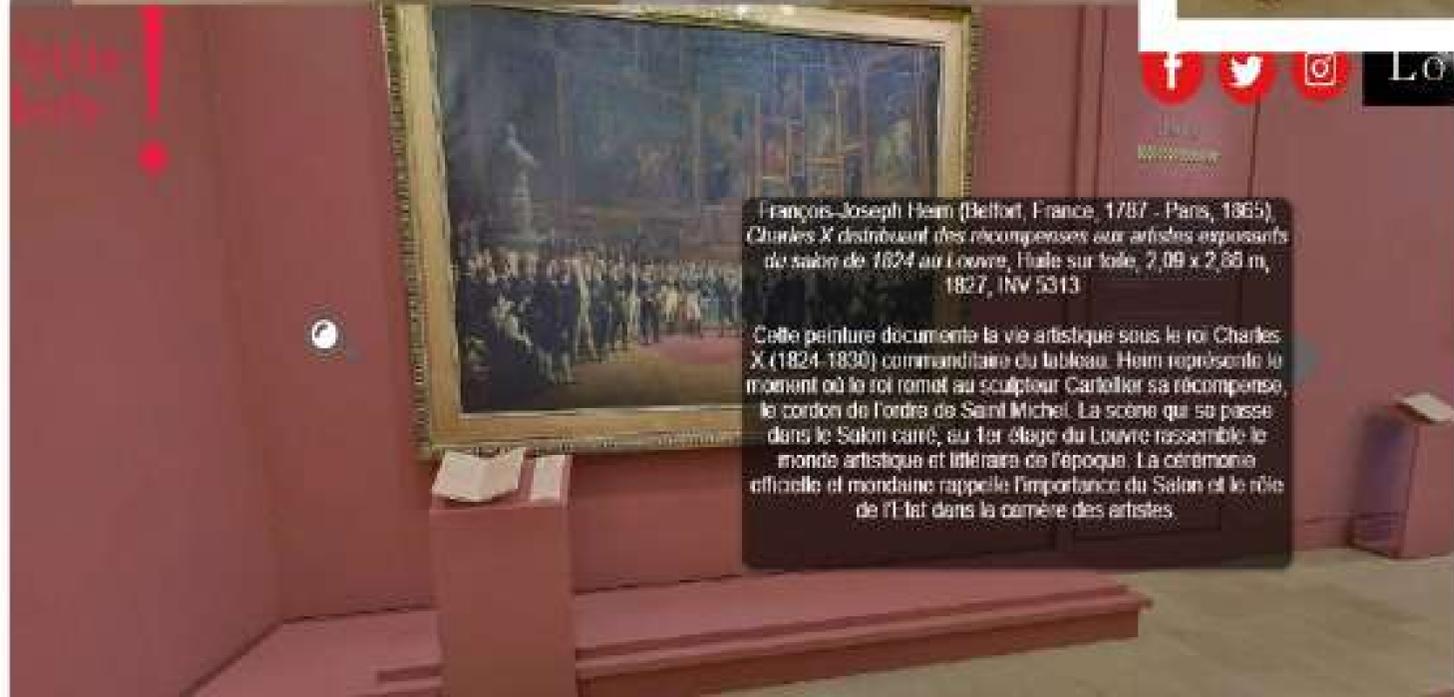


Museu do Louvre

O Louvre, renomado museu de Paris, apresenta mais de 480 mil peças disponibilizadas para acesso virtual. Você pode ver maravilhas da arte sem sair do sofá. O museu francês é um dos principais pontos turísticos do mundo e lá está *Gioconda*, a conhecidíssima *Mona Lisa*, de Leonardo da Vinci. Faça o *tour* virtual em:



[louvre.fr/en/online-tours](https://www.louvre.fr/en/online-tours)



François-Joseph Heim (Belfort, France, 1787 - Paris, 1865), Charles X distribuant des récompenses aux artistes exposants du salon de 1824 au Louvre, Huile sur toile, 2,09 x 2,65 m, 1827, INV 5313

Cette peinture documente la vie artistique sous le roi Charles X (1824-1830) commanditaire du tableau. Heim représente le moment où le roi remet au sculpteur Cartellier sa récompense, le cordon de l'ordre de Saint Michel. La scène qui se passe dans le Salon carré, au 1er étage du Louvre rassemble le monde artistique et littéraire de l'époque. La cérémonie officielle et mondaine rappelle l'importance du Salon et le rôle de l'Etat dans la carrière des artistes.

MAXI MALIS MO

Texto e Diagramação: Jainy Matos

MINI MALIS MO

Minimalismo ou maximalismo?

Lendo, assim, parecem duas maneiras de expressão totalmente divergentes. Mas, na verdade, podem ser trabalhadas de forma eficaz em diversas situações.



O minimalismo se caracteriza pelo uso mínimo de recursos gráficos para se produzir uma ideia ou conceito. Ele se resume a expressar uma informação com o mínimo de elementos, de forma clara, objetiva e organizada.



O maximalismo é, por outro lado, a estética do excesso. Sua filosofia se resume em “quanto mais, melhor”. Sem deixar margens para espaços vazios, propõe-se a ousar e atingir os limites.

Seja minimalista ou maximalista o importante é que a mensagem proposta seja passada ao espectador de forma clara e assertiva.



O símbolo da marca Apple é um exemplo clássico desse contraste entre minimalismo e maximalismo. Isaac Newton e a lei da gravidade inspiram a primeira história da marca Apple, inicialmente maximalista. O primeiro logotipo é ilustração da popular cena na qual a maçã cai na cabeça de Isaac Newton, que estava encostado a uma árvore.



A outra versão do símbolo da Apple, minimalista, é uma menção à história de Adão e Eva, que adquirem conhecimentos quando comem do fruto proibido. Esse fruto, popularmente, é conhecido como uma maçã.

Ao longo dos anos o logotipo da Apple sofreu algumas mudanças até chegar na atual identidade visual, representada por uma única forma, extremamente simples e de fácil leitura. A maçã símbolo da Apple é a representação do conceito de forma minimalista.

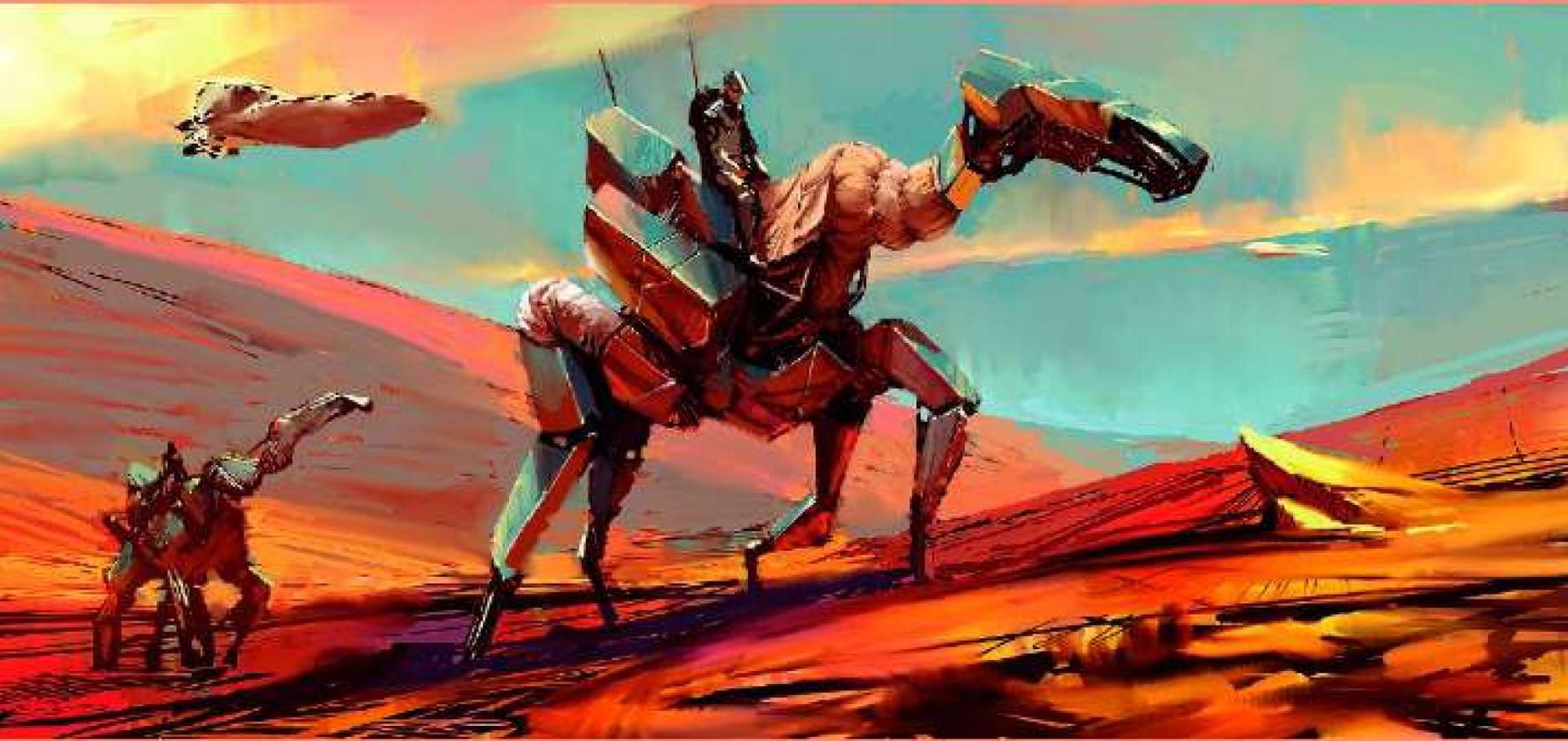
Pela Apple vemos que não existe um jeito certo. Maximalista ou minimalista, o importante é entender a melhor maneira de expressar o conceito da marca. É essencial compreender o que melhor se adapta à estética do tempo e usar isso de forma estratégica.

Adaptação* do texto e diagramação: Larissa Woicikoski

Concept VOCÊ SABE O QUE É? Art

**Deixe-me adivinhar.
Você já escutou ou
leu várias vezes
sobre concept art,
mas ainda tem
dúvidas em relação
ao que significa.**

*Matéria adaptada do texto de Julia Eiko,
publicado em 26/05/2020, em revospace.com.br



<https://www.artstation.com/artwork/ORqw8>

Então me explica!

O artista Anjin Anhut diz que concept art é todo o trabalho sujo que deve ser feito para estabelecer a visão inicial de um projeto.

Vamos partir desse ponto!

Por exemplo, mesmo que você acompanhe a série animada Steven Universe, é um desafio reconhecer o protagonista logo de cara.



<https://www.diarioonline.com.br/tuedoide/curiosidades/noticia-435436-veja-os-primeiros-esbocos-de-6-animacoes-que-adoramos.html>

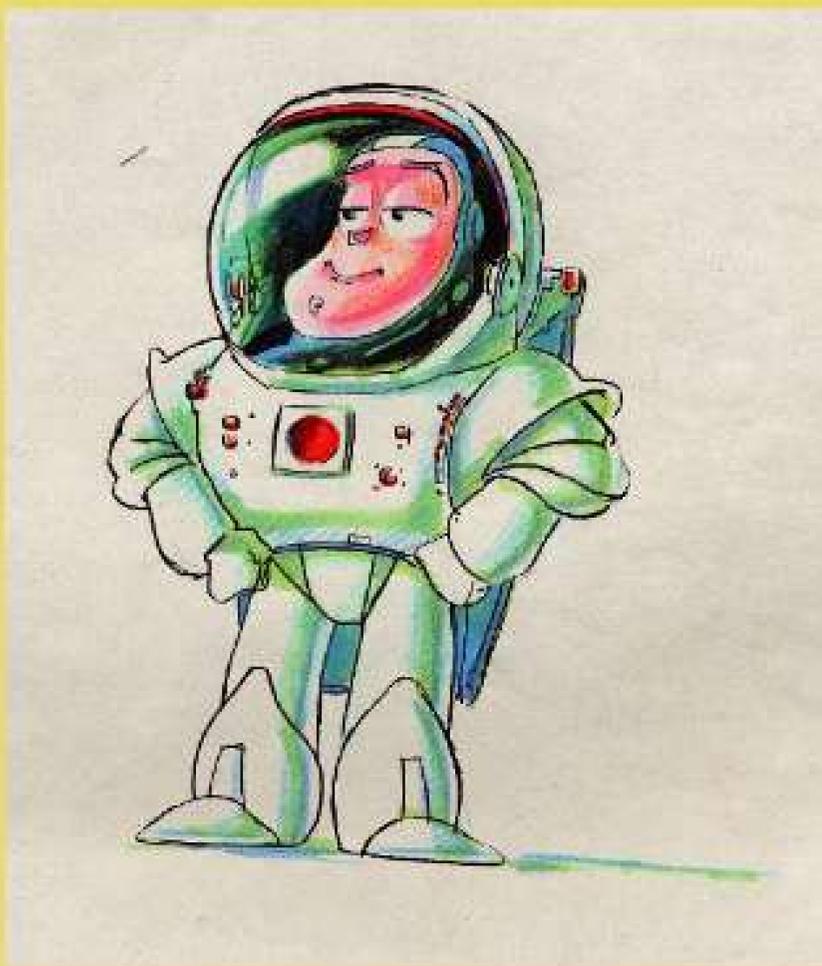
Os primeiros esboços de Rebeca Sugar, criadora da série Steven Universe, são um pouco diferentes de como a conhecemos hoje no que diz respeito aos traços e organização de informações.

Quando Anhut diz que concept art é todo o trabalho sujo, é a essa simplicidade no traço e bagunça que ele está se referindo.

Concept art é muito mais uma questão de gerar ideias, de como elementos de projetos podem ser feitos, do que a execução deles em si.

Em outras palavras, quando falamos em concepts, estamos nos referindo a desenhos elaborados que funcionam como representações iniciais de cenários, personagens, figurinos, veículos ou qualquer outro elemento que possa estar presente dentro de games, animações, filmes live-action e HQs.

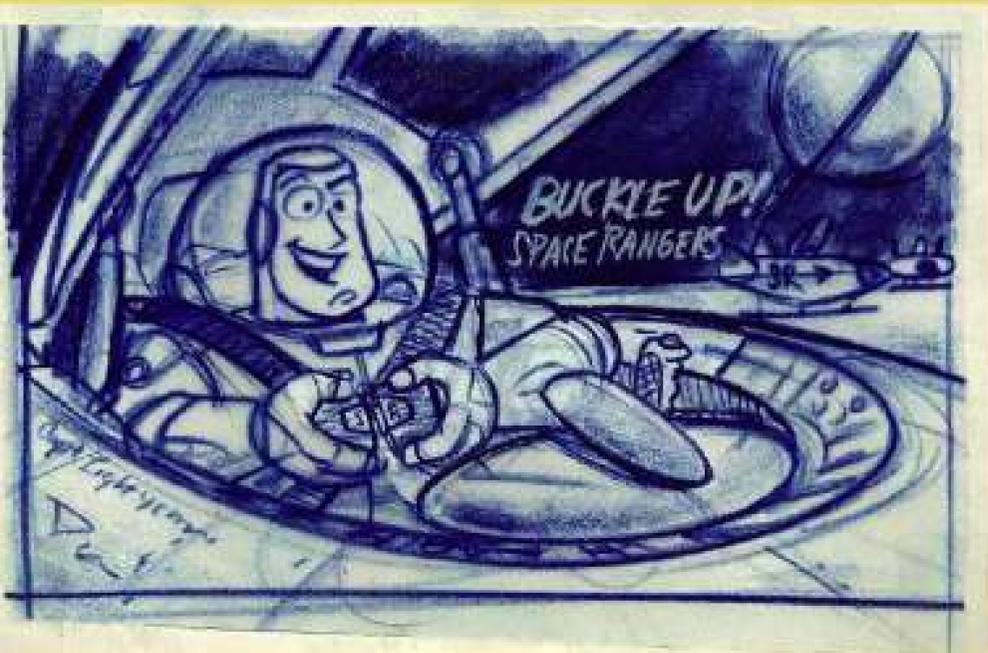
Tipos



<https://www.pixar.com/feature-films/toy-story>

Dentro da área de concept art existem algumas subdivisões que separam o tipo de elemento que será criado. Entre elas estão:

Character Design: Essa é a área responsável pela criação de personagens. Os desenhos criados aqui devem retratar o tipo físico (incluindo traços marcantes de etnia, por exemplo), a personalidade, a cultura e até mesmo a função dentro da história.



<https://www.pixar.com/feature-films/toy-story>

O importante é capturar a essência da personagem e incorporá-la ao desenho.



<https://www.iamag.co/how-to-train-your-dragon-100-original-concept-art-collection/>

Creature Design: O foco é criar criaturas e monstros (que não tenham uma forma humana), como dragões, dinossauros, orcs e criaturas mitológicas.

Design de Cenário: É a categoria que cuida do desenvolvimento de cenários e ambientações, criando cidades, construções e paisagens de acordo com a realidade da história.



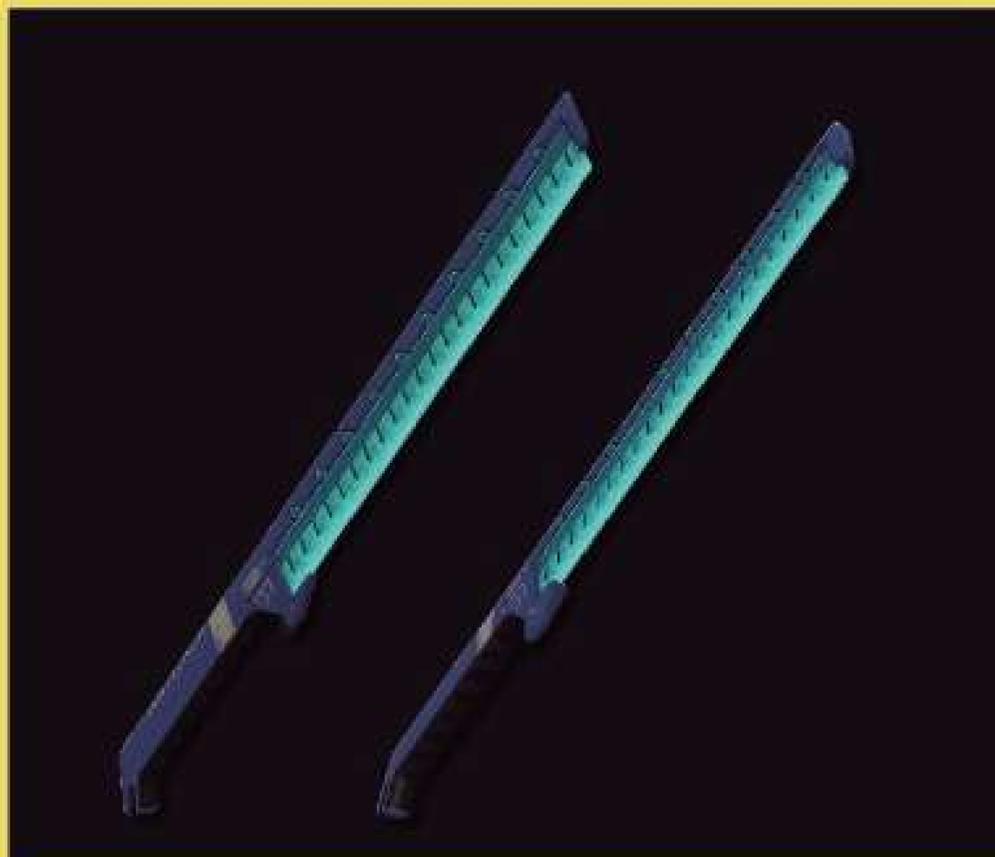
<https://wepresent.wetransfer.com/story/till-nowak-black-panther/>

Design de Veículos: É aqui que carros e motos são desenvolvidos. Mas é claro que não é só isso! O design de veículo vai desde coisas do nosso cotidiano, até peças mais futuristas como espaçonaves.

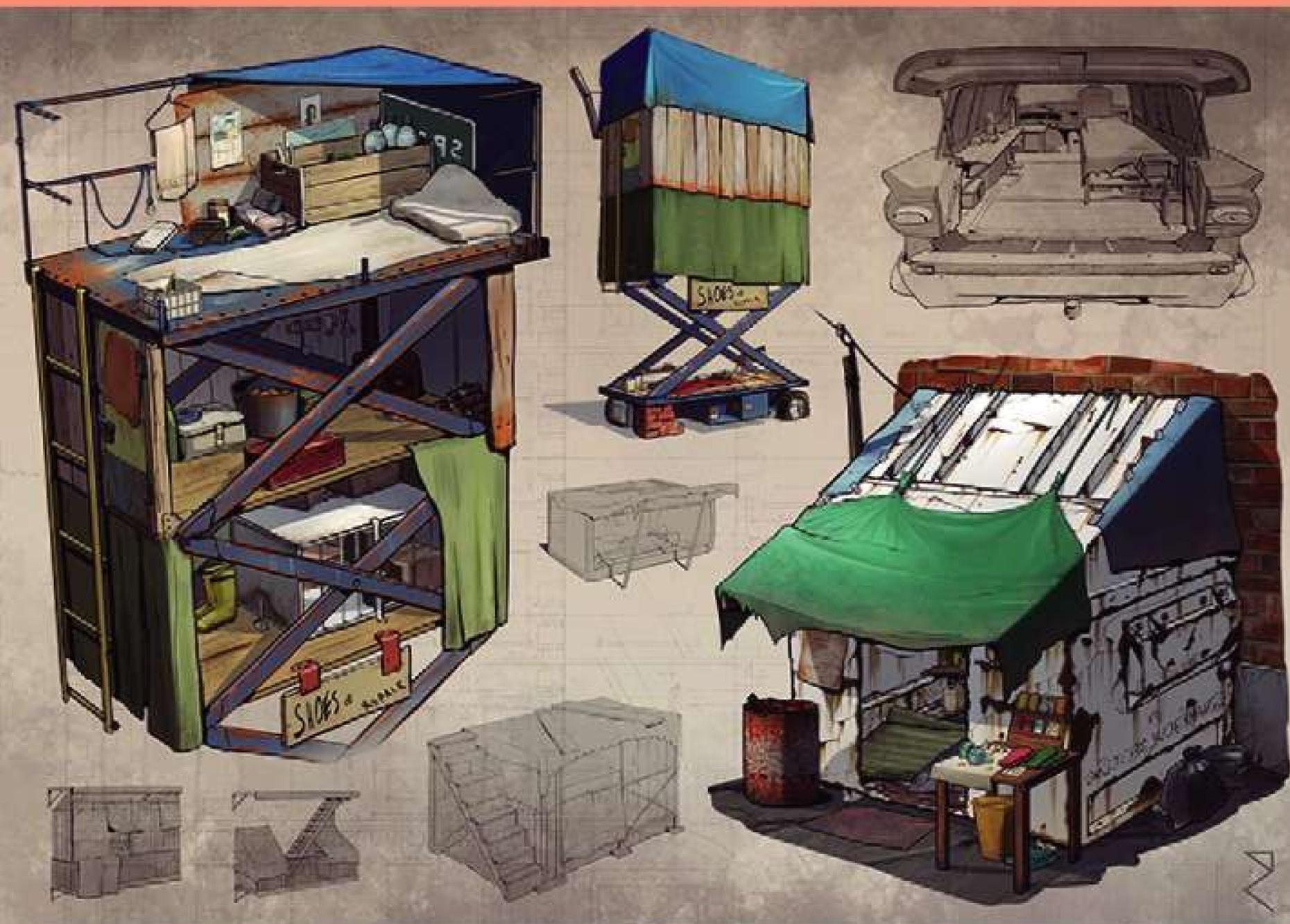


<https://finance.yahoo.com/news/insane-vehicles-were-created-mad-130700854.html>

Design de Armas: Esta é a categoria responsável por desenvolver todos os tipos de armas presentes no projeto. Seja ela uma arma de fogo ou uma espada, por exemplo.



https://www.artstation.com/search?q=weapon%20concept%20art&sort_by=relevance



<https://conceptartempire.com/props-concept-art-gallery/>

Prop Design:

Provavelmente, dentro da área de concept, é a categoria mais abrangente. O prop designer, como o artista é chamado, tem a função de desenvolver todos os objetos que fazem parte do universo que está sendo trabalhado. Isso pode ir desde itens de decoração, até armaduras, por exemplo.



<https://conceptartempire.com/props-concept-art-gallery/>

Para entrar no mercado

A primeira coisa que se deve ter em mente é que trabalhar com concept art não é apenas desenhar um ou dois personagens por dia e pronto.

Assim como em qualquer outra área de atuação, trabalhar com concept exige que você siga uma série de prazos e regras, muitas vezes, dentro do próprio processo de criação.

Este é o caso de um briefing com especificações de traço e padrões para o personagem, cenário ou qualquer um dos elementos que serão desenvolvidos.

Além disso, o artista que deseja trabalhar na área de concepts deve ter conhecimento sob alguns fundamentos básicos, como: anatomia e fisionomia, perspectiva, luz e sombra, composição e teoria das cores.



Importante: Estudar é sempre necessário, independente da área. Aprimorar-se funciona como um diferencial no mercado de trabalho.

Texto e diagramação: João Victor M. Ferri

design

DISRUPTIVO

O design se encontra presente em praticamente tudo. Está em produtos, objetos, ferramentas e até mesmo na metodologia e na forma de se trabalhar ou na maneira de se utilizar um artefato.

CERTINHO!

Fontes usadas nessa matéria:

<https://portugal.googleblog.com/2019/11/100-anos-de-bauhaus-no-google-arts.html>

<https://www.culturagenial.com/bauhaus/>

<https://blog.modayacamim.com.br/2019/04/16/escola-de-artes-bauhaus-completa-cem-anos/>

<https://veja.abril.com.br/especiais/bauhaus-100/>

<https://www.behance.net/gallery/77095067/Studio-Renate-Boere-David-Carson-Lecture>

<https://www.behance.net/gallery/77095067/Studio-Renate-Boere-David-Carson-Lecture>

<https://br.magenta.as/o-pai-da-tipografia-grunge-repreende-o-design-pregui%C3%A7oso-e1471f67aa45>

<https://www.pensador.com/frase/MjUxMzEyMA/>

https://www.ted.com/speakers/david_agus

(DES)DIAGRAMAÇÃO:

==

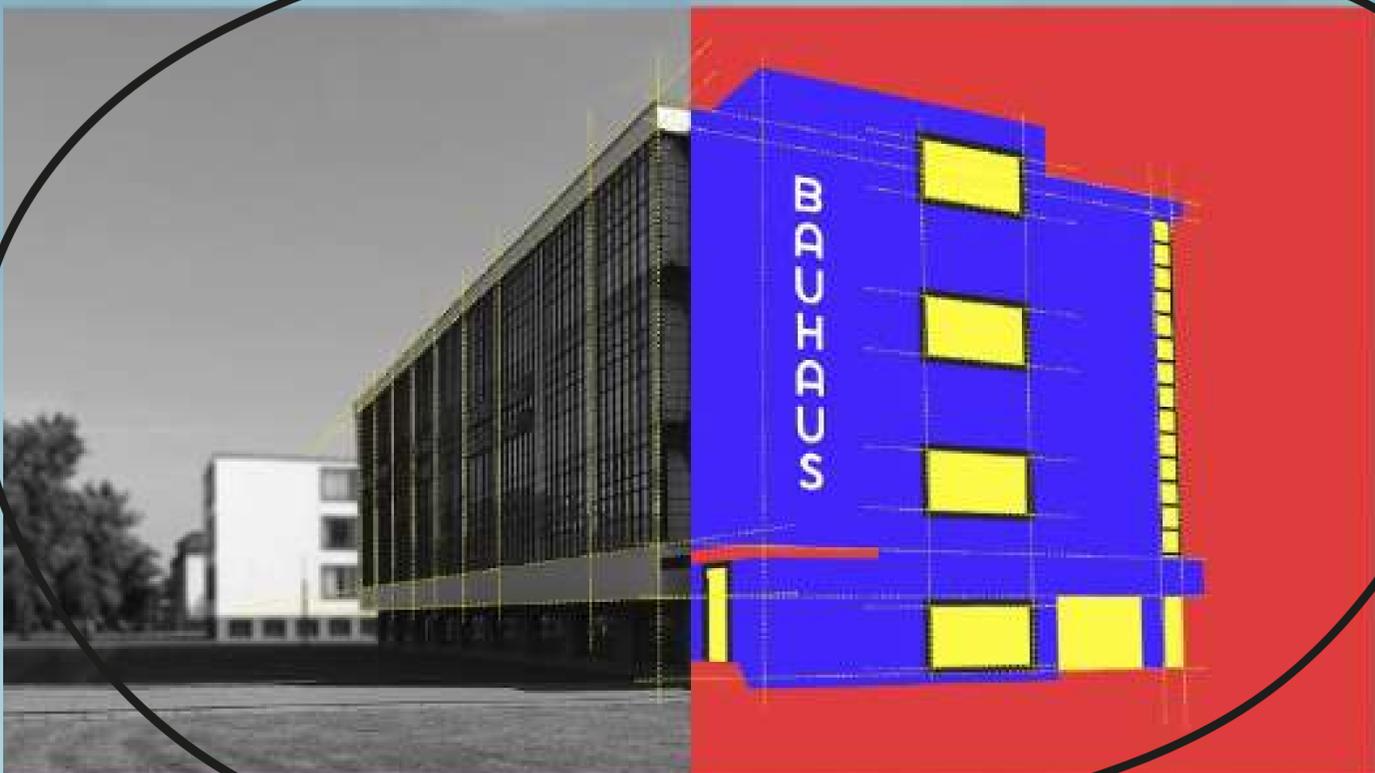




Fonte: Bauhaus

Foi na Alemanha, em 1919, que surgiu a instituição que ficou conhecida como a primeira escola de design, a Staatliches Bauhaus.

A escola reuniu talentos modernistas e vanguardistas em torno da arte, da arquitetura e, principalmente, do design, de forma engenhosa e criativa. Engenheiros, artistas, arquitetos, pintores, artesãos, designers e operários industriais trabalhavam juntos, trocando ideias, conhecimento e técnicas.

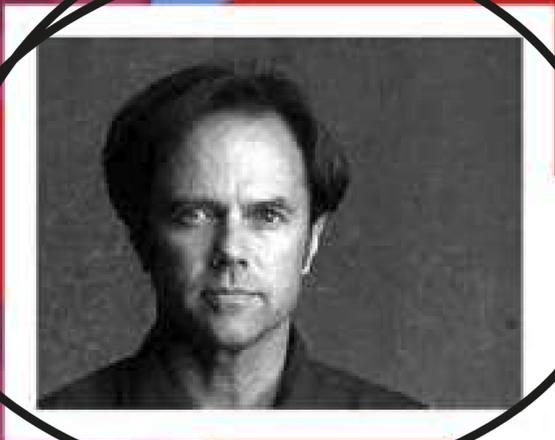


~~BCA~~
BA
A

Inspiradas na Bauhaus, escolas de design surgiram em muitos locais pelo mundo. Trouxeram grandes nomes para o design e, principalmente, acabaram por estabelecer formas de se criar. Métodos e técnicas de criação foram desenvolvidos visando melhorar o design. Regras para a construção da forma, proporções, escalas, grids, maneiras de encaixe, de uso e de desenvolvimento reafirmaram um jeito de se fazer design.



“leis” foram estabelecidas dentro do design. Sutilmente acabaram se confundindo com o bom design” de um “design ruim”, figurando que o bom design estaria em formas, técnicas e métodos ditos mais adequados. Contudo, profissionais vieram questionando tais regras, em movimentos como no pós-modernismo. David Carson, designer gráfico, diretor de arte e surfista americano, é um exemplo de profissional que quebrou regra



**BREAK
THE
RULES**

Podemos afirmar que David
Carson fez um design disruptivo

O termo disruptivo

significa as coisas que acabam por interromper o seguimento normal de um processo.

É aquilo que tem a capacidade de romper,

de alterar ao redor, de quebrar obstruções.

59.

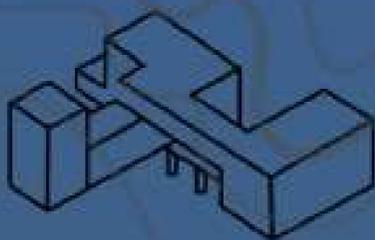
Qu seja, sem grãos, sem réguas, sem medidas,

sem exatidão, apenas a naturalidade para a qual o caos conduz.



pelo dita frase famosa uma
estadunidense David Agus,
,engenharia de professor e médico
afirma que *“primeiro é preciso
conhecer as regras para depois
quebrá-las”*. O disruptivo no
design é isso.

Conhecida as regras,
que tal quebrá-las?





CONTRASTES

O preto e o branco. O dia e a noite.
O sol e a lua. O Yin e Yang.
A criatividade e o prosaico.
Os contrastes antagônicos que
formam o sentido da vida.

O contraste é propulsor das
descobertas, das mudanças,
das obras-primas e da atuação
positiva em direção ao novo.

Revista Chimia: uma experiência
colaborativa recheada de
criatividade e objeção.



Prof. Dr. Thiago dos Santos
Coordenador do Curso de Tecnologia
em Design Gráfico da UNIFEFE.



UNIFEBE

E HOSSA, E DAQUI

