

O PAPEL DO PAPEL

**UM ENSAIO SOBRE O
CARTAZ LAMBE LAMBE**

Rafael Macambira Gonçalves

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
Departamento de Artes e Design
Projeto final em Comunicação Visual
DSG 1032 - 1AA
2020.1

O PAPEL DO PAPEL: UM ENSAIO SOBRE O CARTAZ LAMBE LAMBE

Rafael Macambira Gonçalves

**Orientação: Carlos Eduardo Félix
e
Izabel Oliveira**

AGRADECIMENTOS

Separando esse espaço particular, venho expressar aqui, minha enorme generosidade em relação as pessoas e ao conhecimento adquirido neste projeto de conclusão de curso. Além de generosidade, muita compreensão, paciência e afeto.

Primeiramente ao meu orientador Carlos Eduardo Félix, pela mentoria e companheirismo ao longo dessa jornada. Desde que esse projeto passou inteiramente para o meio digital, Cadu foi o responsável por elevar o meu espírito de designer e artista para além da minha zona de conforto. A cada encontro online, o projeto foi se tornando cada vez mais rico e complexo, graças à dedicação em me motivar e nortear. O projeto apresenta suas enormes contribuições e confiança no meu processo, além de um verdadeiro leque de referências e ideias.

Agradeço a professora Izabel Oliveira e Maju, sua aluna de mestrado em 2019.2, por me orientarem no anteprojeto. Sem a confiança necessária, não teria sido possível a realização das pesquisas e análises constantes em relação ao meio urbano, que compõem a introdução deste trabalho. À professora Roberta Portas, por me indicar bons caminhos e referências na banca de G1. Obrigado por acreditarem na capacidade do meu trabalho.

Ao professor Mateu Velasco, pela amizade e instigação em aproximar as artes do design em diversos trabalhos que realizei. Por compartilhar suas ideias e ensinamentos valiosos, e por me abrir os olhos nesses últimos períodos na Universidade.

Aos meu avós que hoje habitam em meu coração: Gilberto, Maria Theresa e Rômulo, por investirem na minha educação e vivências, desde sempre para sempre.

Aos meus pais, Antonio Raul e Claudia. Por acreditarem em mim e me incentivarem, como sempre fizeram, na melhor formação que poderiam me oferecer. Por me ensinarem a ser melhor a cada dia, diante de qualquer dificuldade.

Agradeço à Lia, meu amor, por me ajudar a seguir os meus sonhos e a fazer o que sei de melhor.

SUMÁRIO

. Resumo do tema	1
. Contextualização	2
. Propósito	3
. Metodologia	4
. Pesquisas	5
. Conteúdo	8
. Processo	12
. Representações	23
. Experimentações	25
. Definições	43
. Formato Final	47
. Caminhos Futuros	51
. Considerações Finais	53
. Bibliografia	54

TEMA

Resumidamente, este trabalho tem como tema a **exploração e a reutilização do cartaz lambe-lambe como material, técnica de criação e de sentido no campo da comunicação visual**. Para tanto, apropria-se de fragmentos e posters retirados de ruas em três locais eleitos na cidade do Rio de Janeiro.

O projeto busca explorar os sentidos, as representações e as interpretações de composições criadas a partir deste material.



Exemplo de uma obra da artista Joana Cesar, uma das minhas referências já no anteprojeto. Ela reutiliza papéis de lambe lambe para fazer suas pinturas e colagens.

CONTEXTUALIZAÇÃO

O interesse de trabalhar especificamente com o papel de lambe-lambe partiu de uma relação atuante no espectro de práticas artísticas conhecidas como "intervenções urbanas". Prático graffiti na rua há 5 anos, prestando atenção ao que está ao redor. Quando chegava em algum lugar para pintar e nele havia um papel colado no muro, o retirava da parede em questão, destituindo-o de sua função principal, mas não de interesse formal e simbólico.

Com toda a curiosidade que me envolvia, vi em uma disciplina no curso de Design, a oportunidade perfeita para trabalhar com esses registros gráficos. Em aula com o professor Mateu Velasco, na turma de Linguagem da Ilustração, desenvolvemos um livro inteiramente abstrato, aplicando os papéis de lambe-lambe coletados no espaço urbano. O resultado, foi profundo e intrigante. Como cita o site Design Culture:

"A mídia possibilitou a disseminação da informação pela cidade através da colagem dos cartazes, o conteúdo desses variava de propagandas, eventos e até política. Logo era necessário que se utilizasse um veículo que fosse de rápida disseminação e com um custo barato."

Além de política e propagandas, porque não abordar um tema como a Arte, o Design, ou o próprio local em que ele foi colado?

A partir desta investigação e de mais pesquisas a respeito dos lambes, cresceu o desejo de trabalhar com esse material, e assim, leva-lo ao status de projeto final. Intuo com a pesquisa estar aproximando a Comunicação Visual do público de admiradores de artes plásticas, de arte urbana, da cultura de cartazes e pessoas que se importam com os impactos socioambientais e socioculturais nas grandes cidades.

Desta forma, este projeto é definido pela **exploração da materialidade e os sentidos de composições construídos a partir dos papéis retirados de objetos de comunicação urbana**. Como citado anteriormente, também buscando novas interpretações para os papéis utilizados.

PROPÓSITO

Complementando o que foi dito anteriormente a respeito do objetivo do projeto, a proposta do trabalho é **representar com as composições também os locais específicos em que o papel foi retirado.**

Foram selecionadas três pequenas áreas no Rio de Janeiro, em duas zonas distintas da cidade, onde foi possível pesquisar e assimilar o que cada local detém de características e diferenças. Foram eles: a Rua Nelson Mandela, em Botafogo; a Rua Adalberto Ferreira, no Leblon; e a Avenida Francisco Bicalho, próximo a Leopoldina, entre os bairros de Santo Cristo e São Cristóvão. Em cada local haviam lambes com qualidades de papéis e temas específicos.

Abaixo, uma imagem de cada local escolhido, tiradas do Google Maps, respectivamente:



Botafogo



Leblon



Leopoldina

METODOLOGIA

Inicialmente na pesquisa, visitava os locais escolhidos, tirava fotos do espaço e do muro, descolava os cartazes de interesse e tomava mais imagens do estado da superfície sem os papéis. Após essa primeira parte, analisava as fotos e escrevia a respeito uma conclusão sobre o que percebi nesse primeiro processo. Com esse diário de campo, criei uma metodologia:

1º: Chego ao local e tiro fotos do muro todo e do cenário em volta (se há comércio, escolas, sinais etc);

2º: Tiro uma foto do lambe-lambe que vou retirar ou rasgar;

3º: Retiro o papel;

4º: Tiro uma foto de como o lambe e o muro ficaram;

5º: Dependendo do tamanho e do formato do papel, documento-o isolado;

6º: Se um lambe já estiver rasurado quando chego, tomo uma foto de como ele está, e continuo a retirá-lo.

Com esse processo em mente, passei a adotar uma metodologia de prática reflexiva em que as experiências anteriores retroalimentavam decisões futuras em paralelo a particularidades de abordagem, que surgiam segundo os locais e eventos específicos.

Com a colaboração do orientador Cadu, passei a refletir sobre tudo o que ele me passava, de referências e até mesmo ideias de desenvolvimento do que pretendia desenvolver. Passei a escrever sobre absolutamente tudo e todo o andamento do projeto, tomando-o como base para a construção deste relatório.

PESQUISAS

A pesquisa dividiu-se nas seguintes etapas de construção de contexto:

- Arqueologia urbana (recolhimento do material na rua)
- Referências de artistas e movimentos;
- Referências bibliográficas;
- Locais para retirar o papel;
- Estrutura de um lambe-lambe;
- Informações contidas em um lambe;
- Referências de técnicas;

Com a orientação do Professor Cadu, me foram transmitidas referências de artistas, textos e vídeos, como por exemplo:

The Art of Punk - Black Flag (vídeo): Foram apresentadas as artes do designer e artista Raymond Pettibon, criador da logo da banda Black Flag. Sua produção circunscreve-se na combinação de desenhos e textos para a produção de posters, filipetas, fanzines e diversos materiais gráficos com a sensibilidade "do it your self", pertencente a cultura punk.

The Art of Punk - Crass (vídeo): Foram apresentadas as artes do designer David King, criador da logo da banda Crass, e produção da artista Gee Vaucher. Vaucher fazia colagens com tons políticos e históricos, representando cenários onde o nome da banda e informações sobre shows se interagem. Já David King fazia colagens com mais informações, utilizando muita tipografia e cor, fugindo da estética punk do preto e branco, oriundos da larga disseminação que máquinas de xerox possibilitavam.

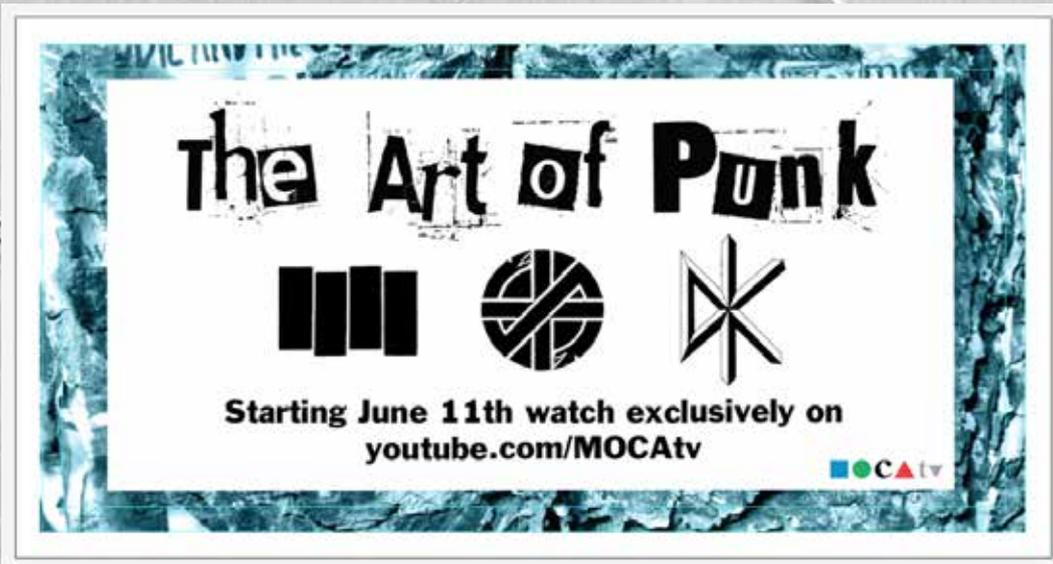
The Art of Punk - Dead Kennedys (vídeo): Foram apresentadas as artes do precursor das colagens no movimento punk, Winston Smith, criador do emblema da banda Dead Kennedys. Toda colagem de Winston parece uma obra de arte, devido a sofisticação e apuro técnicos. Com informações ou não, as composições em suas colagens eram cuidadosamente pensadas e feitas, gerando verdadeiros quadros, onde cada detalhe das imagens tinha um profundo significado.

Mark Bradford: Artista americano que trabalha com colagem e pintura, numa técnica mista que expande e combina os dois gêneros. Mark mescla sua arqueologia urbana com a pintura abstrata, obtendo obras de arte magníficas. Ele trabalha com os restos de papéis que encontra na rua, utilizando mais as texturas encontradas, restos, cola, a parede em si, e tinta, em camadas.

David Carson: Artista americano e designer, ficou conhecido por utilizar recortes e colagens, dando ênfase a tipografias como imagem e a falta de preocupação em relação à legibilidade. Em algumas obras, os cortes, rasgos e amassados dos papéis são muito visíveis, o que acaba resultando em abstrações fortes e curiosas.

“A escultura no campo ampliado” de Rosalind Krauss: O texto oferece um panorama e a denominação do que é uma escultura ao longo dos anos 60 e 70, afirmando que sua representação, seu papel como marco e sua base fizeram a mediação entre o local onde se situa e o que representa. A autora analisa a dialética sobre o monumento versus a escultura; o projeto escultórico dentro de um espaço; a ausência de um local fixo e o período modernista; a absorção da base como autonomia; o limite da escultura com a soma da não-paisagem com a não-arquitetura; as possibilidades das experiências arquiteturais; e a exploração e ocupação do próprio artista no campo ampliado.

Como diz o artista Barnett Newman no próprio texto, “escultura é aquilo com que você se depara quando se afasta para ver uma pintura”. Apesar da afirmação de cunho pejorativo na época em que foi proclamada, aproximo suas palavras com o meu trabalho, pois um dos artifícios do lambe-lambe na rua é justamente sua visibilidade máxima, em relação aos diversos objetos e estruturas tridimensionais que compõem o ambiente urbano.



Exemplos de referência. Vídeos sobre The Art of Punk, no Youtube, produzidos pelo MOCA.



Exemplo de uma obra de Mark Bradford.



Exemplo de uma obra de David Carson.

Not - landscape

Not - architecture

Sculpture

Exemplo de um esquema mostrado no texto "A escultura no campo ampliado" de Rosalind Krauss.

CONTEÚDO

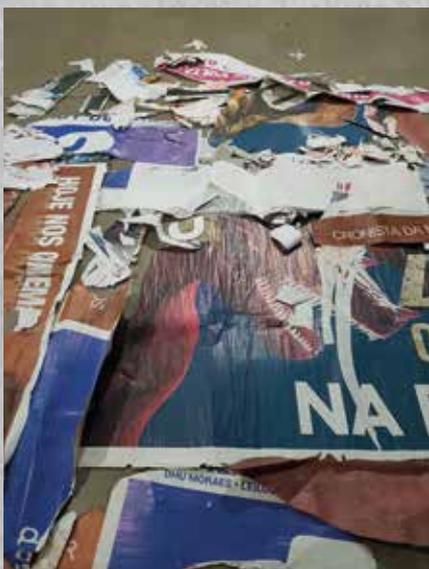
O texto "A escultura no campo ampliado" me abriu a mente sobre novas possíveis soluções. De algum modo "autorizou" gerar superfícies gráficas, que poderiam retornar a seus lugares de origem. Ou até mesmo esculturas, produzidas com materiais retirados de seus contextos e depois retornados. Porém, considerando o momento de afastamento social em que estamos vivendo, certos pontos do trabalho tiveram que ser alterados. Com o período de quarentena seria inviável e irresponsável voltar com as resultantes para a cidade. Logo, a ideia de testar, realizar essas obras bi, ou tridimensionais, e depois simulá-las na rua por meios digitais, tornou-se uma saída de continuidade.

Com essa ideia, revisei as fotografias de cada local e as separei obedecendo critérios de cor, tamanho e qualidade. Estas imagens poderiam ser combinadas as superfícies físicas que pretendia gerar com os cartazes retirados das ruas, uma vez que o projeto havia ganhado uma dimensão mais virtual e de pós-produção. Assim como integrar o conteúdo teórico estudado, como a postura punk de apropriar-se de imagens já oferecidas por outras plataformas ou pela cultura de massa.

Algumas imagens dos materiais:

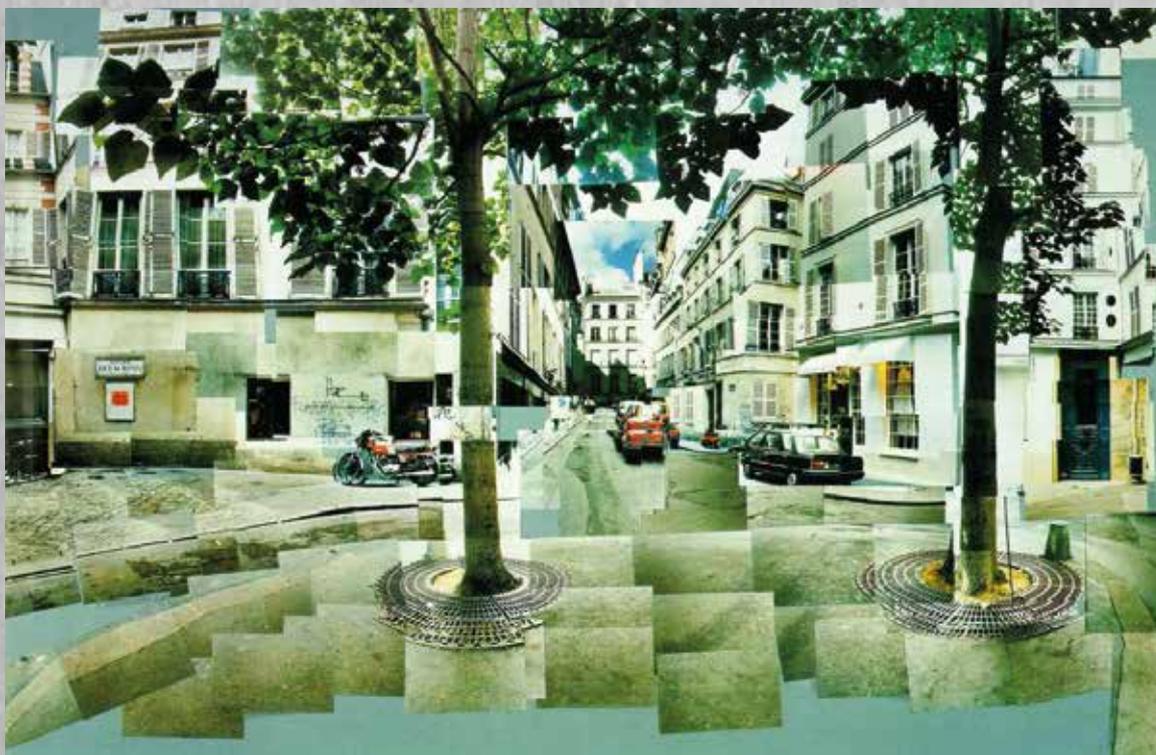


Mais imagens dos materiais:



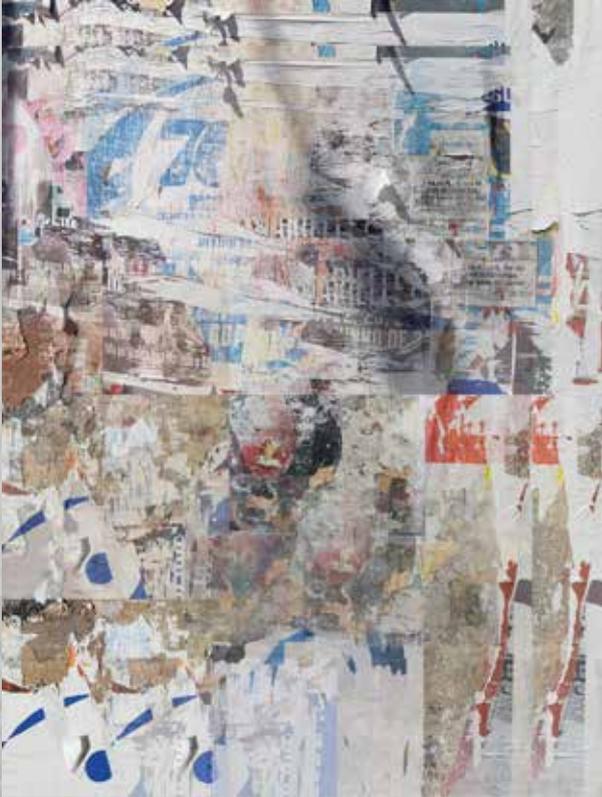
Elegi o Google Street View também como meio de simulação e captura de figuras. Acredito muito no potencial dessas soluções novas, visto que desde o anteprojeto tinha muita vontade em explorar e mesclar algumas técnicas para/com o lambe-lambe. Não apenas em sua produção, mas em suas aplicações expandidas nos meios não físicos, como: filtros de Instagram, ambientes imersos em VR e simulações em maquetes digitais.

Soluções aplicando os recursos caseiros disponíveis, também foram abordadas. Realizei experimentos inteiramente manuais, que apliquei nas paredes de meu quarto ou nos espaços comuns do condomínio onde moro. Essa modularização, pois trabalhei com minha impressora caseira, aportou a produção do artista britânico David Hockney, que em suas joiner photographs da década de 80, gerava grandes composições a partir de um mesmo tema fotografado de diferentes perspectivas, chegando a uma espécie de cubismo serial.



"Place Furstenberg". Paris, August 7, 8, 9, 1985. Colagem de David Hockney.

Com essa técnica de colagem criada por ele, comecei a testar algumas possibilidades de colagens utilizando, primeiramente, as imagens dos locais e das paredes e muros em que retirei os lambes:



Alguns exemplos dos primeiros experimentos feitos

PROCESSO

As composições foram feitas utilizando fragmentos destes grupos. Sobrepondo-os, diminuindo e aumentando sua opacidade e distorcendo-as, dando ênfase no limite de uma imagem sobre a outra.

Ao longo do processo percebi que essa forma de fazer as colagens oferece inúmeras possibilidades de um mesmo ponto de partida. Vale ressaltar que todas as imagens utilizadas em cada colagem são de um mesmo local, respeitando sempre a "família" de origem.



Exemplos.

Com os primeiros experimentos feitos, testei a simulação no aplicativo do Google Maps:



Exemplos das simulações na rua.

Outro meio de tangibilização para apresentar os primeiros experimentos foi um pequeno livro, em proporções próximas ao formato A5, pelo site [flipsnack.com](https://www.flipsnack.com).

Disponível no link: <https://www.flipsnack.com/rafael-macambira/experimentos.html>

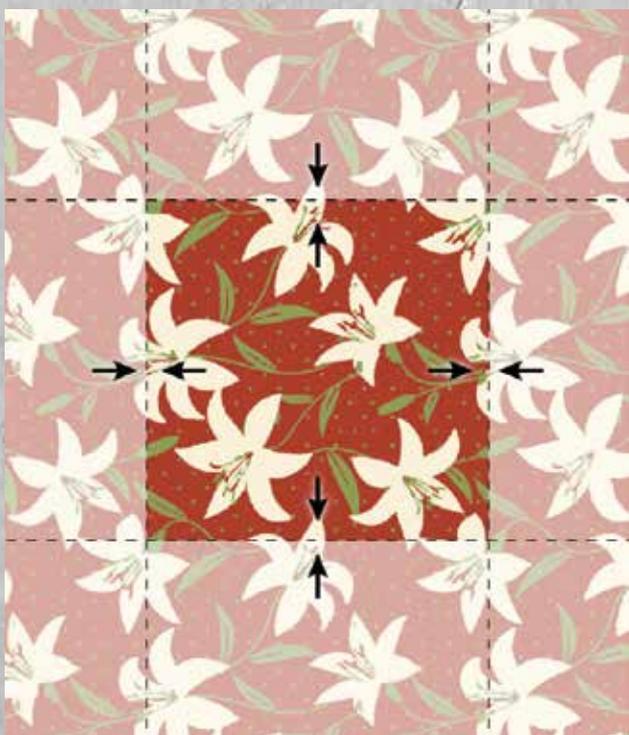
Imagens do livro feito pelo Flipsnack.com:



Exemplos do visual dos livrinhos feitos pelo Flipsnack.com.

Possuindo sombra entre as páginas e efeito de capa dura, apreciei o visual e o formato fácil de manusear do pequeno livro online, agradando também o meu orientador.

A partir deste catálogo, passei a construir painéis com repetições dos cartazes, como costuma ser nas ruas. Mas para oferecer algum senso de continuidade entre os mesmos, aproximando-os de padrões, apliquei como técnica o rapport na estamparia para juntar uma colagem com a outra. Assim as zonas de separação não desapareceriam, mas ficaram mais fluidas.



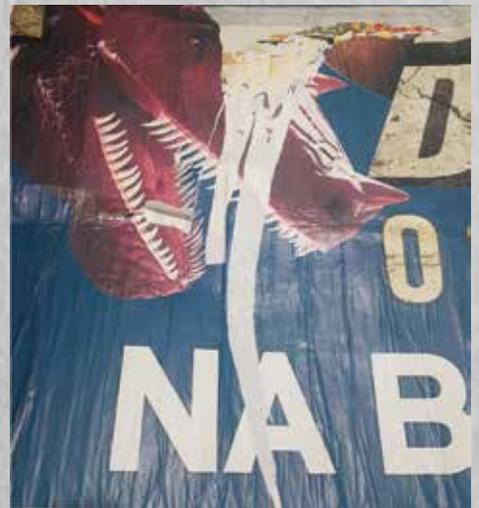
Exemplo da técnica de rapport na estamparia.



Exemplo da técnica em uma colagem minha.

Como uma família era constituída de imagens fotografadas durante as visitas, assim como os papéis retirados destes locais, muitos lambes tiveram que ser digitalizados em pedaços, pois eram muito grandes, e para ter um melhor aproveitamento dos mesmos. Esta operação ofereceu ainda mais opção de montagens e ainda o exercício de produção do material numa gráfica real, descrita mais a frente neste relatório. Pois estavam em qualidade de impressão, já que vieram de papéis escaneados.

Algumas imagens dos papéis escaneados:



Exemplos.

Em meio as minhas pesquisas, me deparei com a pequena empresa Guerra Associados, que já realizou trabalhos com lambes para o Rock In Rio, novelas e programas da Globo e Multishow e eventos. Além de produzir e colar os lambes na rua, eles também trabalham com montagem de painéis, backdrop, montagem de exposições artísticas, fechamento de placas para eventos, decoração de lojas e fachadas, cenografia, dentre outros projetos.

Entrei em contato e eles me enviaram uma proposta de parceria e orçamentos, com muitas informações, como por exemplo:

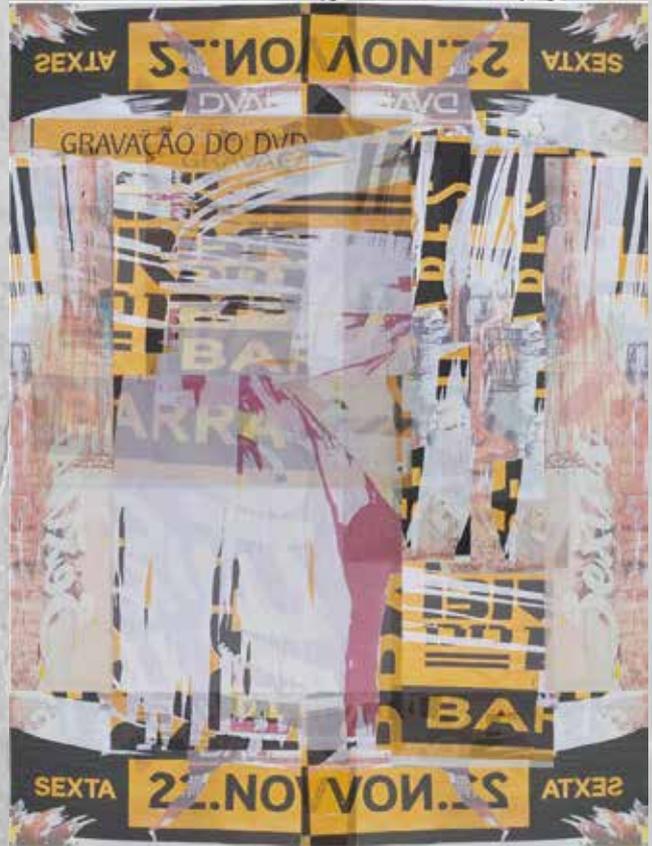
- **Tipo de arquivo:** Arquivo em PDF ou a imagem em JPGE
- **Resolução/Qualidade da imagem:** 200 dpi
- **Tipo de impressão:** Impressão digital
- **Quantidade de lambes:** 50, 100 ou 150 lambes, com no máximo 10 artes diferentes.
- **Tipo de papel:** 120g
- **Tamanhos de papel:** 1,50m x 2m / 1,50m x 3m / 1,90m x 3,10m
- **Prazo de impressão:** Até dois (02) dias úteis
- **Valores:**
 - 50 lambes de 1,50m x 2m - R\$ 950,00
 - 100 lambes - R\$ 1500,00
 - 150 lambes - R\$ 1950,00

 - 50 lambes de 1,50m x 3m - R\$ 1100,00
 - 100 lambes - R\$ 1900,00
 - 150 lambes - R\$ 2500,00

 - 50 lambes de 1,90m x 3,10m - R\$ 1500,00
 - 100 lambes - R\$ 2600,00
 - 150 lambes - R\$ 3400,00

Com todas essas informações em mãos, passei, como já mencionado alguns parágrafos acima, a fazer as colagens de acordo com as definições estabelecidas pela empresa, pensando sempre nas simulações e na possibilidade de um dia trazer para a fisicalidade as resultantes geradas.

Algumas imagens das novas colagens produzidas:



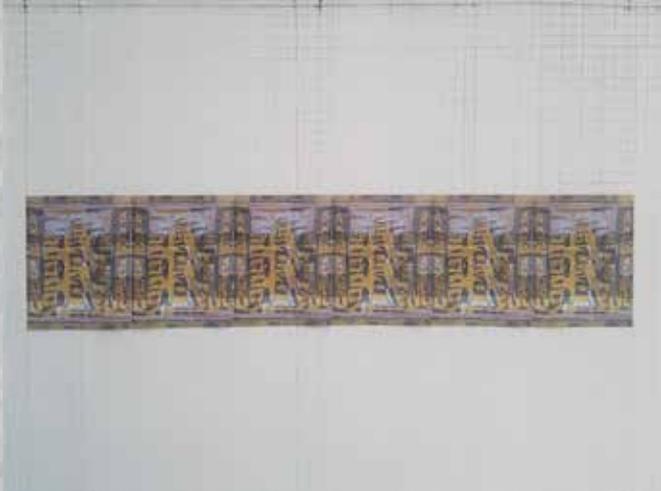
Em relação às simulações, além do meio digital como o Google Street View e afins, também foi pensado a imprimir em casa folhas em tamanho A4 para colá-las, com fita, na minha casa ou até mesmo no play do meu condomínio, para simular no mundo real como os lambes ficariam caso fossem colados de diferentes formas.

Nesse caso de simulação, poderia até mesmo colar essas folhas na parede indo para o chão, de maneira que o lambe tome conta do meio em que ele está inserido, que é o caso da escultura em um campo ampliado, termo visto no texto de referência de Rosalind Krauss, que me chamou a atenção. Utilizando um mesmo lambe de forma contínua, com a técnica de estamparia, e levando-o para além da parede, posso mesclar as duas soluções potenciais que já havia descrito aqui, formando uma totalmente nova.



Exemplos das simulações no play do meu prédio. Na primeira imagem, indo da parede para o chão em forma de pirâmide, e na segunda imagem, colado em forma de pirâmide na parede.

Mais imagens das simulações:



Exemplos das simulações. Sequência dos lambes indo pela lateral.



Zoom em como os lambes ficam encaixados pela lateral.



Exemplo de uma simulação das imagens indo da parede para o chão.



Exemplo de como as imagens se encaixam pela lateral e por cima e por baixo.

Pensando ainda no meio em que as colagens estão inseridas e utilizando-a de forma contínua, testei uma forma de simulação ampliando o espaço em que ela estaria colada. Usando um projetor pessoal, estes foram alguns resultados, projetando na lateral de um prédio:



Mais algumas imagens da projeção, desta vez na sala do meu apartamento:



Visão do projetor, projetando na parede.



Projetando no chão.



Projeção da parede indo para o chão



Projeção do rapport na horizontal

REPRESENTAÇÕES

Ao longo do processo, reparei que as novas composições estavam com pouca pertinência em relação a representação dos locais. Assim, revi as colagens em questão e as informações de pesquisa que havia coletado no anteprojeto, em relação a representação dos materiais, e defini melhor dois pontos já descritos:

- . **Como é o local em volta** (aspectos da região, quantidade de pessoas, cor etc)
- . **Como é o muro em si** (textura, cor, aparência etc)

Dessa forma, comparei estas informações com as novas composições criadas, e defini novos pontos a serem seguidos, como por exemplo, que cada local deveria ser representado de acordo com suas características principais que percebi quando recolhi os materiais, levando em conta o muro em si e seus aspectos em relação ao papel.

Av. Francisco Bicalho —> Local mais escuro, “sujo”, cinza.

Resolvi que suas representações seriam todas em tons mais escuros, com muitas camadas de sobreposição, levando em conta o tráfego constante de informações, de gente e de veículos. As cores vermelho e marrom/bege são as mais predominantes.

Leblon —> O local em si. Entre os outros dois locais, esse foi o único em que retirei os papéis de um tapume, de metal, ondulado e cinza.

Para tal, suas representações deveriam trazer consigo “pedaços” desse tapume, seja em relação à forma ou a cor, levando em conta as “molduras” que os pedaços rasgados e colados formam. As cores cinza, preto e amarelo são as mais predominantes deste local.

Botafogo —> Como o local é de bastante movimento, e considerado como um bairro de passagem, reparei que o próprio muro onde os materiais foram recolhidos pode também ser considerado “de passagem”. Visto que há bastante rotatividade de lambes colados, e com isso, muitas camadas do mesmo.

Assim, suas representações deveriam conter mais texturas, mais resquícios da parede e de papéis colados e também bastante sobreposições, para representar essa rotatividade. Utilizando as fotos que consegui tirar no dia do recolhimento do material, além de usar menos opacidade, para dar mais nitidez as imagens da composição. As imagens deste local parecem que estão mais “jogadas” na composição, tendo em vista a própria parede de onde os materiais foram recolhidos.

Com esses novos meios de representação consegui, assim, manter uma linguagem visual mais adequada e direta para cada local, mostrando como cada um têm características particulares. Dessa forma, criei novas colagens e modifiquei algumas que já havia feito, pois de certa forma me identifiquei com elas.



Av. Francisco Bicalho - Exemplo de uma colagem modificada



Botafogo - Exemplo de uma colagem nova



Botafogo - Exemplo de uma colagem nova



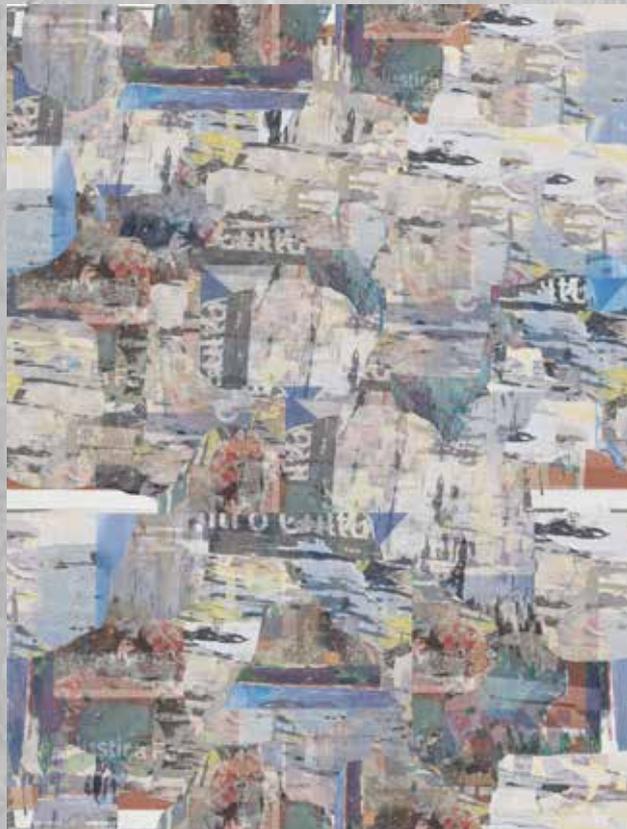
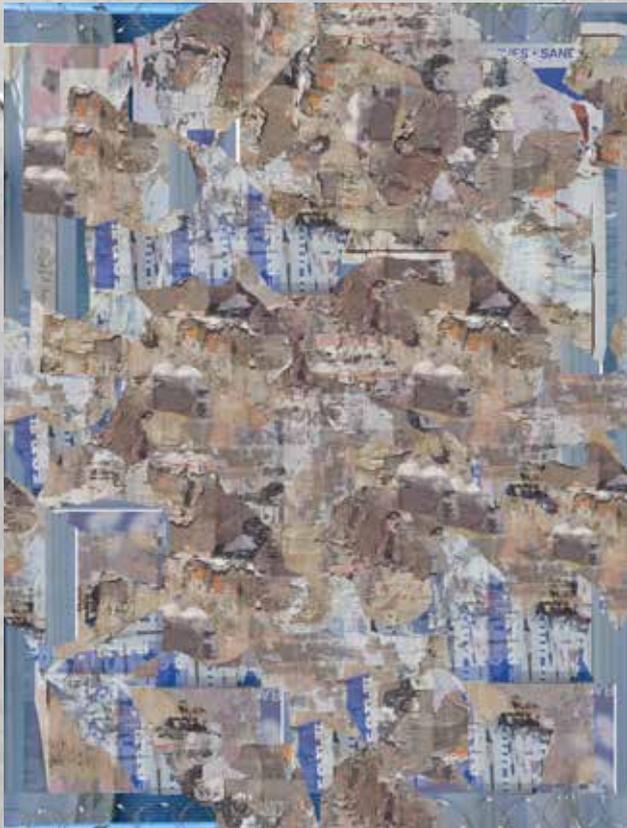
Leblon - Exemplo de uma colagem modificada

EXPERIMENTAÇÕES

Mesmo após a modificação em algumas colagens que já havia feito, percebi que elas ainda estavam presas a um formato específico, onde todas as imagens eram quadradas. Pensando sobre o momento do rasgo dos papéis que estavam na parede, formatos diversos poderiam ser mais aproveitados. Com a ajuda e idéia do meu orientador, comecei a fazer alguns experimentos mais soltos, em que as imagens sobrepostas poderiam se encaixar. Tendo em foco ainda, um rapport não tão óbvio como os que haviam sido feitos (com as imagens refletidas), deixando-as em uma forma ainda mais abstrata. Assim, as novas colagens apresentam uma unidade quando postas lado a lado no rapport, formando uma espécie de camuflagem contínua.



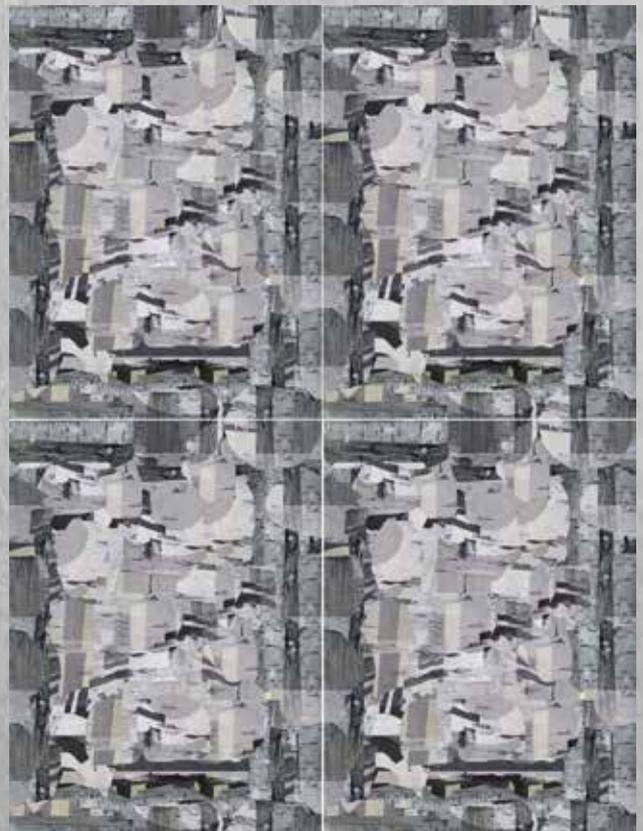
Exemplo de uma colagem nova para o local em Botafogo. Ainda mais abstrato, foi produzido pensando nos novos meios de representação e em formatos semelhantes aos rasgos do papel.



Dois exemplos de novas colagens para o local em Botafogo, com os seus rapports ao lado. As colagens para esse local trazem consigo mais texturas, resquícios da própria parede e sobreposições.

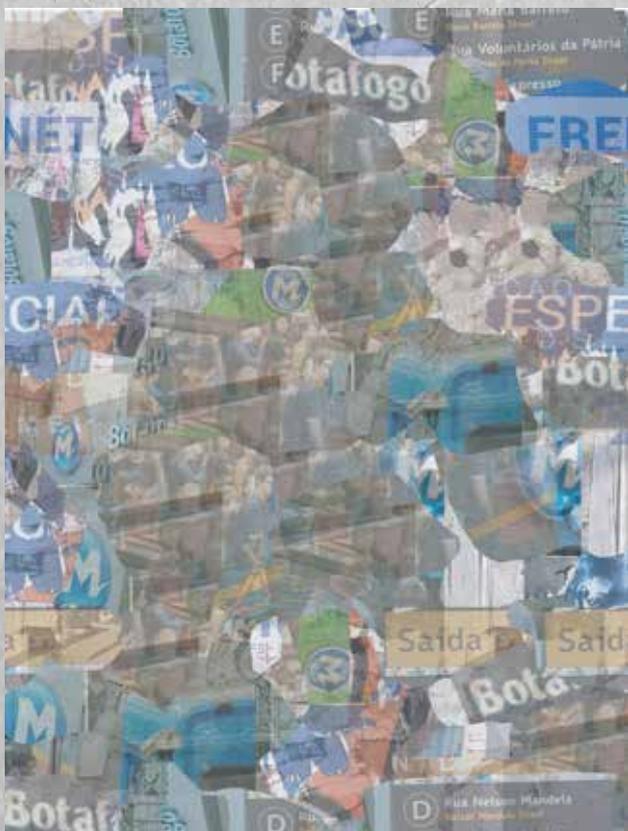


Dois exemplos de novas colagens para o local na Av. Francisco Bicalho, com os seus respectivos rapports ao lado. As colagens para esse local apresentam tons mais escuros.

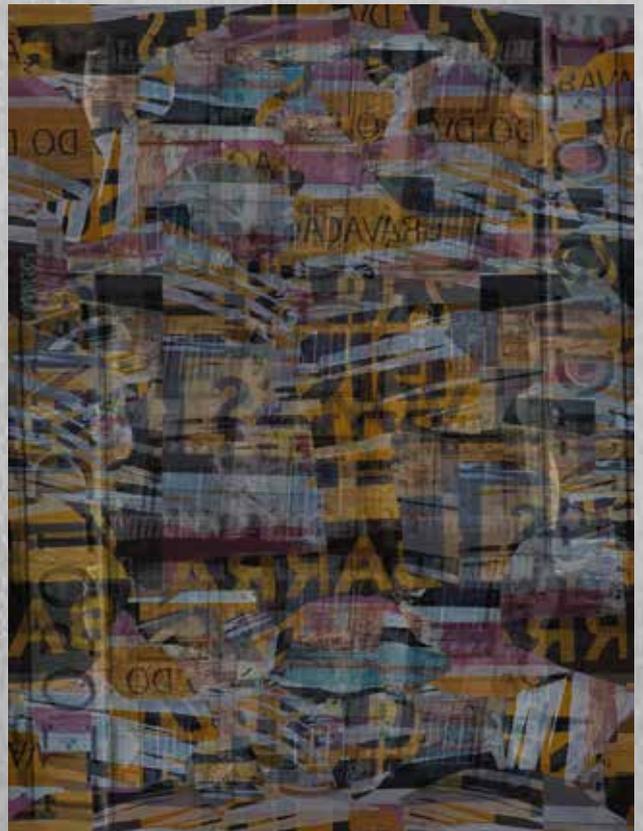


Dois exemplos de novas colagens para o local no Leblon, com os seus respectivos rapports ao lado. As colagens para esse local trazem consigo "pedaços" do tapume onde os papeis estavam colados, em relação a sua forma e cor.

Com uma grande satisfação na realização das novas colagens, comecei, a partir delas, a testar algumas tipografias e pequenos símbolos provenientes daqueles locais. Mesclando os recortes nas colagens que já havia feito com essas tipografias também recortadas, "camuflando" as palavras, e me apropriando das imagens que coletei no Google Street View.

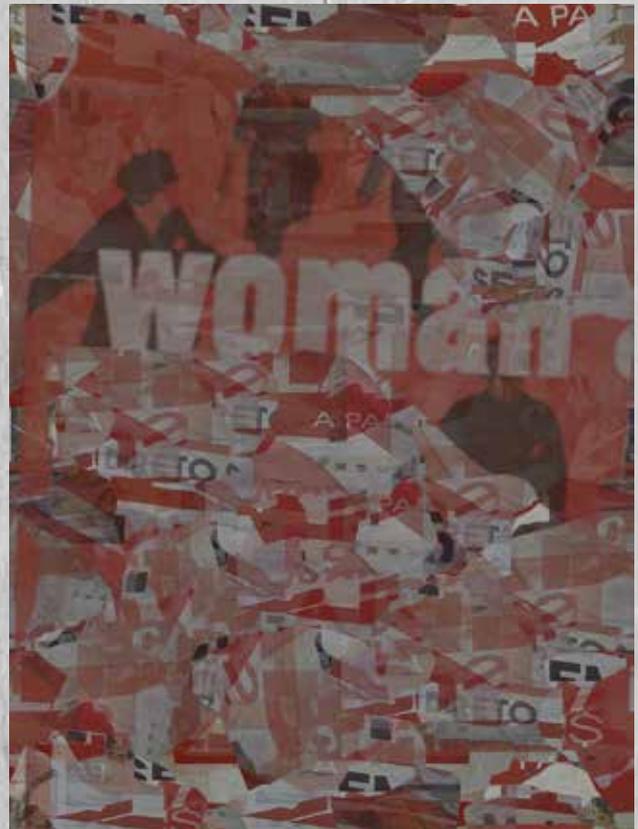


Acima, uma nova colagem de teste para Botafogo e Leblon. Utilizando elementos do Metrô e da antiga casa de show Plataforma, respectivamente. Ao lado, uma colagem modificada de teste para a Av. Francisco Bicalho. Utilizando elementos do prédio da Estação Leopoldina.



Mais dois exemplos de testes para Botafogo em cima, utilizando as tipografias e logo do Metrô de Botafogo. Em baixo, um teste com o letreiro do antigo Plataforma para o local no Leblon, e mais um teste com a fachada do prédio da Leopoldina para a Av. Francisco Bicalho

Para mais experimentações, revi os trabalhos do artista americano David Carson, já que o mesmo utiliza tipografias com o aspecto de rasgado em suas colagens. Além desse aspecto, alguns de seus trabalhos apresentam máscaras de recorte, para inserir uma imagem dentro de uma letra. Assim, testei mais algumas colagens.



Mais três exemplos de colagens para a Av. Francisco Bicalho. As duas acima foram feitas com pedaços das próprias colagens do David Carson, utilizando grandes pedaços com cores mais chapadas. Ao lado, uma feita no mesmo estilo, mas com um pedaço de uma imagem do local.



BOTAFOGO

Exemplos de tipografias usando máscara de recorte para uma colagem de Botafogo, onde a escrita aparece camuflada na própria imagem. São apresentadas três tamanhos e disposições diferentes, além da própria palavra solta.

Definindo apenas uma colagem com tipografia para cada local, elas apresentam o conjunto de colagens de cada família. A tipografia escolhida foi a Helvética Extra Black Condensed, por ter um preenchimento espaçoso e por se assemelhar as fontes usadas em placas do Metrô (relacionada ao local em Botafogo), ao letreiro do antigo Plataforma (local demolido onde retirei os materiais do tapume no Leblon) e ao letreiro da Estação Ferroviária da Leopoldina (local ao lado do muro na Av. Francisco Bicalho). A camuflagem encaixou bem em cada uma, servindo de capa para os livrinhos como formato final. Além das famílias, a mesma fonte foi escolhida para o título deste projeto, com o mesmo recurso da máscara de recorte.

HELVÉTICA EXTRA BLACK

Helvética Extra Black

HELVÉTICA EXTRA BLACK

Helvética Extra Black

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S

T U W V X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u

w v x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

AV. FRANCISCO BICALHO

BOTAFOGO

LEBLON

Exemplos da tipografia por extenso, com e sem preenchimento, e como ela se encaixa com os nomes dos locais.

**AV.
FRANCISCO
BICALHO**

BOTAFOGO

LEBLON

O PAPEL

DO PAPEL

Exemplos de como a tipografia foi usada para a máscara de recorte com os nomes de cada local, usando uma colagem de cada. Por último, ela aplicada ao título do projeto, usando como base uma imagem que criei como capa da apresentação de banca para a G1.

Com a produção e refinamento das novas colagens, também veio a necessidade de novas simulações para o mundo real, pensando, dessa vez, a respeito de simulações “monumentais”, como a feita com projeção em um prédio. Para tal, foi pensado em algumas referências, como a forma que a planta japonesa chamada de Kudzu se alastra pelos lugares e superfícies, e o trabalho do recém falecido Christo, artista plástico búlgaro que utilizava enormes mantos para cobrir monumentos, prédios, montanhas, ilhas etc.



Exemplo de como a planta japonesa Kudzu “toma conta” dos lugares quando ela cresce.



Exemplo de um trabalho do artista plástico búlgaro Christo, em que ele cobria coisas e lugares com mantos gigantes.
Wrapped Reichstag, Berlin, 1971-95.

Dessa forma, retornei a fazer mais simulações, pensando no sentido de ocupar tudo e todo o local em questão.



Simulação feita a partir de uma imagem do Google Maps do próprio local em Botafogo. Mostrando como o novo lambe poderia ocupar todo o local em questão, desde o muro até a calçada, a rua, ônibus e carros.



Exemplo de simulação de envelopamento de uma van com uma colagem de Botafogo.

Com a questão do alastramento e da camuflagem, as aplicações expandidas nos meios não físicos vieram à tona novamente. A produção de um filtro para a rede social Instagram foi uma possível solução encontrada. No meio das artes e do design ainda é um recurso pouquíssimo explorado. Assim, baixando e tentando aprender a utilizar o software necessário para a produção dos filtros, foram feitos alguns testes, usando as imagens das colagens.



Nas duas imagens de cima, teste com a colagem como uma máscara e como plano de fundo. Nas de baixo, com a colagem inserida em mim, e inserida no "espaço".

Como o software utilizado para as produções do filtro é de difícil manuseio, resolvi voltar ao estilo de simulação que realizei no play do meu prédio. Imprimindo uma certa quantidade de folhas em tamanho A4 e colando uma a uma nas paredes, no chão e ao redor, foi o meio que achei mais viável para realizar uma boa e real simulação.



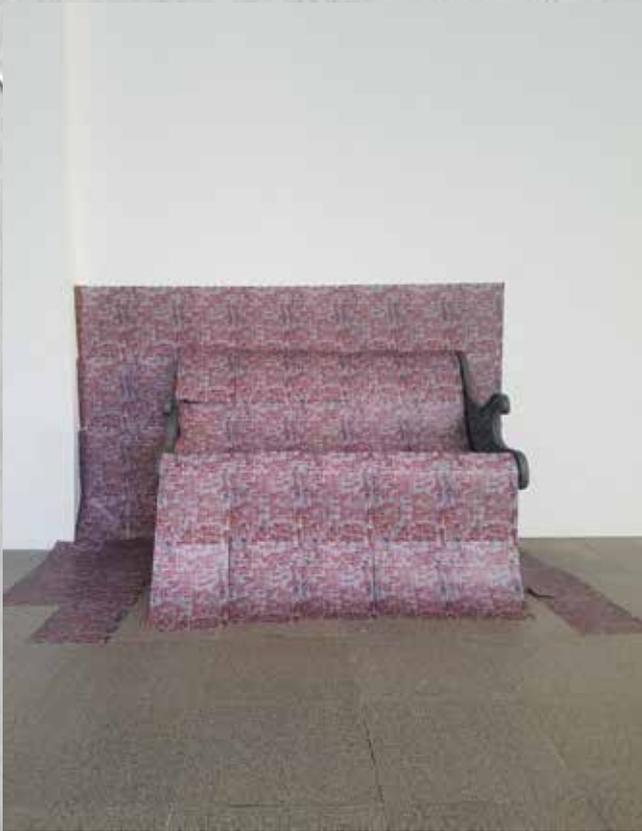
Exemplo de uma das simulações. Utilizando um extintor de incêndio e uma caixa de mangueira como suporte, fotografei em diversos ângulos como o lambe poderia ser colado. As imagens mostram como ele se encaixaria a diferentes formas, envelopando tudo o que há no caminho e camuflando os objetos.



Simulação utilizando a parede, o chão e um vaso de planta como suporte. A intenção era mostrar como o lambe poderia se alastrar pelos lugares, "fugindo" da parede e "tomando conta" do espaço em que ele está inserido.



Simulação utilizando uma carro como suporte. Como dito a respeito das outras simulações, as imagens mostram como ele poderia ser camuflado pelos lambes. A intenção é mostrar que, com os lambes impressos em seu formato real, é viável envelopar até mesmo um objeto dessa magnitude e além.



Simulação utilizando um banco. Como indicado na simulação com o vaso de planta, a intenção era mostrar como o lambe se comporta a diferentes suportes. Da parede, usando o banco, indo para o chão e assim em diante.

As simulações foram bem desenvolvidas e funcionaram muito bem. Com uma grande quantidade delas, pude ocupar os espaços em questão, levando o trabalho para um campo ampliado, de diferentes formatos. As composições criadas a partir dessa simulação deram um aspecto de **escultura instalativa operando como uma imagem**, formando uma unidade ao redor do espaço em que ele está inserido.



Na esquerda, mostrando a curvatura que o papel faz para se encaixar na simulação do banco. Na imagem a direita, mostrando a quantidade de folhas e como elas se encaixam perfeitamente pelo rapport na simulação do carro, formando uma unidade.

DEFINIÇÕES

Colagens:

- **Av. Francisco Bicalho:**



As cinco colagens definitivas para o local na Avenida Francisco Bicalho, respeitando os seus métodos de representação.

- Botafogo:



As cinco colagens definitivas para o local em Botafogo, respeitando os seus métodos de representação.

- Leblon:



As cinco colagens definitivas para o local no Leblon, respeitando os seus métodos de representação.

Simulações:

- Colagem manual:



Os cinco tipos de simulações feitas colando folha por folha a mão. O objetivo é mostrar como os lambes seriam colados quando levados para a fisicalidade.

FORMATO FINAL

Livro Av. Francisco Bicalho:

<https://www.flipsnack.com/rafaelmacambiragon/av-francisco-bicalho.html>

Espelho da publicação:



Em ordem, a capa, dez páginas com cada colagem duplicada para mostrar como elas se conectam, e a contracapa por último.

Livro Botafogo:

<https://www.flipsnack.com/rafaelmacambira/botafogo.html>

Espelho da publicação:

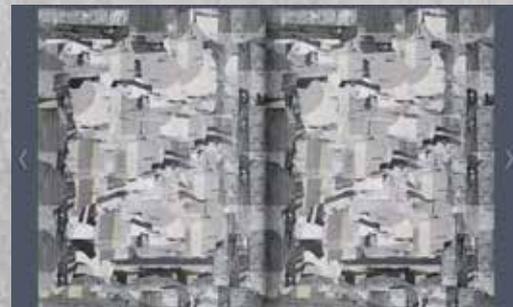


Em ordem, a capa, dez páginas com cada colagem duplicada para mostrar como elas se conectam, e a contracapa por último.

Livro Leblon:

<https://www.flipsnack.com/rafaelmacambira/leblon.html>

Espelho da publicação:



Em ordem, a capa, dez páginas com cada colagem duplicada para mostrar como elas se conectam, e a contracapa por último.

Livro Simulações:

<https://www.flipsnack.com/rafaelmacambiragon/simula-es.html>

Espelho da publicação:

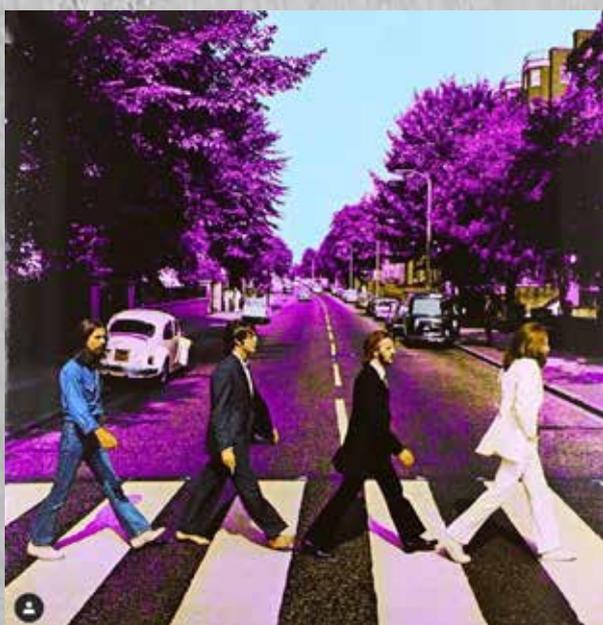


Em ordem, a capa, dezesseis páginas com cada simulação feita no play, e a contracapa por último.

CAMINHOS FUTUROS

Mesmo com um prazo para as entregas deste projeto, depois de terminá-lo aqui, na academia, não descarto a possibilidade de seguir com ele adiante. Produzir o filtro para o Instagram de maneira correta, assim como a real produção do lambe para as colagens na rua, são formas de simulação e aplicação muito diferente das demais.

Ao longo do processo do trabalho, com a ideia do filtro e das simulações, tentei contatar um amigo que trabalha com realidade aumentada, 3D, e que possui filtros que já rodaram o mundo, com milhões de pessoas fazendo uso diariamente. Sem muito êxito, sei que, com uma parceria, seríamos capazes de produzir o filtro da maneira correta, no formato em que o imaginei. Sem poder esperar uma resposta definitiva, por causa dos prazos de documentos e afins, segui com o projeto. A seguir, alguns exemplos do seu filtro chamado de "Purple Valley":



Exemplos de aplicação com o filtro "Purple Valley", do meu amigo Alberto. Ele altera as cores de plantas e mais alguns suportes para a cor roxa.

Com o mesmo formato e condições do filtro dele, poderia produzir um alternando a cor por uma imagem das colagens. Dessa forma, as colagens poderiam ser inseridas em qualquer meio, lugar e até mesmo em outra imagem, em qualquer hora, a um clique da sua mão, como mostram os exemplos acima.

Voltando a normalidade, pretendo imprimir pelo menos uma colagem de cada local, e levá-las para a rua. Neste projeto, o ato de voltar à rua com as novas composições é um enorme diferencial, tanto em coleta de informações, como de imagens. Pois nada se compara a um bom trabalho manual, mesmo quando um que demorou diversos meses para ser produzido, fica a mercê de intervenções e do próprio tempo e espaço, assim como o fiz quando retirei os materiais necessários para o desenvolvimento deste projeto dos muros em que eles pertenciam.

Como disse anteriormente neste documento, aplicações expandidas utilizando filtros de Instagram, realidade aumentada, ambientes em realidade virtual e afins são recursos novos e que estão começando a ser explorados agora nesse meio. Utilizá-los para a Arte e o Design são bons chamativos para, quem sabe, muralismos, artes em grandes escalas e exposições no futuro.

Além disso, separo este espaço para dissertar sobre o futuro. Para além do meio acadêmico, pretendo levar esse projeto para algum site ou edital de design. A conjuntura da Arte com o Design é algo que me apaixonou, e pretendo com eles, levar meus conhecimentos para outros verem e comentarem.

Com isso, anseio trabalhar com o que me satisfaz, com a aproximação de imagem e objeto, com projetos em que o inesperado é a melhor das conclusões, com incertezas que sei que é o melhor dos processos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, as aproximações entre Arte e Design apresentam resultados distintos e conexões com temas de meio urbano antes improváveis. As investigações e processos foram formas de desconstrução pessoal, em utilizar artifícios e técnicas antes desconfortáveis e que me impedia de utilizá-los, mas que mesmo assim, foram muito bem aproveitados e assimilados.

Os resultados alcançados deram uma breve noção da real dimensão em que gostaria de ter desenvolvido as composições. A magnitude de cada, no mundo físico, alcançaria resultados estonteantes provenientes da curiosidade e inquietude em relação a objetos inseridos no meio urbano, operando como uma escultura instalativa formando uma imagem singular em um campo ampliado.

De fato, é discutível se as explorações feitas foram em algum momento consideradas finalizadas. No entanto, neste caso em específico, apesar de poder afirmar que realizei com veemência os exercícios mostrados, seria ao mesmo tempo ingênuo dizer como se completa esta exploração de sentidos. Mesmo assim, é necessário esclarecer que a incompletude nos permeia assim como esses objetos de comunicação urbana fazem parte do nosso cotidiano, diretamente ou não. O diferencial, são os interesses e objetivos de quem os vê.

O projeto de conclusão foi uma vivência no mínimo comprometedor e curiosa. As mudanças no cenário mundial atual e como elas nos impactaram foi refletido de maneira brusca neste trabalho. A dificuldade esteve no desconforto, e juntá-lo com o curto tempo disponível à se concluir este projeto, não me permitiu explorar além do mostrado aqui. Mesmo assim, o processo de criação me aproximou do tipo de design que desejo realizar.

Com isso, chego ao fim e deixo a graduação com um leque considerável de vertentes, referências e ideias para possíveis novos experimentos. Diante do resultado, sinto que minhas dimensões como artista e designer podem ser o começo de uma jornada de longos processos e autoconhecimento profissional.

BIBLIOGRAFIA

BRADFORD, Mark. Mark Bradford, 2020. Disponível em: <https://www.hauserwirth.com/artists/2838-mark-bradford> . Acesso em Junho de 2020.

BRANDT, Alberto. Ottis.ots. Instagram, 2020. Disponível em: <https://www.instagram.com/ottis.ots/> . Acesso em Junho de 2020

CAMILO, Sara. David Hockney e o Cubismo fotográfico. Comunidade cultura e arte, 2016. Disponível em: <https://www.comunidadeculturaearte.com/david-hockney-e-o-cubismo-fotografico/> . Acesso em Junho de 2020.

CARSON, David. David Carson Design, 2020. Disponível em: <http://www.davidcarsondesign.com/> . Acesso em Maio de 2020.

CESAR, Joana. Joana Cesar. Prêmio PIPA, 2019. Disponível em: <https://www.premiopipa.com/pag/joana-cesar/> . Acesso em Outubro de 2019.

GUERRA, Wagner. Guerra Associados. Facebook, 2013. Disponível em: <https://www.facebook.com/guerraeassociados> . Acesso em Abril de 2020.

HOCKNEY, David. Hockney, 2020. Disponível em: <http://www.hockney.com/home> . Acesso em Abril de 2020.

INHAUSER, Henrique. A Resistência Lambe Lambe: a mídia cartaz ainda comunica algo novo?. Muitas Mídias, 2015. Disponível em: <https://muitasmidias.wordpress.com/2015/06/26/a-resistencia-lambe-lambe-a-midia-cartaz-ainda-comunica-algo-novo/> . Acesso em Abril de 2020.

JAVACHEFF, Christo Vladimirov. Christo and Jeanne-Cloude, 2020. Disponível em: <https://christojeanneclaude.net/projects/wrapped-reichstag> . Acesso em Junho de 2020.

KRAUSS, Rosalind E. A escultura no campo ampliado. Arte Versa, 2015. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/artevera/?p=240> . Acesso em Maio de 2020.

KRAUSS, Rosalind E. Sculpture in the Expanded Field. The Anti-Aesthetic: Essays on PostModern Culture. 2. ed. Washington: Bay Press, 1984 Disponível em: https://monoskop.org/images/b/bc/Krauss_Rosalind_1979_2008_A_escultura_no_campo_ampliado.pdf . Acesso em Março de 2020.

MOCA. The Art of Punk - Black Flag - Art + Music - MOCAtv. Youtube, 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=N0u04EqNVjo> . Acesso em Março de 2020.

MOCA. The Art of Punk - Crass - The Art of Dave King and Gee Vaucher - Art + Music - MOCAtv. Youtube, 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ubzKiomuUB0> . Acesso em Março de 2020.

MOCA. The Art of Punk - Dead Kennedys - The Art of Winston Smith - Art + Music - MOCAtv. Youtube, 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CiMLQqNFTyI> . Acesso em Março de 2020.

REEVES, Walter. Kudzu covering things. Walter Reeves.com, 2011. Disponível em: <http://www.walterreeves.com/wp-content/uploads/2018/09/kudzu2-.jpg> . Acesso em Junho de 2020.

RFI. Itália embrulha geleira para proteger neve dos Alpes do aquecimento global. G1.Globo.com, 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/natureza/noticia/2020/06/22/italia-embrulha-geleira-para-proteger-neve-dos-alpes-do-aquecimento-global.ghtml> . Acesso em Junho de 2020.

ROCHA, Lula. O que é Rapoort?. Metapix, 2014. Disponível em: <https://metapix.com.br/artigo/2014/05/26/o-que-e-rapoort/> . Acesso em Abril de 2020.

TORRES, Marcos. A Arte do Lambe-Lambe. Design Culture, 2017. Disponível em: <https://designculture.com.br/a-arte-do-lambe-lambe> . Acesso em Setembro de 2019.

VERGARA, Carlos. Sudário. 1. ed. Rio de Janeiro: Automática, 2014.

Este relatório foi composto em Verdana Regular e Helvética Neue.
Rio de Janeiro, Junho de 2020.
