



Faculdade de Artes e Letras

Projeto I: Memorial Descritivo

Ensaio Visual “The Responsible Object”

Unidade Curricular: Projeto Multimédia I

Curso: Mestrado em Design Multimédia

Docente: Luis Manuel de Frias Machado

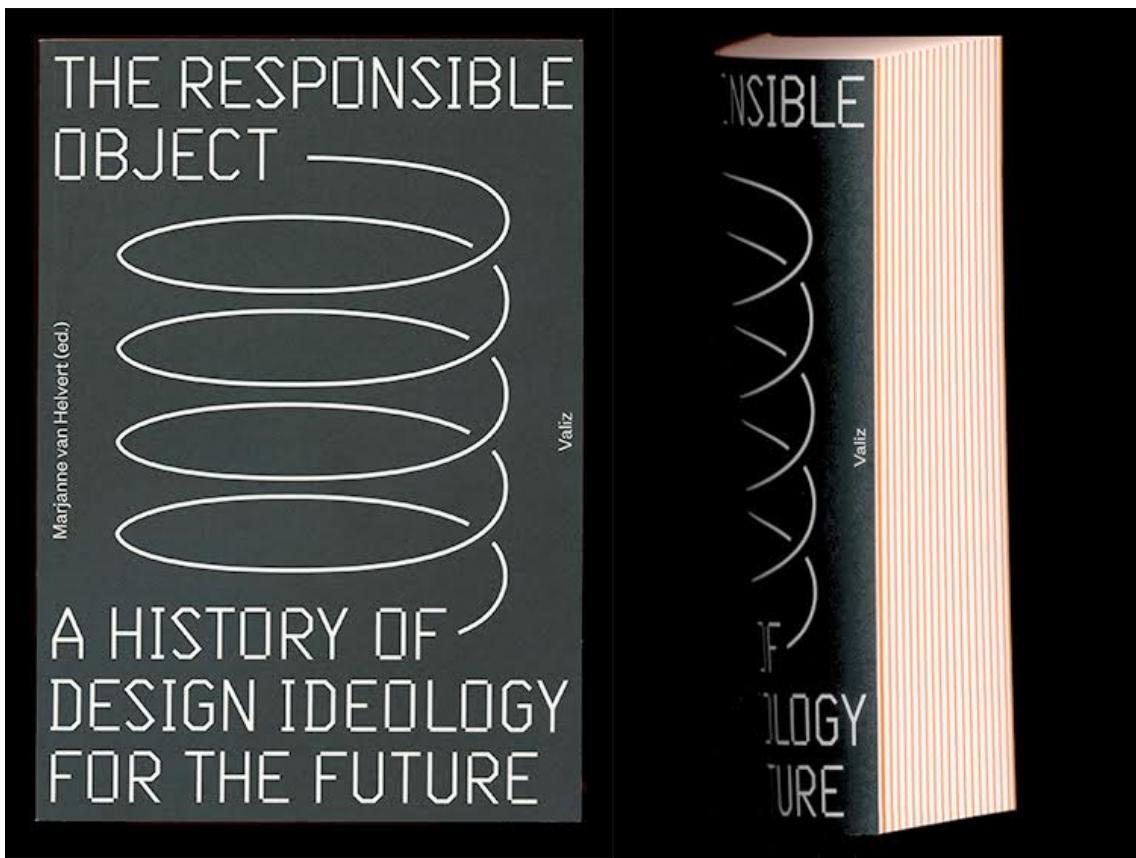
Discente:

Acemir Sousa Mendes M11350

Ano Letivo 2021/2022

Introdução

No âmbito da unidade curricular de “Projeto I”, foi solicitado aos alunos a realização de um ensaio visual, que contemplasse um objeto digital e um objeto físico, baseado em um dos textos trabalhados na unidade curricular de “Temas de Design Contemporâneo”. O texto escolhido para a realização deste trabalho chama-se “A History of Design for the Future” e é o capítulo introdutório do livro “The Responsible Object - A History of Design Ideology for the Future”.

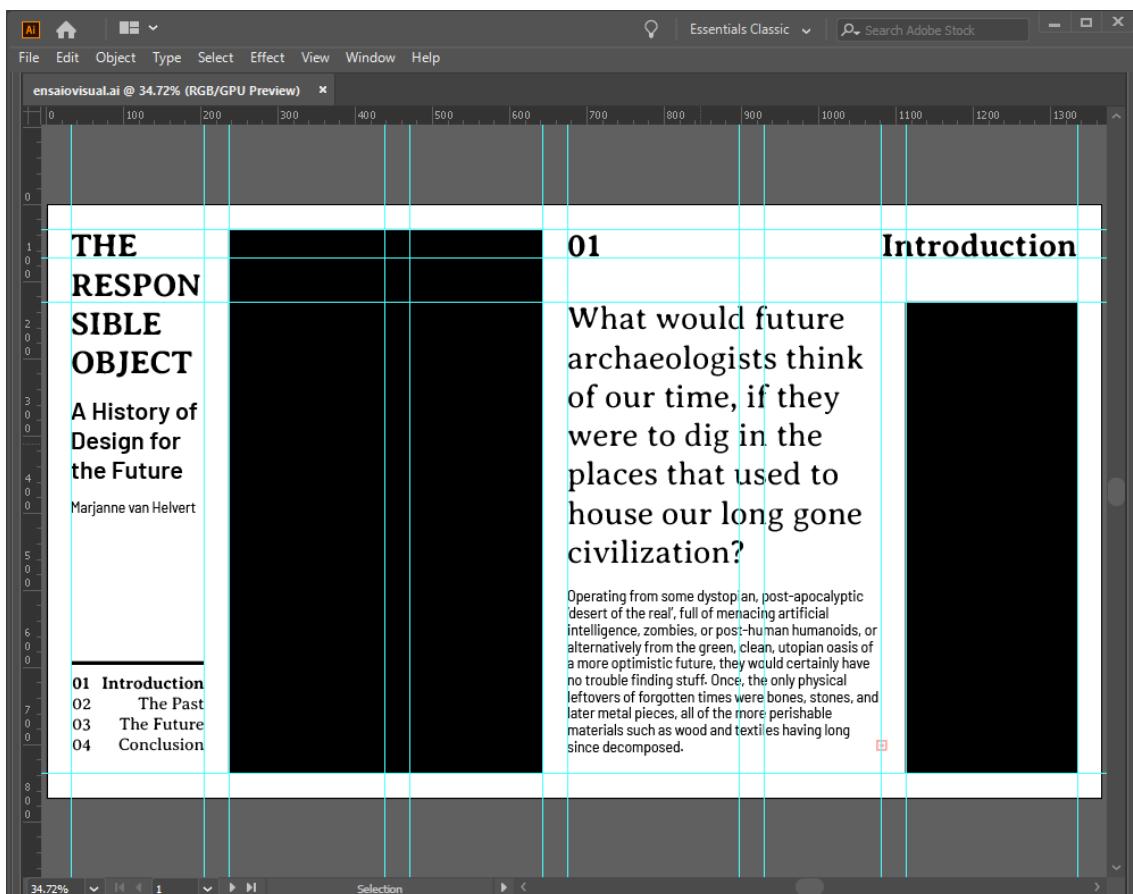


Escrito pela designer Marjanne van Helvert, o texto apresenta os desafios de uma sociedade que vive hoje em um sistema econômico que gira em torno da produção e consumo de objetos feitos de materiais que não se decompõem dentro de um período de tempo previsível, como o plástico, o metal, eletrônicos, têxteis sintéticos, dentre outros. Para enfrentar estes desafios, cada vez mais os designers agregam dimensões de sustentabilidade e responsabilidade social em seus trabalhos. O texto apresenta uma história de estratégias de design socialmente comprometidas dentro da tradição de design ocidental, designers do passado como William Morris, Margarete

Schütte-Lihotzky, Victor Papanek, Richard Buckminster Fuller e escolas de design como a Bauhaus e a VKhUTEMAS, trabalharam estas dimensões do design nos séculos XIX e XX. Fala também sobre perspectivas para o futuro, apresentando como exemplo as fablabs, laboratórios onde tecnologias são disponibilizadas publicamente e destinam-se a emancipar os cidadãos para projetar, personalizar e produzir eles mesmos seus próprios artefatos. Elas inspiraram alguns estudiosos a proclamar uma terceira revolução industrial baseada na produção descentralizada que poderia render uma sociedade mais igualitária e sustentável.

Desenvolvimento

Durante as aulas, foram apresentadas metodologias e trabalhos inspiradores. Em seguida, fomos incentivados a iniciar os esboços do projeto. Optei por iniciar meu projeto a partir do objeto digital. Após diversas leituras atentas do texto, o mesmo foi dividido em 4 seções: “Introdução”, “O Passado”, “O Futuro” e “Conclusão”. Também foram destacadas as passagens mais interessantes de cada parágrafo.



Optei utilizar uma grid de seis colunas, para obter uma diagramação que pudesse ser aplicada tanto no objeto digital quanto no físico.

Foram selecionadas duas famílias tipográficas para serem utilizadas no projeto, ambas disponíveis na biblioteca “Google Fonts”. A família “Averia Serif Libre” foi escolhida para textos grandes e destacados, como títulos, etiquetas de seção e itens de menu. Esta fonte tipográfica apresenta uma forma de construção muito interessante, os caracteres foram criados a partir da média de todas as fontes no computador do criador, Dan Sayers. Ele imprimiu cada letra de cada fonte, no mesmo tamanho de ponto, em muitas imagens separadas, e depois calculando a média, sobrepondo cada letra em baixa opacidade, resultando em uma tipografia com uma estética rústica que apresenta caracteres deteriorados, porém de agradável leitura, próximo também ao resultado obtido com antigas máquinas de escrever. A família “Barlow”, uma família ligeiramente arredondada, de baixo contraste, do tipo grotesco, foi escolhida devido à sua ótima legibilidade para textos corridos.

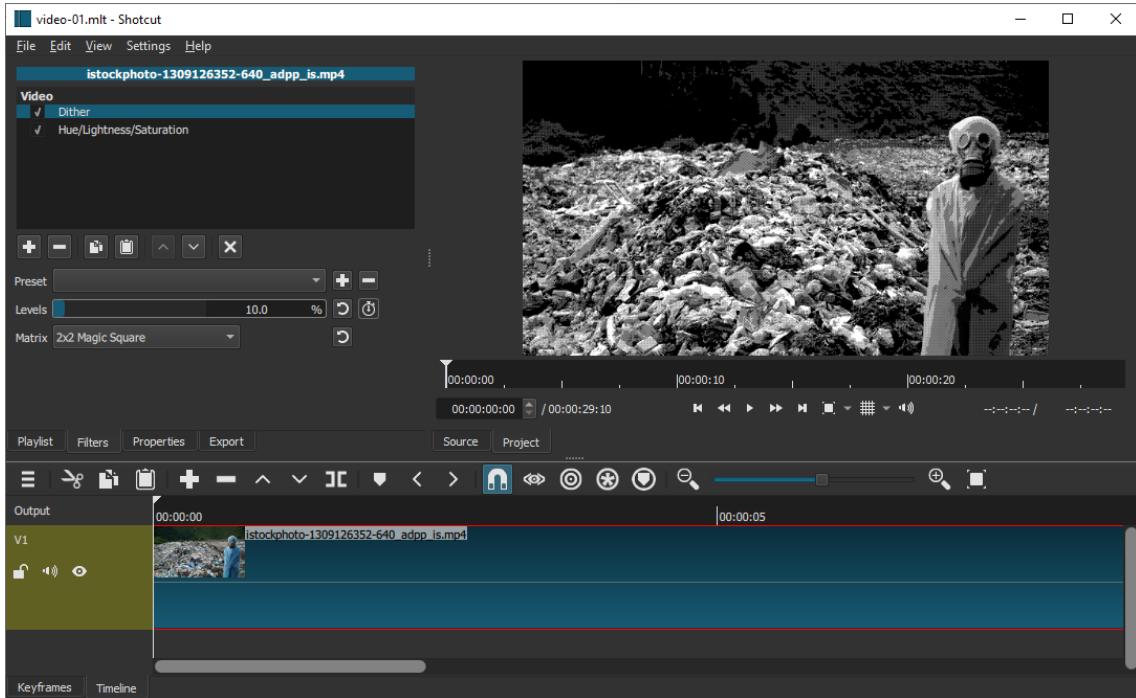
Após a diagramação da primeira tela no Adobe Illustrator, comecei a transpor a idéia inicial para o código afim de validar sua aplicação em navegadores utilizando as tecnologias web HTML, CSS, e Javascript.

The screenshot shows a Visual Studio Code interface with the following details:

- File Explorer (Left):** Shows the project structure with files like index.html, main.scss, index.js, and various scss and js files under src.
- Open Editors (Top):** Three tabs are open:
 - index.html**: Contains HTML code for a responsive object.
 - main.scss**: SCSS file with imports and animejs imports.
 - index.js**: JavaScript file with logic for scroll restoration and history replacement.
- Bottom Status Bar:** Shows file paths (main.scss, index.js), line numbers (Ln 1, Col 1), and other status information.

A primeira tela foi codificada, mas percebeu-se que faltava uma imagem ao fundo que pudesse ilustrar a ideia principal do parágrafo apresentado. O primeiro parágrafo do

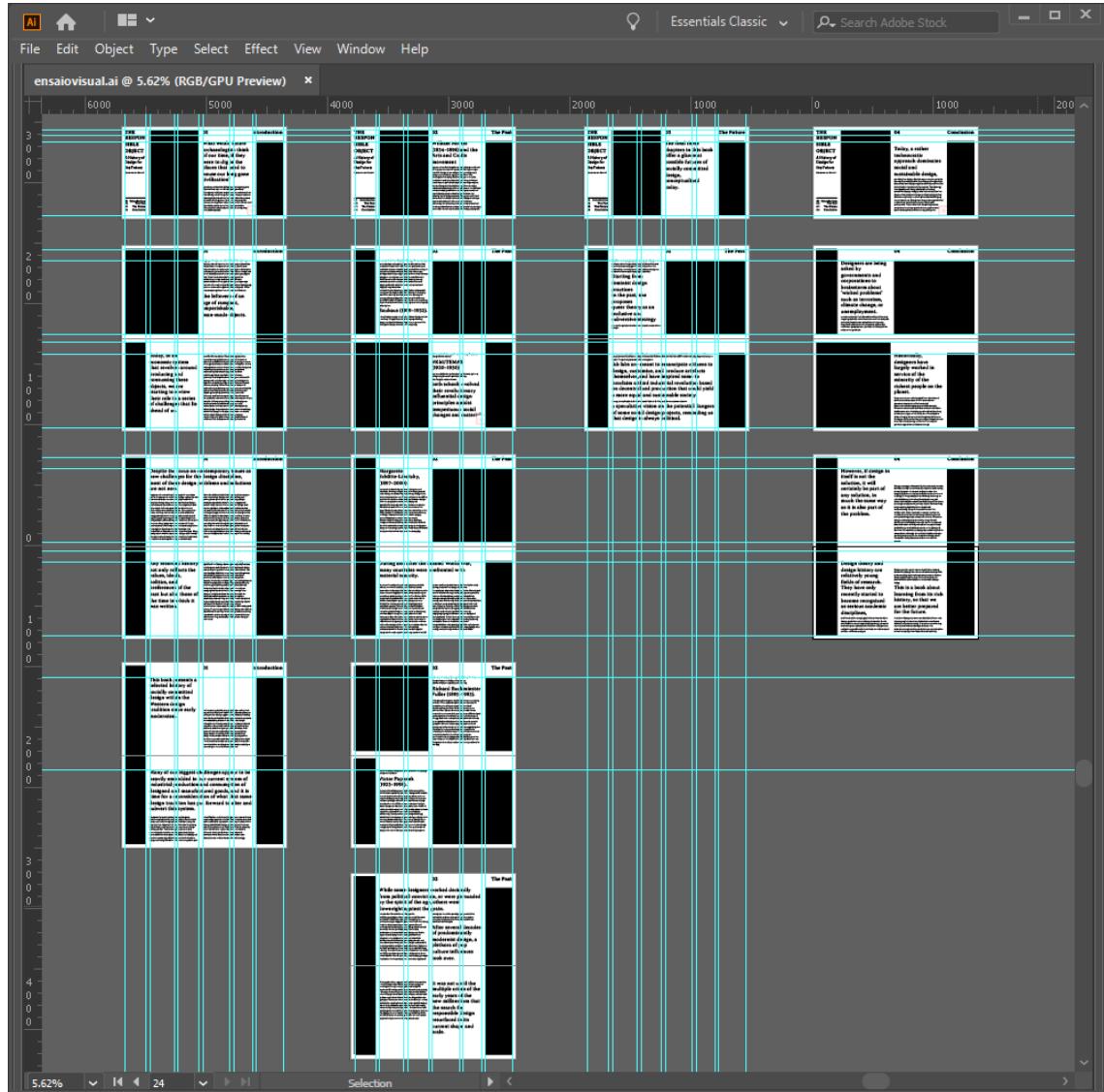
texto fala sobre o destino dos objetos feitos de materiais não-biodegradáveis, desta forma, fui em busca de imagens ou vídeos que mostrassem lixo eletrônico em grande quantidade.



O vídeo escolhido recebeu filtros para alterar as cores para preto e branco e a qualidade para algo mais rústico e deteriorado, tornando-o mais condizente com o layout proposto.

A screenshot of a website titled "THE RESPONSIBLE OBJECT". The page features a large, grainy black and white photograph of a field of electronic waste. To the left, there is a sidebar with the title "THE RESPONSIBLE OBJECT", a subtitle "A History of Design for the Future", and the author's name "Marjanne van Helvert". Below this is a navigation menu with items like "01 Introduction", "02 The Past", "03 The Future", and "04 Conclusion". On the right side, there is a large text block under the heading "01 Introduction" with the sub-headline "What would future archaeologists think of our time, if they were to dig in the places that used to house our long gone civilization?". A small explanatory note follows this text. To the right of the text is a close-up, high-contrast image of a person's face, appearing distressed or buried in debris.

Com a tela inicial finalizada, as telas seguintes seguiram a mesma etapas de construção, respeitando a grid de seis colunas, variando o posicionamento e a quantidade de colunas que cada texto ocupa.



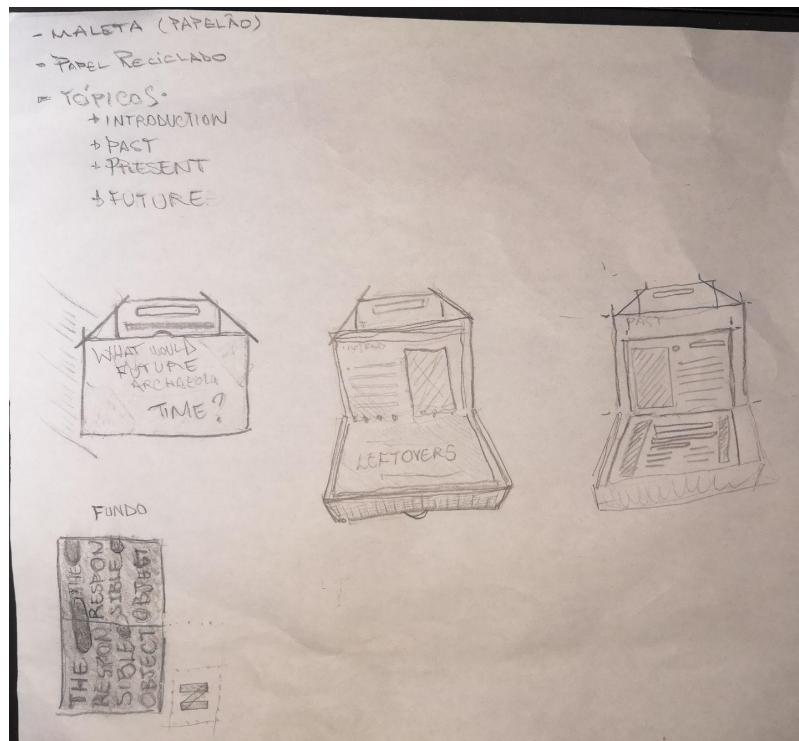
Para as telas onde não foram encontrados vídeos que ilustrassem o conteúdo principal dos parágrafos, foram escolhidas imagens estáticas, que receberam os mesmo filtros e efeitos aplicados nos vídeos anteriores..

Tanto para o digital como para o físico foi decidido que a navegação seria realizada de forma vertical. Na web a navegação vertical já é a forma mais comumente encontrada onde o usuário utiliza o scroll para cima ou para baixo a fim de percorrer a página. No objeto físico o leitor irá percorrer as páginas também em uma orientação vertical, de baixo para cima.

Para tornar a navegação no ambiente digital mais agradável e interativa para o usuário, foram adicionadas animações e transições nos elementos apresentados. Quando o usuário navega de uma seção para outra, simulando a passagem de uma página para outra, os textos e figuras da página anterior desaparecem de forma orquestrada, enquanto os mesmos elementos da próxima página aparecem de forma similar.

Considerações Finais

A proposta deste trabalho mostrou-se estimulante e desafiadora principalmente pela implementação de um formato híbrido multimédia, com a produção de objetos digital e físico produzidos com o intuito de promover uma prática de design mais sustentável e inclusiva. Embora tenha conseguido definir a estrutura principal e a organização do texto, não consegui concluir o projeto de forma satisfatória no prazo proposto, descartando algumas ideias formuladas ainda no início do trabalho. Uma das ideias descartadas seria o desgin de uma embalagem em forma de maleta – um objeto que remete semioticamente à ideia de responsabilidade – feita de papelão reciclado, que iria conter a versão impressa do projeto.



Mesmo com os contratemplos ocorridos ao meio do caminho, a realização deste trabalho trouxe a possibilidade de exercitar efetivamente a prática do design multimédia, promovendo uma reflexão crítica a respeito das problemáticas da inclusão social, da sustentabilidade e da ecologia na concretização de objetos de design que contemplam as diversas dimensões e propósitos da comunicação contemporânea.