RELATÓRIO DE ESTÁGIO NO ESAD — IDEA: NOTAS SOBRE A IDENTIDADE GRÁFICA DA PORTO DESIGN BIENNALE

ESAD — IDEA INTERNSHIP REPORT: NOTES ON THE GRAPHIC IDENTITY OF PORTO DESIGN BIENNALE

RELATÓRIO DE ESTÁGIO NO ESAD — IDEA: NOTAS SOBRE A IDENTIDADE GRÁFICA DA PORTO DESIGN BIENNALE

U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Cristiana Filipa Amendoeira Grácio

Orientado por
Professor Rui Vitorino Santos

Relatório de estágio para obtenção do grau de
Mestre em Design Gráfico e Projetos Editoriais

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto
Porto, setembro de 2024

ESAD - IDEA INTERNSHIP REPORT: NOTES ON THE GRAPHIC IDENTITY OF PORTO DESIGN BIENNALE

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, professor Rui Vitorino Santos, expresso a minha sincera gratidão pela paciência, disponibilidade e apoio. Aos meus supervisores de estágio Pedro Lobo e Sofia Meira, manifesto o meu reconhecimento pela constante disponibilidade e paciência demonstradas ao acompanhar-me e instruir-me ao longo de todo o estágio. Aos meus colegas no esad—idea agradeço pela oportunidade de estagiar neste espaço, bem como pela simpatia e atenção dispensadas. À minha família e amigos, dedico o meu especial agradecimento pela paciência, compreensão e apoio incondicional proporcionados ao longo dos anos.

PALAVRAS-CHAVE

Design gráfico
esad – idea
Porto Design Biennale
Identidade gráfica

RESUMO

O presente relatório visa a documentação integral do período de estágio ocorrido de setembro de 2023 a janeiro de 2024 no esad—idea, orientado pelo professor Rui Vitorino Santos e supervisionado por Pedro Lobo, designer gráfico da instituição e que me acompanhou até à sua saída da instituição, sendo posteriormente acompanhada por Sofia Meira, diretora de produção do esad—idea.

O esad—idea é uma instituição que se foca na criação, desenvolvimento e implementação de soluções usando o design e abordagens multidisciplinares tendo como objetivo promover mudanças e melhorias nas esferas cultural, social e ambiental. Para além disso, visa interagir com outras instituições e entidades, contribuindo, desse mesmo modo, para o enriquecimento e valorização da cultura do design em Portugal e ampliar o conhecimento histórico no contexto em que se insere. Por esse mesmo motivo, o esad—idea criou a Porto Design Biennale, um evento internacional de referência que decorre desde 2019 entre o Porto e Matosinhos.

A escolha da modalidade de estágio neste espaço, para conclusão do meu mestrado proporcionou-me uma nova experiência e perspetiva do mercado de trabalho e da realidade do design em Portugal. Com isto, e a partir de um acompanhamento contínuo e próximo de projetos gráficos e editoriais, resultou um relato diário e uma reflexão das minhas vivências e dos trabalhos desenvolvidos, os quais levantaram questões e responderam a outras.

De facto, um dos projetos que me foi proposto estava relacionado com a criação da imagem gráfica de uma exposição pertencente ao programa da Porto Design Biennale, o que me levou a fazer uma reflexão pessoal sobre a importância de conhecer e compreender um evento para a criação de uma identidade visual que reflita o pretendido. Por esta mesma razão, foi criado o segundo capítulo deste documento onde realizo uma reflexão pessoal sobre as opções gráficas criadas para as três edições da Porto Design Biennale procurando assim como estas se conectam com as temáticas de cada edição.

KEYWORDS

Graphic Design
esad – idea
Porto Design Biennale
Graphic identity

ABSTRACT

This report aims to fully document the internship period that took place from September 2023 to January 2024 at esad-idea, under the guidance of Professor Rui Vitorino Santos and supervised by Pedro Lobo, the institution's graphic designer, who accompanied me until he left the institution, and was later accompanied by Sofia Meira, esad-idea's production director.

esad-idea is an institution that focuses on the creation, development and implementation of solutions using design and multidisciplinary approaches with the aim of promoting change and improvement in the cultural, social and environmental spheres. In addition, it aims to interact with other institutions and entities, thereby contributing to the enrichment and enhancement of design culture in Portugal and broadening historical knowledge in its context. For the same reason, esad-idea created the Porto Design Biennale, a leading international event that has been taking place between Porto and Matosinhos since 2019.

Choosing this internship to complete my master's degree gave me a new experience and perspective on the job market and the reality of design in Portugal. As a result, and from continuous and close monitoring of graphic and editorial projects, I was able to write a daily report and reflect on my experiences and the work I did. experiences and work developed, which raised questions and answered others.

In fact, one of the projects I was offered was related to creating the graphic image for an exhibition in the Porto Design Biennale program, which led me to reflect personally on the importance of knowing and understanding an event in order to create a visual identity that reflects what was intended. For this same reason, the second chapter of this document was created, where I reflect personally on the graphic options created for the three editions of the Porto Design Biennale, looking at how they connect with the themes of each edition.

ÍNDICE

25 **Introdução**

29 **1. O estágio**

31 1.1. esad—idea, centro de investigação em arte e design
32 1.1.1. Objetivos/Missão
34 1.1.2. Áreas de intervenção
44 1.1.3. Estrutura esad—idea
45 1.1.4. Espaço (Recursos humanos e físicos)
54 1.1.5. Ambiente de trabalho/Integração

58 **1.2. Projetos realizados**

61 1.2.1. *Merchandising* CMM
67 1.2.2. Porto Design Biennale 2023
79 1.2.3. *Reusing Furniture*
87 1.2.4. Conteúdos gráficos para o esad—idea e para o Exploratório Porto Design Biennale
93 1.2.5. Projeto de risografia

99 **2. Notas sobre a identidade gráfica da Porto Design Biennale**

103 2.1. O que é a Porto Design Biennale?
108 2.1.1. *Post Millenium Tension*
126 2.1.2. *Alter Realities*
148 2.1.3. Ser água - *Being Water*

183 **2.2. Reflexão sobre a identidade gráfica da Porto Design Biennale**

197 **Considerações finais**

200 Bibliografia

204 Apêndices

ÍNDICE DE IMAGENS

P. 23 [Figura 1] Espaço esad—idea. (Fotografia tirada em 2023 pela autora).

P.38 [Figura 2] Exposição "Almanaque — Design Gráfico Português em Revista." (Imagem retirada de: https://casa-design.pt/pt/exhibitions/almanaque-design-grafico-portugues-em-revista).

P.38 [Figura 3] esad—idea na feira do livro do Porto de 2023. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/esadidea/photos_by).

P.39 [Figura 4] Exposição "O Que Faz Falta É Agitar a Malta." Cartazes do arquivo Ephemera, 2018. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/esadidea/photos/pb.100063757302827.-2207520000/2006847362900498/?type=3).

P.40 [Figura 5] Pack de 5 publicações "Alter—Journal", 2021. (Imagem retirada de: https://store.esadidea.pt/collections/books/products/alter-journal-pack).

P.41 [Figura 6] Monografia Pádua Ramos, 2018. (Imagem retirada de: https://store.esadidea.pt/products/padua-ramos-monograph-digital?_pos=4&_sid=3b15260f2&_ss=r).

P.41 [Figura 7] Monografia Pádua Ramos, 2018. (Imagem retirada de: https://store.esadidea.pt/products/padua-ramos-monograph-digital?_pos=4&_sid=3b15260f2&_ss=r).

P.42 [Figura 8] Livro "Sapatilhas: Marcas Portuguesas, do Estado Novo ao Virar do Milénio." (Imagem retirada de: https://store.esadidea.pt/products/sapatilhas?_pos=1&_sid=5cac9abdf&_ss=r).

P.42 [Figura 9] Livro "Hands—on Type - Learning From Letterpress Heritage." 2022. (Imagem retirada de: https://store.esadidea.pt/products/hands-on-type?_pos=2&_sid=9042f5cac&_ss=r).

P.43 [Figura 10] esad—idea na feira do livro do Porto de 2023. (Imagem retirada de: https://www.esad.pt/pt/archive/esad-na-feira-do-livro-do-porto-2023).

P.48 [Figura 11] Fachada principal do edifício do esad—idea, 2018. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/esadidea/photos/pb.100063757302827.-2207520000/2113209968930903/?type=3).

P.48 [Figura 12] Exploratório Porto Design Biennale, 2019. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/esadmatosinhos/photos/a-cafetaria-pdb-localizada-na-sede-da-porto-design-biennale-no-espa%C3%A7o-esadidea-a/2529429380420998/?locale=pt_BR).

P. 49 [Figura 13] Exploratório Porto Design Biennale, 2023. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/photo/?fbid=595967262669093&set=pcb.595969832668836).

P.50 [Figura 14] Exploratório Porto Design Biennale, 2023. (Imagem disponibilizada pelo esad—idea).

P.51 [Figura 15] Exploratório Porto Design Biennale, 2023. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/portodesignbiennale/photos_by).

P.51 [Figura 16] Espaço de convívio dos funcionários do esad—idea. (Fotografia tirada em 2023 pela autora).

P.52 [Figura 17] Zona de refeições para os funcionários do esad—idea. (Fotografia tirada em 2023 pela autora).

P.52 [Figura 18] Sala de trabalho de investigação e comunicação do esad—idea. (Fotografia tirada em 2023 pela autora).

P.53 [Figura 19] Sala destinada aos designers do esad—idea. (Fotografia tirada em 2023 pela autora).

P.56 [Figura 20] Sala destinada aos designers do esad—idea. (Fotografia tirada em 2023 pela autora).

P.57 [Figura 21] Material gráfico disponível na sala de design do esad—idea. (Fotografia tirada em 2023 pela autora).

P.57 [Figura 22] Livros existentes no esad—idea. (Fotografia tirada em 2023 pela autora).

P.62 [Figura 23-24] *Mockups* realizados na criação de *merchandising* para a Câmara Municipal de Matosinhos, 2023.(Imagens disponibilizadas pelo esad—idea).

P.63 [Figura 25] *Mockup* realizado na criação de *merchandising* para a Câmara Municipal de Matosinhos, 2023.(Imagem disponibilizada pelo esad—idea).

P.64 [Figura 26] *Mockups* realizados na criação de *merchandising* para a Câmara Municipal de Matosinhos, 2023. (Imagens disponibilizadas pelo esad—idea).

P.65 [Figura 27-28] *Mockups* realizados na criação de *merchandising* para a Câmara Municipal de Matosinhos, 2023. (Imagem disponibilizada pelo esad—idea).

P.68 [Figura 29] Proposta de *flyer* Porto Design Biennale 2023. (Imagem disponibilizada pelo esad—idea).

P. 69 [Figura 30] Folha de sala da exposição “Apagar a linha entre a terra e a água.” (Imagem disponibilizada pelo esad—idea).

P.70 [Figura 31] Mupi existente na Câmara Municipal do Porto referente às exposições “Ligações e Catharsis.” (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=664319079167244&set=pb.100067674738214.-2207520000&type=3).

P.71 [Figura 32] Legendas da exposição “Ligações.”(Fotografia tirada em 2023 por Helena Sá).

P.72 [Figura 33] Legendas da exposição “Catharsis.”(Fotografia tirada em 2023 por Helena Sá).

P.72 [Figura 34] Cartaz da exposição “Waterschool classroom: Gabinete de curiosidades.” (Imagens disponibilizadas pelo esad—idea).

P.73 [Figura 35] Inauguração da exposição “Ligações.” (Fotografia tirada em 2023 por Helena Sá).

P.74 [Figura 36-37] Propostas para os matrix frames a serem expostos na Casa do Design, 2023. (Imagens disponibilizadas pelo esad—idea).

P.75 [Figura 38-43] *Posts* produzidos para as redes sociais da Porto Design Biennale. (Imagens retiradas de: https://www.instagram.com/portodesignbiennale).

P.76 [Figura 44-47] *Flyers* produzidos para os eventos e workshops realizados no Exploratório *Porto Design Biennal*e no âmbito da Porto Design Biennale .(Imagens disponibilizadas pelo esad—idea).

P.77 [Figura 48-51] *Flyers* produzidos para os eventos e workshops realizados no Exploratório *Porto Design Biennal*e no âmbito da Porto Design Biennale .(Imagens disponibilizadas pelo esad—idea).

P.80 [Figura 52] *Post* produzido para as redes sociais da Porto Design Biennale. (Imagem retirada de: https://www.instagram.com/portodesignbiennale).

P.81 [Figura 53] *Flyer* produzido para a exposição *Reusing Furniture*. (Fotografia tirada em 2023 por Helena Sá).

P.82 [Figura 54] *Flyer* produzido para a exposição *Reusing Furniture*. (Fotografia tirada em 2023 por Helena Sá).

P.83 [Figura 55] Exposição *Reusing Furniture*. (Fotografia tirada em 2023 pela autora).

P.83 [Figura 56] Detalhe das legendas da Exposição *Reusing Furniture*. (Fotografia tirada em 2023 pela autora).

P. 84 [Figura 57-58] Exposição *Reusing Furniture*. (Fotografia tirada em 2023 pela autora).

P.85 [Figura 59] Exposição *Reusing Furniture*. (Fotografia tirada em 2023 pela autora).

P.88 [Figura 60-65] *Posts* produzido para as redes sociais do Exploratório da Porto Design Biennale. (Imagens retiradas de: https://www.instagram.com/exploratorio_design/).

P.89 [Figura 66-69] *Stories* produzidos para as redes sociais do Exploratório da Porto Design Biennale.(Imagens disponibilizadas pelo esad—idea).

P.90 [Figura 70-78] Documento produzido para apresentação do esad—idea. (Imagens disponibilizadas pelo esad—idea).

P.91 [Figura 79-84] Documento produzido para apresentação do esad—idea.(Imagens disponibilizadas pelo esad—idea).

P.94 [Figura 85] Ilustração produzida em risografia nas oficinas da ESAD pela autora em 2023.

P.95 [Figura 86] Ilustração produzida em risografia nas oficinas da ESAD pela autora em 2023.

P.96 [Figura 87] Ilustração produzida em risografia nas oficinas da ESAD pela autora em 2023.

P.97 [Figura 88] Ilustração produzida em risografia nas oficinas da ESAD pela autora em 2023.

P.106 [Figura 89] Exposição "Millennials — Design do Novo Milénio." 2019. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/photo/?fbid=877162702683847&set=a.877162249350559).

P.107 [Figura 90] Inauguração da Porto Design Biennale 2021. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/esadidea/photos/pb.100063757302827.-2207520000/2875261379392421/?type=3).

P.107 [Figura 91] Conversa "Urban Mobility Talks 2023 by Lexus." (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/photo/?fbid=666436622288823&set=a.506627634936390).

P.113 [Figura 92] Cartazes e folhas de sala produzidos para a Porto Design Biennale 2019. (Imagem disponibilizada pela designer Inês Nepomuceno).

P.115 [Figura 93] Cartaz Porto Design Biennale 2019. (Imagem disponibilizada pela designer Inês Nepomuceno).

P. 116 [Figura 94] Programa da Porto Design Biennale 2019. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/portodesignbiennale/photos/pb.100067674738214.-2207520000/919990515067732/?type=3).

P.116 [Figura 95] *Flyer* da Porto Design Biennale 2019. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/portodesignbiennale/photos/pb.100067674738214.-2207520000/655954354804684/?type=3).

P.117 [Figura 96] Catálogo Porto Design Biennale 2019. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/portodesignbiennale/photos/pb.100067674738214.-2207520000/1229605277439586/?type=3).

P.117 [Figura 97] Abertura PDB *Store* Matosinhos, 2018. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/portodesignbiennale/photos/pb.100067674738214.-2207520000/655964444803675/?type=3).

P.122 [Figura 98] Conjunto de 3 *notebooks* com diferentes dicotomias, 2019. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/esadidea/photos/pb.100063757302827.-2207520000/2576471645938064/?type=3).

P.123 [Figura 99] *Tote Bag* dicotomias, 2021. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/esadidea/photos/pb.100063757302827.-2207520000/2899950350256857/?type=3).

P.123 [Figura 100] Saco com dicotomias. (Imagem disponibilizada pela designer Inês Nepomuceno).

P.124 [Figura 101] Jornal *Post Millennium – Critical essays on contemporary tensions*. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/esadidea/photos/pb.100063757302827.-2207520000/2838305903087969/?type=3):

P.124 [Figura 102] Jornais *Post Millennium Tension- Critical essays on contemporary tensions.* (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/portodesignbiennale/photos/pb.100067674738214.-2207520000/945239112542872/?type=3).

P.125 [Figura 103] Jornais *Post Millennium Tension- Critical essays on contemporary tensions.* (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/portodesignbiennale/photos/pb.100067674738214.-2207520000/942699976130119/?type=3).

P.132 [Figura 104-105] Imagens geradas pelo cruzamento de fotografias. (Imagens retiradas de: https://www.portodesignbiennale.pt/pt/noticias/alter-cadernos-da-porto-design-biennale).

P.133 [Figura 106-107] Imagens geradas pelo cruzamento de fotografias. (Imagens retiradas de: https://www.portodesignbiennale.pt/pt/noticias/alter-cadernos-da-porto-design-biennale).

P. 136 [Figura 108-111] Mupis produzidos para divulgação da Porto Design Biennale 2021. (Imagens disponibilizadas pelo designer João Castro).

P.138 [Figura 112] Imagem demonstra os diferentes comportamentos de *Válter.* (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/portodesignbiennale/photos/pb.100067674738214.-2207520000/1354132268320219/?type=3).

P.140 [Figura 113] *Posts* de Instagram Porto Design Biennale 2021. (Imagem disponibilizada pelo designer João Castro).

P.144 [Figura 114] Alter - Cadernos da Porto Design Biennale 2021. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/portodesignbiennale/photos/pb.100067674738214.-2207520000/1464173950649383/?type=3).

P.144 [Figura 115] Alter - Cadernos da Porto Design Biennale 2021. (Imagem retirada de: https://www.facebook.com/portodesignbiennale/photos/pb.100067674738214.-2207520000/1490017261398385/?type=3).

P.145 [Figura 116] *Alter—Journal #1 - Alter—Realities: Towards justice through design.* (Imagem retirada de:https://www.facebook.com/portodesignbiennale/photos/pb.100067674738214.-2207520000/1419131051820340/?type=3).

P.146 [Figura 117] Mupi Porto Design Biennale 2021. (Imagens disponibilizadas pelo designer João Castro).

P.147 [Figura 118] Mupi Porto Design Biennale 2021. (Imagens disponibilizadas pelo designer João Castro).

P.164 [Figura 119-120] Material gráfico pertencente à Identidade institucional da Porto Design Biennale 2023. (Imagens retiradas de: https://www.portodesignbiennale.pt/pt/noticias/apresentada-a-identidade-institucional-da-bienal).

P.165 [Figura 121] Material gráfico pertencente à Identidade institucional da Porto Design Biennale 2023. (Imagem retirada de: https://www.portodesignbiennale.pt/pt/noticias/apresentada-a-identidade-institucional-da-bienal).

P.172 [Figura 122] Imagem da NASA que inspirou a identidade gráfica da Porto Design Biennale 2023.(Imagem retirada de: https://www.studioandrewhoward.com/projects/porto-design-biennale-2024-edition).

P.172 [Figura 123] Fotografia da Exposição "Apagar a Linha Entre a Terra e a Água." (Fotografia tirada em 2023 por Helena Sá).

P. 173 [Figura 124-125] *Tote Bag* Porto Design Biennale 2023. (Imagem retirada de: https://www.studioandrewhoward.com/projects/porto-design-biennale-2024-edition).

P.176 [Figura 126] Mupis Porto Design Biennale 2023. (Imagem retirada de: https://www.studioandrewhoward.com/projects/porto-design-biennale-2024-edition).

P.177 [Figura 127] Mupi Digital Porto Design Biennale 2023. (Imagem retirada de: https://www.studioandrewhoward.com/projects/porto-design-biennale-2024-edition).

P.178 [Figura 128] *Flyer* Porto Design Biennale 2023. (Imagem retirada de: https://www.studioandrewhoward.com/projects/porto-design-biennale-2024-edition).

P.178 [Figura 129] Convite para a Inauguração da Porto Design Biennale 2023. (Imagem retirada de: https://www.studioandrewhoward.com/projects/porto-design-biennale-2024-edition).

P.179 [Figura 130] Folhas de sala das Exposições pertencentes ao programa da Porto Design Biennale 2023. (Imagem retirada de: https://www.studioandrewhoward.com/projects/porto-design-biennale-2024-edition).

P.180 [Figura 131] Programa da Porto Design Biennale 2023. (Imagem retirada de: https://www.studioandrewhoward.com/projects/porto-design-biennale-2024-edition).

P.181 [Figura 132-133] Programa da Porto Design Biennale 2023. (Imagem retirada de: https://www.studioandrewhoward.com/projects/porto-design-biennale-2024-edition).

P.194 [Figura 134] Espaço esad—idea. (Fotografia disponibilizada pelo esad—idea).



INTRODUÇÃO

O Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais envolve uma esfera ampla e multidisciplinar, o que proporciona o pensamento estratégico, a elaboração de narrativas e a resolução de problemas localizados, promovendo o desenvolvimento de respostas conceituais inovadoras na área do Design Gráfico. Para tal, o mestrado apresenta um plano curricular interdisciplinar distribuído ao longo de dois anos letivos, oferecendo três modalidades distintas que visam a obtenção do título de mestre e a conclusão da formação de mestrado: dissertação, projeto e estágio.

Ao concluir a minha licenciatura em Design na Universidade de Aveiro, surgiu em mim um interesse particular pela área do design gráfico, especialmente no âmbito do design editorial. Não obstante, percebi que o meu conhecimento nesta área ainda era superficial, o que gerou em mim uma vontade de aperfeiçoar algumas lacunas em matérias do design gráfico e adquirir novas perspetivas e abordagens. Por esse mesmo motivo, candidatei-me ao Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais na Faculdade de Belas Artes, acreditando que este curso proporciona as ferramentas essenciais para me tornar uma boa profissional.

Após finalizar o primeiro ano de mestrado e de ter ganho competências em áreas que sentia algumas fragilidades, compreendi que ainda assim sentia a necessidade de estabelecer contato com o mercado de trabalho e de compreender a realidade do design fora do âmbito académico. Considerando isto e após analisar cuidadosamente as opções disponíveis para a obtenção do grau de mestre, a modalidade de estágio curricular suscitou-me maior interesse, uma vez que vi o estágio como uma oportunidade crucial para consolidar conhecimentos teóricos e práticos, mas também como um meio eficaz para realizar a transição entre o meio académico e o mercado de trabalho.

Para a realização do estágio, tive preferência pela seleção de um espaço de menor dimensão, preferencialmente um estúdio, ou um atelier com uma equipa reduzida. Tive em conta este aspeto, acreditando que deste modo teria uma maior proximidade com os vários

projetos, assim como uma maior facilidade de criar ligações com os membros da equipa.

Nesse contexto, o esad—idea destacou-se como uma opção adequada, sendo um centro de investigação de design e arte composto por uma equipa pequena, com profissionais de diversas áreas cuja abordagem do design gráfico adotada é admirável e alinhada com as minhas preferências e identidade. Para além disso, um fator determinante para esta decisão, foi o interesse demonstrado pelo esad—idea no conhecimento sobre a prática do design e da arte, com foco na produção de projetos editoriais relacionados sobretudo à divulgação cultural.

Este relatório documenta e reflete o período de estágio e a sua estrutura divide-se em duas partes:

Uma primeira parte, composta pelo enquadramento do estágio, passando pela contextualização do esad—idea, apresentação dos seus objetivos e do espaço, seguido da minha integração no espaço, o ambiente de trabalho, assim como os projetos desenvolvidos; por fim uma segunda parte, que surgiu após eu ter feito parte do desenvolvimento de conteúdos para a terceira edição da Porto Design Biennale, nomeadamente a criação da imagem gráfica da exposição *Reusing Furniture* uma exposição pertencente ao programa da Porto Design Biennale de 2023. Este projeto apresentou-me alguns desafios que despertaram em mim um maior interesse em compreender a identidade gráfica da Porto Design Biennale, nomeadamente perceber como os designers interpretaram os temas e objetivos de cada edição na criação da identidade visual.

Neste segundo capítulo, o meu objetivo principal é compreender de que forma podem os elementos gráficos criados se relacionar com os temas e objetivos de cada edição da Porto Design Biennale e vislumbrar o processo de design gráfico realizado para corresponder aos objetivos de cada edição, assim como algumas das estratégias e meios de comunicação utilizadas e em que medida podem espelhar os objetivos da *biennale*. Deste modo, num primeiro momento contextualizo a Porto Design Biennale, abordando os seus objetivos e missão. De seguida, e com o intuito de atingir o meu propósito, apresento cada edição separadamente, refletindo sobre os temas

e objetivos, a construção da identidade, assim como, alguns dos meios de comunicação utilizados. Por fim, faço uma reflexão pessoal sobre as três identidades gráficas criadas e de como se conectam com as temáticas de cada edição.

A natureza deste relatório é aplicada, visto que procuro interpretar e analisar o conteúdo recolhido em parte no estágio sobre a Porto Design Biennale e as suas identidades gráficas. A abordagem utilizada é mista, uma vez que para a realização deste trabalho utilizei uma abordagem qualitativa e visual.

Numa primeira fase, na realização de estágio, os métodos utilizados foram observação e experiência, enquanto na segunda fase realizei uma análise interpretativa do conteúdo reunido do arquivo do esad—idea, referente à Porto Design Biennale, pesquisa e leitura de materiais teóricos e fontes bibliográficas, entrevistas semiestruturadas aos designers das três edições do evento e uma reflexão pessoal. Esta metodologia resultou numa triangulação, que me permitiu confrontar os diferentes dados e compreender de modo mais completo a temática e responder às minhas questões. Dada a natureza da área de estudo, não se pretende com esta análise obter uma conclusão fechada, mas sim uma reflexão crítica sobre a temática. Para finalizar, apresento as minhas considerações e reflexões gerais sobre o estágio e as competências adquiridas, assim como o processo de investigação relativamente à identidade gráfica da Porto Design Biennale.

1. O ESTÁGIO

1.1. ESAD—IDEA, CENTRO DE INVESTIGAÇÃO EM ARTE E DESIGN

1.1.1. OBJETIVOS/MISSÃO

1.1.2. ÁREAS DE INTERVENÇÃO

1.1.3. ESTRUTURA ESAD—IDEA

1.1.4. ESPAÇO (RECURSOS HUMANOS E FÍSICOS)

1.1.5. AMBIENTE DE TRABALHO/ INTEGRAÇÃO

1.1. ESAD—IDEA, CENTRO DE INVESTIGAÇÃO EM DESIGN E ARTE

O esad—idea – Investigação em Design e Arte – é uma unidade I&D da ESAD – Escola Superior de Arte e Design de Matosinhos e foi criado em 2013 enquanto associação sem fins lucrativos em resposta ao crescimento dos projetos de investigação e da prestação de serviços realizados anteriormente pelo Gabinete de Projetos e Comunicação da escola.

Esta instituição é direcionada para a investigação fundamentalmente aplicada, consultoria, gestão de equipamentos culturais, programação e prestação de serviços na área do design e da arte, com uma especialização em projetos para entidades culturais e municipais. Atualmente, os seus campos de estudo são: industrial, comunicação, design de interiores e urbanos, curadoria, história e teoria do design, o que leva o esad—idea a utilizar diferentes metodologias de trabalho, procurando com isso implementar o método mais adequado conforme a área de investigação em que os projetos se inserem. Deste mesmo modo, a instituição tem a oportunidade de investigar, compreender e ainda de divulgar o conhecimento adquirido, por meio de projetos gráficos, editoriais, expositivos, entre outros (esad—idea, 2019).

1.1.1 OBJETIVOS E MISSÃO

O esad—idea pretende assumir um papel significativo na investigação, promoção e internacionalização do design português, na valorização da sua história e expressões identitárias e no contributo para a inovação dos projetos e produtos bem como no reforço da sua sustentabilidade cultural, produtiva e comercial. Para além disso, o esad—idea procura consolidar a sua posição enquanto parceiro de excelência no desenvolvimento da região onde está inserido, desenvolvendo iniciativas que visam valorizar o conhecimento da sua comunidade académica e da comunidade externa assim como dinamizar o fluxo entre o ensino, a investigação e a prestação de serviços, com o objetivo de promover boas práticas de produção assim como a aquisição de conhecimentos dentro da ESAD (esad—idea, 2014).

De modo a constatar o referido, é possível observar no relatório de atividades do triénio 2014/2016 que os principais objetivos são explicados da seguinte forma:

"Contribuir de forma relevante para a produção de conhecimento em design e a sua ampla publicação nacional e internacional, valorizando o design português, documentando a sua história e promovendo trocas de conhecimento e discussão crítica sobre o design contemporâneo e as suas interações disciplinares; Reconhecer, valorizar e promover a investigação em design, salvaguardando a sua especificidade, potenciando a investigação de base projetual e, em simultâneo, alargar os suportes de publicações e os espaços de partilha de conhecimento em design, numa lógica de ampliação do espaço académico e de profusa disseminação do conhecimento. A divulgação científica em design, seja através de publicação impressa, seja através de exposição ou suporte multimédia foi um objetivo assumido. Por último, o esad—idea pretende enquadrar e dinamizar fluxos entre o ensino, a investigação e a prestação de serviços, visando, em sentido estrito, o desenvolvimento de boas práticas de produção, partilha e aquisição de conhecimentos dentro da ESAD contribuindo, de igual forma, para o prestígio da instituição e, em sentido lato, na interação com outras instituições e entidades, cumprir uma missão científica e social, contribuindo para o enriquecimento da cultura do design em Portugal, a valorização da disciplina, o conhecimento da sua história e a inovação das possibilidades e modos de intervenção social do design" (esad—idea, 2016).

1.1.2. ÁREAS DE INTERVENÇÃO

Enquanto unidade de investigação da ESAD, o esad—idea aprofunda as relações entre o ensino e a investigação, numa lógica de colaboração e inter-relação entre professores, estudantes e investigadores, integrando progressivamente a formação académica nos clusters de investigação. Para além disso, o esad—idea conta com inúmeras parcerias, tanto a nível nacional como a nível internacional, destacando-se a parceria com a Câmara Municipal de Matosinhos, a qual foi criada em 2017 com o objetivo de apresentar a candidatura desta cidade à rede de Cidades Criativas da Unesco, na área do design. Como meio para atingir este propósito, em novembro de 2016, foi inaugurado o novo espaço do esad—idea numa das ruas mais emblemáticas de Matosinhos, a Rua Brito Capelo. Este foi o terceiro polo estratégico "na afirmação de Matosinhos como cidade criativa" (Pinto, 2016).

Face o exposto, a Câmara Municipal de Matosinhos tornou o esad—idea o principal consultor estratégico do Município na área do design, proporcionando ao esad—idea a gestão da Incubadora de Design situada no mercado de Matosinhos, a gestão, programação, design e serviço educativo da Casa do Design desde 2016 (https://casa-design.pt/pt), o redesenho da identidade do Município e a responsabilidade pela gestão e direção da Porto Design Biennale (https://portodesignbiennale.pt/en) um dos mais importantes eventos dedicado ao design em Portugal, assim como pela gestão das infraestruturas do Exploratório sede da Porto Design Biennale (esad—idea, 2022).

Deste modo, considera-se que a parceria entre o esad—idea e a Câmara Municipal de Matosinhos teve um papel preponderante no enriquecimento da cultura do design em Portugal, na valorização da disciplina e no crescimento e o desenvolvimento da cultura e da criatividade artísticas na cidade de Matosinhos (esad—idea, 2021).

Por fim, a valorização da disseminação do conhecimento produzido leva a esad—idea a ser, igualmente, uma editora especializada na publicação nas áreas da investigação, monografias de designers e arquitetos e publicações ligadas ao ensino do design, quer em edição própria, quer em coedição com editoras nacionais e internacionais (esad—idea, 2022).

De 2013 a 2023 o esad—idea esteve envolvido em vários projetos relacionados com a cultura e o design português tal como é possível constatar na lista síntese que se segue:

2014
Ano do Design Português | Come-In: O Design de Interiores como Meio de Arte Contemporânea na Alemanha | PLI Arte & Design #5 | S, M, L, XL – Fashion and Design Moment | Abertura da Incubadora Mercado de Matosinhos | Encontro de Empresários em Matosinhos | A Liberdade da Imagem | Duets/Beijing Design Week | Art on Chairs

2015
Pancho Guedes nunca foi ao Japão | Coleção "Design E" | Siza Design |Arquitetura Revista | Coleção Design Português | Cólofon | Américo Soares, Design de Filumenismo | A Máquina de Contar Histórias | Desejo, Tensão, Transição — Percursos do Design Português | Protocolos entre a Câmara de Matosinhos e o esad—idea | DThink | O Princípio | Projeto FCT | Ecology, Design, Sinergy

2016
Pli Arte & Design #6 | Porto Before Porto | Design PT | P. – Uma Homenagem a Paulo Cunha e Silva, por extenso | Carlos Queiroz (1907—1949) — Retrato de um poeta feito pelos seus amigos | Coleção "Designers Portugueses" | AJAguiar | Objects After Objects — Portugal na XXI Trienal de Milão | Objects After Objects — Jornal do Pavilhão de Portugal na XXI Trienal de Milão | Candidatura de Matosinhos a Cidade do Design da Unesco | Matosinhos | Senhor de Matosinhos | Casa do Design de Matosinhos | Burilada Arte—Factos Para a Sobrevivência — Jornal da Exposição | Coleção Almanaque Português | Grupos de Ação Local — Desenvolvimento Local de Base Comunitária (Portugal 2020) | 751 Dias — Os dias de Paulo Cunha e Silva | Eyes Wide Open — 100 anos de fotografia Leica | Exposição Playtime: Design Industrial para a Vida Moderna | IX Remade in Portugal... não apenas lugares de felicidade | A coleção A Casa de Quem faz as Casas

2017

Conversas sobre o Habitar | Coleção Pádua Ramos | Exposição Peças em Peças — do figurar e do trajar; Paulo Cunha e Silva Art Prize | Exposição Almanaque — Design português em revista | Discos Orfeu (1956—1983) — Imagens/Palavras/Sons | Plano de cor | Design Objects Conference | A Biorregião Urbana | FACS – Future Automotive Cockpit & Storage

2018

O que faz falta é agitar a malta | Imprimere — arte e processo dos 250 anos da Imprensa Nacional | Motos de Portugal | Portugal Imaginário – Turismo, propaganda e poder (1910-1970) | Orfeu (1956–1983) – Políticas e estéticas da produção e consumo de música popular no Portugal moderno | I SEA - Ambiente virtual imersivo para avaliar as atitudes do público acerca de projetos de comunicação de ciência: um estudo piloto sobre ecossistemas do mar profundo | Estudo, design e desenvolvimento de Sistema de apoio para passageiros para o salão b do veículo do aeroporto.

2019

Sinal — 100 anos de design dos Correios e das Telecomunicações em Portugal | Design Macau XX | Paulo Cunha e Silva Art Prize | Porto Design Biennale - 1ª edição | Coaching em marketing e comunicação no âmbito do Projecto CREATEX | Residências Artísticas Criatech — projeto Aveiro Steam City | Monografia Pádua Ramos | Debate Imagem no Pós-milénio

2020

Aych — Atlantic Youth Creative Hubs | Tempos Modernos — Cerâmica Industrial Portuguesa entre Guerras — Coleção AmJmv | Programa de Identidade Visual para a Cidade de Matosinhos | Paulo Cunha e Silva Art Prize – 2ª edição | Identidade Gráfica Novo Parque — RAR Imobiliária | Site e redes Sociais da Casa do Design |

2021

TOM — Todo o desenho possível | D — Coleção em exposição | A exposição Universo Olivetti: Comunidade como Utopia Concreta | IN-BETWEEN THIS AND SOMETHING ELSE | Livro Imagem Pós-Milénio– Mediação, processo e tensão crítica | Cadernos Alter— | Feira do Livro do Porto 2021

2022

PORTUGAL POP — A moda em Português 1970-2020 | Exposição João Carlos | Sapatilhas: Marcas Portuguesas, do Estado Novo ao virar do Milénio | HANDS-ON TYPE — Aprender com o património tipográfico | — Feira do Livro do Porto 2022 | POST-NORMAL DESIGN — Emergent Approaches towards plural wolds

2023

PICODE - COLLECTIVE DESIGN METHOD | Porto Design Biennale 2023 - 3ª edição | Feira do Livro do Porto 2023


ILUSTRAÇÃO
Quem roubou?
OLYMPIA
Fragmentos do meu discur
ANO - Nº 57 - LISBOA, 16 DE FEVEREIRO DE 1928 - PREÇO 40cts
PANORAMA
numero I anut 1941
INSTRUÇÃO E EXERCÍCIOS DE COMBATE

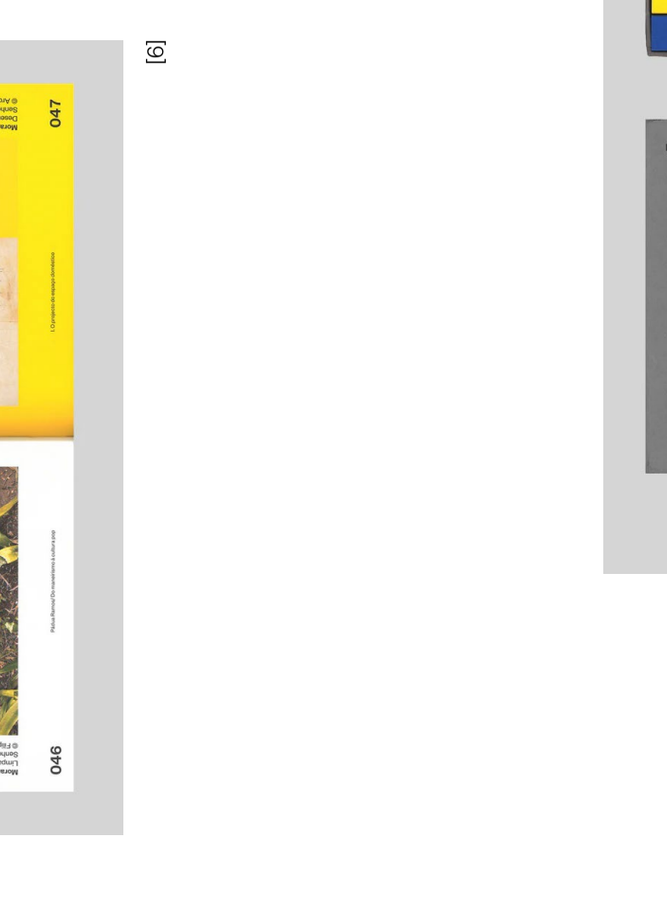
[2]


OBEY/ PLAY
EXCESS/ S
ilustração e design
ilustração
ilustração
ilustração
79

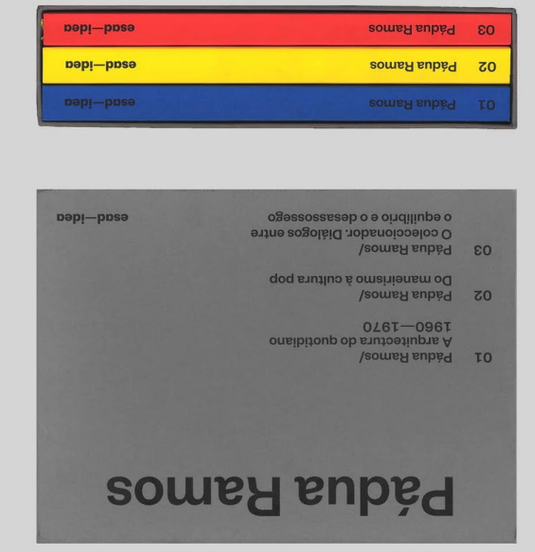
[3]


SEXISMO = FASCISMO
MACHISMO MATA
JUIZ MOCADO
NÃO SEJAS TRUMP
EXISTO ♀ LOGO RESISTO
DIASSE A TODAS AS GUERREIRAS DO UNIVERSO
FORA TEMER
APRENDE A RESISTIR À VIOLÊNCIA QUE HÁ EM TI E FORA DE TI

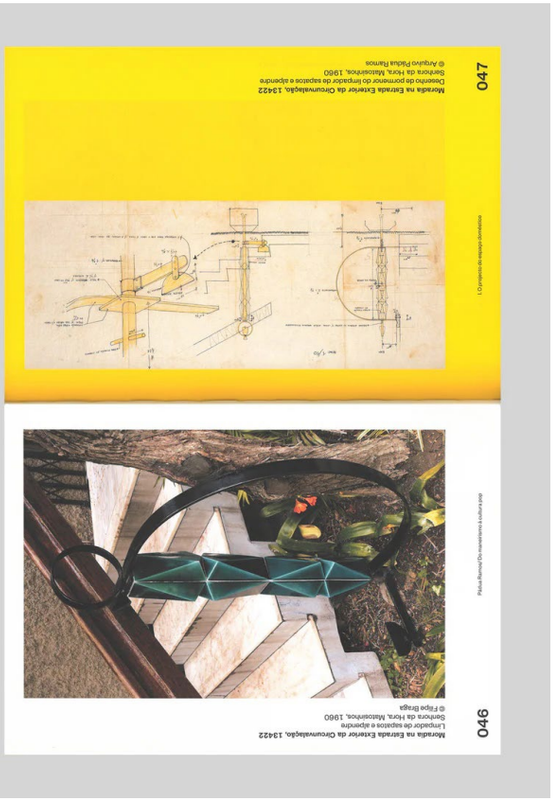
[4]


Alter—
The Journal of Porto
Design Biennale ‘21
5 Vol.

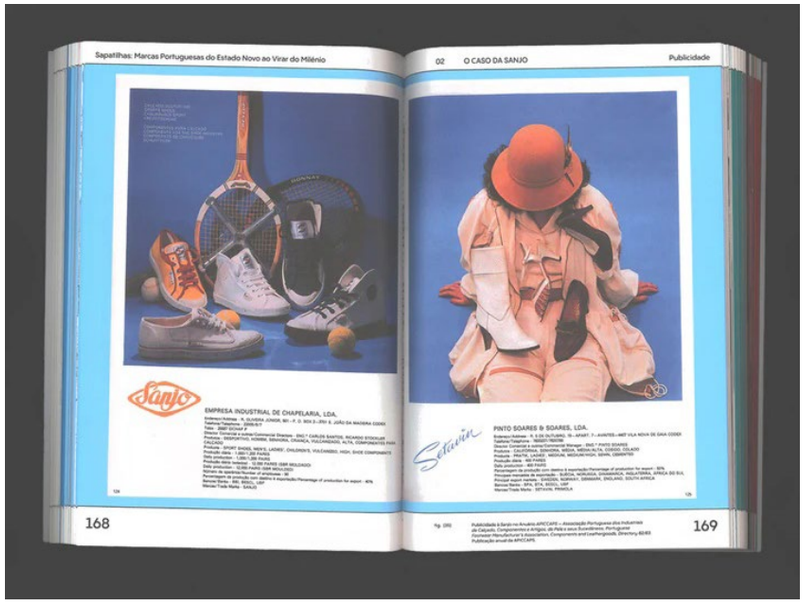
[5]


Pádua Ramos
01 Pádua Ramos/
A arquitectura do quotidiano
1960—1970
02 Pádua Ramos/
Do manierismo à cultura pop
03 Pádua Ramos/
O coleccionador. Diálogos entre
o equilíbrio e o desassossego
esad—idea
01 Pádua Ramos esad—idea
02 Pádua Ramos esad—idea
03 Pádua Ramos esad—idea

[7]


046
Pádua Ramos/Do maneirismo à cultura pop
047
esad—idea

[6]


Sapatilhas: Marcas Portuguesas do Estado Novo ao Virar do Milénio
168
02 O CASO DA SANJO Publicidade
Sanjo
EMPRESA INDUSTRIAL DE CHAPELARIA, LDA.
PINTO SOARES & SOARES, LDA.
169

[8]


A marcação de cada caixotim nas caixas pode ser uma solução mais permanente que permite auxiliar o utilizador menos experiente e acaba por se tornar ainda mais funcional na atualidade.
• Organização do Material de Brancos
Na generalidade das oficinas, o material branco organizava-se em dois armários, ficando dividido entre os armários das entrelinhas e lingotes [41] os armários de quadrilongos [42]. Estes permitem organizar o material em dois eixos, em função dos seus comprimentos e espessuras. A sua correta utilização, para quem está a começar, pode ser complexa, tornando-se difícil quer a procura quer a recolocação nos respetivos espaços.
As dimensões tipométricas, segundo a escala definida por Didot, em que todo o material está fundido, permitem que através do uso da regreta [43] se consiga saber o comprimento e espessura de cada
elemento. Uma marcação colocada na largura e altura do próprio armário identifica os espaços destinados a cada comprimento e espessura, e permite identificar a correta colocação. No entanto, e sua utilização pode ser facilitada.
O armário com prateleiras com um comprimento similar ao do material vem facilitar a manutenção de uma correta arrumação, evidenciando a colocação de um elemento curto ou mais longo na prateleira errada. Mas esta solução apenas resolve a questão do comprimento. Adicionalmente, seria importante facilitar também a questão da espessura dos materiais, que acaba por ser a mais sensível dada a semelhança entre as espessuras.
À semelhança dos cavaletes e das caixas tipográficas, uma marcação aplicada aos próprios brancos permite uma correta identificação e faz saltar à vista uma colocação errada.
Uma marcação com risca [44] das entrelinhas e lingotes, ou uma numeração (por meio de punção) para o material branco de maiores dimensões como os quadrilongos, permite facilitar a identificação e a restituição destes materiais.
Pintar uma cor nos topos destes elementos poderá ser uma solução simples de aplicar. No entanto, com o uso, acabará por resultar no desgaste quer por fricção, quer pela limpeza regular da tinta de impressão, acabando esta identificação por se perder.
De forma de assegurar a longevidade destas marcas propõe-se uma marcação através de relevo, semelhante à risca utilizada para identificar a disposição dos caracteres móveis no componedor. Aqui aplicada em ambos os topos, permanece visível quando colocado no armário de brancos. Neste contexto, funcionam agora nos brancos como um elemento, que permite agilizar a distinção entre as várias espessuras, com o intuito de permitir uma rápida e clara identificação destes materiais e facilitar o seu uso assim como a sua arrumação.
Uma vez que é a proximidade entre espessuras que origina o erro na distribuição, será suficiente marcar os brancos alternadamente. Ao assinalar os brancos com 4 pontos de espessura com uma risca, torna-se clara a distinção para os brancos de
2 e 6 pontos. De igual modo, ao assinalar os brancos com 8 e 12 pontos, conseguimos distingui-los das espessuras intermédias de 6, 10 e 16 pontos. Assim, a marcação de metade das espessuras das entrelinhas será suficiente, permitindo distingui-las da outra metade com a qual se poderiam confundir.
Os quadrilongos (a partir de 32 pontos) são organizados numa escala de múltiplos de 8 ou 12 pontos. Neste caso, uma vez que os topos destes possuem uma área útil suficiente para receber uma marcação mais clara que as anteriores riscas, a utilização de punções permite assinalar a respetiva largura, em pontos. Esta marcação em relevo é também permanente e vai facilitar a sua utilização para a composição, como também a sua redistribuição.
• Galés
As Galés são semelhantes a um tabuleiro que possui três laterais, estas últimas que servem para o encosto dos carateres. Eram
41. Entrelinhas: Lâminas de metal tipo, mais baixas que os caracteres móveis, que podem possuir 1 a 4 pontos de espessura, comuns nas oficinas tipográficas numa variedade de comprimentos numa escala de cíceros, ou numa métrica de 9 pontos. São habitualmente utilizadas para preencher espaços entre os elementos de uma composição.
Lingotes: Barras de metal tipo, mais baixas que os caracteres móveis, que podem possuir 6 a 24 pontos de espessura, comuns nas oficinas tipográficas numa variedade de comprimentos numa escala de cíceros, ou numa métrica de 9 pontos. São habitualmente utilizadas para preencher espaços entre os elementos de uma composição.
42. Quadrilongos: Lâminas de metal tipo, mais baixas que os caracteres móveis, que podem possuir 32 a 120 pontos de espessura, comuns nas oficinas tipográficas numa variedade de comprimentos, numa escala de cíceros ou numa métrica de 9 pontos. São habitualmente utilizadas para preencher espaços entre os elementos de uma composição. Manual do Tipógrafo, Dias e Monteiro 2016.
Hands-On Type
182
Oficina Tipográfica no Século XXI Rúben Dias, Sofia Idreiro
183

[9]


3. PORTO DESIGN BIENNALE | ESAD — IDEA
porto design biennale
3ª edição
Ser Água
Being Water
19.10.23 —
03.12.23

[10]

1.1.3. ESTRUTURA ESAD—IDEA

No contexto do estágio, é importante referir que o esad—idea é um centro de investigação que desenvolve serviços em parceria com outras instituições. Os serviços prestados obedecem a um programa definido pelo parceiro. Nestas parcerias, existe uma relação de proximidade em que são debatidas ideias de ambas de modo a chegar a uma solução que vá ao encontro das expectativas e objetivos de ambas as entidades. Para tal, é importante existir uma comunicação forte e constante ao longo do desenvolvimento do projeto, envolvendo os parceiros em todas as fases do mesmo. Deste modo, dentro do esad—idea foi-me possível observar que por norma o processo de trabalho é algo muito partilhado, o que permite uma troca de ideias e discussão, onde existe preferência pela liberdade criativa.

Relativamente à informação no esad—idea, esta é organizada numa base de dados de *drive* sincronizada com todos os computadores de trabalho, onde todos os projetos são anexados à medida em que são realizados (imagens, documentos, artes finais, textos, entre outros). Em termos de ferramentas de trabalho, são utilizadas maioritariamente duas, o Slack e o Notion. Estas são utilizadas para coisas pontuais, tais como, envio de ficheiros e troca de ideias entre os diferentes departamentos.

Relativamente à organização, notei que o facto de utilizar o meu próprio computador e não ter acesso direto à base de dados da *drive*, teve um impacto menos positivo na minha organização, uma vez que foi necessário organizar as várias versões dos documentos no meu próprio computador.

1.1.4. ESPAÇO (RECURSOS HUMANOS E FÍSICOS)

Recursos Humanos:

A equipa do esad—idea tem sido modificada desde 2013, ano em que a unidade de investigação foi criada. No momento em que o presente relatório foi redigido, esta instituição era constituída pela seguinte estrutura orgânica: uma Assembleia Geral, uma Direção, uma equipa de Gestão, uma equipa de Design, um elemento encarregue da Coordenação Editorial, e um elemento incumbido da Comunicação e Relações Públicas da instituição.

A Direção do esad—idea é constituída por um Diretor Executivo, Sérgio Afonso; um Diretor Científico, José Bártolo e quatro vogais: Bebiana Cunha, José Simões, Magda Seifert e Sofia Meira. A equipa de Gestão encontra-se dividida em quatro partes, sendo cada uma gerida por membros diferentes (Zimbro, 2016).

A primeira, Gestão de Projeto, é administrada pelos coordenadores responsáveis por cada projeto; Gestão de Produção por Sofia Meira; Gestão da Livraria por Sandra Fraga; e Gestão do design expositivo, por Eleonora Fedi, com assistência de Inês Pereira e Catarina Vieira. A equipa de design gráfico era composta por quatro pessoas: Pedro Lobo, José Pedro Carmo, Diana Gil e Catarina Pereira. Os últimos dois membros desta unidade de investigação são a Andreia Faria e a Inês Pinto, que gerem, respetivamente, a Coordenação Editorial dos Projetos e a Comunicação e Relações-Públicas do esad—idea. Por fim, o Exploratório Porto Design Biennale, um espaço aberto ao público constituído por uma *concept store* e uma cafetaria, composto por três elementos: Andreia Campos, Daniela Real e Sara Carraretto (Zimbro, 2016).

Recursos Físicos:

Através de um projeto de reabilitação comparticipado por fundos do QREN no dia 23 de outubro de 2016 a Câmara Municipal de Matosinhos e o esad—idea assinaram dois protocolos que formalizaram a transferência da gestão da incubadora de design situada no mercado de Matosinhos e a transferência do esad—idea durante

20 anos para o edifício histórico onde funcionou a Caixa Geral de Depósitos e Casa de Crédito e Previdência, um projeto desenhado em 1937 pelo arquiteto Manuel Fernandes de Sá, situado na Rua Brito Capelo, uma das ruas mais icónicas, tendo sido considerada, durante vários anos, o centro comercial da cidade em Matosinhos. A inauguração do novo espaço do esad—idea, ocorreu no dia 18 de novembro de 2016 pelo primeiro-ministro António Costa e com a exposição Playtime: Design Industrial para a Vida Moderna (Câmara de Matosinhos, 2015) (ESAD, 2016).

> "A escolha da rua Brito Capelo como sede para este novo projeto prende-se, sobretudo, como refere, com 'a política de renovação do património edificado que tem sido levado a cabo pela autarquia' e com 'a vontade de dar vida' a uma artéria que considera estar 'deprimida'" (Pinto, 2016).

Desde então, o esad—idea situa-se neste espaço multifuncional, reabilitado pela arquiteta Maria Milano, a qual procurou adaptar o espaço para um novo programa ao mesmo tempo que teve em atenção a preservação de determinados detalhes do edifício, nomeadamente parte da fachada com revestimentos em mármore, as caixilharias e os portões de ferro e as monumentais salas de entrada nos pontos de contacto com as ruas Brito Capelo e França Júnior. Estes componentes arquitetónicos foram preservados com a finalidade de relembrar e perpetuar as influências dos anos 30 (esad—idea, 2017).

> "[...] para mim é sagrado: conseguir introduzir um grande potencial de transformação dentro de um espaço, tornando-o mais útil para as funções contemporâneas, fazendo o mínimo de alterações e demolições e mantendo a identidade" (Milano cit. por Lopes, 2017, p.19).

Em termos de distribuição geral, o espaço é composto por quatro pisos: um primeiro piso ao nível da Rua de Brito Capelo, o qual é constituído por uma galeria para exposições, uma *concept store*, que reúne uma seleção de objetos criados e produzidos por marcas e empresas portuguesas, bem como uma seleção nacional e internacional de publicações dedicadas ao Design, Arte e Arquitetura e uma cafetaria. Este espaço apresenta e acolhe programação na área do design e arte por meio de diferentes formatos, como conversas, workshops, lançamentos, entre outros. O segundo piso é dedicado à investigação e aos gabinetes de design. De seguida, existe o terceiro piso, o qual é atribuído à direção e à equipa de gestão, sendo que neste mesmo piso existe a sala de reuniões e a sala da direção. Por último, o quarto piso, o qual respeitou a distribuição dos ambientes originários e onde se situam as residências artísticas que acolhem convidados e participantes em conferências, eventos, workshops e projetos de investigação.

Ao longo de todo o edifício, mas maioritariamente no primeiro piso, existem espaços amplos que permitem oportunidades expositivas assim como espaços para formações e workshops. No que se refere a recursos físicos existentes no espaço, ou seja, equipamento e materiais disponíveis, disponibilizam um equipamento informático (ambiente Apple Macintosh) para os colaboradores, incluindo os estagiários, os quais possuíam os programas Adobe necessários.

Relativamente a equipamentos de impressão havia impressoras de médio porte que conseguiam satisfazer necessidades de documentos simples e testes de impressão até ao tamanho A3, sendo que os restantes conteúdos produzidos no esad—idea eram impressos na reprografia da ESAD, ou então, no caso de projetos editoriais, recorria-se a gráficas externas.



[11]



[12]



[13]



[14]



[15]



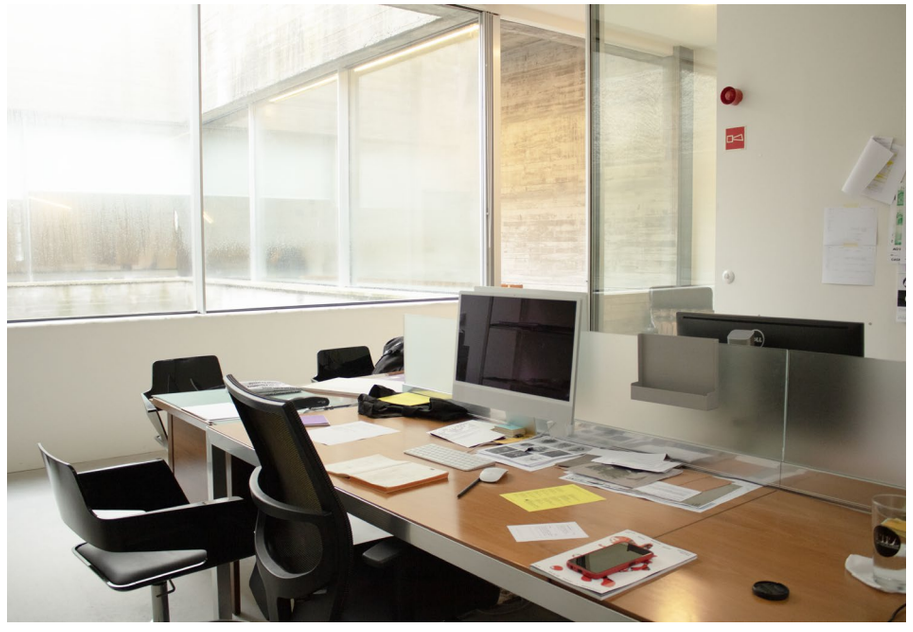
[16]



[17]



[18]



[19]

1.1.5. AMBIENTE DE TRABALHO / INTEGRAÇÃO

O estágio curricular foi acordado com uma duração de quatro meses, dando início no dia 19 de setembro de 2023 e terminando a 19 de janeiro de 2024. Relativamente às horas de trabalho diário, estas variaram consoante a quantidade de trabalho, no entanto, em média trabalhei 6 horas por dia, logo cerca de 30 horas de trabalho semanal.

Na altura em que incorporei a equipa de comunicação, esta era constituída por quatro designers gráficos, Pedro Lobo, Diana Gil, José Pedro Carmo e Catarina Pereira, sendo que todos eles, menos o Pedro Lobo, eram designers do gabinete de comunicação da ESAD, passando a integrar a equipa do esad—idea precisamente para a Porto Design Biennale de 2023. Não obstante, o espaço é aberto, o que permitiu uma inter-relação com os restantes trabalhadores do esad—idea.

Em retrospetiva, quando penso na minha integração e adaptação no espaço e na equipa, reconheço que todos os meus colegas contribuíram de forma positiva para a minha incorporação e integração. Senti que foi fácil adaptar-me, uma vez que fui bem recebida desde o primeiro dia, sentindo-me como parte da equipa. Em todo o espaço existia uma boa dinâmica e comunicação, troca de conhecimento, apoio e até mesmo um ambiente familiar que tornou a minha integração mais fácil e natural. Considero que este ambiente foi essencial para alcançar uma maior autonomia nas tarefas que me foram solicitadas, ajudando-me na superação de alguns medos iniciais tais como duvidar das minhas capacidades enquanto designer. Os meus colegas, nomeadamente os colegas da equipa de design gráfico, foram bastante atenciosos e deixaram-me à vontade para questionar o quer que fosse, fazendo questão de mostrar que não havia questões erradas, que é normal não saber tudo. Também a forma como o trabalho me foi passado fez-me sentir valorizada enquanto designer, uma vez que não me atribuíram tarefas que ninguém queria fazer, ou tarefas para me colocar à prova. Quando surgiam tarefas, o Pedro Lobo, o designer que coordenava a parte da equipa de design gráfico, dividia as tarefas questionando quem estava mais livre no momento, ou tinha um maior à vontade para fazer determinadas tarefas. Desse modo, senti que fazia o mesmo que os outros designers, que era tratada de igual maneira e que consideravam que estava ao mesmo nível que eles. Por esse mesmo motivo, não senti dificuldades em comunicar com os meus colegas ou até mesmo com os diretores da instituição, fazendo com que os dias passassem rápido e eu não sentisse o ir para o estágio como sendo uma obrigação, uma vez que me sentia bem no espaço, com aquelas pessoas, a fazer aquelas tarefas. Este ambiente e abertura contribuíram para a facilidade em que senti em pedir os conteúdos de análise para o segundo capítulo deste relatório.

Em dezembro, o designer Pedro Lobo, saiu do esad—idea. Tal mudança afetou-me, uma vez que passei a maior parte do meu tempo com o Pedro, e foi quem acompanhou o meu processo ao longo do estágio, permitindo-me crescer enquanto designer e ganhar mais confiança no meu trabalho. Após a sua saída, toda a equipa de comunicação sentiu um pequeno abalo. No entanto, aos poucos fomo-nos habituando, e apesar de termos sentido a falta dele enquanto pessoa e trabalhador, conseguimos gerir entre nós as coisas, ganhando uma confiança e uma amizade entre nós. Com a sua saída, a minha supervisão foi passada para a Sofia Meira, diretora de produção da instituição, o que me fez sentir um pouco perdida, pois o apoio que estava a ter até então era enquanto designer, e a Sofia mostrou um outro tipo de apoio, mais a nível da estruturação e do desenvolvimento do relatório de estágio.


wind
ASKO
canon

[20]


FEDRIGONI
structure
CIN
FASHION

[21]


FRONTIERE
PORTUGAL POP
ANTI—AMNESIA
arquipélago
PORTUGAL POP
FASHION

[22]

1.2. PROJETOS REALIZADOS

1.2.1. *MERCHANDISING* CMM

1.2.2. PORTO DESIGN BIENNALE 2023

1.2.3. REUSING FURNITURE

1.2.4. CONTEÚDO PARA O ESAD—IDEA
E EXPLORATÓRIO PORTO DESIGN BIENNALE

1.2.5. PROJETO DE RISOGRAFIA

1.2.1. *MERCHANDISING* CMM

Tal como foi referido anteriormente, existe uma parceria entre o esad—idea e a Câmara Municipal de Matosinhos. Desse modo, em 2020 o esad—idea foi responsável pela criação do Programa de Identidade visual para a Cidade de Matosinhos através de um sistema que contemplou a Câmara Municipal, as empresas municipais, áreas de atividade, equipamentos culturais, desportivos e do património, entre outros.

Partindo dessa mesma parceria, foi pedido ao esad—idea a preparação de *merchandising* com a identidade anteriormente criada pelas designers Inês Nepomuceno e Susana Martins. Assim, na primeira semana em que estive no esad—idea, foi-me pedido a preparação dos *mockups* e das artes finais destes, quer acessórios ou vestuário. Para além do mencionado foi-me pedido o desenvolvimento de objetos de promoção para a campanha que surgiu para os peregrinos que vão em direção a Santiago de Compostela, uma vez que Matosinhos é um ponto de passagem para quem escolhe o caminho do litoral português.

Neste projeto foi-me pedido para aplicar os logotipos em *mockups* e preparar as artes finais para impressão. Não obstante, não vejo isso como um ponto negativo, pois considero que foi um bom projeto para iniciação do estágio, pois levou-me a integrar na equipa e ganhar ritmo. Para além disso, este projeto possibilitou-me compreender que o papel de um designer varia mediante o tipo de proposta e como cada uma tem processos e exigências diferentes, que nem sempre é necessário passar por todas as etapas de conceito, ideia, desenvolvimento, que por vezes a resposta tem um percurso mais curto e mais direto.


matosinhos

[23]


41°24'N2°10'S
MATOSINHOS WALK ON THE BEST SIDE

[24]


SURF ON
THE BEST
SIDE
MATOSINHOS

[25]



[26]



[27]



[28]

1.2.2. PORTO DESIGN BIENNALE 2023

Uma vez que o esad—idea é a entidade responsável pela gestão e direção da Porto Design Biennale, um evento criado em 2019 que decorre a cada dois anos, e cujo intuito é, através do debate obter novos discursos e práticas que aumentem a capacidade do design para delinear novas soluções para problemas coletivos, este ano tive a oportunidade de acompanhar o processo de preparação da terceira edição, cuja temática central foi: "Ser água - Como fluímos e nos moldamos coletivamente".

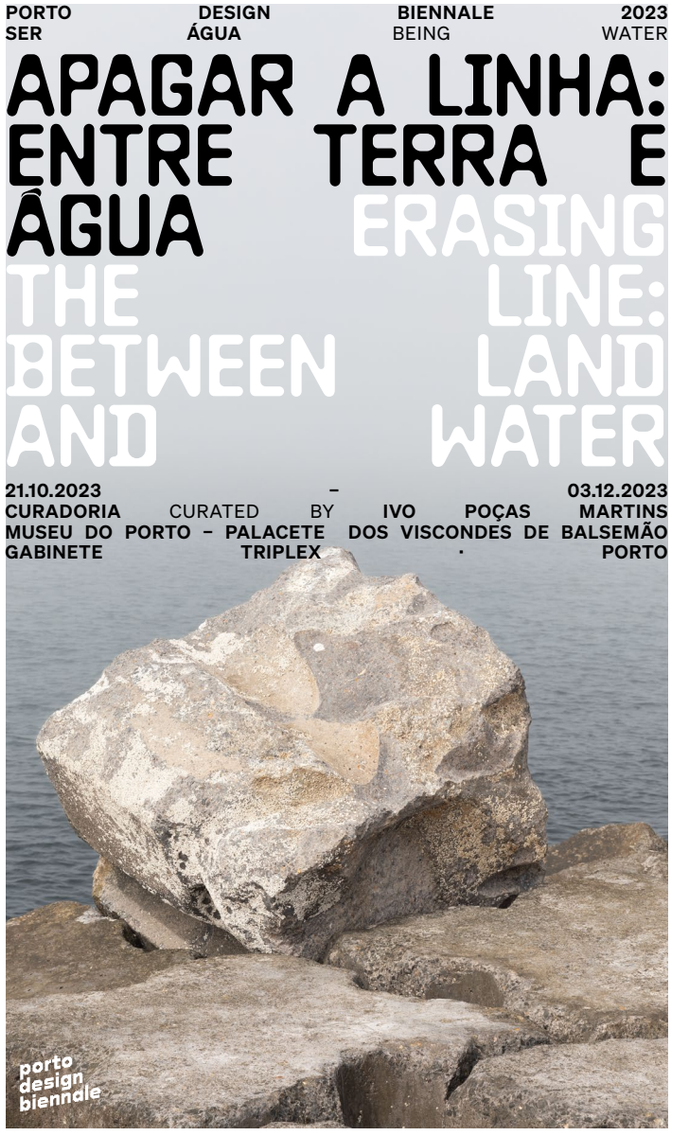
Na altura em que integrei a equipa, faltava cerca de um mês para a inauguração da Porto Design Biennale, pelo que a identidade gráfica já estava definida, tendo esta sido criada pelos designers Andrew Howard e André Cruz. A partir dessa identidade, a equipa de design do esad—idea ficou responsável pela aplicação gráfica e produção dos materiais gráficos para a comunicação do evento.

Tive oportunidade de criar diversos conteúdos para o evento, tanto de caráter físico como digital, nomeadamente *posts* e *stories* para redes sociais, *flyers* para os workshops a decorrer no Exploratório Porto Design Biennale, envelopes para os convites do evento, legendas para as exposições, *matrix frames*[1] e preparação de composições de imagens para as paredes das salas de exposição.

1. *Matrix Frames* são estruturas de alumínio compostas por telas têxteis e uma caixa de luz LED, concebidas para a realização de impressões personalizadas sobre o tecido. Este meio foi desenvolvido com o propósito específico de comunicação e publicidade, proporcionando uma plataforma dinâmica para transmitir mensagens e promover marcas, produtos ou eventos.


PORTO
19.10 – 03.12.23
DESIGN
PORTO + MATOSINHOS
BIENNALE
PORTO
SER
ÁGUA
DESIGN
BEING
WATER
BIENNALE
Porto.
matosinhos
esad—idea
portodesignbiennale.pt

[29]


PORTO DESIGN BIENNALE 2023
SER ÁGUA BEING WATER
APAGAR A LINHA: ENTRE TERRA E ÁGUA
ERASING THE LINE: BETWEEN LAND AND WATER
21.10.2023 – 03.12.2023
CURADORIA CURATED BY IVO POÇAS MARTINS
MUSEU DO PORTO – PALACETE DOS VISCONDES DE BALSEMÃO
GABINETE TRIPLEX · PORTO
porto design biennale

[30]


PORTO DESIGN BIENNALE SER ÁGUA BEING WATER
20.10.2023 03.12.2023
LIGAÇÕES
CURADORIA LOCAL VENUE CURATED PALÁCIO BY DOS MIGUEL CORREIOS, VIEIRA PISO 3, BAPTISTA PORTO
CATHARSIS
CURADORIA LOCAL VENUE CURATED PALÁCIO DOS BY CORREIOS, MARGARIDA PISO 7, MENDES PORTO

[31]


LIGAÇÕES
CURADOR EXPOSIÇÃO
CURATED BY EXHIBITION
MIGUEL VIEIRA BAPTISTA
20.10.2023 03.12.2023

[32]


CATHARSIS
CURADORIA
EXPOSIÇÃO
Porto Design Biennale
Promovido por
Promoted by
Câmara Municipal do Porto
Câmara Municipal de Matosinhos
Organizado por
Organised by
esad—idea,
Investigação em Design e Arte
Board
Rui Moreira (Presidente President)
Luísa Salgueiro (Vice-Presidente Vice-President)
Sérgio Afonso
Diretora Executiva
Executive Director
Magda Seifert
Conselho Consultivo
Advisory Board
Alastair Fuad-Luke
Bárbara Coutinho
Fátima Vieira
João Teixeira
Magda Seifert
Maria Milano
Jorge Sobrado
Luís Onofre
Ser Água: Como fluímos
e nos moldamos coletivamente
Being Water: How we flow together
Direção de Produção
Production Director
Sofia Meira
Direção de Comunic
Communication Dire
Inês Pinto
Coordenação Editor
Editorial Coordinato
Andreia Faria
Gestão de Projeto E
Exhibition Project M
Eleonora Fedi
Direção de Arte
Art Directors
André Cruz
Andrew Howard
Direção Web Desi
Web Design Direc
Diogo Vilar
Direção de Vídeo
Vídeo and Photo
Bruno Mesquita
Design Gráfico
Graphic Design
André Cruz
Andrew Howard
Pedro Lobo
Catarina Pereira
Diana Gil
José Pedro Car
Cristiana Gráci

[33]

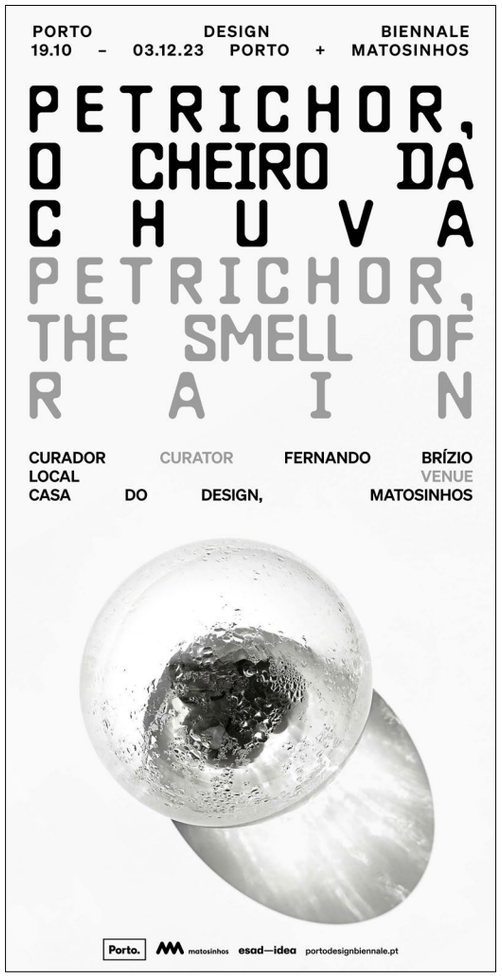

PORTO DESIGN BIENNALE 2023
SER ÁGUA BEING WATER
THE WATERSCHOOL
CLASSROOM:
'GABINETE DE CURIOSIDADES'
'CABINET OF CURIOSITIES'
27.10.2023 — 03.12.2023
CURADORIA CURATED BY STUDIO MAKKINK & BEY
GALERIA DA BIODIVERSIDADE – CENTRO CIÊNCIA VIVA
JARDIM BOTÂNICO DA UNIVERSIDADE DO PORTO · PORTO
Porto.
matosinhos
esad—idea
portodesignbiennale.pt

[34]

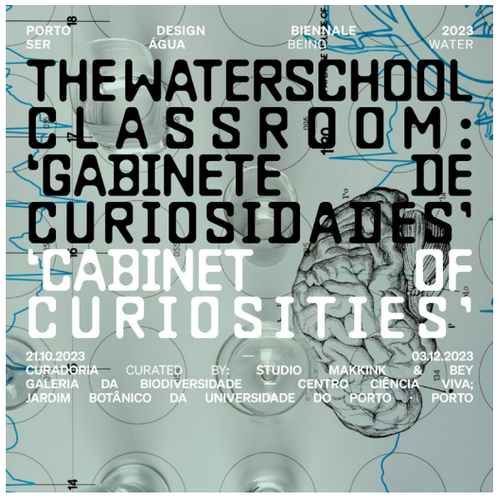


[35]


PORTO
SER
ÁGUA
DESIGN
BEING
WATER
BIENNALE
PORTO
19.10 – 03.12.23
DESIGN
+
BIENNALE
MATOSINHOS
Porto.
matosinhos
esad—idea
portodesignbiennale.pt


PORTO
19.10 – 03.12.23
DESIGN
PORTO
+
BIENNALE
MATOSINHOS
PETRICHOR,
O CHEIRO DA
CHUVA
PETRICHOR,
THE SMELL OF
RAIN
CURADOR LOCAL
FERNANDO BRÍZIO
CURATOR
VENUE
CASA DO DESIGN,
MATOSINHOS
Porto.
matosinhos
esad—idea
portodesignbiennale.pt

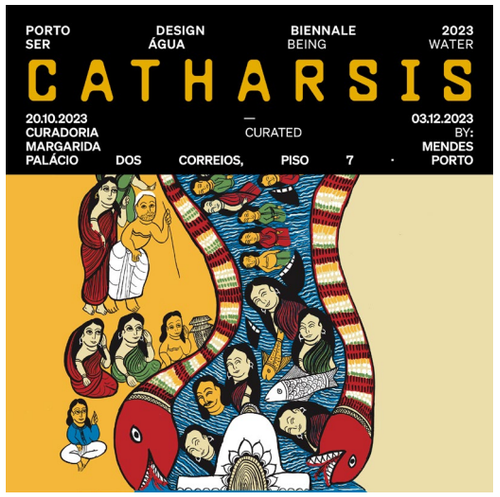
[36-37]


PORTO
SER
DESIGN
ÁGUA
BIENNALE
BEING
2023
WATER
THE WATERSCHOOL
CLASSROOM:
'GABINETE DE
CURIOSIDADES'
'CABINET OF
CURIOSITIES'
21.10.2023
03.12.2023
CURADORIA GALERIA DA BIODIVERSIDADE JARDIM BOTÂNICO DA UNIVERSIDADE DO PORTO
CURATED BY: STUDIO MAKKINK & BEY; CENTRO CIÊNCIA VIVA: PORTO


PORTO
SER
DESIGN
ÁGUA
BIENNALE
BEING
2023
WATER
APAGAR A LINHA:
ENTRE TERRA E
ÁGUA
ERASING
THE LINE:
BETWEEN LAND
AND WATER
26.10.2023
03.12.2023
CURADORIA MUSEU DO PORTO – GABINETE
CURATED BY IVO POÇAS MARTINS; PALACETE DOS VISCONDES DE BALSEMÃO TRIPLEX PORTO

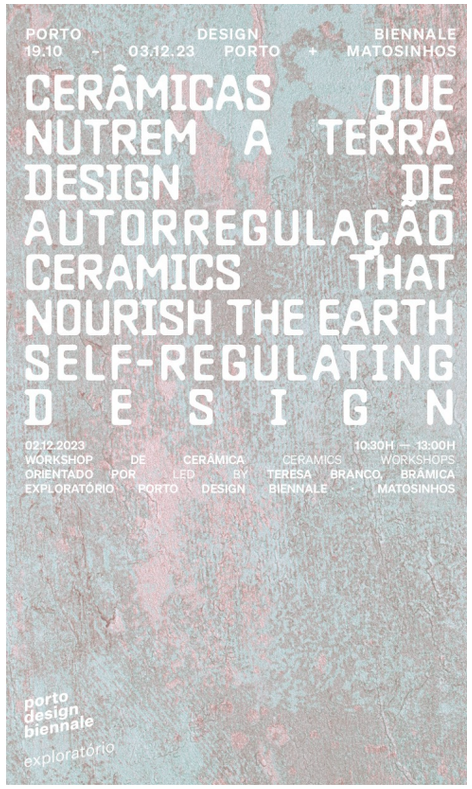

PORTO
SER
DESIGN
ÁGUA
BIENNALE
BEING
2023
WATER
EDEN
X
3.0
27.10.2023
03.12.2023
CRIAÇÃO RESERVATÓRIO
JOANA PESTANA DE ÁGUA
CREATED BY:
& MARIANA PESTANA
NOVA SINTRA · PORTO


PORTO
19.10 – 03.12.23
DESIGN
PORTO
+
BIENNALE
MATOSINHOS
OPEN CALL
VOLUNTÁRIOS
VOLUNTEERS
Inscrições até
Registration
until: 06.10.23


PORTO
SER
DESIGN
ÁGUA
BIENNALE
BEING
2023
WATER
CATHARSIS
20.10.2023
03.12.2023
CURADORIA PALÁCIO DOS CORREIOS, PISO 7 · PORTO
CURATED BY: MARGARIDA MENDES


PORTO
SER
DESIGN
ÁGUA
BIENNALE
BEING
2023
WATER
LIGAÇÕES
26.10.2023
03.12.2023
CURADORIA PALÁCIO DOS CORREIOS, PISO 3 · PORTO
CURATED BY: MIGUEL VIEIRA BAPTISTA

[38-43]



Um laboratório criativo orientado por Teresa Branco, fundadora da Brâmica, um estúdio de cerâmica no coração do Porto. Com décadas de experiência, Teresa Branco orientará os participantes nas diferentes técnicas e estilos de confeção de peças cerâmicas. O workshop centra-se em explorar a relação entre a preservação da água e a criação de objetos de auto-irrigação feitos com cerâmica porosa, de modo a garantir uma permeabilidade do solo e nutrir a terra e as plantas em vasos.

A creative laboratory led by Teresa Branco, founder of Brâmica, a ceramics studio located in the heart of Porto. With decades of experience, Teresa Branco will guide the participants through the different techniques and styles of making ceramic pieces. The workshop focuses on exploring the relationship between water preservation and the creation of self-irrigating objects made with porous ceramics to ensure soil permeability and nourish the soil and potted plants.

Promovido por
Promoted by
Câmara Municipal do Porto
Câmara Municipal de Matosinhos

Organizado por
Organised by
esad—idea + esad matosinhos

Com o alto patrocínio de sua excelência
With the high patronage of His Excellency
O Presidente da República
The President of the Republic

Sede
Headquarters
Rua Brito Capelo 243
4450-073
Matosinhos

+351 229578755
portodesignbiennale@esad.pt

Porto. matosinhos esad—idea



Estruturada em dois momentos, esta atividade toma como mote a água para refletir sobre modos alternativos de cura, ensinado a conhecer a vegetação espontânea das cidades e dos baldios que nos rodeiam.

O dia começa no Monte da Ervilha, um dos locais mais férteis em todo o concelho do Porto, à procura das plantas silvestres comestíveis e medicinais que despontam em zonas húmidas, ribeirinhas ou periodicamente alagadas. Guiados pela herbalista Fernanda Botelho, os participantes podem aprender a interpretar a paisagem vegetal, a nomeá-la e a conhecer os seus principais usos. Feita a recoleção coletiva, a atividade desloca-se para o Exploratório onde, durante a tarde, os participantes aprenderão a criar remédios caseiros, tirando partido dos benefícios terapêuticos das espécies silvestres.

This two-part activity takes water as its motto and seeks to reflect on alternative ways of healing, teaching us about the spontaneous vegetation that can be found in the cities and its surroundings.

The day begins at Monte da Ervilha, one of the most fertile places in the entire municipality of Porto, in search of the edible and medicinal wild plants that sprout in wet, riverside or periodically flooded areas. Guided by herbalist Fernanda Botelho, participants can learn to interpret the landscape and its vegetation, name it and learn about its main uses. After the collective gathering, the activity moves to the Exploratório where participants will learn how to create homemade remedies, using the therapeutic benefits of wild species.

Promovido por
Promoted by
Câmara Municipal do Porto
Câmara Municipal de Matosinhos

Organizado por
Organised by
esad—idea + esad matosinhos

Com o alto patrocínio de sua excelência
With the high patronage of His Excellency
O Presidente da República
The President of the Republic

Sede
Headquarters
Rua Brito Capelo 243
4450-073
Matosinhos

+351 229578755
portodesignbiennale@esad.pt

Porto. matosinhos esad—idea



Neste workshop de tingimentos naturais, acolhido pelo Exploratório Porto Design Biennale, os participantes terão a oportunidade de mergulhar num mundo de tintas sustentáveis e únicas. Durante esta experiência formativa, será possível aprender as técnicas para criar tintas naturais reduzindo o uso de banhos de tintura, promovendo assim uma maior sustentabilidade no processo de coloração têxtil.

Uma parte fascinante deste workshop concentra-se na arte de criar tintas a partir de resíduos alimentares e plantas autóctones da nossa região. Este aspeto permite-nos valorizar ao máximo os recursos locais, reduzindo simultaneamente o desperdício alimentar. Irá descobrir como ingredientes comuns podem transformar-se em pigmentos naturais vibrantes e surpreendentes. Na segunda parte do workshop, as cores criadas são aplicadas no papel, experimentando diversas técnicas de pintura, num momento de inspiração e partilha. Este workshop ensinará a arte das tintas naturais, mas também promoverá uma maior consciencialização sobre a importância da sustentabilidade no mundo do design.

In this workshop on natural dyes, hosted by the Exploratório Porto Design Biennale, participants will have the opportunity to immerse themselves in a world of sustainable and unique dyes. During this educational experience, it will be possible to learn techniques for creating natural dyes while reducing the use of colouring baths, thereby promoting greater sustainability in the textile coloring process.

A fascinating aspect of this workshop focuses on the art of creating dyes from food waste and indigenous plants from our region. This aspect allows us to maximize the use of local resources while simultaneously reducing food waste. Participants will discover how common ingredients can be turned into vibrant natural pigments. In the second part of the workshop, the colours created will be applied to paper, experimenting with various painting techniques in a moment of inspiration and sharing. This workshop aims to teach the art of natural dyes but will also raise awareness of the importance of sustainability in design.

Concebido e orientado por
Conceived and oriented by
Tamara do Distinto Studio

Curadoria
Curated by
Sara Carraretto

Staff Exploratório
Porto Design Biennale
Sandra Fraga

Design Gráfico
Graphic Design
Catarina Pereira
Cristiana Grácio

Um agradecimento especial para
Special thanks to
Clementina Delgado

Porto. matosinhos esad—idea porto design biennale exploratório



O workshop de tingimento "Formas de Arte Fluídas: Design sustentável com tintas naturais" é uma oportunidade única para explorar a arte do tingimento natural aplicada a tecidos. Durante este workshop, orientado pela especialista em tingimento natural Tamara Bigot, os participantes vão poder entrar num mundo criativo onde plantas tintureiras, cascas, flores e até mesmo resíduos alimentares se tornam os ingredientes principais para colorir e transformar tecidos.

O cerne do workshop reside no uso de plantas tintureiras, de onde são extraídos os pigmentos naturais para a tinta. Serão realizadas experiências com agentes modificadores de cor que permitem obter variações e nuances únicas, abrindo as portas à criatividade e à expressão artística. A criação de um catálogo documentará os resultados obtidos em amostras de tecido, tornando-se um recurso valioso para projetos futuros. Além de realçar a arte do tingimento natural, este workshop pretende encorajar a criatividade, o respeito pelo ambiente e a inovação no domínio do design têxtil.

The dyeing workshop "Fluid Art Forms: Sustainable design with natural dyes" is a unique opportunity to explore the art of natural dying applied to fabric. During the workshop, led by natural dyers Tamara Bigot, participants will be able to enter a creative world where dye plants, husk, flowers and even food waste become the main ingredients to dye and upcycle textile fabrics.

The workshop will focus on the use of dye plants, from where the natural pigments for the dye are extracted. Experiences with colour-modifying agents will be held, allowing for different colours and nuances, paving the way for creativity and artistic expression. The creation of a catalogue with coloured fabric samples will document the results, in the hope of becoming a precious resource for future projects. In addition to fostering the art of natural dyeing, this workshop aims to encourage creativity, respect for the environment and innovation in the field of textile design.

Concebido e orientado por
Conceived and oriented by
Tamara do Distinto Studio

Curadoria
Curated by
Sara Carraretto

Staff Exploratório
Porto Design Biennale
Sandra Fraga

Design Gráfico
Graphic Design
Catarina Pereira
Cristiana Grácio

Um agradecimento especial para
Special thanks to
Clementina Delgado

Porto. matosinhos esad—idea porto design biennale exploratório

1.2.3. *REUSING FURNITURE*

Na semana de 1 a 5 de maio de 2023, a ESAD promoveu um workshop chamado *Reusing Furniture*, coordenado pelo arquiteto e designer italiano Paolo Deganello. Os estudantes do primeiro ano do mestrado em Design de Interiores realizaram um exercício no qual utilizaram objetos no final de seu ciclo de vida para produzir um outro tipo de objeto, com o objetivo de conseguir a máxima qualidade estética e funcional, usando o mínimo de recursos possível. Através do restauro de formas clássicas e da incorporação de elementos contemporâneos, os estudantes conseguiram transformar o que aparentemente eram móveis comuns em objetos capazes de refletir uma fusão harmoniosa de funcionalidade, estética e consciência ambiental (Porto Design Biennale, 2023).

Deste workshop resultou uma exposição no Exploratório Porto Design Biennale, para a qual foi necessário a criação da identidade da exposição assim como a produção dos meios de comunicação para divulgação. Deste modo, foi-me pedido pelo supervisor Pedro Lobo para ficar responsável pela criação da identidade da exposição, sendo que para tal tive de conversar com a curadora Maria Milano e com a curadora do Exploratório Porto Design Biennale, Sara Carrareto, para compreender o que elas pretendiam em termos gráficos. Após conversar com ambas, e ver as ideias que a Sara tinha em mente, comecei por apresentar algumas propostas e após algumas conversas chegámos à proposta final. Os materiais gráficos resultantes foram: impressões em cortinas para a divulgação no espaço, fazendo o papel de mupis; *flyers* com os objetos da exposição e com uma breve descrição de cada, legendas para estarem junto dos objetos, de modo a dar a conhecer o objeto antes da remodelação, assim como o conceito por detrás da sua criação. Ao ser-me proposto a produção de conteúdos gráficos para uma exposição pertencente ao programa da Porto Design Biennale, dei por mim a ter várias questões e a querer informar-me mais sobre o processo de criação de uma identidade visual, uma vez que nunca tive oportunidade de desenvolver uma. Tal aspeto originou o tema que abordo na segunda parte deste relatório, "Notas sobre a identidade gráfica da Porto Design Biennale" o qual irei abordar mais à frente.


VENDA SOLIDÁRIA SOLIDARITY SALE
REUSING FURNITURE
07.12.2023 17:00H
CURADORIA CURATED BY MARIA MILANO, ELEONORA FEDI
ESAD MATOSINHOS

[52]


REUSING FURNITURE

[53]


O BARTENDER

[54]



[55]


CADEIRAS
PARA CRIANÇAS
Luís Silva
Mariana Taveira
O resultado deste projeto é um diálogo entre o velho e o novo. Sendo o objeto selecionado uma cadeira escolar para crianças, e considerando a sua estrutura sólida e ainda perfeitamente funcional, foi-lhe dada uma nova vida através da cor e de alguns elementos decorativos, realizados a partir de desenhos infantis serigrafados. A cor e a decoração são os elementos que conseguem renovar e atualizar estas velhas cadeiras escolares.
The result of this project is a dialogue between old and new. As the object selected was a school chair for children and considering its solid structure and still perfectly functional, it was decided to give it a new lease of life through colour and some decorative elements, made from childrens drawings silk-screened. Colour and decoration are the elements that manage to renew and update these old school chairs.

[56]


Exposição / Exhibition
21.10.23-15.11.23
REUSING FURNITURE
Concebido e orientado por / Conceived and directed by
PAOLO DEGANELLO

[57]


Concebido e orientado por / Conceived and directed by
PAOLO DEGANELLO

[58]


Concebido e orientado por / Conceived and directed by
PAOLO DEGANELLO

[59]

1.2.4. CONTEÚDO PARA O ESAD—IDEA E EXPLORATÓRIO PORTO DESIGN BIENNALE

O Exploratório Porto Design Biennale, localizado no mesmo edifício do esad—idea, divide-se em café, *concept store*, com objetos de autor e publicações especializadas, e ainda num espaço de trabalho partilhado aberto a todos. Para este espaço, foi-me pedido para produzir semanalmente o conteúdo para as redes sociais, nomeadamente *posts* e *stories* dos menus da semana. Para além disso, tive oportunidade de criar um documento de apresentação do esad—idea, sendo o objetivo deste, dar a conhecer o esad—idea, os seus objetivos e áreas de intervenção aos convidados.



Menu 14-17 nov

tosta
pão de massa mãe, cavala em conserva
e maionese de alcaparras

salada
Massa, pesto de manjericão e caju,
mozzarella



Menu 12-15 dez

tosta
pão de massa mãe, queijo mozzarela,
pesto de espinafres e nozes

salada
estufado de beringela
e grão de bico, ovo estrelado



Menu 7-10 nov

tosta croque monsieur
sanduíche de queijo e fiambre
com molho mornay

tosta
pão de massa mãe, pesto de manjericão
e caju, presunto e rúcula



Menu 16-19 jan

tosta
hummus, pleurotus assados,
ovo a baixa temperatura

tosta
ovos mexidos com espargos e farinheira

prato
ragu de salsicha fresca com polenta



Menu 31–3 nov

tosta
pão de massa mãe, pesto de tomate
seco, queijo mozzarela

prato
chilli con carne, natas azedas

ESAD—IDEA
INVESTIGAÇÃO
EM DESIGN E ARTE



esad—idea, o Centro de Investigação da ESAD, Escola Superior de Artes e Design em Matosinhos.
esad—idea, the Research Center of ESAD, College of Art and Design in Matosinhos.

O esad—idea aplica o design para ajudar as sociedades a transitar para uma vida melhor.
esad—idea applies design towards helping societies transit to better lives.

A par da investigação prática em design, o esad—idea é responsável pela programação da Casa do Design, em Matosinhos, um espaço expositivo vocacionado para a promoção do design português.
Along with practice-based design research, esad—idea is responsible for the programming of Casa do Design, in Matosinhos, an exhibition space aimed at promoting Portuguese design.

O esad—idea está situada num espaço histórico que se adapta a eventos de diversos propósitos e dimensões. Um espaço amplo, original de 1937 que resultou da junção de dois bancos desabitados (Caixa Geral de Depósitos e a Casa de Crédito Popular). Este espaço é a sede da Porto Design Biennale e é organizado através de várias salas e departamentos.
esad—idea is located in a historic space that adapts to events of different purposes and dimensions. One ample space, original from 1937 that resulted from the junction of two uninhabited banks (Caixa Geral de Depósitos and the Casa do Crédito Popular). This space is the headquarters of the Porto Design Biennale and is organized through various rooms and departments.

Fachada da entrada do Exploratório Porto Design Biennale pela Rua Brito Capelo
Frontage of the entrance to the Exploratório Porto Design Biennale on Rua Brito Capelo

EXPLORATÓRIO
PORTO DESIGN
BIENNALE

O piso zero, é contíguo com luz natural que tem capacidade para receber cerca de 50 pessoas sentadas, permitindo acolher reuniões ou apresentações empresariais, culturais ou sociais.
0th Floor is contiguous with natural light that has the capacity to receive around 50 people seated, allowing to host meetings or business, cultural or social presentations.

Este piso é aberto ao público de terça a sexta feira e conta com uma cafetaria, loja e um espaço de co-work.
This floor is open to the public from Tuesday to Friday and has a cafeteria, shop and a co-working space.

Piso 0
0th Floor

Cafetaria
Cafeteria

Área Total: 200m2
Total area: 200m2

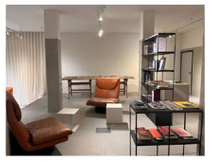
Pátio com 35m2
Patio with 35m2

Capacidade 50 pessoas
Capacity 50 people

Loja física
Physical store



O exploratório do Porto design biennale possui um espaço gratuito de co-work
The exploratory of Porto Design Biennale has a free co-working space



O espaço recebe ainda eventos e pequenas exposições, como é o caso da Exposição Prémio Design de Livro
The space also hosts events and small exhibitions, such as the Book Design Prize Exhibition

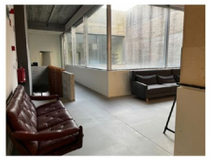
ESAD—IDEA
INVESTIGAÇÃO

Este piso é dedicado aos trabalhos editoriais, comunicação, design e investigação. Grande parte dos livros de Design e Arquitetura lançados em Portugal são feitos no esad—idea e estão disponíveis na nossa loja online.
This floor is dedicated to editorial, communication, design and research work. Many books on Design and Architecture launched in Portugal are made at esad—idea and are available on our online store.

Piso 1
1st Floor

Investigação em arte e design
Research in art and design





O piso 1 é um espaço aberto que convida a uma inter-relação entre os vários trabalhadores do esad—idea
Floor 1 is an open space that invites interactions between the various esad—idea workers



No piso 2 encontra-se a sala de reuniões, que possui capacidade para dez pessoas
On the 2nd floor is the meeting room, which can seat up to 10 people

[70-78]

ESAD—IDEA
RESIDÊNCIAS

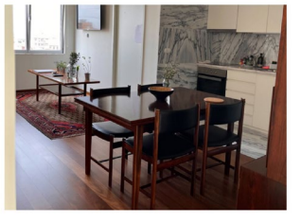
As residências são constituídas por um quarto de casal e dois quartos de solteiro (todos com wc incluído).
The residences consist of a double bedroom and two single bedrooms (all with bathroom included).

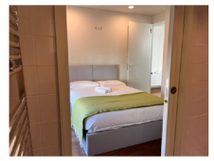
Piso 3
3rd Floor

Residências
Residences

Capacidade 4 pessoas
Capacity 4 people

Este espaço, além de ter uma sala, também possui uma casa de banho e uma cozinha.
This space, in addition to having a living room, also has a bathroom and a kitchen.

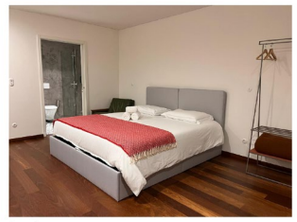




O quarto um, Quarto de solteiro
The first room, Single bedroom



O quarto dois Quarto de solteiro
The second room Single bedroom



O quarto três Quarto de casal
The third room, Double bedroom

CASA DO DESIGN

Em parceria com a Câmara Municipal de Matosinhos, o esad—idea gere a programação cultural das exposições desde 2016, e até então houve mais de 20 exibições.
In partnership with the Municipality of Matosinhos, esad-idea has been managing the cultural programme of exhibitions since 2016, and so far there have been more than 20 exhibitions.

Há também uma loja com merchandising, catálogos das exposições e publicações esad—idea.
There is also a shop with merchandising, exhibition catalogues and esad-idea publications.

Edifício Paços do Concelho, Rua de Alfredo Cunha, 4450-009, Matosinhos



INCUBADORA
DE DESIGN

Em parceria com a Câmara Municipal de Matosinhos, o esad—idea também gere a Incubadora de Design desde 2014. Aqui é prestado apoio a novos empreendedores com projetos na área do design, artes e novas tecnologias. Os espaços das 15 frações permitem uma privacidade fluida entre o mercado e as frações.
In partnership with Matosinhos City Council, esad-idea has also been running the Design Incubator since 2014. It provides support for new entrepreneurs with projects in the fields of design, arts and new technologies. The spaces in the 15 apartments allow for fluid privacy between the market and the apartments.

Mercado de Matosinhos, Rua França Júnior, 4450-135 Matosinhos

Este projeto conquistou o 2.º prémio nacional na categoria "Investimento nas Competências Empreendedoras", nos European Enterprise Promotion Awards 2019
This project won the 2nd national prize in the "Investment in Entrepreneurial Skills" category at the European Enterprise Promotion Awards 2019.



esad—idea
Rua França Júnior 214,
4450-132 Matosinhos, Portugal
+351 229 578 755
esaddidea@esad.pt
www.esaddidea.pt

Porto Design Biennale
Rua Brito Capelo 243,
4450-073 Matosinhos, Portugal
+351 229 578 755
info@portodesignbiennale.pt
www.portodesignbiennale.pt

WI-FI PASSWORD
#idea#1234

www.facebook.com/esaddidea
www.instagram.com/esaddidea/
www.instagram.com/exploratorio_design/

[79-84]

1.2.5. PROJETO DE RISOGRAFIA

Após a Porto Design Biennale foi-me proposto desenvolver um projeto pessoal em risografia na oficina de risografia da ESAD. Encarei tal oportunidade com entusiasmo uma vez que a técnica de risografia pode auxiliar um designer gráfico em vários aspetos, oferecendo uma abordagem única e características distintas. Deste modo, tirei proveito do meu interesse pela ilustração e por colagens para criar um conjunto de ilustrações recorrendo à risografia.

Com isto, o meu objetivo foi compreender como posso utilizar esta técnica nos meus projetos futuros. Tal oportunidade permitiu-me aprender mais sobre a técnica, e como esta permite uma versatilidade criativa nos resultados finais. Deste modo, explorei as sobreposições de cores e objetos e como os vários elementos se relacionam entre si. Para além disso, este pequeno projeto experimental permitiu-me perceber como a risografia tem uma estética única e distintiva, o que permite criar projetos num registo retro, com um caráter bastante diferenciado pelas suas cores vibrantes e pelas texturas que se podem obter.



[85]



[86]



[87]



[88]

2. NOTAS SOBRE A IDENTIDADE GRÁFICA DA PORTO DESIGN BIENNALE

2.1. O QUE É A PORTO DESIGN BIENNALE?

2.1.1. *POST MILLENIUM TENSION*

2.1.2. *ALTER REALITIES*

2.1.3. SER ÁGUA - *BEING WATER*

2.2. REFLEXÃO SOBRE A IDENTIDADE GRÁFICA DA PORTO DESIGN BIENNALE

2. NOTAS SOBRE A IDENTIDADE GRÁFICA DA PORTO DESIGN BIENNALE

Tal como referido anteriormente, a oportunidade de desenvolver a identidade visual da exposição *Reusing Furniture*, uma exposição pertencente ao programa da Porto Design Biennale de 2023, trouxe-me várias questões, nomeadamente qual é a importância de conhecer e compreender as necessidades gráficas de um evento para a construção da sua identidade, assim como, poderia eu desenvolver uma imagem gráfica que se relacione com a identidade da *biennale*, porém que se distinga e exista por si só. Tal aspeto suscitou-me um maior interesse em compreender as identidades gráficas produzidas para as três edições da Porto Design Biennale, nomeadamente entender como os designers de cada edição interpretaram os temas e objetivos dos curadores para corresponder a uma imagética gráfica que vá de encontro ao programa de cada edição. Neste capítulo, abordo as três edições da Porto Design Biennale desde as suas temáticas curatoriais até a algumas questões gráficas de cada. Com esta reflexão, procuro compreender como os designers desconstruíram o *briefing* apresentado do curador para chegar a uma identidade gráfica, assim como, com que estratégias se garante uma coerência e linha visual consistente entre todos os meios de comunicação permitindo uma relação não só entre os meios, como entre as diferentes edições da *biennale*.

Deste modo, achei pertinente realizar uma triangulação entre as entrevistas realizadas com os designers das três edições, os artefactos gráficos disponibilizados e a minha interpretação e reflexão do conteúdo recolhido[2].

2. É importante ressaltar que não foi possível realizar entrevistas com todos os designers que fizeram parte do desenvolvimento das identidades das três edições da Porto Design Biennale. Para além disso, apesar da abertura do esad—idea em fornecer o conteúdo para a realização deste relatório, não foi possível fornecer todo o conteúdo físico e digital necessário, pelo que existem imagens que se tratam de *screenshots*, tendo, por esse mesmo motivo, menos qualidade que as restantes.

Assim, o capítulo é estruturado em três partes centrais: apresentar a Porto Design Biennale; refletir sobre as três edições existentes, ou seja, as suas temáticas, objetivos e missões assim como a identidade gráfica e tentar compreender de que modo os designers interpretaram o *briefing* do curador. Por fim, é apresentada uma reflexão pessoal sobre a informação recolhida, tendo como objetivo pensar de que maneira os elementos criados podem estar relacionados com os objetivos específicos de cada edição da *biennale*.

2.1. O QUE É A PORTO DESIGN BIENNALE?

A expressão *biennale* (tradução italiana da palavra Bienal) é um evento cultural, artístico ou de design que ocorre a cada dois anos. Este modelo de designação foi herdado pela primeira *biennale* de arte contemporânea a ser criada, a Biennale di Venezia (1895), e foi adotado mundialmente pelo meio cultural e artístico há mais de 100 anos. Quando usado este modelo, o nome de cada evento é composto pelas palavras *biennale* e o nome da cidade que acolhe o acontecimento (La Biennale di Venezia, n.d.).

A partir do século XX, a valorização do design como uma disciplina essencial para delinear e antecipar o futuro das cidades e da sociedade ganhou destaque. Como resposta a esta crescente consciencialização, começaram a surgir várias bienais dedicadas ao design tais como a London Design Biennale no Reino Unido, a Biennale Internationale Design Saint–Étienne na França, a Venice Design Biennial na Itália e a Porto Design Biennale em Portugal, sendo esta o foco deste capítulo.

> "A Porto Design Biennale é um evento que tem vindo a promover o debate, acolher inquietações e perspetivas múltiplas, impulsionando novos discursos e práticas que aumentam a capacidade prospectiva do design para delinear soluções inovadoras para problemas coletivos" (Porto Design Biennale, 2019).

Organizada pela equipa do esad—idea, e promovida pela Câmara Municipal do Porto e pela Câmara Municipal de Matosinhos, a Porto Design Biennale, surgiu pela primeira vez em 2019 com a temática *Post-Millennium Tension.* Desde então, a Porto Design Biennale concebe-se como um evento internacional de referência para o design e os designers, ocorrendo a cada dois anos com uma programação diversificada de exposições, conferências e intervenções no espaço público, capaz de envolver um espectro alargado de públicos e protagonistas e uma programação dedicada a um país convidado.

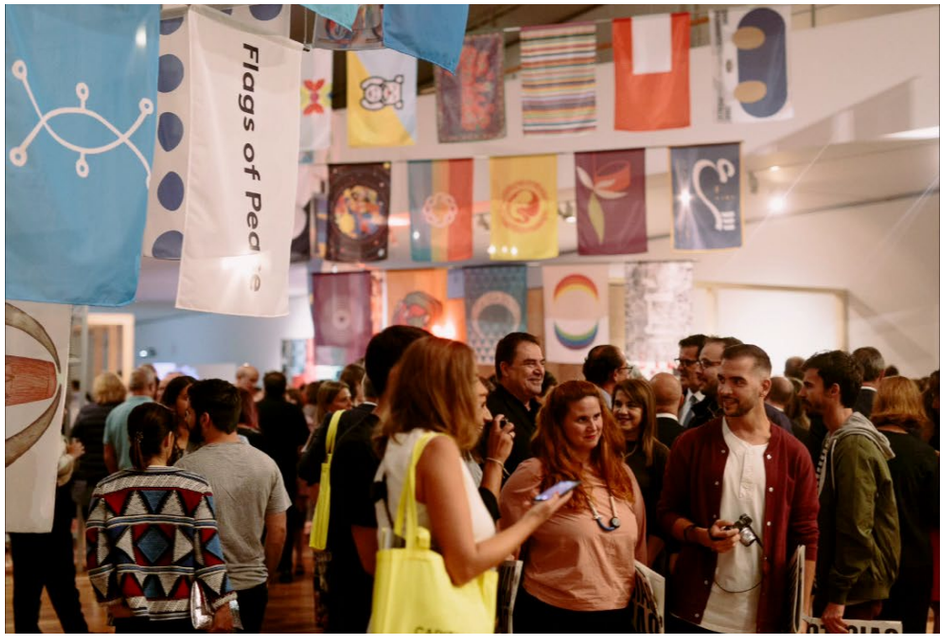
"Com a *biennale* procura-se interagir com a comunidade e também com o território, percebendo as potencialidades que temos e podemos criar através do design" (Seifert, 2019).

A criação da Porto Design Biennale teve como objetivo desenvolver recursos já existentes, consolidar a atividade crítica e reforçar a programação e produção em design, configurando um exercício de pensamento amplo, partindo do contexto e das dinâmicas locais para gerar especulação e debate sobre questões de âmbito global. Deste modo, possibilita a formação, investigação e promoção da cultura do design no território nacional e internacional, potenciando o cruzamento de práticas, disciplinas, designers, empresas, academia, indústria e diversos sectores sociais públicos e privados (Porto Design Biennale, 2019).

De modo a ser mais preciso, dividiu-se a missão da Porto Design Biennale em três esferas: regionais, nacionais e internacionais. No site da Porto Design Biennale podemos ler que, em termos regionais, procurou-se consolidar um grande fórum de debate, reflexão e divulgação em design, que envolva diversos protagonistas, designers, empresas, entidades públicas e privadas e universidades assim como, contribuir para investigação e intervenção sobre o espaço público do Porto e Matosinhos, promovendo o desenvolvimento de projetos, da microescala à escala da arquitetura e urbanismo, e de reflexão sobre as formas de habitar, as experiências de cidadania e inclusão social, consolidando um território urbano inteligente e criativo.

Já a nível nacional, o objetivo foca-se predominantemente em reforçar a ligação entre a Universidade e a Indústria; valorizar o design enquanto disciplina e promover uma maior consciência da sua relevância económica e social; funcionar como uma plataforma de integração, de expressões plurais, e catalisadora de investigação que contribua para a inovação social, científica e tecnológica.

Por fim, a nível internacional, a Porto Design Biennale procura promover o território, o design português, as empresas e indústria a nível internacional; contribuir para a valorização de sectores industriais e materiais predominantes em Portugal promovendo-os a nível internacional assim como, criar uma rede ativa entre a Porto Design Biennale e os grandes eventos internacionais na área do design (Porto Design Biennale, 2023).



[89]



[90]



[91]

2.1.1. *POST-MILLENNIUM TENSION*

Com supervisão de Sérgio Afonso, diretor executivo, e curadoria-geral de José Bártolo, a primeira edição da Porto Design Biennale durou aproximadamente três meses, com a sua inauguração a 19 de setembro e o encerramento a 8 de dezembro de 2019, mobilizando cerca de 50.000 pessoas ao longo destes 81 dias. A temática central desta edição foi o *Post Millenium Tension - As tensões do novo milénio*, tendo como objetivo refletir sobre as mudanças globais da altura — ambiental, tecnológica, social, financeira, política — aceleradas com a viragem do milénio e identificar os desafios que apresentam ao design.

> "Falar em Tensões do Novo Milénio corresponde a enunciar um quadro difuso de mudança e conflito. Mudança pressupõe alteração de um estado de coisas; relativamente à última década do século XX, as mudanças em curso são profundas e afetam as formas de produção e consumo, representação e comunicação, mediação e participação. Conflito pressupõe um confronto entre posições antagónicas. A identificação das mudanças e conflitos confronta-se com a dificuldade de objetivar e interpretar processos complexos e em curso. Acresce a importância de se conseguir ir para além da identificação de problemáticas e chegar-se à apresentação de propostas de solução" (Bártolo, 2019).

Deste modo, procurou-se compreender como o design surge neste contexto e de que modo é afetado, assim como, compreender a sua resposta perante estas transformações e conflitos e como estes aspetos se ajustam na investigação e no ensino do design. Para tal, foram considerados, o contexto histórico e as dinâmicas de tensão, distanciamento e proximidade entre o design contemporâneo e o paradigma do projeto moderno que predominou até o final do último milénio assim como, a identificação e avaliação das formas e funções do design produzido nas duas primeiras décadas do presente milénio, além de refletir sobre a eficácia social do design e as novas interconexões que emergem nas esferas económica, tecnológica, política, cultural e ambiental.

> "A mudança de milénio coincidiu com um quadro profundo, alargado e diversificado de mudanças estruturais e conjunturais que, em grande medida, redefiniram o mundo em que vivemos e, neste contexto, o quadro epistemológico de enquadramento do design alterou-se dando lugar a novas ideias, modelos e processos de intervenção (no campo material), de exploração (no campo relacional) e de resistência (no campo ideológico)" (Bártolo, 2019).

De acordo com os documentos disponibilizados pelo esad—idea, foi possível compreender que para refletir sobre a atual configuração da disciplina do design, a Porto Design Biennale desenvolveu três eixos programáticos: *Present Tense, Design Forum e Design and Democracy.*

O *Present Tense* deu destaque ao design português produzido no novo milénio, refletindo ainda sobre o que pode caracterizar e diferenciar uma geração que é educada e que se integra no mercado de trabalho em circunstâncias instáveis. Deste modo, este eixo procurou analisar sobre uma prática profissional que se manifesta de diversas maneiras, assim como as questões debatidas habitualmente no âmbito do design português (a ligação com a indústria, o cruzamento entre design e artesanato, o design de autor, o design como profissão liberal, entre outras) devem ser recolocadas dentro de um contexto real onde todas estas dimensões se alteraram. Para tal, o design português foi explorado em vários formatos – exposição, instalação, ciclo de conversas – e mostrado nas suas várias vertentes disciplinares – do design industrial ao digital, do design de moda ao design gráfico – e nas suas múltiplas abordagens funcionais, conceptuais e processuais.

Design Forum, decorreu da abordagem do tema central desta *biennale* e a sua problematização. Deste modo, procurou-se criar o mapeamento crítico das tensões pós-milénio, refletindo assim, sobre as especificidades de caracterização disciplinar, as linhas de intersecção, conflito, confluência ou consequência entre o design e outros domínios disciplinares assim como sobre aspetos políticos, financeiros, tecnológicos e culturais. Este eixo teve como objetivo desenvolver, dentro da *biennale*, um trabalho de autorreflexão contínuo, ao longo

do qual se problematizou a pertinência, atualidade e eficácia dos vários formatos explorados (exposição, conferência, instalação, catálogo, conversa) assim como a definição dos estatutos e papéis tendencialmente definidos (comissário, curador, autor, editor, produtor, espetador) num grande evento.

O terceiro eixo, *Design and Democracy*, centrou-se no contexto político do design, refletindo-se sobre possíveis formas de interação entre o Design e a Democracia, formas estas que a prática do design tem vindo a consolidar nas últimas décadas através de expressões de ativismo, contestação e resistência; simultaneamente, desenvolveram-se, projetos de inclusão, diálogo e democraticidade, complementados por discursos de perfil especulativo que procuraram recordar o contributo do design na criação de um mundo melhor.

Relativamente à programação da Porto Design Biennale '19, esta incluiu um conjunto de cinco exposições, duas instalações no espaço público, dois ciclos de oficinas, uma conferência performativa e um evento de conferência e debate sobre Cultura Digital que problematiza o tema da *biennale* a partir de diversas perspetivas de teoria e prática crítica contemporâneas: do design especulativo à arquitetura forense. Adicionalmente, esta edição apresentou ainda diversos projetos de escolas de design nacionais e um conjunto de eventos satélites, plurais e diversificados nas suas formas e expressões, reunindo eventos acolhidos pela Porto Design Biennale e dez projetos selecionados a partir de um *Open Call*.

Para além disso, existiu ainda um país convidado, a Itália, e em redor deste construiu-se uma programação composta por um total de três exposições e uma conferência. Estas tiveram a curadoria geral de Maria Milano, e a temática central foi denominada "Território Itália". A programação em torno de Itália procurou dar a conhecer algumas das novas práticas e manifestações mais interessantes do design contemporâneo italiano. Estas permitiram demonstrar a capacidade do design italiano em acompanhar as mudanças sociopolíticas e as tensões do novo milénio que marcaram o país e a restante Europa. No total, o programa integrou cerca de 300 projetos e 60 eventos como exposições, workshops, performances, instalações e conversas, apresentados em 37 espaços das cidades do Porto e Matosinhos, envolvendo 20 curadores e 310 participantes de 18 nacionalidades, assumindo uma dimensão internacional, enquanto deu voz à estratégia do design público partilhada pelo Porto e Matosinhos.

Relativamente à identidade gráfica criada para comunicar a Porto Design Biennale, definiu-se que esta também iria fundir-se com a da primeira edição *Post Millenium Tension*, o que serviu enquanto mote para a criação de uma linguagem que aborda diferentes abordagens às tensões do milénio.

Do ponto de vista da curadoria, e como forma de reforçar a temática desta *biennale*, a conceção da identidade gráfica foi desenvolvida num processo criativo "aberto e participativo" onde foram convidados diferentes curadores e equipas de designers, para organizarem e trabalharem a linguagem gráfica de cada exposição e conferência, "afirmando-se assim a individualidade de cada evento aliada aos conceitos utilizados na imagem e comunicação da Porto Design Biennale" (Nepomuceno, 2024).

No processo de reflexão sobre a problemática da identidade gráfica no contexto de uma *biennale*, a designer entrevistada, Inês Nepomuceno, referiu que se questionaram fundamentalmente sobre o que se pretendia comunicar, para quem e de que forma. Com isto, surgiram vários argumentos que estiveram na base de toda a representação gráfica do projeto. Palavras como expansão, responsivo, tecnológico, ilimitado, diverso, dinâmico, fluxo e mudança estiveram na base da construção da identidade a qual surgiu recorrendo sobretudo à tipografia e à cor. Com isto, estudou-se uma formulação ideal da grafia, a sua representação tipográfica e comportamentos dinâmicos capazes de formarem um discurso tipográfico. Para além disso, decidiu-se trabalhar com o acrónimo PDB'19 no sentido de criar síntese e trabalhar escala e expressão gráfica.

Desse processo, foi possível obter dois eixos com objetivos distintos, "numa primeira fase, foi criado um sistema base, de cariz tipográfico, recorrendo a uma tipografia principal - variável e uma tipografia secundária e a cor amarela" (Nepomuceno, 2024).

Estes elementos, foram combinados de diferentes formas e em materiais que exigia maior estabilidade (economato, site, newsletter, entre outros) procurando com isto responder à comunicação geral do evento. Numa segunda fase, foi criada uma grelha com um sistema que permitia que o acrónimo PDB'19 e a assinatura da Porto Design Biennale fossem usadas em diálogo com linguagens gráficas distintas, por outros designers, procurando dar espaço à interpretação de diferentes designers e não neutralizar o discurso curatorial "pelo contrário, tirar partido das diferenças de programa e abordagem de cada curador, que por sua vez seria traduzido de forma mais plural em diferentes resultados gráficos" (Nepomuceno, 2024).

Esta diversidade do desenho programático, o fluxo informacional produzido e a mutabilidade de formatos e ações deram origem a três conceitos chave desta edição da Porto Design Biennale: Diversidade; Fluxo; Mutabilidade. Conceitos estes que baseiam firmemente noções de valores ideológicos, tecnológicos ou culturais.

> "De uma forma não impositiva, mas com carácter vincado, a identidade da Porto Design Biennale afirma um evento assimilador de valores contemporâneos, com uma linguagem gráfica contemporânea, enunciadora e sistémica, mas simultaneamente, numa espécie de obra aberta, permeável, mutável. Revelador da dinâmica que se queria dotar a Porto Design Biennale, expressivo da dinâmica que caracteriza hoje qualquer processo comunicacional" (Nepomuceno, 2024).

Durante este processo, os designers, juntamente com os curadores, fizeram uma pesquisa de modo a perceber o panorama atual das respostas gráficas em contextos de *biennale*.



> “Procurou-se entender se em eventos de grande complexidade a opção tendia no sentido de afirmação da diversidade ou se por outro lado a comunicação do evento era feita através de uma linguagem coerente e unívoca, anulando em parte as especificidades de cada evento. Além disso a pesquisa ou a nossa análise tendeu sempre mais para a interpretação e análise da estrutura e identidade da Porto Design Biennale e daquilo que o evento pretendia ser, sendo a primeira *biennale* no Porto, havia ainda muitas questões para definir e que foram sendo definidas ao mesmo tempo que a imagem ganhava forma” (Nepomuceno, 2024).

A encomenda de trabalho a diferentes designers trouxe diálogo e pluralidade gráfica ao evento, no entanto, esta diversidade pode dar origem a falta de coerência comunicacional, ou até mesmo um desfasamento entre os diversos elementos gráficos produzidos. Por esse mesmo motivo, surgiu a necessidade de criar um sistema que dá unidade à identidade gráfica e assim comunicar e identificar o evento. Este sistema foi demarcado por uma matriz tipográfica variável e cor, que foi posteriormente ajustado e articulado com outros elementos visuais como imagem e vídeo. A utilização da fonte variável League Mono e a sua adaptabilidade a diferentes formatos, permitiu obter diferentes resultados para o logótipo, assim como criar animações nas quais foi possível distorcer a tipografia no limite entre a legibilidade e a ilegibilidade.

> “Apesar de algumas inconsistências de desenho, rigor e composição, pareceu-nos que uma fonte variável representava bem a diversidade e elasticidade do evento, enquanto reforçava o seu carácter efémero e a sua presença em vários locais da cidade. A mutabilidade, imprevisibilidade da composição e mesmo os limites de legibilidade traduziam bem o programa proposto e as suas diferentes formas. Além disso, em 2019, começaram a surgir várias tipografias com estas características, numa resposta clara à evolução tecnológica e nesse sentido também nos pareceu pertinente aproveitar o momento para testar esta forma de trabalhar” (Nepomuceno, 2024).



[93]


PORTO
DESIGN
BIENNALE
2019

[94]


PORTO
DESIGN
BIENNALE

[95]


PDB
PORTO DESIGN BIENNALE 2019
Desenhar Portugal

[96]


PDB
19
PORTO
DESIGN
BIENNALE
POST
MILLENNIUM
TENSION
SEPTEMBER–
DECEMBER
2019
POST
MILLENNIUM
TENSION
POST
MILLENNIUM
TENSION
ITALY
SCHOOLS
PRIZE

[97]

Tendo em consideração que nas últimas décadas as famílias tipográficas grotescas têm sido uma escolha, optou-se por utilizar como fonte secundária a Aktiv Grotesk, uma versão "novo milénio" de uma fonte grotesca. Combinando estas duas fontes, uma flexível e outra menos expressiva, possibilitou uma dinâmica na aplicação dos suportes gráficos ao mesmo tempo que se transmite um caráter contemporâneo. Para além das fontes, a identidade foi bastante vincada pela utilização de duas cores, o amarelo e o preto.

> "O amarelo e o contraste evidente com o preto relacionam-se bem com um certo carácter de urgência desta edição. O tema *Post Millennium Tension* e todas as suas ramificações temáticas, que vão desde a questão climática, à questão dos limites da tecnologia, tensões de género sugeriam uma cor forte e que ao mesmo tempo pudesse funcionar bem em suportes print e digitais, evitando-se incoerências de tom" (Nepomuceno, 2024).

Em termos de grafia, a utilização do acrónimo (PDB) em situações específicas, possibilitou a simplificação gráfica, outro tipo de performatividade que não altera valor semântico ao mesmo tempo que criava uma ligação entre os diferentes materiais, na comunicação geral e de cada evento.

Outro aspeto característico da primeira edição da Porto Design Biennale, foram as dicotomias criadas e utilizadas no *merchandising*, nomeadamente em tote bags e em cadernos. Estas dicotomias surgiram enquanto alternativa às imagens dos diferentes projetos da PDB.

> "[...] por nos parecer que poderia ser redutor numa comunicação mais geral, mas também porque os conteúdos num evento deste tipo nem sempre estão disponíveis todos ao mesmo tempo [...] as dicotomias não foram escolhidas no sentido polarizador, mas num sentido de desafiar o pensamento a partir daquelas duas palavras, apontando para ideias ligadas ao consumo, à democracia, etc."
> (Nepomuceno, 2024).

Pensadas enquanto caracterizadoras da tensão pós milénio, estas dicotomias permitem deixar espaço para a interpretação dos espectadores "numa atitude que varia entre o provocatório, o político e o pop. Sendo que estas dicotomias foram sobretudo utilizadas em objetos que circulavam para além do espaço da *biennale* acabando por ter uma vida no espaço público" (Nepomuceno, 2024).

Outro elemento que marcou esta edição e que permite ter uma noção geral das propostas curatoriais foram as folhas de sala das exposições e conferências e os três jornais *Post Millenium Tension*, devido ao formato pouco convencional. A utilização de um formato grande, maior que um A3, permitiu dar maior protagonismo às imagens, uma leitura clara da informação, assim como causar uma força gráfica que impactasse os leitores. Deste modo, a designer Inês Nepomuceno afirma que estes objetos pretenderam assumir-se mais do que objetos informativos, sendo uma oportunidade de trabalhar uma lógica de ensaio visual ou manifesto de cada exposição.

> "Para além da autonomia da identidade gráfica de cada um dos projetos, a edição e escolha de conteúdos era também defendida por cada curador. Ao mesmo tempo, a utilização de um formato para todas as folhas de sala pretendeu dar alguma unidade aos eventos da *biennale*, percebendo-se assim como parte de um todo, sendo que todos os eventos tinham uma identidade gráfica própria"
> (Nepomuceno, 2024).

Os três jornais *Post Millenium Tension, #1 – Pessimism of the Intellect, Optimism of the Will – Optimism & Foresight, #2 – Attitudes Become Form — Curating & Design, #3 – We Would Prefer Not To – Resistance & Resilience*, editados também durante a *biennale* surgem enquanto "uma expansão da temática pertinente, não tendo uma relação directa com os projectos que foram apresentados na *biennale*, apresentam-se como um projecto editorial autónomo em que são exploradas outras tensões do milénio" (Nepomuceno, 2024).

Deste modo, e sendo a primeira edição da Porto Design Biennale, a criação da identidade gráfica surgiu enquanto oportunidade para os designers explorarem e testarem processos, assim como refletir como é que um evento destes pode ser comunicado. Por fim, a designer Inês Nepomuceno, considera que esse aspeto, juntamente com a atenção e consideração tanto pelos designers como pelos curadores, permitiram criar uma identidade equilibrada entre a comunicação geral do evento e as especificidades de cada projeto.


OBEY/ PLAY
EXCESS/ SUCCESS
MYOPIA/ UTOPIA

[98]


CAPITAL/
CANNIBAL

[99]


CRITICAL/
MYTHICAL

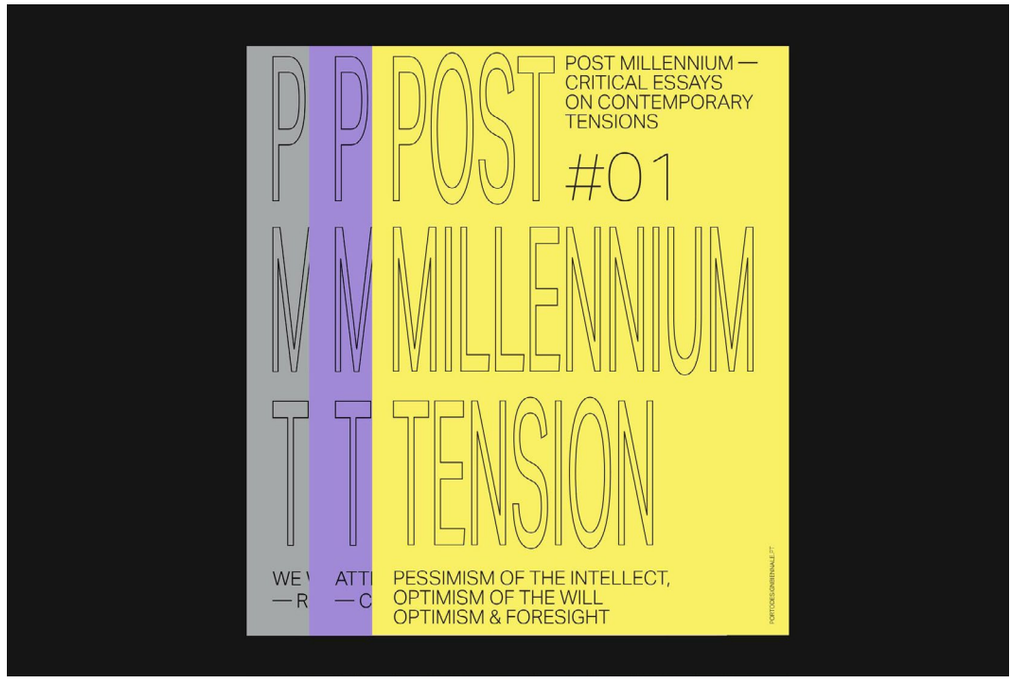
[100]


POST MILLENNIUM —
CRITICAL ESSAYS
ON CONTEMPORARY
TENSIONS
#03
POST
MILLENNIUM
TENSION
WE WOULD PREFER NOT TO
— RESISTANCE & RESILIENCE

[101]


#01
POST
MILLENNIUM
CURADORIA
NA ERA PÓS-INTERNET
BORIS GROYS

[102]


POST MILLENNIUM —
CRITICAL ESSAYS
ON CONTEMPORARY
TENSIONS
#01
POST
MILLENNIUM
TENSION
PESSIMISM OF THE INTELLECT,
OPTIMISM OF THE WILL
OPTIMISM & FORESIGHT

[103]

2.1.2. *ALTER-REALITIES*

A segunda edição da Porto Design Biennale decorreu ao longo de 54 dias, entre os dias 2 de junho e 25 de julho de 2021, e foi num formato atípico, uma vez que decorreu durante o período de pandemia da COVID-19. Por esse mesmo motivo, realizou-se num formato misto, dividindo-se entre iniciativas presenciais no Porto e Matosinhos e online.

No total decorreram 49 atividades em 24 espaços diferentes, das quais exposições, conversas e workshops. Para além disso, foram realizadas duas *Open Calls*, uma relativamente às 'Atividades Satélite', incluindo propostas de exposições, intervenções, eventos, etc.; e uma segunda referente ao Design Gráfico, e ao desenvolvimento da identidade visual para a Porto Design Biennale'21 da qual selecionaram a proposta do coletivo 1234, composto por João Castro, Serafim Mendes, Irina Pereira e Miguel Almeida.

Com a curadoria do professor, ativista e autor, Alastair Fuad-Luke, esta edição apoiou-se no cenário díspar que surgiu com a COVID-19, fazendo com que todo o seu programa assentasse na questão programática "como podemos criar e projetar em conjunto, revelando e amplificando criticamente alter-realidades que nos orientem para um futuro onde a confiança mútua e a regeneração sejam possíveis e nos permitam criar novas relações sociais?" (Luke, 2020).

Deste modo, o tema central da edição denominou-se *Alter Realities,* focando-se no debate da capacidade do design para delinear novas soluções para problemas coletivos em vários contextos, nomeadamente no planeamento e sustentabilidade dos centros urbanos, na mobilidade dos cidadãos e na forma como o espaço público pode surgir enquanto catalisador de experiências. O objetivo fulcral desta edição foi criar novas relações significativas através do design, quer a um nível local quer a um mais amplo, que permitam a criação de um mundo mais justo. Propôs-se ainda, uma reflexão dinâmica, sobre a construção de um futuro globalizado envolvendo a sociedade, academia, indústria, as instituições e os agentes culturais onde se pode debater e ter diferentes pontos de vista. A partir disso, foram desenvolvidos quatro temas em inter-relação: Alter-Paisagens; Alter--Cuidado; Alter-Produção e Alter-Vivências.

Alter-Paisagens centrou-se na prática da controvérsia, ou seja, no desenvolvimento de novas perceções da cidade e de novas formas de orientação. Procurou-se compreender que sistemas, objetos, mapas e intervenções podem ser criados de modo a alterar as perceções atuais através de cartografias, formas de mobilidade, arquitetura e/ou fluxos de energia alternativos, assim como, como se pode ver e experienciar as cidades de maneiras diferentes.

Já o tema Alter-Cuidado focou-se no cuidado como algo que é devido a todas as formas de vida. O cuidado é aqui entendido como esforço contínuo, empatia e respeito pela alteridade, e também como forma de fazer progredir a luta pelos direitos das mulheres, a quem continua a ser atribuída a função, tantas vezes desvalorizada, de cuidar da família e da sociedade. Deste modo, procurou-se compreender de que modo podemos materializar o design enquanto forma de cuidado de todos para com todos e como podemos lidar com diferenças culturais, sociais e políticas no que concerne às noções de cuidado.

Alter-Produção procurou modos de produção capazes de renovar comunidades, ofícios e indústrias de pequena escala, sem deixar de valorizar a produção local de alimentos e a reconfiguração de habitats urbanos. Este tema procura perceber como se pode combinar recursos locais com tudo o que atualmente é de acesso livre (design, produção, software, informação, conhecimento) de modo a imaginar novas experiências e formas de atuação.

Por fim, Alter-Vivências refletiu sobre práticas do design que encorajam a autonomia e exploram formas mais satisfatórias de relacionamento, de viver e de trabalhar, assim como um novo entendimento do lazer. Procurou-se compreender como, através do design, se pode construir em conjunto novas vivências que garantam satisfação, dignidade e bem-estar, explorando ainda, de que modo o design pode ajudar a abrandar, a dar um sentido à relação com o trabalho e a gerar novas formas de rendimento.

O país convidado desta edição foi França, com artistas, designers e pensadores lusos e franceses a trabalhar a partir de objetos recolhidos no Porto e em Matosinhos. Sob a designação "autre", os trabalhos foram apresentados como programa de rádio e em exposições e instalações no Museu Soares dos Reis e numa iniciativa – refeição – em que o design se torna uma ferramenta para alimentar pessoas carenciadas. Alastair realça o papel do design para o combate que visa "alterar esta loucura de produção" e procura com esta *biennale* refletir e responder aos desafios do presente. Deste modo, apesar de naturezas diferentes, todas as atividades tiveram em comum o caráter social, o facto de necessitarem do debate e do confronto de ideias na procura de respostas do design para o presente.

Para a identidade gráfica, os designers concordaram que não faria sentido sobreporem-se ao conceito de alteridade definido pelo curador, ou ao contexto, mas sim "pegar nele como uma chave e uma charneira para construir além". Assim sendo, procuraram trabalhar o tema "de uma forma plural e de uma maneira que permitisse ser sistemática e que fosse desdobrável em muitas interpretações até filosóficas, logo à partida, mais do que um trabalho gráfico, porque isso depois surge por consequência" (Castro, 2024).

Para entrar no universo da temática apresentada, os designers tiveram muito inerente dois projetos que "tem a ver com a nossa interpretação crítica e poética do mundo" (Castro, 2024).

A primeira referência foi o livro "The Atlas of Everything"(Richards & Simkins, 2016). Nesse livro, os autores apresentam "um espectro onde são colocados num mesmo plano objetos, seres vivos, micro ser vivos, macro sistemas de organização, comunidades, resultados de comunidades, tecnologias, formando uma visão que vai para além da ideia de Antropoceno, é global, globalizante, e como é globalizante é limitado, obviamente, mas a relação permite interligar tudo. Este parecia ser um bom mote conceptual para uma ideia arquivista, indexativa e demonstrativa daquilo que é atual de uma forma muito limitada, que é a janela de uma *biennale*" (Castro, 2024).

A segunda referência foram os membros do grupo Superstudio, um grupo de arquitetura e design radical fundado em 1966, na

Itália conhecido pelas suas ideias utópicas e conceitos visionários que muitas vezes desafiavam as normas convencionais da arquitetura e do urbanismo. O grupo explorava a ideia de "anti design" e "design radical", criando projetos que utilizavam formas geométricas e espelhos para desafiar a perceção espacial tradicional.

> "Tinham uma maneira interessante, de visualizar arquitetura e estruturas, invertendo tudo, ou seja, criar do chão espelho, onde o céu passa a ser o chão, e temos estruturas acima do céu porque são espelhadas em baixo, invertem as normas, onde existem sempre transparências, quando as pessoas e o meio são a mesma coisa e o ocupam" (Castro, 2024).

Com base nestas duas referências, os designers desenvolveram uma proposta que procurou representar realidades imaginadas, realidades que normalmente passam despercebidas, questionando-se "como é que tentamos então representar as múltiplas realidades que a cidade encerra e que fundam a sua identidade?" (Castro, 2023).

Deste modo, representaram o tema de Alter Realidades sobre uma premissa que conseguisse descobrir as realidades que passam por despercebidas e trazê-las para o primeiro plano, destacando o que passa despercebido, o marginal ou secundário. Assim, procuraram desenhar para a comunidade, de servir o público geral, fazendo com que a alteridade acontecesse sempre "no espaço entre a relação entre o próximo e o seguinte através do meio" (Castro, 2024).

Ao refletir sobre como comunicar essa visão ao público, os designers procuraram enfatizar a importância de uma abordagem inclusiva e abrangente.

> "Queríamos desenhar sobre uma premissa que conseguisse através do mote de uma *biennale* de design, chegar ao público plural, conseguisse ser as pessoas que trabalham no dia a dia, as pessoas que são artistas, as pessoas que não são artistas, mas que dão alguma forma se inserem em fluxos de curiosidade, de interesse por um meio natural, por interesse pela biosfera, em relação simbiótica entre todos esses elementos e o espaço urbano" (Castro, 2024).

Nesse contexto, a relação com o contexto geográfico e social revelou-se como um catalisador para habitar o presente e confrontar essas (alter)realidades. Assim, a proposta para a identidade abraçou a ideia de caminhar para conhecer a cidade, pensando em todos os elementos que compõem a cidade como um todo. Deste modo e seguindo a ambição curatorial, os designers procuraram "desconstruir" a sociedade estabilizada, regida por regras, no sentido de criar uma utopia e de envolver a comunidade.

A proposta para a identidade seguiu assim uma linha de pensamento que confrontou ideias de hierarquia, fazendo com que fosse importante considerar a forma como algumas destas realidades podem entrar no nosso campo de visão em alturas e em momentos diferentes.

Assim, representaram o conceito de alteridade enquanto janela, ou portal que estava assente no tempo da *biennale*, definindo nesse momento o "tempo" enquanto conceito fundamental para todo o trabalho que foi desenvolvido, o tempo enquanto meio que pode deformar e misturar ideias e preocupações, enfatizando uma identidade que se desvanecerá no tempo, assumindo desde logo que esta identidade não deveria surgir enquanto preocupação de resistir ao tempo, de ser intemporal, mas que fosse sim uma identidade forte e vincada, que surge como expressão da Porto Design Biennale de 2021.

> "Então logo à partida, o conceito fundamental de todo o trabalho que foi desenvolvido antes, durante e depois estava assente numa charneira de tempo. Aliás, esse foi um dos primeiros pontos da forma como partilhamos o conceito, nessa apresentação inicial, sem imagem gráfica, apenas com um eixo sobre um plano. Um eixo assente sobre um quadradinho e à medida que se ia fazendo *zoom out* o quadradinho expandia, e os elementos que compunham a identidade, iam sendo colocados, ou já estava colocados no mapa para mostrar que à medida que o *biennale* se aproximava, durante e depois existe um lastro que começa no primeiro momento de comunicação, que se ativa durante a *biennale* e que permanece depois tanto pelos registos como pelos objetos editoriais. À medida que o mapa se expande, mais comunidades vão sendo abrangidas e aí sim a alteridade acontece" (Castro, 2024).

Com estes conceitos em mente, os designers definiram que a fotografia seria o principal elemento, que é o que dá origem a todo o projeto. Num primeiro momento foram contratados fotógrafos para percorrerem percursos anteriormente definidos pelo curador, que partiam de quatro eixos sobre a cidade, eixos esses que partiam de locais com alguma ligação à instituição Porto Design Biennale (onde havia uma galeria, ou uma exposição, ou alguma coisa que estava relacionada com uma ação periférica).

Para tal, o curador definiu que, de modo a democratizar as escolhas comunitárias nos caminhos a percorrer, seria importante definir vários possíveis percursos "um percurso mais natural, mais próximo da biosfera, pode ter um percurso mais estrutural, então, outro fluxo pode ter um percurso mais comunitários [...]" (Castro, 2024).

Com base nesses percursos, os fotógrafos percorreram a cidade e registaram com um ângulo específico, relacionado com as alteridades que estavam a ser trabalhadas no Museu da Matéria Viva, muitos materiais, desde seres vivos que nascem espontaneamente nestes lugares, atividades e pessoas, sendo que as pessoas foram transformadas em anónimas, porque "não tinha a ver com nenhuma pessoa em particular, mas como coexistem pessoas nestes fluxos" (Castro, 2024).

Estas fotografias não só foram o ponto de partida para gerar todas as outras imagens para cada exposição, como também para cada eixo de comunicação, uma vez que a partir da desconstrução e deformação das imagens do espaço real deram origem a todas as formas gráficas que alimentam os suportes de forma transversal, gerando outras, uma circularidade que foi fundamental em todo o processo gráfico.



[104]



[105]



[106]



[107]

> "Qualquer desconstrução que nós fizéssemos era feita a partir das imagens do espaço real transformadas umas pelas outras em relação às seguintes. Por isso é que há toda uma espécie de formas geradas automaticamente, que não são necessariamente a inteligência artificial de todo, são uma relação simbiótica de formas que se alteram constantemente e que partem sempre de inputs do Porto, ou *inputs* de fotógrafos do Porto, ou das obras dos artistas" (Castro, 2024).

Relativamente às escolhas tipográficas, os designers optaram por se inspirar no vernáculo tipográfico local (cartazes, placas, sinaléticas, entre outros) procurando com isso potenciar uma ligação com a cidade ao mesmo tempo que "trazem nelas o tempo e o contexto de qualquer coisa passada e que depois é recontextualizada no tempo, agora com o uso que se fizer dela" (Castro, 2024).

Deste modo, os designers utilizaram a AG-Book e AG-Round, uma família tipográfica com características semelhantes à Century Old School, uma fonte com uma expressão modernista, muito característica de Portugal dos séculos XIX e XX durante todo o Estado Novo, estando presente tanto em documentos, fachadas, escolas, bibliotecas, entre outros.

> "E por outro lado, o exercício do Modernismo é também um exercício que faz parte do Estado Novo e não tem nada a ver com o Estado Novo. Tem, a cima de tudo, que ver com a nossa visão de cidade, de sentir que o Modernismo, a tipografia moderna, geométrica de alguma forma pertence ao tecido social e da paisagem, porque está inerente nas fachadas, está inerente numa série de relatórios de Estado, está colocado nas escolas, nas escolas antigas, primárias, bibliotecas municipais [...]" (Castro, 2024).

Para além disso, a utilização desta fonte surgiu da possibilidade de se criar um conjunto de elementos que permitissem uma identidade estruturada, regrada, que não fizesse com que o caráter disruptivo da identidade se assentasse no jogo tipográfico, mas sim na junção dos vários elementos gráficos que permitam uma linguagem popular mantendo um lado funcional.

> "Optámos por esta, porque na versão serifada e na versão grotesca, tem um comportamento meio coagular, mas é um ar que tem a herança daquilo que está no nosso espaço à volta. Por outro lado, possuía uma versão *rounded*, que era algo que nos interessava muito, porque podíamos utilizar esse lado *rounded*, um lado muito mais divertido e muito mais lúdico que de alguma forma fosse uma expressão de um contributo de festa depois do contexto pandémico" (Castro, 2024).

Para além da fonte, também a seleção da paleta cromática procurou representar uma linguagem popular ao mesmo tempo que criava níveis de intensidade mediante o tom de comunicação. Deste modo, as cores utilizadas foram nomeadamente amarelo verde néon, uma cor antinatural, em contraste com o roxo, salmão néon, uma cor de alarme sobreposta sob fundos verdes, por outro lado, utilizavam branco sobre imagem ou negro ou vice-versa o que garantia um lado mais calmo no qual as pessoas podiam "respirar."

> "Bora falar sobre a alteridade, vamos criar aqui um palco para que coisas diferentes consigam dialogar, mas que não têm de o fazer de uma forma perentória, séria, sofisticada, eclética. Não queremos nada disso, queremos uma cena popular e garantindo que algo depois é funcional, mas queremos acima de tudo um tom popular e isso levou-nos à escolha da fonte, e levou-nos à escolha das cores também" (Castro, 2024).



[108-111]

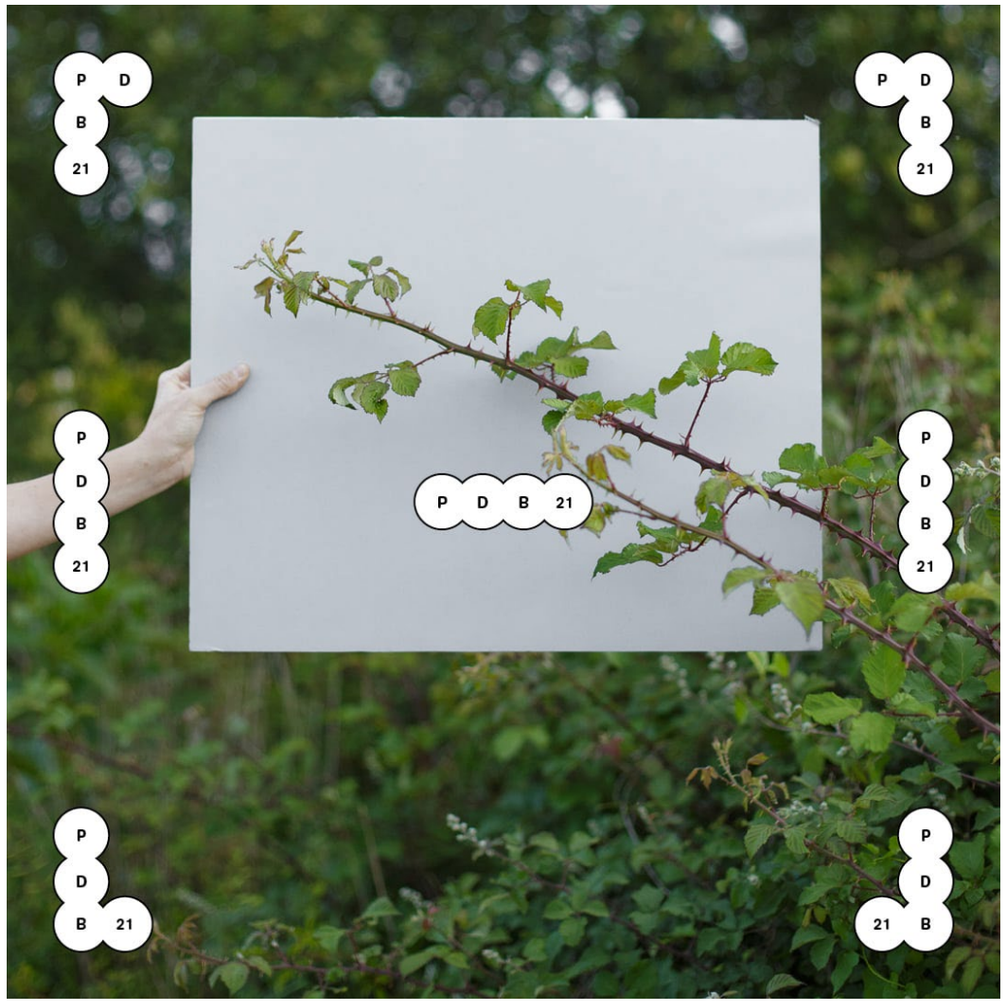
Por fim, os designers recorreram à utilização de um outro elemento que surgiu de um pedido institucional: a criação de algum tipo de assinatura ou âncora gráfica, que fosse um logótipo da edição daquele ano para ser aplicado em locais descontextualizados da Porto Design Biennale. Os designers apelidaram esse logótipo de *Válter* "porque tinha a forma de uma minhoca e mexia-se" (Castro, 2024).

Este *Válter* surgiu enquanto continuidade da mesma linguagem tipográfica de tudo o resto, surgindo com a versão *rounded* pelo seu lado lúdico. Esta forma, produzida digitalmente através de um *software*, permitiu criar várias disposições dando autonomia e flexibilidade a qualquer que fosse o suporte a ser utilizado.

> "Aquela assinatura, podia estar numa versão horizontal, conseguimos internamente dizer se queríamos que este *Válter* se mexesse muito rápido, se mexesse muito devagar ou que reagisse ao som, e ao mesmo tempo tinha todas as composições possíveis, ou seja horizontal, vertical, posição tipo tétris, vertical, para os ecrãs, ou então mais condensada, para dar autonomia e flexibilidade a todos os suportes, fossem eles gigantes ou pequeninos" (Castro, 2024).

Após criada esta forma, os designers compreenderam o seu potencial para ser transposto para outros modos de comunicação, logo, surgiu não só enquanto logótipo, mas também como elemento característico da identidade gráfica desta edição, representando os portais para as diferentes realidades anteriormente referidas. Com estes elementos-chave os designers criaram um cenário disruptivo, porém lúdico, porque todos elementos animados eram "subtis, suaves, jocosos, a própria composição era assim mesmo" (Castro, 2024).

Os ambientes arredores também tinham "piada", mais do que seriedade, uma escolha que João Castro afirma surgir da "vontade de sair do mundo fechado e chato."



[112]

Com a interação destes elementos os designers procuraram deixar óbvio o conceito de alteridade, logo tudo era reativo "tudo reagia à música, ao som, à imagem, tudo se misturava e abria portais, abria assinaturas, abria design editorial, ancorava o logo, e criava naturezas de imagens para se falar sobre tudo o que fosse necessário" (Castro, 2024).

Não obstante, e tendo em mente que existia a possibilidade de tornar a identidade maximal e "uma confusão plástica e textural" surgiu a necessidade de criar um plano de comunicação restrito, com regras que tornassem a comunicação lógica, clara, porém expressiva. Desse modo, dividiram a comunicação por fases. Numa primeira fase, não utilizaram imagens, sendo que os primeiros formatos que saíram eram perguntas a preto sobre fundo branco. Na fase seguinte, o universo gráfico é introduzido, onde se começa a explorar gradualmente os materiais da *biennale*. Durante o evento, os materiais gráficos são desenvolvidos a partir dos próprios conteúdos da *biennale*, incluindo objetos remanescentes como cadernos, publicações, entre outros.

> "Os suportes que precedem o tempo ativo da *biennale* não tinham estes portais e os suportes que depois sucederam à *biennale* têm só as texturas e as fotografias e os diálogos entre elas. Só durante o período em que a *biennale* estava ativa é que existia esta sobreposição de uma janela de uma realidade sobre outra que está atrás e as duas interagem" (Castro, 2024).

Relativamente à aplicabilidade da identidade gráfica, o designer do coletivo 1234, João Castro, afirmou na entrevista realizada, que existiram vários fatores que tiveram um impacto negativo na produção do material gráfico, nomeadamente a COVID-19, principalmente no que toca à produção de materiais gráficos para as exposições porque "havia uma escassez de papel e havia também uma escassez de matéria para se trabalhar, por outro lado, não é bem verdade, existia escassez, mas não é necessariamente porque os materiais não existiam. A verdade é que as gráficas também estavam completamente cheias e preenchidas com coisas que tinham ficado na gaveta durante os períodos pandémicos" (Castro, 2024).



[113]

Por esse mesmo motivo foi difícil produzir tudo até à data estipulada, existindo a necessidade de limitar os materiais gráficos às necessidades mais específicas e básicas das exposições, fazendo com que não se produzissem muitas coisas que se deviam ou podiam ter produzido, existindo então, a necessidade de recorrer mais à comunicação digital, nomeadamente redes sociais, sites e vídeos.

Tal aspeto levou o designer João Castro a apontar que houve uma falha devido à ausência de materiais gráficos que eram necessários e fazia sentido estarem presentes para marcar uma presença forte na cidade e dizer que a *biennale* estava a decorrer, nomeadamente mais material de promoção de rua, desde mupis, a bandeiras, como intervenções sobre mobiliário urbano e até mesmo ações de ativação do grande público, porque "O público garantido numa *biennale* de design já estava garantido, são os designers do Porto, e se não são os do Porto, são os parceiros internacionais, e da comunicação de design em geral, a que chega. Se o princípio é a alteridade, e se estamos a criar uma discussão sobre a sustentabilidade de materiais, formas comunitárias de habitar, fluxos alternativos sobre a cidade, inclusão de estados sociais possam ser comunidades de diferença, palavra que eu detesto, mas é a que se usa. Então, tens de conseguir chegar a essas comunidades, tem de haver trabalho de campo e matéria na cidade e nos lugares para que consigas chegar a essas pessoas. Não significa que estas pessoas, estas comunidades não tenham acesso à internet, porque têm. Mas provavelmente não seguem os canais e as páginas que tu gostavas que seguissem. Caso contrário, seriam o teu público e não são. E é por isso que se faz uma *biennale*, comunitária e social. Então assim, seria fundamental, mais do que *merchandising, tote bags*, e cadernos que são sempre divertidos e fazem sentido fazer-se, ações públicas" (Castro, 2024).

> "Criaram-se grupos de discussão alargada, das Fontainhas até Campanhã, da Campanhã até o bairro do Aleixo, isso é ótimo, mas se forem grupos focais como aconteceu, as comunidades estão fechadas na mesma [...] Se existir uma marcação gráfica, o trabalho de ativação no terreno, nos cafés, nos *flyers*, nas pessoas, nas camisolas, nas bandeiras, então, a comunidade repara e diz que aliens são estes que estão por aqui da primeira vez, e da segunda ficam com a expectativa de participar e de saber o que é. E é aí que eu sinto que falhou

> ao mote curatorial e ao mote da exposição e às vias que ela pretendia activar junto do público" (Castro, 2024).

Não obstante, tal aspeto deu-se não só pela COVID-19, mas também pela via curatorial uma vez que houve uma contenção material, para tentar tornar evidente o tema da sustentabilidade e tentar gastar o mínimo de recursos possíveis. Para além disso, de acordo com o designer, o tempo de produção dos conteúdos também foi bastante limitado, uma vez que começaram a produzir o conteúdo em março e abril, o que acabou por causar entropias.

Ainda sobre a aplicabilidade da identidade gráfica, João Castro, afirmou que existiram meios onde esta funcionou melhor que em outros. Para o designer, tanto os cadernos de Alter-Realidades como o site do Museu da Matéria Viva foram os dois suportes que funcionaram melhor porque são os mais lastros no tempo e também porque "[...] na minha opinião, esta identidade torna-se mais efetiva e interessante quando é acompanhada por conteúdo textual, porque o tema é bastante complexo [...] Acho que o suporte funciona sem dúvida quanto tem conteúdo" (Castro, 2024).

Já os suportes que funcionaram menos bem foram a comunicação de rua, nomeadamente os primeiros mupis que surgiram para divulgar o evento e enquanto ação de ativação da *biennale*. Estes mupis continham tipografia a preto sobre fundo branco e tinham somente o logótipo, as datas e uma grande pergunta. Não obstante, apesar de serem uma maneira subtil de ativar a *biennale* na cidade, foram expostos demasiado tarde.

> "Ninguém os viu, um desperdício de tempo, mas acima de tudo um desperdício de matéria, que quando isto acontece é sempre aborrecido. Foi desperdício de material e de um momento muito bonito de ativação, que acabou por não acontecer. Tinha o reflexo nas redes sociais, uma data de filtros e realidades aumentadas. E esses aconteceram nas redes sociais. [...]Seria uma ação conjunta com ação de rua, que infelizmente não aconteceu [...] E depois mesmo os próprios mupis durante a própria *biennale* tiveram uma janela temporal muito limitada e uma distribuição curta, alguns no Porto" (Castro, 2024).

Para além disso, estes mupis funcionavam como um conjunto de quatro, não obstante, somente dois foram produzidos por contenção de recursos.

> "Não eram feios, mas era a união entre todos é que fariam sentido no discurso entre os quatro diferentes, tinham hierarquias de informação e imagens diferentes, mas acima de tudo a hierarquia era diferente e assim ficava uma mancha na cidade em festa, transmitindo que existia algo a acontecer, contudo por serem apenas dois foi redundante e ao serem tão poucos a parte da diversão acabou por não acontecer no mundo físico, mas nas redes sociais" (Castro, 2024).

Apesar de tal aspeto, o designer afirma que a identidade exprimiu as linhas programáticas e cumpriu com o propósito do programa, curadoria e com os objetivos da *biennale* sem se sobrepor a estes.

> "Acho que, conceptualmente, estavam lá. A nível do conteúdo também estava, em termos de ações comunitárias também esteve, mais ou menos, mas esteve. A desorganização acabou por destruir o programa ou por o tornar pouco eficaz fora da comunidade de design" (Castro, 2024).

Por esse mesmo motivo afirma que a identidade foi "uma grande música, uma grande festa musical explosiva na cidade em termos de imagem" (Castro, 2024).


Alter—
Cadernos da Porto
Design Biennale '21
5 vol.

[114]


Alter—
The journal of Porto
Design Biennale '21
5 vol.

[115]


ALTER—
Editado por
ALASTAIR FUAD-LUKE
#1
Participantes
SASHA COSTANZA-CHOCK
EDUARDO AIRES
BEATRIZ BLASI
REALIDADES
Cadernos da Porto
Design Biennale '21

[116]


2021 (02.06 – 25.07) (Porto + Matosinhos)
Que espaços podem melhorar na cidade?
portodesignbiennale.pt
JCDecaux

[117]


Porto Design Biennale
JCDecaux
Porto Design Biennale
Desenhar o Presente
Porto Design Biennale

[118]

2.1.3. SER ÁGUA – BEING WATER

A terceira edição da Porto Design Biennale, cujo arranque estava previsto para o dia 19 de outubro de 2023, teve de ser adiado para o dia 24 de outubro devido ao estado do tempo, decorreu até ao dia 3 de dezembro nas cidades de Porto e Matosinhos. Neste período, decorreram 54 atividades, contando com exposições, workshops, performances, instalações e conversas, apresentados em 22 espaços das cidades do Porto e Matosinhos, envolvendo 30 curadores e 1663 participantes.

Com curadoria geral de Fernando Brízio, esta edição teve como tema "Ser Água: Como fluímos e nos moldamos coletivamente", partindo do elemento mais fundamental, a água, para discutir e pensar o papel do design na emergente sobrevivência ambiental. Esta temática, surgida pelo interesse pessoal do curador, foi o ponto de partida para abordar vários aspetos nos quais o elemento de ligação é a água. Assim sendo, a terceira edição da Porto Design Biennale desenvolveu-se em torno de um conjunto de iniciativas que convidaram a "pensar as várias dimensões e as vivências em torno dos recursos hídricos" potenciando assim, o encontro de vozes nacionais e internacionais num debate sobre a água.

> "Numa fase inicial, o curador esteve sempre à volta da mesma zona de trabalho (ou seja, das interdependências das espécies), mas depois acabou-se por focar, mais especificamente, na ideia aglutinadora da água, ou seja, a água enquanto uma poderosa lente através da qual pensamos o mundo e a adaptabilidade do design às rápidas e incessantes transformações que se têm vindo a operar na 'realidade'" (Cardoso, 2024).

O curador foi buscar à água a sua omnipresença, o facto de esta se encontrar em todos os lugares e em vários estados para propor uma plataforma-laboratório transdisciplinar de observação, pensamento, criatividade e aprendizagem que, nas suas palavras, 'hidrate' o conhecimento sobre este elemento natural, bem como também possibilita que a água nos revele "a complexa e intrincada teia de interdependências que nos liga ao planeta como um todo" (Cardoso, 2024).

Deste modo, através dos vários espectros da água, desenrolou-se um programa bastante diversificado, onde se debateu diversas realidades, ainda que algumas, à primeira vista, tenham aparentado ser mais tangenciais à ideia da água, no final, a água acabava sempre por se revelar na sua posição de importante mediador. O conjunto de exposições, conferências, workshops e publicações que constituíram a estrutura programática desta edição da Porto Design Biennale procuraram ainda pensar sobre o design enquanto disciplina de "iminente protagonismo e responsabilidade na vida coletiva e na sobrevivência ambiental" (Brízio, n.d).

Esta plataforma-laboratório foi estruturada a partir de seis propostas que permitiram um programa diversificado que surgiu como um "laboratório de exploração".

> "[...]A meu ver, a água acabou por ser um ponto de partida para desenvolver um rizoma de entendimento daquilo que é design, praticando, através da sua transdisciplinaridade, e da sua facilidade de criação de diálogos, uma abertura a novos pensamentos e disciplinas. Pensar em design atualmente, também é pensar na nossa posição em relação ao mundo, portanto esta *biennale* acaba por refletir também isso, esse comportamento de mediador que o design apresenta" (Cardoso, 2024).

A primeira proposta teve o nome de "Bestas Prometeicas: Formas do humano" e procurou analisar a relação entre a terra, a água e o barro na formação das primeiras experiências humanas de conformação de matéria e de explorar a capacidade do design para ser um meio que permite o progresso. Por outras palavras, esta proposta deu ênfase à importância do barro na reflexão sobre a matéria, corpo e a própria essência humana, assim como no reconhecimento da capacidade do design.

> "Os designers [...] são coreógrafos do nosso quotidiano [...] organizam pontos, linhas e superfícies, [...] formam uma estrutura relacional dentro da qual vivemos, que condicionam [...] movimentos e ações que diariamente executamos. Este molde vai, ao longo da nossa vida, de modo invisível,

> conformando [...] o nosso corpo, a nossa mente e o modo como nos relacionamos com o mundo. O trabalho do design é um trabalho que configura o homem" (Brízio, 2007).

Esta proposta destacou a relação íntima entre objetos e seres humanos, demonstrando como o design é fundamental para a construção do ser humano e como atua como acelerador de transformações. O objetivo por detrás desta proposta foi refletir sobre as políticas de identidade, a metamorfose do humano e as mudanças radicais impulsionadas pela digitalização do mundo.

Já a segunda proposta, "Realidade Mágica: Viver com o des/conhecido" explorou a natureza mágica da realidade, usando a água enquanto metáfora para destacar a complexidade e a indefinição da existência. Nesta proposta, a água surge como um elemento que desafia categorizações simples, apresentando-se em vários estados (gelo, chuva, sangue, oceano, entre outros). Demonstrando como a sua fluidez e capacidade de adaptação a diferentes formas desafiam as leis da física, revelando uma realidade misteriosa e imprevisível. Deste modo, a água é apresentada como uma realidade cheia de incertezas e possibilidades infinitas entre o facto e a ficção.

> "Há em nós uma sensação de incompletude que nos faz efabular o real, criar conceitos que geram e organizam ideias, que confortam, resolvem impasses, dão sentido à vida. Criamos ficções, mundos por vir que nutrem a nossa existência e expandem o entendimento acerca do mundo. Neste processo, os objetos são atores fulcrais, atribuindo poder simbólico e capacidades, por vezes mágicas, a quem os possui. O exemplo dos objetos de transição ou mediação, e que podem ser banais objetos do quotidiano, são paradigmáticos. Podem ser mapas existenciais, guardadores de histórias, ativadores e mediadores de memórias, transportar desejos, proteger e consolar, serem empoderadores, transformadores e tanto mais. Ajudam-nos a lidar com experiências de separação e episódios de perda traumáticos" (Brízio, 2023).

Nesta proposta, analisou-se como os objetos ajudam a lidar com experiências emocionais complexas (separação, perda traumática, memória, desordem emocional, entre outros). A água, por sua vez, é ressaltada como um elemento sagrado em várias culturas e religiões, desempenhando papéis significativos em cosmologias diversas. Além da sua importância física, a água é considerada purificadora, mediadora espiritual, instrumento regenerador e agente mágico.

> "Entre as coisas que nos ajudam a lidar com o desconhecido, a água tem uma enorme relevância. Sagrada em inúmeras culturas e religiões, é estruturante em diversas cosmologias. A água, como elemento simbólico, é purificadora, mediadora espiritual, instrumento regenerador e agente mágico" (Brízio, 2023).

A terceira proposta denominou-se "Corpos de Água: Onde a água se torna comum — matéria vegetal, carne, mineral" e com esta procurou-se abordar a presença omnipresente e vital da água nos corpos humanos e na interconexão com o mundo material, destacando a importância da água na formação e sustentação da vida. A porosidade dos corpos é explorada, levando à reflexão sobre a cooperação, coexistência, empatia e partilha, essenciais para a existência humana, assim como a ideia de um corpo coletivo que se desenvolveu ao longo da evolução humana, destacando a importância da afabilidade na sobrevivência e desenvolvimento da espécie.

> "Segundo alguns antropólogos e biólogos evolucionistas como Brian Hare, o Homo Sapiens prevaleceu não por ser a espécie mais forte e apta fisicamente, mas porque seria a mais afável. Esta caraterística possibilitou a sobrevivência, a coexistência e cooperação, a partilha de conhecimento, o cuidado ao próximo, e o desenvolvimento" (Brízio, 2023).

Procurou-se ainda criticar a abordagem tradicional que reduz a água a um recurso canalizado para uso, propondo uma visão mais holística e ecológica que reconheça a água como fonte de vida em múltiplos estados, ressaltando a necessidade de desenvolver relações sustentáveis com os recursos planetários.

> "A situação atual, resultante de uma sobre-exploração de recursos, do crescimento económico não redistribuído e do aumento demográfico, associado a um contexto marcado por profundas mudanças ecológicas e socioeconómicas,

> impõe a necessidade de desenvolvermos relações sustentáveis com os recursos planetários. Temos de procurar outros tipos de relações. Em vez de separar e aprisionar, devemos projetar uma aproximação ecológica e simbiótica entre humanos, e entre humanos e não humanos, que incluam os vários espectros da realidade, e a água nas suas várias formas e lugares" (Brízio, 2023).

Deste modo, esta proposta apresenta o trabalho em torno da água como revelador de uma malha permeável de interdependências que conecta os seres humanos ao planeta como um todo.

Na quarta proposta, "Paisagens Dinâmicas: Margens que dançam, fronteiras que não existem" o propósito é explorar a natureza fluída e indefinida das margens entre a terra e a água, realçando o facto desses limites só existirem nos mapas, sendo na realidade indefinidos.

> "O carácter irrequieto da água, o cíclico e constante movimento das marés empurradas pelas forças gravitacionais da Terra, do Sol e da Lua, a porosidade entre a terra e a água, fazem com que as margens sejam zonas de contacto e mistura, locais de interpenetração, e não lugares de cisão. Se caminharmos por uma zona intertidal, os limites estão em constante mudança. A maré líquida tapa e destapa, mas entre o vem e vai entranhar-se, embebe-se na areia húmida, nas pedras e nos seres dos ecossistemas destas zonas. Se imaginarmos a margem de um rio, a água circula em espiral, depositando e erodindo a sua orla, é um processo de transformação infinito. A água penetra terra adentro, primeiro líquida, depois sob a forma de humidade. Não sabemos quando se torna barrenta, depois barro e, por fim, terra" (Brízio, 2023).

O território de Porto e Matosinhos, que acolheu a Porto Design Biennale, é apresentado como esculpido pela chuva, rios, ribeiras e pelo mar, propondo uma relação poética, estética, política, social e afetiva com a paisagem e suas massas de água, permitindo assim, refletir sobre o design e pelo respeito pelas efémeras linhas de água, especialmente diante da aceleração na subida do nível do mar.

> "Hoje, muitas vezes, a viagem é feita porque a água que existia e é necessária para uma agricultura de subsistência tornou-se escassa, desapareceu. É uma viagem que segue a água 'aprisionada' nas economias ditas mais desenvolvidas" (Brízio, 2023).

Esta proposta, aborda a margem não apenas como um limite geográfico, mas também como um local de encontro com o estrangeiro, o estranho, e como um ponto de partida para viagens e esperança. Nas margens de rios e mares, vistos como lugares de chegada e partida. O texto sugere que esses locais representam o início de uma vida melhor. No entanto, ressalta que, atualmente, muitas viagens são motivadas pela escassez de água em regiões onde antes era abundante, destacando a importância de repensar as práticas em economias desenvolvidas que "aprisionam" a água.

Já a quinta proposta, "Rios Voadores: Repensar as fontes, usos e representações da água" destaca a simplificação do ciclo natural da água e demonstra como as representações lineares tradicionais não abordam aspetos cruciais, como a regulação do clima, a retenção e circulação em corpos aquosos, vegetais, animais e outros, além da captação para usos humanos. Apesar da perceção de escassez, a quantidade total de água na Terra permanece estável, mas o aumento populacional e o padrão de consumo ocidental resultam em maior retenção para consumo humano.

> "A produção de gado, cereais, cerâmica, têxteis, mobiliário, máquinas, materiais de construção e muitos outros produtos, provoca enormes fluxos de água à escala global, fluxos ocultos, uma espécie de rios voadores invisíveis que circulam através de trocas comerciais. A título de exemplo, e porque nunca é demais lembrar, a transação de uma t-shirt implica o comércio virtual de 2.700 litros de água, enquanto um quilo de carne bovina implica a utilização de 15.415 litros" (Brízio, 2023).

Com isto, procura-se criticar atividades extrativas poluentes, destacando os "rios voadores invisíveis" de água associados ao comércio global de produtos, revelando a quantidade de água utilizada na produção de itens quotidianos.

Posto isto, não se procurou somente criticar, mas também refletir sobre estratégias inclusivas para representar não apenas os fluxos ocultos e a sua importância na economia global desigual, mas também a água como um fluxo relacional vital. A ideia foi desenvolver uma consciência mais ampla sobre os movimentos atuais da água e seus usos, considerando aspetos sociais, económicos e ambientais.

Por fim, a sexta proposta, "Geologias Afetivas: A história viva de uma receita" destaca a importância da água no sabor dos alimentos, abordando ainda a influência da água na composição mineralógica da terra, dando aos alimentos sabores geológicos únicos. Com isto, procura-se refletir até que ponto a água usada no cultivo e na preparação de alimentos influencia rituais, cultura, identidade e laços afetivos. A especulação sobre a vida social do sabor da água sugere novos imaginários e saberes sobre as geografias da comida e a relação com a água.

> "Até que ponto a disponibilidade e o sabor da água usada no cultivo e na confeção de alimentos influencia e nutre os sabores e a cozinha de um território? De que modo influem nos rituais, cultura, memórias, na construção de identidade, no sentido de pertença, nos laços afetivos entre pessoas, e entre pessoas e lugares?" (Brízio, 2023).

Esta proposta destaca ainda a importância de contar histórias que reflitam sobre uma ética de produção, distribuição e consumo de alimentos e água, promovendo a criatividade, consumo responsável, equidade, comensalidade e construção de afetos, fortalecendo o sentido de comunidade.

A partir da interligação entre estas seis propostas procurou-se desenvolver e apresentar estratégias que contribuam para reconhecer, reparar, restaurar e pensar novas relações com o mundo, num esforço de levar as pessoas a questionarem sobre determinadas temáticas tais como: a insegurança alimentar, escassez de água, degradação ambiental, biodiversidade, desigualdade social, alterações climáticas e a relação com a exploração das condições de trabalho.

> "Para além de projetar melhores e mais eficientes usos da água, devemos conceber modelos de coabitação alternativa, simbiótica, entre humanos e mais que humanos, uma relacionalidade vantajosa e sustentável para todos. Relações cooperativas, ecológicas, que abracem os vários espectros da realidade e da água, nas suas várias formas e lugares. Em vez das mesmas palavras e histórias, procuramos 'hidratar' com novas palavras, trazer para a luz outras narrativas, falar com estranhos e com isso semear ideias. A partir da água, desejamos nutrir um novo léxico que expanda o nosso campo relacional com o mundo. Aprender com a água revela-nos a complexa e intrincada teia de interdependências que nos liga ao planeta como um todo" (Brízio, 2023).

Na escolha da equipa curatorial, Fernando Brízio, teve atenção em trazer diversidade e variadíssimas abordagens para dentro do programa da *biennale*, tendo como objetivo "hidratar conhecimento" e gerar discussão, conhecimento e confronto de ideias.

> "Tu tens desde uma pessoa que fala especificamente e constrói uma exposição e curadoria orientada para o produto e industrial, e aí vês até de forma bastante tangível a água, mas há coisas e objetos surpreendentes que nem compreendes como estão ligados à água" (Cardoso, 2024).

Deste modo, o curador permitiu criar uma *biennale* cheia de pluralidade ao apresentar um conjunto de ideias em torno da mesma temática, mas cujas perspetivas eram completamente distintas.

> "Eu considero que essa dispersão até bastante grande, é o que permite que se formem opiniões e que se alargue o conhecimento sobre a água, não só como recurso natural, mas também como elemento fundamental entre as relações entre os seres humanos e não humanos" (Cardoso, 2024).

Essa diversificação foi também apresentada com os projetos selecionados na *Open Call,* que deu origem aos projetos satélites, ou seja, projetos autónomos, financiados pela *biennale* e integrados no seu programa.

> "Eu acho particularmente interessante esta parte da programação, e autonomia que tem *biennale* (sendo que este projeto apenas tem de responder ao tema proposto pelo curador), considero que seja sempre um atributo muito importante, porque permite a *biennale* [...] dispersar-se, ou seja, espalhar-se, abrir-se às cidades, captar outro tipo de interesses, outro tipo de públicos que podem não estar dentro daquilo que era previsto pelo curador. De certa forma, na final, a *biennale* é um corpo grande por isso mesmo, ou seja, porque tem montes de tentáculos" (Cardoso, 2024).

Tal aspeto permitiu organizar uma *biennale* que não se limitou aos designers nem ao design em si, ampliando a gramática do design e atraindo diversos públicos.

Deste modo, a resposta à terceira edição da Porto Design Biennale foi positiva, uma vez que respondeu aos seus principais objetivos. Em primeiro lugar, esta *biennale* apresentou o tema de diversas perspetivas, podendo espelhar o conceito de água em todas as suas possíveis dimensões, e para além disso, demonstrou que através do design e de uma temática com tantos espectros, visíveis e invisíveis, orgânicos, inorgânicos e efémeros, é possível difundir conhecimento sobre o design, não apenas explorando o conceito tradicional, mas também desconstruindo a ideia existente, mostrando que o design é uma forma de criar relações humanas. Para chegar a tal resultado, o curador realizou uma investigação bastante detalhada. Inicialmente, estudou sobre a temática, de seguida fez pesquisa em terreno, contactando com várias pessoas sempre com curiosidade para perceber como as coisas aconteciam. Após isso, o curador delineou contornos da *biennale* desenvolvendo o tema tendo como suporte à investigação teórica e prática, tal como nos confirma Constança Cardoso – Assistente de curadoria –quando nos diz:

> "Julgo que a abordagem desta *biennale* foi mais uma investigação do próprio curadador, pelo menos numa primeira instância. Eu depois fui partilhando com ele algumas dessas visitas que ele ia fazendo e fui fazendo uma leitura de alguma bibliografia que ele me tinha recomendado. Mas eu acho que o curador já estava bastante dentro do tema, e dos vários universos que se cruzavam com o tema. Naquilo que eu posso retratar da minha presença nas coisas e no processo, estivemos bastante tempo em contato direto com pessoas que entendiam do universo da água, desde hidrogeólogos a teólogos" (Cardoso, 2024).

Numa analise sobre a terceira edição da Porto Design Biennale, é possível constatar que embora o tema pareça inicialmente claro e simples, para compreendê-lo plenamente é necessário refletir e desconstruir esta temática, que, à primeira vista, pode parecer simples, porém revela-se bastante complexa. Nesse sentido, o curador conseguiu criar um corpo da *biennale* que permite a descoberta constante, uma vez que a compreensão da programação nem sempre é imediata. No entanto, uma vez imerso na temática, torna-se possível captar a intenção do curador, permitindo que o nosso conhecimento sobre algo que julgamos conhecer bem, como a água, se expanda.

> "A ideia da *biennale* parece inicialmente simples, mas quando se vai entrando dentro de cada uma das exposições, vai-se percebendo a complexidade. Eu compreendi que depois de falar com algumas pessoas que estavam à espera de uma exposição sobre água. E depois ficaram bastante surpreendidas por verem água, mas não verem água necessariamente num estado em que estavam à espera de ver. Portanto, isso mostra o sucesso da *biennale* acho eu [...] Não é imediato, mas depois existe o momento 'ah ah' a determinado ponto que 'ah, ok, então é isto.' Então de repente existe uma outra parte do teu cérebro, que se abre. E eu acho que isso é magia, de facto. É tu conseguires expandir o teu conhecimento, as tuas preconceções sobre alguma coisa" (Cardoso, 2024).

Assim, é esperado que a *biennale* deixe não só um legado no repertório dos designers, como também uma memória coletiva.

> "Eu acho que a *biennale* é um espaço de discussão, é um espaço de diálogo e de levantamento de problemáticas, ou seja, é um espaço de demonstração. Tens exposições a acontecer, mas também tens muita troca [...] não te é só dado a ver coisas, também acabas por poder integrar nela, ou seja, acabas por ter atividades, porque tens sempre projetos

satélites que convocam um público, tens visitas guiadas, tens atividades paralelas das próprias exposições, portanto acaba por ser um evento que deixa sempre uma marca, tanto no reportório dos designers, que fazem dela um espaço de demonstração do seu trabalho, como também para os designers futuros [...]quer dizer, é um momento de reunião de imensas de geografias no mesmo espaço. O que deixa? Uma memória coletiva deixa uma troca de contatos, ou seja, é um evento que propõe um certo convívio, uma certa socialização, mas eu acho que essencialmente, que permite que se evolua a nível de pensamento. Ou seja, é uma montra também, de certa forma, daquilo que se fez, daquilo que se está a fazer, daquilo que se propõe que aí venha" (Cardoso, 2024).

Para além disso, a terceira edição da Porto Design Biennale procurou desmistificar o design, demonstrando que o design não tem de ser exclusivo, que o design expande-se em várias vertentes e campos, visíveis e invisíveis.

> "A realidade é que o design é muito mais amplo e é muito mais invisível do que nós achamos. Não tem de ser só uma coisa muito visível, que é muitas vezes a perceção que a maior parte das pessoas tem. Não precisa ser uma coisa extremamente estética, não. Não precisa. Não precisa dizer nada. Ou seja, está em todo o lado. Uma *biennale* que te mostra que a água está em todo o lado, também te mostra que, de certa forma, o design está em todo o lado" (Cardoso, 2024).

Assim, foi possível construir uma *biennale* mágica, trabalhando o conhecido e tornando-o desconhecido pela sua complexidade subentendida.

> "Eu associo a esta edição as palavras magia, desconhecido, corpo comum, interface, corpo de água, margem, espécies, tenho várias, acho que todas elas um bocadinho picadas das várias exposições que fui vendo, mas também muito daquilo que é a proposta curatorial" (Cardoso, 2024).

Relativamente à identidade gráfica desenvolvida para a terceira edição da Porto Design Biennale, esta foi concebida pelos designers Andrew Howard e André Cruz, sendo a primeira vez que os designers trabalharam juntos. Inicialmente, convidaram Andrew Howard, que por sua vez convidou o colega de design e ensino, André Cruz para se juntar a ele.

O pedido foi feito para criar a identidade desta edição da *biennale*, não obstante, mais tarde compreenderam que havia um problema na comunicação da Porto Design Biennale entre edições, ou seja, como e o que comunicar visualmente entre bienais, e aí a encomenda passar a ser desenhar uma identidade para a instituição Porto Design Biennale, e outra para a terceira edição. Deste modo seria possível marcar uma distinção entre ambos, mostrar que se tratam de coisas diferentes.

Na tarefa de dar uma voz à Porto Design Biennale, os designers consideraram os seus próprios ideais e perspetivas sobre o que uma *biennale* de design poderá ou deverá ser enquanto evento cultural e social, e como se pode projetar no imaginário da comunidade em que está inserida.

> "Ao perspetivar a *biennale* como exploratória e questionadora, imaginamo-la também como positiva e – porque não? – alegre. Características estas que também abraçam o sentimento de pluralidade e diversão" (Howard, 2024).

Juntos, desenvolveram a identidade gráfica geral do evento, seguindo uma abordagem que combina soluções tipográficas ilimitadas e diversas. Até chegarem a tal decisão, os designers ponderaram sobre a possibilidade de usar uma só fonte, criar uma de raiz, entrando em contacto com *type designers*, ou se deveriam utilizar uma fonte já existente.

> "Era uma ideia explorar uma tipografia desenhada por três *type designers* que nos ajudassem a criar algo aqui customizado para a *biennale*. Eu acho que a questão que acontece em muitas bienais que têm um logótipo estático como identidade é que usam isso também para comunicar o evento. Portanto, é só uma identidade, estou-me a lembrar da

London Design Week, e o London Design Festival, em que os dois usam um *lettering* para a identidade, independentemente do tema que houver. E do ano. É um *lettering* que está desenvolvido e nós não queríamos muito ir por aí. Nós queríamos uma solução que fosse um bocadinho mais [...] livre e brincámos com a ideia do que é desenhar para designers, do que é conceber uma identidade para um evento sobre design. Neste caso, uma instituição que versa o trabalho, o âmbito de trabalho é sobre design" (Cruz, 2024).

Tendo isto em mente, os designers compreenderam que queriam através desta identidade, representar diferentes vozes, queriam uma identidade com a qual qualquer pessoa se pudesse identificar. Por esse mesmo motivo, uma das soluções pensadas foi usar uma única fonte e fazer algum tipo de intervenção, como mudar uma das letras. Não obstante, através de alguns estudos compreenderam que a variedade de glifos contidos nas três palavras "Porto Design Biennale" era insuficiente para que um tipo de letra específico se destacasse e se tornasse visualmente distinto como logótipo, pelo que optaram por não fazer uma intervenção nas letras e recorrer a outro tipo de intervenção: *tilt & slant*[3]. Tal aspeto permitiu criar uma provocação na forma como se lê. Uma perturbação simples, mas eficaz para ser visualmente diferenciadora.

"Como podes ter uma fonte que, para ser honesto, para as pessoas que não sabem a diferença entre Helvetica, Franklin ou Times, entre outras. São só fontes, percebem diferenças quando há serifadas ou não, ou se são muito diferentes, só isso [...] Como escolhes uma fonte tipográfica? Mas que tenha algo que a faça distinta? E isso foi feito no passado, muitas vezes. O "i" ao contrário, o "S" diferentes de todas as outras letras. Então percebemos que havia uma necessidade de ter algo distinto, pelo que nós adicionamos. Neste caso, o que decidimos foi que ao invés de mudar uma letra, podíamos dar *tilt & slant*" (Howard, 2024).

3. Em tipografia, o termo "tilt" refere-se à rotação de um caractere ou de um grupo de caracteres em redor de um eixo e "slant" refere-se à inclinação dos caracteres de uma fonte, inclinação essa que pode ser descrita em graus.

Além disso, e apesar dessa intervenção, os designers não encontraram qualquer critério que justificasse a escolha de um tipo de letra em detrimento de outro ou o desenho de um tipo de letra específico. Por esse mesmo motivo, utilizaram diferentes fontes tipográficas, como se cada uma pudesse representar uma voz diferente.

Com a utilização de diversas fontes tipográficas, e com esta intervenção, conseguiram dar diferentes vozes e atitude à identidade da Porto Design Biennale, trazendo pluralidade ao evento, mantendo ainda assim uma uniformização ao processarem todas as fontes com o mesmo tipo de intervenção.

"Brincar com a ideia ainda no seguimento de o que é desenhar para designers, brincar com a ideia de qual é a receita para a construção de uma identidade visual? Nós desenvolvemos uma receita para a identidade visual da Porto Design Biennale, que pode ser aplicada por qualquer designer e até eventualmente não designer. Então brincamos com esta ideia de escolher uma tipografia qualquer, que gostes, inclina a 10 graus e distorce a 10 graus" (Cruz, 2024).

Deste modo, os designers criaram o seu próprio parâmetro: evitar uma solução que dependesse da escolha de uma fonte tipográfica específica. Ao evitarem o dilema autoimposto da escolha de um só tipo de letra e ao substituí-lo por uma pluralidade de escolhas, o resultado é uma solução em que não há decisões certas ou erradas, há simplesmente alternativas e, em vez de uniformidade, há variação e diferença. Para apoiar a identidade, foi feita uma seleção de tipos de letra composta pelo maior número possível de fontes *open source*. Esta paleta não está, nem estará completa, sendo a sua expansão sempre possível.

"Questionámos, 'e se nós usarmos diferentes fontes?' e quando começámos a desenvolver percebemos que funcionava e que era uma boa ideia. Porque o que significa é que se não há uma *typeface* qualquer um pode participar. Qualquer um pode usar qualquer *typeface* que quiser, desde que usem *tilt & slant*. E se tu usares isso, o *tilt & slant* isso já será reconhecido como Porto Design Biennale" (Howard, 2024).

Outro elemento que completa os parâmetros da identidade é a cor. Idealmente, e sempre que possível, a cor deve ser proveniente do próprio material onde é impresso, o que significa que o número de cores acabou por ser limitado pela própria cor do papel, e claro o intervalo de cores é menor, sendo que os designers selecionaram oito cores diferentes do plano de cor da GF Smith. Para além disso, este parâmetro também se destacou pelo facto das cores usadas variarem consoante os materiais.

> "Se é cartão pessoal, tem uma gama de cores, não sei se são seis cores diferentes. Depois nos envelopes usámos quatro cores. Portanto, não havia uma regra, era um bocadinho por acharmos existir mais diversidade num cartão de visita, que é uma coisa pessoal, que pode apresentar melhor do que eventualmente papel de carta e envelopes [...] E sim, as cores são do material e não do Pantone ou da tinta que vai ser impressa, aí foi preto" (Cruz, 2024).

Para além da cor, também o número de *typefaces* escolhidos para serem impressos foram menores, uma vez que na impressão, é necessário limitar o número de fontes. Esta seleção foi feita de modo a existir uma maior variação e distinção, existindo nessa seleção fontes serifadas, não serifadas, *block serif, stencil*...

> "Procurámos dar uma variação e distinção entre essa seleção. Porque tem algumas [...] Certo, é essa coisa, se forem designers a olhar para as fontes é diferente do que se fossem outras pessoas. Porque nós, designers, podemos olhar para duas fontes serifadas e dizer 'Oh sim, eu vejo diferenças'. Mas isso pode não ser tão óbvio para as outras pessoas. Então, nós quisemos diferenças claras. Então selecionamos fontes diferentes, serifadas, sem serifas, *block serif, stencil, script* [...] Exagerámos no género de estilos de fontes que existem" (Howard, 2024).

Uma escolha que reflete o caráter exploratório e da Porto Design Biennale, enquanto transmite o sentimento de pluralidade e alegria que o evento promove.

> "Estas vontades estiveram na origem da conceção desta 'receita'. Foi precisamente por isso que optámos por uma receita e não uma solução fixa que privilegia a escolha de soluções ilimitadas e diversas. A Porto Design Biennale tem um objetivo singular. Cada edição não deixa, no entanto, de conter muitas vozes. É esta outra das razões porque a sua identidade é agora expressa através de múltiplos tipos de letra e cores" (Howard, 2024).


porto
design
biennale
Rua Brito Capelo 243
4450–073 Matosinhos
Portugal
portodesignbiennale@esad.pt
www.portodesignbiennale.pt
+351 229 578 757
esad–idea

[119]


porto
design
biennale
www.portodesignbiennale.pt

[120]


porto
design
biennale
esad–idea
Rua Brito Capelo 243
4450–073 Matosinhos
Portugal
www.portodesignbiennale.pt

[121]

Relativamente à identidade visual criada para a edição de 2023, apesar de diferente da identidade geral, os designers compreenderam que havia aspetos que queriam manter nesta identidade, tais como, o sentimento de pluralidade e de alegria. Para além disso, compreenderam que estavam em uníssono relativamente a vários aspetos, nomeadamente a estética geral que queriam transmitir, sendo que pretendiam criar algo que tivesse compreensão imediata e que fizesse qualquer pessoa se relacionar. Deste modo, os designers discutiram o que não queriam fazer em primeiro lugar.

> "Nós vimos algumas das coisas que foram feitas no passado, não só aqui, mas também noutros sítios. E queríamos evitar algo que eu ainda não encontrei um nome para descrever. Um tipo de sentimento de ennui, um gráfico *ennui*. *Ennui* em francês significa aborrecido, estranho. Por vezes pode ter como sinónimos *distress* e *displacement*. Quer dizer, é como se pudesse ser descrito como quase distópico, um tipo de desconforto urbano estranho, e nós não queríamos nada disso" (Howard, 2024).

Neste sentido, os designers concordaram que muitas correntes do design distanciam-se da realidade, e que isso era algo que não queriam fazer.

> "E foi nesse sentido que conversamos sobre esta ideia de que muitas imagens, ou algumas correntes do design atual, estão num mundo distópico, muito distante de alguma realidade que nos rodeia. e com isto, não digo baixar a fasquia e fazer uma coisa vulgar. Não é isso, não temos de ir de 8 para 80. Portanto, a nossa opção partiu por aí" (Cruz, 2024).

Ao pensarem na criação de uma identidade que apelasse qualquer público, um design que não fosse só para designers, concluíram que iriam criar algo com um caráter mais alegre, com cor, uma estética atrativa para todos. Tendo isso em mente, os designers procuraram inspiração e focaram-se, ainda que de forma inconsciente, principalmente em *motion design*.

> "Nós olhámos para várias coisas de pessoas diferentes. Nós olhamos muito para coisas *motion*, nós passámos imenso tempo a olhar para essas coisas. E íamos pensando 'Ah, isso é muito bom, muito bom'. Uma coisa interessante sobre o *motion design* e talvez que não seja tão comum na criação de identidades gráficas, é o processo de criação. Normalmente o que acontece é que as pessoas desenham uma identidade gráfica e depois animam. Nós queríamos fazer o processo de outra forma, nós queríamos começar com a animação e ver o que podíamos extrair daí" (Howard, 2024).

Com essa inspiração em mente, os designers compreenderam que queriam seguir um processo inverso. Primeiro criar uma animação, e a partir dela extrair os elementos para a restante comunicação. Não só pelo interesse comum, os designers compreenderam que recorrer à utilização de *motion design* criava uma ligação bastante lógica com a temática da *biennale*, uma vez que o *motion design* permite transmitir a fluidez da água, e maneiras de esta se moldar e ajustar às superfícies em que se encontra.

> "A água é um tema cheio de metáforas com formas visuais e expressões visuais e a ideia de liquidez, a ideia da forma da água, a ideia de como é que a água se molda" (Cruz, 2024).

Não obstante, para chegar a esta resposta, os designers passaram por um processo pouco convencional, uma vez que normalmente o curador dá orientação conceptual para aquilo que é a abordagem visual. No entanto, isso não aconteceu, sendo que os designers só sabiam que a temática seria água.

> "O Fernando Brízio [...] Eu acho que numa lógica de liberdade e de dar algum um espaço, não nos passou nada em concreto, tirando 'é água'" (Cruz, 2024).

Por esse mesmo motivo, os designers sentiram-se um pouco perdidos no início, percebendo a importância de criar a sua própria interpretação do que é "ser água" para chegar a uma abordagem visual. Desse modo, e tendo em consideração como a imagética poderia contribuir para a visualização da identidade gráfica, os designers decidiram que seria importante captar e visualizar a forma como

os seres humanos se relacionam com a água ao longo do tempo, fazendo uma recolha exaustiva de imagens fotográficas.

> "Nós não somos especialistas em água, somos designers, isto é, sobre a representação visual da água, é uma distinção importante" (Howard, 2024).

Desta recolha resultou um livro com somente dois exemplares ao qual os designers apelidaram de "Book of water". Neste, conseguiram apresentar algumas tipologias de relacionamento com a água, nomeadamente: lazer, saúde, água enquanto elemento terapêutico, alimentação, agricultura, transporte, água enquanto ferramenta, água como meio de transporte, pesca, entre outros.

Esse 'manual' de representação de como nos relacionamos com a água, serviu enquanto ferramenta para a conceção da imagem gráfica da terceira edição da *biennale*. Nesse sentido, e a partir de uma pequena expressão presente num dos textos de Fernando Brízio, no qual se falava nesta ideia "olhar a cidade, a sociedade, o mundo através de uma lente" e de uma imagem recolhida da NASA, os designers encontraram a solução gráfica para a *biennale*.

Nessa imagem em específico, a água é apresentada num estado pouco convencional, água enquanto bolha que flutua. Assim, trabalharam a água enquanto elemento físico que distorce ou altera o que está por trás. A água enquanto lente que oferece uma visão diferente do que existe.

> "Nesta imagem da NASA nós conseguimos ter uma relação completamente diferente daquela à qual estamos habituados com a água. Em que aqui a ausência de gravidade no espaço faz com que a água ganhe uma forma que nós não conseguimos ver no nosso dia a dia. Abrimos a torneira e a água não sai assim. Esta imagem deu-nos, isto é uma lente, é uma bolha de água, a *blob*, como nós lhe chamamos, que distorce e inverte e altera aquilo que está por trás." (Cruz, 2024).

Assim, os designers construíram uma identidade baseada numa imagem na qual a água é representada de uma forma que não se vê normalmente, e a ideia de ter uma *biennale* cuja temática é "ser água" de uma forma bastante complexa, abordando a água enquanto elemento existente em várias dimensões, pareceu-lhes ser uma boa solução. Para além disso, os designers compreenderam que era necessário incorporar elementos que permitissem a conexão entre os diferentes componentes gráficos da Porto Design Biennale, permitindo que fossem observados como um todo que dá forma à *biennale*.

> "Nas edições anteriores da *biennale*, cada exposição teve uma identidade específica. Isso foi uma coisa que nós quisemos também, desde o início, contornar, porque olhávamos numa lógica retrospectiva para as opções gráficas das edições anteriores e havia um desfasamento grande entre as identidades e cada exposição parecia uma entidade independente de todo o resto" (Cruz, 2024).

Concordando com André Cruz, Andrew Howard reforçou a ideia ao referir que procuraram ao máximo evitar um desfasamento entre os diferentes elementos.

> "Eu lembro-me num dos primeiros meetings quando olhamos para a primeira *biennale* em particular, a segunda foi diferente porque era período da COVID-19 e era restrito, mas na primeira era como, sim, cerca de 8 eventos diferentes, diferentes coisas, em todo o lugar. Então, nós queríamos evitar isso. Foi muito importante impormos isso. E nós passámos por coisas que estavam fora do nosso controlo, porque algumas das imagens que usámos para os *posters* e para as folhas de sala, não podíamos controlar" (Howard, 2024).

É essencial haver espaço tanto para a individualidade, permitindo que as pessoas possam realizar o que as motiva a participar na *biennale*, ao mesmo tempo que fazem parte de um grupo ou coletivo. No entanto, alcançar esse equilíbrio pode ser desafiador. Por esse mesmo motivo, surgiu a necessidade de utilizar pontos de conexão, e nesse contexto, os designers compreenderam que a tipografia poderia desempenhar um papel importante.

Com isto, optaram por utilizar uma fonte que se adequava às restantes decisões tomadas para a identidade, uma fonte com um

comportamento visual diferente do que estamos acostumados a ver, sendo que a fonte utilizada, Baste, possui características formais muito evidentes e vincadas, funcionando em blocos que se ajustam às margens. Para além disso, o tratamento do texto, que incluiu espaçamentos largos e a criação de "rios" no texto, contribuiu para a formação de uma metáfora visual que remete para o comportamento da água.

Nesse sentido, apesar dos designers não controlarem as imagens das folhas de sala e dos *posters*, conseguiram criar uma unidade gráfica que mantém uma relação com a imagem da *biennale*.

> "Esta tipografia funciona em blocos, cada letra é um bloco. E ao definirmos uma margem, ela adapta-se melhor a essas margens. Por ser bloco, ela vai mesmo quase como íman para cada extremidade. E sim, poderia funcionar com outra tipografia. Eu diria uma tipografia com características semelhantes àquela. Tenho algumas dúvidas como uma serifada, uma do período romântico, Didot, funcionasse da mesma forma. Isso depende da maneira como se utiliza a fonte. Quer dizer, se acreditas que uma fonte é simplesmente uma voz, uma voz particular, iria funcionar. Iria funcionar com a Times ou Franklin Gothic, a diferença é que a estética é um pouco diferente. Tu tens um sentimento diferente. Então eu acho que só pode ser a Baste (Howard, 2024).

Os designers utilizaram ainda a cor como elemento da identidade gráfica, tendo com isto o objetivo de tornar a mesma mais *playful*. Na escolha da paleta cromática, os designers compreenderam que queriam utilizar diferentes cores de modo a não associar apenas uma à *biennale*, mas sim diversas, de maneira a representarem diferentes vozes.

> "Porque o óbvio seria a água, vamos pôr azul, é tudo azul. Mas se calhar fazer isso é pouco interessante. A água pode ser muita coisa. A água está presente em quase tudo que nos rodeia, nós somos compostos por água. Ou seja, a água não é só aquilo que bebemos, não é só aquilo que sai da torneira, é mais do que isso. E, portanto, a cor não tinha de ser a cor da água, e a água nem é azul na verdade" (Cruz, 2024).

Não obstante, os designers optaram por utilizar gradientes de cor, acreditando que isso criaria uma dinâmica diferente, ao mesmo tempo que provocava reações variadas nas bolhas presentes nas animações desenvolvidas. Assim, quando as cores de fundo mudam, o comportamento das bolhas de água também se altera, refratando a tipografia.

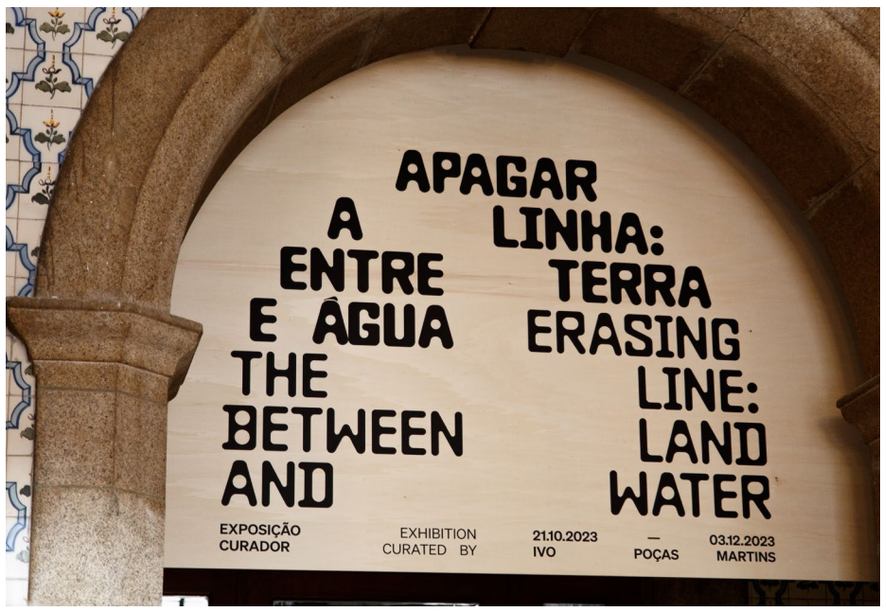
> "Quando o fundo muda de cor, a *Blob* assume também um comportamento diferente. E por isso havia ali uma necessidade visual, formal, de trazer alguma variação aos fundos para também haver algum comportamento [...] Esse comportamento é mais evidente na *Blob*, nas gotas, naquelas peças que soltam-se e voltam-se a juntar" (Cruz, 2024).

Por fim, um elemento pouco notado, mas presente na identidade, foi o áudio. Reconhecendo o impacto que o som pode ter na experiência, os designers decidiram incorporar áudio nas quatro animações criadas.

> "Na verdade, tem um outro aspeto que precisamos de referir sobre a identidade, o áudio [...] Eu lembro-me que nós estávamos no estúdio a assistir a uma animação. A animação de alguém e nós estávamos a ouvir várias músicas diferentes enquanto isso. E, como provavelmente sabes, tu estás a olhar exatamente para a mesma coisa, mas se mudas a música, toda a experiência muda. É fascinante" (Howard, 2024).



[122]



[123]



[124]



[125]

Relativamente à aplicabilidade da identidade gráfica, os designers concordaram que existiram meios onde esta funcionou melhor que outros. Um dos fatores responsáveis por essas discrepâncias foram os diferentes suportes. Tal aspeto baseia-se no facto de que é impossível compreender o comportamento da identidade nos suportes até ser aplicada, e muitas vezes, é necessário fazer alterações porque a identidade não funciona tão bem como o esperado.

> "Como é que tu testas um projeto de design? é na rua. Já está na rua e às vezes desviamos o olhar e pensamos 'não fui eu que fiz aquilo'. Eu acho que é essa capacidade de antever o resultado o que distingue um bom designer de um mau designer, muitas vezes, é perceber de que forma é que aquilo vai funcionar nas ruas ou nos meios que é suposto funcionar e de que forma é que as pessoas vão ler e relacionar-se com aquilo" (Cruz, 2024).

Por esse mesmo motivo, os designers concordaram que os meios que melhor espelharam a identidade gráfica da terceira edição da Porto Design Biennale foram os mupis e o programa.

> "Os mupis, pois foi possível ter acesso à rede de Mupis digitais que existem no Porto e em Matosinhos e desse mesmo modo foi possível espalhar em ambas as cidades motions de bolhas de água a dispersar-se. Já o programa, este foi o primeiro ano que o programa teve este formato de 'livro' ilustrado que permite mergulhar nas várias representações de água que surgem ao longo das várias páginas até chegar ao texto e ao programa em concreto" (Howard, 2024).

Já os meios que funcionaram pior, ambos apontaram para algumas folhas de sala, devido à falta de controlo dos designers na escolha das imagens de fundo, que foram enviadas pelos curadores de cada exposição. Por fim, ambos os designers demonstraram que, no geral, ficaram satisfeitos com o resultado da identidade criada, acreditando que foi "um projeto sério, com 'pés e cabeça'" (Cruz, 2024).

> "Nesse aspeto foi uma coisa bastante enriquecedora. Não sei se para o projeto, mas quero acreditar que sim, porque partilhámos imensas coisas de referências do Andrew e minhas, partilhámos imensa coisa, misturámos imensa coisa, confundimos imensa coisa, o que é bom, não é? No processo de concessão do que quer que seja. E o resultado que surgiu dali [...] Nós conversamos sobre isto durante o processo. É algo que nem eu nem ele tínhamos feito. Ainda não tínhamos feito nada daquilo. E isso acho que é design. Acho que um projeto de designers passa muito por aí" (Cruz, 2024).

Para além disso, concordam que, apesar de o processo não ter sido o mais convencional, acharam-no interessante, uma vez que nunca tinham trabalhado juntos, considerando que este tipo de oportunidades é bastante importante para o crescimento de qualquer designer, pois permite a troca de conhecimentos e referências.

> "Acho que cumpriu um pressuposto, que era dar identidade a uma *biennale*. E a minha curiosidade maior é daqui a dois anos olhar para trás e perceber como é que está a evoluir. Sabes, como um bom vinho, se está a envelhecer mal ou bem. É uma curiosidade que tenho, mas gosto muito de olhar para as imagens depois, porque eu não considero que nós façamos design que acaba. O design não é assim tão efémero quanto isso. O design é a imagem que nós construímos, é a memória visual daquela *biennale* que aconteceu no ano passado. E essa memória visual, como é que vai evoluir? É muito interessante pensar nisso. Como é que vamos olhar para aquilo, vai ser referencial? ou vai ser para esquecer. Vai ser a partir daquilo, outros podem fazer melhor. Eu gostava que sim, gostava de acreditar que sim. A partir daquilo nós podemos fazer melhor? Acho que sim. Mas ficava um bocado desiludido se ninguém olhasse para aquilo. Era sinal que tinha sido indiferente. E isso para mim é um pouco importante ou pouco interessante no projeto de desenho" (Cruz, 2024).


PORTO
19.10 – 03.12.23
DESIGN
PORTO + MATOSINHOS
BIENNALE
PORTO
SEA
AGUA
DESIGN
BEING
WATER
BIENNALE

[126]


DREAMMEDIA
PORTO
19.10 –
BIENNALE
MATOSINHOS
PORTO
SEA
AGUA
DESIGN
BEING
WATER
BIENNALE

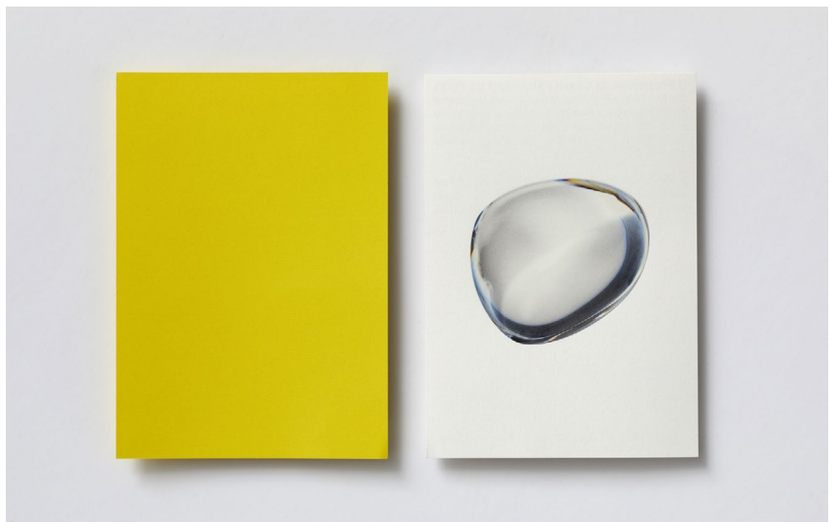
[127]


PORTO
19.10 – 03.12.23
DESIGN
PORTO +
BIENNALE
MATOSINHOS

[128]


PETRICHOR,
O CHEIRO DA CHUVA
THE SMELL OF RAIN
A LINHA:
TERRA E
LAND
WATER
LEGIÕES
SEA

[130]



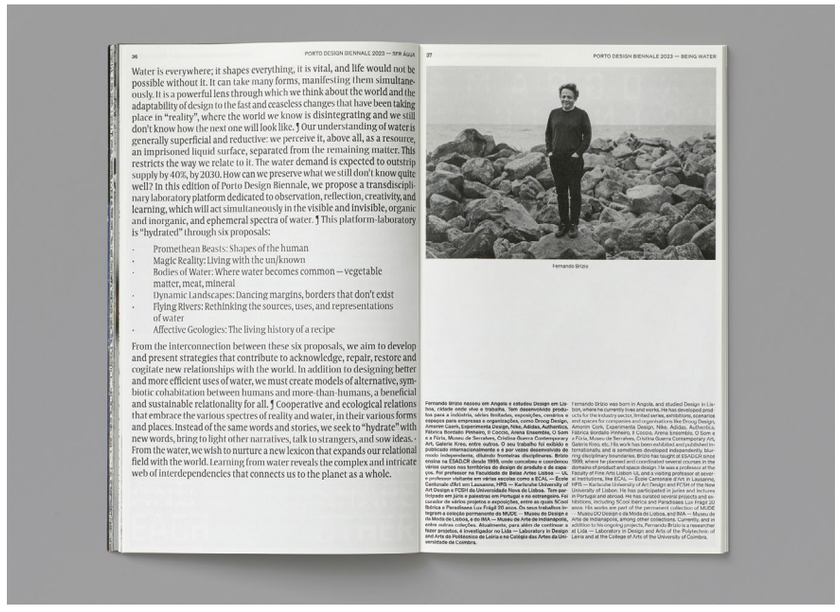
[129]


PORTO
SER
ÁGUA
DESIGN
·
BEING
BIENNALE
WATER
19.10 – 03.12.23 PORTO + MATOSINHOS

[131]


PORTO
19.10 – 03.12.23
DESIGN
PORTO + MATOSINHOS
BIENNALE
PORTO
SER
ÁGUA
DESIGN
BEING
WATER
BIENNALE

[132]


36
PORTO DESIGN BIENNALE 2023 — SER ÁGUA
Water is everywhere; it shapes everything, it is vital, and life would not be possible without it. It can take many forms, manifesting them simultaneously. It is a powerful lens through which we think about the world and the adaptability of design to the fast and ceaseless changes that have been taking place in "reality", where the world we know is disintegrating and we still don't know how the next one will look like. ¶ Our understanding of water is generally superficial and reductive: we perceive it, above all, as a resource, an imprisoned liquid surface, separated from the remaining matter. This restricts the way we relate to it. The water demand is expected to outstrip supply by 40%, by 2030. How can we preserve what we still don't know quite well? In this edition of Porto Design Biennale, we propose a transdisciplinary laboratory platform dedicated to observation, reflection, creativity, and learning, which will act simultaneously in the visible and invisible, organic and inorganic, and ephemeral spectra of water. ¶ This platform-laboratory is "hydrated" through six proposals:
· Promethean Beasts: Shapes of the human
· Magic Reality: Living with the un/known
· Bodies of Water: Where water becomes common – vegetable matter, meat, mineral
· Dynamic Landscapes: Dancing margins, borders that don't exist
· Flying Rivers: Rethinking the sources, uses, and representations of water
· Affective Geologies: The living history of a recipe
From the interconnection between these six proposals, we aim to develop and present strategies that contribute to acknowledge, repair, restore and cogitate new relationships with the world. In addition to designing better and more efficient uses of water, we must create models of alternative, symbiotic cohabitation between humans and more-than-humans, a beneficial and sustainable relationality for all. ¶ Cooperative and ecological relations that embrace the various spectres of reality and water, in their various forms and places. Instead of the same words and stories, we seek to "hydrate" with new words, bring to light other narratives, talk to strangers, and sow ideas. From the water, we wish to nurture a new lexicon that expands our relational field with the world. Learning from water reveals the complex and intricate web of interdependencies that connects us to the planet as a whole.
37
PORTO DESIGN BIENNALE 2023 — BEING WATER
Fernando Brizio
Fernando Brizio nasceu em Angola e estudou Design em Lisboa, cidade onde vive e trabalha. Tem desenvolvido projetos para a indústria, séries limitadas, exposições, cenários e espaços para empresas e organizações, como Droog Design, Amorim Cork, Experimenta Design, Nike, Adidas, Authentics, Arte de Indianápolis, entre outras coleções. Atualmente, para além de continuar a desenvolver projetos, é investigador no Lida — Laboratory in Design and Arts da Politécnico de Leiria e no Colégio das Artes da Universidade de Coimbra.
Fernando Brizio was born in Angola, and studied Design in Lisbon, where he currently lives and works. He has developed products for the industry sector, limited series, exhibitions, scenarios and spaces for companies and organisations like Droog Design, Amorim Cork, Experimenta Design, Nike, Adidas, Authentics, Galeria Kreo, etc. His work has been exhibited and published internationally, and is sometimes developed independently, blurring disciplinary boundaries. Brizio has taught at ESAD.CR (since 1999), where he planned and coordinated several courses in the domains of product and space design. He was a professor at the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon, and at other institutions, like ECAL — École Cantonale d'Art in Lausanne, HPS — Karlsruhe University of Art Design and FCSH of the Nova University of Lisbon. He has participated in juries and lectures in Portugal and abroad. He has curated several projects and co-edited books, like Lusa Fotográfica 20 anos. His works are part of several collections, like MUDE — Museu da Design e da Moda de Lisboa, and the MA — Museu de Arte de Indianápolis, among other collections. Currently, and in addition to his ongoing projects, Fernando Brizio is a researcher at Lida — Laboratory in Design and Arts of the Polytechnic of Leiria and at the College of Arts of the University of Coimbra.

[133]

2.2. REFLEXÃO SOBRE A IDENTIDADE DA PORTO DESIGN BIENNALE

Dada a minha necessidade de compreender os aspetos essenciais para a construção de uma identidade gráfica no contexto em que me encontrava, e do meu interesse em refletir sobre os processos criativos por detrás das identidades gráficas desenvolvidas para as três edições da Porto Design Biennale, surgiu o capítulo "Notas sobre a identidade gráfica da Porto Design Biennale."

Numa primeira parte, realizei uma análise das três edições separadamente, utilizando conteúdo textual e gráfico, entrevistas com alguns dos designers e a minha interpretação. Agora, numa segunda parte, apresento uma reflexão pessoal sobre o assunto anteriormente abordado, tendo como objetivo compreender as relações e particularidade entre as edições. Com isto, o meu propósito não é chegar a respostas fechadas, ou a conclusões, mas sim levantar possibilidades sobre o que foi desenvolvido e fornecer o meu entendimento sobre o que abordei neste capítulo.

De acordo com a designer Inês Nepomuceno, na criação de uma identidade gráfica, há vários fatores a ter em consideração, nomeadamente: representar graficamente os valores identitários de uma organização ou evento; criar uma identidade distinta e funcional dirigida a um público(s); criar uma identidade reconhecível e adaptável a diferentes configurações, formatos e suportes, entre outros.

Com isto, de modo a responder às necessidades gráficas específicas de cada edição da Porto Design Biennale, as identidades visuais mudaram, acompanhando as exigências das temáticas de cada uma das edições. Na primeira edição, *Post Millennium Tension*, refletiu-se sobre o impacto das mudanças globais com a viragem do milénio e as adversidades que estas apresentaram ao design. Na segunda edição, *Alter-Realities*, a qual surgiu no cenário díspar da COVID-19, refletiu-se sobre a capacidade do design para delinear soluções para problemas coletivos e obter um mundo mais justo. Por fim, na terceira edição, *Ser água*, partiu-se da água para discutir e pensar o papel do design na emergente sobrevivência ambiental procurando levar as pessoas a questionarem a água na sua pluralidade.

É importante observar que, apesar das variações das temáticas abordadas, as três edições refletiram sobre problemas sociais, o papel do design na atualidade e as crescentes adversidades do mundo contemporâneo. Não obstante, um aspeto que considero importante realçar é que, na primeira e na terceira edição, as temáticas são maioritariamente focalizadas na forma como o contexto afeta o design. Já na segunda edição, a temática centra-se nos problemas coletivos, apresentando o design enquanto meio para delinear soluções para esses desafios.

Relativamente ao processo criativo por detrás das identidades desenvolvidas para as três edições da Porto Design Biennale, foi possível observar que apesar de diferentes temáticas, os designers tiveram em atenção a criação de identidades dinâmicas e lúdicas, tendo como um dos objetivos apelar diversos públicos. Para além disso, nas três edições, houve um grande respeito mútuo entre os curadores e os designers, com abertura para que os designers interpretassem as temáticas de acordo com as suas visões, e com isso, desenvolverem a identidade com base nas suas interpretações.

Na primeira edição da Porto Design Biennale, os designers procuraram representar as mudanças que o milénio trouxe para o enquadramento do design, dando lugar a novas ideias, processos de intervenção e de exploração. Sendo a primeira edição da Porto Design Biennale, houve a necessidade de compreender não só como criar uma identidade gráfica que representasse a edição, como também que elementos e meios deveriam existir de modo a apelar o público e dar atenção ao surgimento do evento.

Relativamente à estratégia visual, é evidente que esta foi orientada para destacar o impacto das novas tendências e a evolução do design no contexto de um novo século. A estratégia reflete um caráter vincado e inovador, sendo uma oportunidade para testar novos processos e comunicar a complexidade e diversidade do evento, equilibrando a comunicação geral com as especificidades de cada projeto. O processo de criação da identidade foi participativo, porém incomum, na medida em que foram convidados diferentes curadores e equipas de designers para organizarem e trabalharem a linguagem gráfica de cada exposição e conferência, procurando com isto afirmar a individualidade de cada evento e trazer diversidade.

No entanto, isto também significou um maior risco de inconsistência na comunicação visual.

Os designers desenvolveram a identidade recorrendo sobretudo à tipografia e à cor, elementos que procuraram criar unidade entre os vários eventos. As duas famílias tipográficas utilizadas permitiram criar um discurso tipográfico coerente, sendo que a fonte principal, a fonte variável League Mono, atribui diversidade e elasticidade ao evento, ao explorar os limites da legibilidade e variando entre o legível e o distorcido. Para além disso, proporcionava adaptabilidade e flexibilidade a diferentes formatos, ao mesmo tempo que transmitia imprevisibilidade, traduzindo assim, a mutabilidade e a tensão inerentes ao tema. Já a fonte secundária, Aktiv Grotesk, combinada com a fonte variável, criou contraste e uma dinâmica visual que transmite um caráter contemporâneo e adaptável.

Relativamente à paleta de cores, o amarelo e o preto foram escolhidas pela sua alta visibilidade e contraste, proporcionando uma sensação de urgência e intensidade ao tema, reforçando a sua importância. O uso destas cores contribuiu para criar um impacto visual forte. Para além disso, esta combinação de cores funciona bem tanto em materiais impressos como digitais, o que permite uma comunicação consistente e eficaz.Para além destes dois elementos, os designers recorreram ainda à utilização do acrónimo PDB'19 para simplificar a identidade e criar uma ligação entre os diferentes materiais e eventos, ajudando a manter a coesão da identidade.

Algo bastante apelativo nesta edição foram as dicotomias criadas para o *merchandising*, que surgiram com o intuito de provocar e estimular a reflexão sobre a temática, oferecendo uma interpretação aberta dos temas abordados. Por fim, algo característico desta edição foram as folhas de sala, todas do mesmo tamanho e maiores que A3, que surgiram de uma exploração sendo encaradas pelos designers enquanto ensaio visual. Essa abordagem permitiu criar união entre os elementos gráficos da *biennale*, ao mesmo tempo que transmitia força gráfica e clareza ao conteúdo.

Numa análise pessoal, e após observar o conteúdo gráfico produzido para esta edição, considero que os designers procuraram criar uma identidade que pudesse ser um espaço de exploração e de teste de

processos, numa espécie de obra aberta e mutável, onde o objetivo principal fosse afirmar valores contemporâneos através de uma linguagem gráfica atual e diversificada, que enunciasse mudança e explorasse modos de transmitir dinamismo, fluxo e mutabilidade. Para além disso, apesar da criação de uma identidade sistemática e regrada, é importante salientar a dificuldade em criar um sistema gráfico suficientemente flexível que permita a participação de diversos designers e curadores, mas que ainda assim mantivesse unidade visual e uma identidade coesa. A meu ver, considero que tal aspeto não foi tão bem conseguido, sendo notório um desfasamento entre os diversos suportes de comunicação.

Decorrendo no cenário atípico da COVID-19, a segunda edição da Porto Design Biennale adotou um formato misto, com iniciativas presenciais e online, sendo que a maioria foram realizadas em formato digital. Deste modo, a identidade gráfica criada também teve uma maior prevalência no meio digital, nomeadamente nas redes sociais. Neste contexto, a estratégia e o processo de desenvolvimento da identidade gráfica tornaram-se mais complexos e bastante conceptuais, na medida em que os designers procuraram explorar a temática das realidades alteradas com uma abordagem gráfica que incentivava à reinterpretação da perceção da realidade.

Desta forma, os designers construíram uma identidade que não se sobrepôs ao conceito de alteridade, encarando o tema de forma plural e desdobrável a várias interpretações. Com esse propósito, os designers tiveram como objetivo salientar o caráter social e comunitário da temática e reforçar a ideia de imaginar novas maneiras de atuação que permitissem criar formas mais satisfatórias de relacionamento enquanto se reforça o respeito não só por qualquer ser, como também pela alteridade inerente. De modo a representar a vida da cidade, os designers criaram transparências nas quais as pessoas e o meio são a mesma coisa, confortando ideias pré-estabelecidas de hierarquia, desconstruindo a sociedade estabilizada. Para tal, os designers focaram-se nas realidades marginalizadas e invisíveis da cidade do Porto, enfatizando a pluralidade e a desconstrução das normas estabelecidas. A ideia central era representar realidades que normalmente passam despercebidas, criando novas realidades com as existentes. Assim, ao contrário da primeira e da terceira edição da Porto Design Biennale, a identidade visual da segunda edição teve como elemento principal a fotografia, sendo que foram fotografados vários caminhos previamente definidos pelo curador, com o foco na vida existente nos espaços ao redor.

Estes registos fotográficos foram reinterpretados e desconstruídos para gerar todas as outras imagens utilizadas nos suportes de comunicação, e, consequentemente, criar uma circularidade na identidade gráfica que refletisse as diferentes realidades e alteridades, estabelecendo uma ligação entre o existente e transmitindo a ideia de múltiplas realidades numa só. Este aspeto teve como objetivo criar uma identidade marcante que provocasse uma reflexão sobre o futuro globalizado. Aliado a isto, os designers escolheram uma tipografia moderna e vernacular, AG-Book e AG-Round, uma fonte que faz parte do tecido social, da paisagem e que está inerente à história da cidade, o que criou uma ligação lógica com a cidade, reforçando o caráter social e geográfico da identidade e contribuindo para o seu caráter lúdico. Para além disso, ao escolher uma tipografia com grande prevalência na cidade, principalmente durante o Estado Novo, os designers mostraram como algo que faz parte de um passado marcante, pode ser recontextualizado no presente.

Em relação à paleta cromática, esta apresentou uma linguagem popular ao mesmo tempo em que permitia criar diferentes níveis de intensidade na comunicação. Para transmitir o caráter de festa, alarme e intensidade, foram escolhidas cores vivas e antinaturais, enquanto que, para transmitir calma e pausas, utilizaram o branco e o preto. No entanto, na minha opinião, após analisar os materiais gráficos produzidos, considero que a tentativa de criar fluxos de intensidade criou uma quebra na própria identidade, na medida em que não vislumbro um ritmo lógico nas mudanças de cores, sendo pouco fluído.

Por fim, os designers criaram um logótipo em forma de minhoca, ao qual apelidaram de *Válter*. Este logótipo surge enquanto âncora gráfica da identidade, numa abordagem lúdica que garante flexibilidade e autonomia na aplicação em diferentes suportes, representando, ao mesmo tempo, portais/janelas para explorar e representar realidades alteradas. Deste modo, os designers desenvolveram um conjunto de elementos que permitiram criar uma identidade estruturada,

com um plano de comunicação lógico, restrito, porém expressivo e exploratório, focado em proporcionar uma experiência visual que refletisse a multiplicidade e a transformação das realidades.

Ao refletir sobre esta edição, compreendi a complexidade e o esforço que a desconstrução da temática exigiu por parte dos designers, e de como estes procuraram espelhar fielmente os objetivos curatoriais. A meu ver, eles alcançaram esse objetivo ao incorporar elementos gráficos que exploravam a distorção e a manipulação visual, criando uma sensação de múltiplas perspetivas e realidades de maneira lógica e coerente.

Em termos de desafios, e uma vez que esta *biennale* decorreu durante um cenário de pandemia, houve uma escassez de papel e contenção de recursos, o que resultou numa maior dependência de comunicação digital, afetando a visibilidade física da *biennale* na cidade. Os mupis promocionais, por exemplo, foram produzidos em número reduzido e exibidos tardiamente, limitando o impacto da promoção no espaço urbano. Para além disso, a identidade teve um impacto mais forte nos materiais impressos duráveis, como nos cadernos e no site, onde o conteúdo da *biennale* pôde ser explorado com maior profundidade. No entanto, a falta de ativação visual e de promoção física na cidade foi identificada como uma falha significativa, reduzindo o alcance e a eficácia da comunicação, notando-se uma grande discrepância relativamente à primeira e à terceira *biennale*. Não obstante, a prevalência nas redes sociais aumentou e várias pessoas aderiram.

Relativamente à terceira edição da Porto Design Biennale, considero importante mencionar que acompanhei o seu processo de perto, uma vez que estive a estagiar no esad-idea durante esse período. Tal oportunidade permitiu-me adquirir uma compreensão mais profunda de determinados aspetos que, de certa forma, talvez não tivesse captado, nomeadamente a aplicabilidade da identidade nos diversos meios de comunicação após a sua criação, o tempo necessário para a produção dos conteúdos, assim como, o funcionamento da organização de uma *biennale* de design. Por fim, esta experiência permitiu-me extrapolar e ter uma visão mais clara sobre o processo das edições anteriores.

Com a temática "Ser água como fluímos e nos moldamos coletivamente," esta edição procurou explorar vários aspetos nos quais a água é elemento de ligação, tornando esta *biennale* num laboratório de exploração. Embora esta temática possa parecer bastante clara e simples em comparação com as edições anteriores, considero que, na verdade, é a mais complexa, na medida em que para compreendê-la na sua totalidade é necessário desconstruir a teia de interdependências que conectam os subtemas. Para além disso, considero que a temática desta edição é a que tem uma ligação menos imediata com uma *biennale* de design. Não obstante, à medida que se vai desconstruindo a temática, vai-se compreendendo que se trata de uma estrutura relacional na qual o objetivo é conectar os seres humanos ao planeta como um todo. Assim, a água surge enquanto uma malha de interdependências que nos ajuda a refletir sobre o mundo e a adaptabilidade do design às rápidas e incessantes transformações que se têm vindo a operar na realidade.

Deste modo, para a criação da identidade gráfica os designers procuraram desconstruir a temática, reconhecendo que, sendo tão vasta, era necessário realizar um trabalho de pesquisa e de recolha de imagens que capturassem a forma como os seres humanos se têm vindo a relacionar com a água ao longo do tempo, fazendo com que fosse mais fácil para os designers pensar em novas relações com o mundo, e com a própria água, permitindo a representação visual deste elemento de forma inovadora. Com base nesta pesquisa, os designers compreenderam que embora a água seja um constantemente simplificada e reduzida, todavia, é um fluxo relacional vital e pode ser representada de várias maneiras. Tendo isto em mente, e considerando que a terceira edição da Porto Design Biennale pretendia representar pluralidade e diversas perspetivas, com a água como ponto em comum, os designers desenvolveram a sua própria interpretação do que é "ser água".

Ao tratar-se de uma temática com complexidade subentendida, os designers compreenderam que queriam representar a água enquanto elemento físico que se manifesta em várias dimensões. Com isto em mente, e inspirados por uma citação de Fernando Brízio e uma imagem da NASA, criaram a metáfora da água enquanto lente que distorce o que está por trás de si, oferecendo uma nova perspetiva sobre a água, diferente daquela a que estamos habituados.

A ideia central para toda a identidade visual foi capturar a liquidez da água e seu caráter irrequieto, cíclico e em constante mudança. O principal objetivo dos designers foi criar um elemento que refletisse a fluidez e a adaptabilidade do tema, representando a água de forma mais complexa do que o habitual. Sob a minha perspetiva, esta abordagem está ligada à ideia de conseguir olhar para a água como algo mais complexo do que parece, um elemento que contém mais do que o que visualizamos. Os designers pegaram no elemento conhecido, metamorfoseando-o, para revelar a sua complexidade subentendida através de intervenções que refletiam a fluidez e a transformação da água.

Nesta edição, houve um aspeto no processo de criação que achei bastante curioso. Os designers primeiro definiram o que não queriam na identidade e só depois estabeleceram o que tencionavam. Para além disso, o facto de se inspirarem em conceitos de *motion design* e de inverterem o processo convencional de design, começando com animações para, de seguida, extrair elementos gráficos para o resto da comunicação também foi notável. Essa abordagem foi motivada pela vontade de capturar a fluidez e a natureza adaptável da água, e pelo facto de terem percebido que através deste processo conseguiam, de maneira eficaz, representar a temática de forma dinâmica e envolvente.

Tal como nas edições anteriores, os designers sentiram a necessidade de criar elementos que ligassem os diferentes meios de comunicação, de modo a evitar o desfasamento entre os eventos, recorrendo também à tipografia para esse efeito. Para a fonte tipográfica, os designers recorreram à utilização da Baste, uma fonte conhecida pelas suas características formais evidentes que se ajustam às margens e funcionam em blocos. Para além disso, aproveitando o comportamento visual da fonte, os designers criaram propositadamente "rios" no texto, como uma metáfora visual para o comportamento fluido da água. Uma abordagem que permitiu criar unidade gráfica coerente e estabelecer uma conexão visual com a imagem principal da *biennale*.

Para além da tipografia, a cor também desempenhou um papel fundamental na identidade, uma vez que todos os meios de comunicação, exceto as folhas de sala, que apresentavam imagens dos próprios

curadores, tinham gradientes de cores que variavam entre tons de roxo, azul, amarelo, laranja e rosa. A escolha destas cores teve como objetivo dar um caráter mais alegre e "brincalhão" à identidade, tornando-a envolvente para qualquer tipo de público. Para além disso, os designers não definiram uma só cor, com o objetivo de representar a pluralidade de vozes e a própria complexidade da água, que é muito mais do que aparenta ser. Relativamente aos gradientes, estes surgiram essencialmente pelo facto da possibilidae de utilizar *motion design* e criar animações nas quais as bolhas reagiam às mudanças de cor, o que conferiu dinamismo às animações.

Relativamente à implementação da identidade, os mupis digitais e o programa foram considerados os meios mais eficazes para expressar a identidade gráfica uma vez que os mupis digitais permitiram dar vida às animações com bolhas de água em movimento, enquanto o programa, com seu formato de "livro" ilustrado, ofereceu uma imersão visual na temática da água. Desta forma, a abordagem adotada para a criação da identidade gráfica da terceira edição foi profundamente criativa e adaptativa, refletindo a capacidade da água de moldar e ser moldada por diferentes contextos. Não obstante, um dos desafios encontrados foi na implementação da identidade, especialmente nas folhas de sala, onde o controlo sobre a seleção das imagens de fundo era limitado. Isto destacou a importância de um controlo coeso sobre a aplicação dos elementos gráficos para manter a consistência visual.

Cada edição da Porto Design Biennale apresentou temáticas e contextos únicos, o que resultou em abordagens e processos criativos distintos que definiram a identidade de cada uma. No entanto, todas mantiveram algumas semelhanças e particularidades entre si.

Relativamente ao processo de criação e às estratégias adotadas, a meu parecer, houve semelhanças entre as edições, nomeadamente na sequência de passos seguidos antes de chegar à criação propriamente dita. Inicialmente, houve um trabalho de investigação e interpretação das temáticas, incluindo conversas com os curadores e discussões entre os designers sobre o queriam e não queriam na identidade, surgindo a necessidade de definição de palavras-chave, critérios e elementos a serem incluídos na identidade.

Não obstante, a primeira edição foi a única que envolveu um processo participativo e aberto, enquanto que nas edições seguintes, os designers responsáveis pelas identidades gráficas foram também responsáveis pelo conteúdo gráfico das exposições. Assim sendo, na primeira edição foi onde existiu um maior desfasamento visual entre os eventos. Para além disso, cabe mencionar que é notório que cada edição refletiu uma abordagem distinta. A primeira apresentou uma identidade moderna, dinâmica e exploratória; a segunda foi exploratória, distópica e conceptual; e a terceira, embora mais convencional e clássica, foi abrangente, flexível e dinâmica.

Outro aspeto importante de referir é o facto de a segunda edição ter sido a única a ter a fotografia como elemento principal. No entanto, em todas as edições, os designers recorreram à tipografia e à paleta cromática enquanto meio de ligação entre os diversos eventos, de modo a criar coerência visual. Em termos de material gráfico produzido, é notável uma clara diferença entre a primeira edição e as seguintes. A primeira edição teve uma produção significativamente maior de materiais gráficos físicos. Refletindo sobre isto, acredito que foi uma forma de divulgar o surgimento da Porto Design Biennale, assim como, possivelmente, como foi a primeira *biennale* a ser realizada, não foi possível compreender por completo quais eram as necessidades em termos de produção. Em contraste, na segunda edição, houve pouquíssimos meios físicos e a comunicação foi predominantemente feita via redes sociais. Nesse aspeto, creio que a terceira edição foi a que melhor respondeu às necessidades, produzindo meios de comunicação físicos numa quantidade equilibrada, ao mesmo tempo em que manteve uma presença apropriada e proporcional nas redes sociais.

Por fim, é de maior importância mencionar que somente na terceira edição da Porto Design Biennale surgiu a necessidade de criar duas identidades distintas: uma para a edição e outra para a organização Porto Design Biennale. Este aspeto deveu-se à perceção de que havia um problema de comunicação entre edições. Os designers desta edição concordaram com este aspeto, desenvolvendo duas identidades distintas, porém com os mesmos valores.

Para além disso, é interessante notar que somente na terceira edição os designers consideraram que havia a necessidade de criar uma identidade específica para a entidade Porto Design Biennale, sendo que nas edições anteriores os designers não viram sentido nisso, acreditando que a identidade deve existir apenas no período da biennale, ser efémera e mudar consoante a temática da edição. No meu entendimento, dificilmente se dissocia a identidade da Porto Design Biennale da identidade da terceira edição, acreditando que a identidade desenhada para a Porto Design Biennale viverá somente no tempo da terceira edição ou até à próxima edição. Para além disso, considero que não existem momentos de comunicação entre bienais que justifiquem a existência de uma identidade da organização desvinculada de um tema específico.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Refletindo sobre a minha experiência ao realizar um estágio curricular no esad—idea, Centro de Investigação em Arte e Design, consigo reconhecer o quão positiva foi. Esta oportunidade permitiu-me reforçar o meu conhecimento na área de design gráfico e aprimorar as minhas aptidões técnicas e criativas. Para além disso, estagiar numa instituição focada maioritariamente na produção de projetos editoriais relacionados com a divulgação cultural proporcionou-me o contacto com profissionais experientes em diferentes áreas artísticas, (designers, arquitetos, curadores, entre outros), mostrando-me a importância do cruzamento de conhecimentos entre pessoas de diferentes disciplinas, o que me fez valorizar ainda mais a partilha de conhecimento e de perspetivas.

Durante o estágio, tive a oportunidade de realizar diferentes projetos na área de design gráfico. Projetos esses que foram desde a criação de identidades visuais, publicações para as redes sociais, ilustrações em risografia e paginação. Esta diversidade de tarefas permitiu-me expandir o meu portfólio e adquirir uma experiência abrangente e diversificada. Esta experiência permitiu-me ainda perceber o quanto gosto de realizar projetos editoriais que promovem a cultura e o conhecimento, assim como, compreender a realidade do trabalho de um designer gráfico fora do contexto académico, aplicar os conhecimentos adquiridos nos últimos anos, e combater o meu medo de falhar e não ter conhecimento suficiente para criar projetos fora da faculdade, ganhando mais confiança e autonomia pessoal e profissional.

Um dos projetos que tive a oportunidade de acompanhar, e que merece ser mencionado, foi a terceira edição da Porto Design Biennale. Além de observar de perto o desenvolvimento da própria *biennale*, também tive a oportunidade de produzir conteúdos gráficos utilizando os elementos da identidade criada pelos designers Andrew Howard e André Cruz. Para além disso, foi-me proposto criar a imagem gráfica de uma exposição pertencente ao programa da Porto Design Biennale. Esta exposição, intitulada *Reusing Furniture,* surgiu de um workshop coordenado pelo arquiteto e designer italiano Paolo Deganello e apresentou projetos realizados por alunos do primeiro

ano de Mestrado de Design de Interiores, que consistiam na produção de objetos reutilizando materiais no final de seu ciclo de vida.

Uma vez que nunca tive oportunidade de realizar um projeto deste tipo, surgiram-me várias questões nomeadamente: qual é a importância de compreender as necessidades gráficas de um evento para a construção da sua identidade? E como poderei eu desenvolver uma imagem gráfica que se relacione com a identidade da *biennale*, mas que se distinga e exista por si só? Estas questões despertaram em mim um maior interesse em aprender mais sobre os processos e estratégias utilizados para a criação das identidades gráficas das três edições da Porto Design Biennale, dando origem ao segundo capítulo deste relatório de estágio, intitulado "Notas sobre a identidade gráfica da Porto Design Biennale."

Assim, através de uma metodologia mista que combinou observação, experiência prática, análise de arquivos, pesquisa teórica, e entrevistas semiestruturadas com os designers envolvidos, foi possível desenvolver uma visão crítica e reflexiva sobre as temáticas e objetivos específicos de cada edição da Porto Design Biennale, assim como, compreender como tais aspetos se conectaram com as identidades gráficas criadas para cada edição. Deste modo, considero que este capítulo foi fundamental para a minha compreensão sobre a criação de identidades visuais e permitiu-me também entender a essência da identidade visual da Porto Design Biennale.

Por exemplo, a terceira edição,"Ser água - Being Water", apresentou um desafio complexo de representação gráfica, exigindo uma desconstrução das interdependências temáticas, um processo que evidenciou a importância de realizar uma pesquisa detalhada, mas também da capacidade dos designers de traduzir conceitos abstratos numa identidade visual coesa e significativa.

Para concluir, gostaria de referir que o estágio no esad—idea não só ampliou as minhas competências técnicas e criativas, como também reforçou a minha perspetiva sobre a importância da pesquisa e reflexão crítica no processo de qualquer projeto de design. Deste modo, este estágio, não só contribuiu para a minha experiência como também curiosidade. Curiosidade para entender melhor uma área do design gráfico com a qual não estava tão familiarizada, curiosidade para interpretar pontos de vista para além do meu, mas, essencialmente, curiosidade para no futuro continuar a aprender mais sobre a vastidão que é o design gráfico e editorial.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

Brízio, F. (2023). *Texto curatorial*. Consultado a 8 de dezembro de 2023. Disponível em: https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1nWRC7pdq9-omTGT-MXVTsX0Yh3713vJ7

Câmara Municipal de Matosinhos. (2015). *Celebrados protocolos com a ESAD.* Consultado a 12 de novembro de 2023. Disponível em: https://www.cm-matosinhos.pt/frontoffice/pages/242?news_id=3750

Câmara Municipal de Matosinhos. (2016). *Primeiro-ministro em Matosinhos para a inauguração na sexta-feira, 18 de novembro*. Consultado a 15 de novembro de 2023. Disponível em: https://www.cm-matosinhos.pt/pages/242?news_id=4437

Dias, P. S. (2014). *Matosinhos aposta no design para transformar a cidade.* Consultado a 12 de novembro de 2023. Disponível em: https://www.publico.pt/2014/04/16/local/noticia/matosinhos-transforma-a-quadra-maritima-num-centro-de-design-1632547

esad—idea. (2017). *Relatório de Atividades 2016–2017.* [Relatório não publicado].

esad—idea. (2020). *Relatório de Atividades 2014–2016.* [Relatório não publicado].

esad—idea. (2020). *Relatório de Atividades 2019–2020.* [Relatório não publicado].

esad—idea. (2021). *Relatório de Atividades 2021.* [Relatório não publicado].

esad—idea. (2022). *Relatório de Progresso.* [Relatório não publicado].

ESAD. (2016). *Inauguração espaço esad idea.* Consultado a 19 de novembro de 2023. Disponível em: https://www.esad.pt/pt/archive/inauguracao-espaco-esad-idea

Porto Design Biennale. (2023). *Fernando Brízio apresentado como curador principal.* Consultado a 23 de janeiro de 2024. Disponível em: https://www.portodesignbiennale.pt/pt/noticias/fernando-brizio-apresentado-como-curador-principal

La Biennale di Venezia. (2017). *History.* Consultado a 10 de dezembro de 2023. Disponível em: https://www.labiennale.org/en/history

Lopes, J. (2017). *Maria Milano: De Palermo para Matosinhos.* Time Out Porto, 18-21.

Porto Design Biennale. (n.d.). *Sobre*. Consultado a 10 de dezembro de 2023. Disponível em: https://www.portodesignbiennale.pt/pt/sobre

Vieira, A. B. (2016). *Matosinhos inaugura o terceiro pólo dedicado ao design na cidade.* Consultado a 18 de novembro de 2023. Disponível em: https://www.publico.pt/2016/11/16/local/noticia/matosinhos-inaugura-terceiro-polo-dedicado-ao-design-1751295

Zimbro, M. (2021). *Apresentação do esad—idea, Investigação em Design e Arte*. [documento não publicado].

APÊNDICES

ENTREVISTAS A:

INÊS NEPOMUCENO
JOÃO CASTRO
CONSTANÇA CARDOSO
ANDREW HOWARD E ANDRÉ CRUZ

ENTREVISTA A INÊS NEPOMUCENO

Como interpretaram o *briefing* e como o desconstruíram? Ou seja, como é que incorporaram o tema da *biennale* na identidade visual?

Primeiro gostaria de referir que a identidade gráfica da *biennale*, foi uma construção com vários intervenientes em que toda a equipa da *biennale* participou de forma distinta, desde a equipa da direcção, à equipa de curadoria, equipa de comunicação, etc. Como em qualquer projecto com estas características importa referir o trabalho de todas e de todos. A equipa de design, web, vídeo e fotografia trabalhou de forma bastante articulada para dar respostas às variadas necessidades de comunicação. O Rafael Gonçalves, a Inês D'Orey, o estúdio Lyft, o Luís Cepa, a Catarina Matos, a Catarina Freitas, a Tânia Franco, o André Tentugal, a Susana Martins foram algumas das pessoas que trabalharam juntas neste projecto.

A criação de uma identidade pressupõe uma atenção à resolução de diversas variáveis: representação gráfica de valores identitários; leitura e memorabilidade (capacidade funcional da identidade ser identificável e ficar na memória); responsividade gráfica (adaptabilidade a diferentes configurações, formatos e suportes).

Partindo-se dos valores enunciados na missão da Porto Design Biennale, estudou-se uma formulação ideal da grafia, a sua representação tipográfica e comportamentos dinâmicos (testados em suportes impressos e digitais) capazes de formarem um discurso tipográfico. Além disso, enunciou-se a possibilidade de trabalhar com o acrónimo PDB'19 no sentido de criar síntese e trabalhar escala e expressão gráfica.

Nesta primeira edição da Porto Design Biennale a identidade gráfica do projecto acabou por se fundir com a Identidade gráfica da edição com o tema *Post-Millennial Tension* que acabou por servir de argumento para a criação de uma linguagem que explorou as tensões do milénio, recorrendo sobretudo à tipografia e cor. Palavras como expansão, responsivo, tecnológico, ilimitado, diverso, dinâmico, fluxo e mudança estiveram na base da construção da identidade. Podemos identificar 2 eixos com objetivos distintos. Numa primeira fase, foi criado um sistema base, de cariz tipográfico, recorrendo a uma tipografia principal - variável e uma tipografia secundária e a cor amarela. Estes elementos foram combinados de diferentes formas, procurando responder à comunicação geral do evento. Este mesmo sistema foi utilizado no material que exigia maior estabilidade como o economato, site, newsletter, entre outros.

Numa segunda fase foi criada uma grelha com um sistema que permitia que o acrónimo PDB 19 e a assinatura da Porto Design Biennale fossem usadas em diálogo com linguagens gráficas distintas, por outros designers. Esta foi uma tentativa de dar espaço de interpretação a diferentes designers no contexto do mesmo evento e não neutralizar o discurso curatorial, pelo contrário, tirar partido das diferenças de programa e abordagem de cada curador, que por sua vez seria traduzido de forma mais plural em diferentes resultados gráficos.

Preocupações no *briefing* - como procuraram manter o *statement* do curador?

De uma forma não impositiva, mas com caráter vincado, a identidade da Porto Design Biennale afirma um evento assimilador de valores contemporâneos, com uma linguagem gráfica contemporânea, enunciadora e sistémica, mas simultaneamente, numa espécie de obra aberta, permeável, mutável. Revelador da dinâmica que se queria dotar a Porto Design Biennale, expressivo da dinâmica que caracteriza hoje qualquer processo comunicacional.

Todo o trabalho foi desenvolvido com grande proximidade do curador José Bártolo, havendo sempre bastante espaço para a contribuição do design enquanto disciplina que expande e amplia o que é dito pelo discurso curatorial. Além disso houve uma preocupação de que nem o design nem a curadoria geral estrangulasse todos outros eventos que faziam parte do programa. Foi uma gestão importante de equilíbrio entre a comunicação geral do evento e as especificidades de cada projecto.

É possível explicar sobre o processo criativo para o desenvolvimento da identidade visual da *biennale*?

O processo que esteve na base da criação da identidade gráfica da Porto Design Biennale foi aberto e participativo. Foi convidado um grupo de especialistas que reflectiu sobre a problemática da identidade gráfica no contexto de uma *biennale*, a sua pertinência e estado atual ao mesmo tempo que se questionava sobre o que se pretendia comunicar, para quem e de que forma. Dessa discussão saíram uma série de argumentos que estiveram na base de toda a representação gráfica do projeto. Este sistema foi utilizado na comunicação geral da *biennale*, fundindo-se com a comunicação do próprio tema desta edição, em paralelo com a linguagem individual que foi criada para evento. Reforçando as diferentes abordagens ao tema do ponto de vista da curadoria, foram convidadas diferentes equipas de designers a trabalhar cada uma das exposições afirmando-se assim a individualidade de cada evento, procurando assim não neutralizar os discursos.

Quais foram os principais desafios criativos que surgiram durante esse processo?

A encomenda de trabalho a diferentes designers trouxe diálogo e pluralidade gráfica ao evento, mas tornou a gestão deste processo com prazos apertados mais difícil. Além disso houve momentos em que esta diversidade pode ter provocado alguma confusão ou falta de coerência na comunicação.

Para a criação do grafismo tiveram como referência e inspiração o design empregue na identidade de outras bienais, tanto nacionais como internacionais, ou o *branding* de outros eventos?

Durante o processo de trabalho interessou-nos perceber o panorama actual e foi feita uma pesquisa no sentido de perceber a resposta gráfica dada em função da tipologia de *biennale*. Procurou-se entender se em eventos de grande complexidade a opção tendia no sentido de afirmação da diversidade ou se por outro lado a comunicação do evento era feita através de uma linguagem coerente e unívoca, anulando em parte as especificidades de cada evento. Além disso a pesquisa ou a nossa análise tendeu sempre mais para a interpretação e análise da estrutura e identidade da Porto Design Biennale e daquilo que o evento pretendia ser, sendo a primeira *biennale* no Porto, havia ainda muitas questões para definir e que foram sendo definidas ao mesmo tempo que a imagem ganhava forma.

Que aspetos flutuaram entre os diversos meios de comunicação? Ou seja, quais foram os elementos visuais-chave que compõem a identidade visual da *biennale* e que permitem representar o tema da *biennale*?

O sistema desenvolvido para a identidade visual da PDB'19 foi marcado por uma matriz tipográfica variável e a cor. Este sistema base foi sendo depois ajustado a articulado com outros elementos visuais como imagem e vídeo. As imagens e vídeo foram elementos também muito diversos, alguns produzidos durante a *biennale*, outros tinham uma relação com os projectos que estavam a ser apresentados em cada eixo da *biennale*.

Que critérios consideras que tiveram maior importância no desenvolvimento da identidade gráfica da *biennale*?

Parece-me que o critério mais marcante foi o facto de a comunicação da *biennale* não ser toda desenvolvida pelo mesmo grupo de pessoas. Penso que valeu a pena correr esse risco.

Que elementos consideras que tiveram maior importância no desenvolvimento da identidade gráfica da *biennale*? E desses quais foram um ícone identitário desta edição?

Houve uma série de elementos que no seu conjunto permitiram comunicar e identificar o evento. A tipografia variável e a sua adaptabilidade aos diferentes formatos, a cor, as animações tipográficas que distorceram a tipografia no limite entre a legibilidade e não legibilidade, as dicotomias.Não me parece que exista propriamente um ícon desta *biennale* e esse não foi também um objectivo que tenhamos definido. Por outro lado, a utilização do acrónimo PDB'19 acabou por ser um elo de ligação entre os diferentes materiais, na comunicação geral e de cada evento.

Quais foram os critérios para a escolha da fonte e das cores utilizadas e quais as suas vantagens?

Apesar de algumas inconsistências de desenho, rigor e composição, pareceu-nos que uma fonte variável representava bem a diversidade e elasticidade do evento, ao mesmo tempo que reforçava o seu carácter efémero e a sua presença em vários locais da cidade. A mutabilidade, imprevisibilidade da composição e mesmo os limites de legibilidade traduziam bem o programa proposto e as suas diferentes formas. Além disso, em 2019, começaram a surgir várias tipografias com estas características, numa resposta clara à evolução tecnológica e nesse sentido também nos pareceu pertinente aproveitar o momento para testar esta forma de trabalhar.

O amarelo e o contraste evidente com o preto relacionam-se bem com um certo caráter de urgência desta edição. O tema *Post Millennium Tension* e todas as suas ramificações temáticas, que vão desde a questão climática, à questão dos limites da tecnologia, tensões de género sugeriam uma cor forte e que ao mesmo tempo pudesse funcionar bem em suportes print e digitais, evitando-se incoerências de tom.

Um elemento que marcou esta *biennale* foram as folhas de sala das exposições e das conferências. Optaram por utilizar um formato pouco convencional. Qual é que foi o objetivo da utilização deste grande formato?

A utilização de um formato grande possibilitou o protagonismo das imagens tanto nos jornais *Post Millennium* como nas folhas de sala, além de assumir uma certa força gráfica pela escala do objecto. Estes objectos pretendiam assumir-se como mais do que objetos informativos, mas como uma oportunidade de trabalhar uma lógica de ensaio visual ou manifesto de cada exposição.

Para além da autonomia da identidade gráfica de cada um dos projetos, a edição e escolha de conteúdos era também defendia por cada curador. Ao mesmo tempo, a utilização de um formato para todas as folhas de sala pretendeu dar alguma unidade aos eventos da *biennale*, percebendo-se assim como parte de um todo, sendo que todos os eventos tinham uma identidade gráfica própria.

Como foi garantido que a identidade visual da *biennale* fosse flexível o suficiente para ser aplicada em vários meios?

A criação de um sistema que partiu de uma tipografia flexível, em combinação com uma tipografia *sans serif, groteska* e menos expressiva possibilitou flexibilidade e dinâmica na aplicação dos suportes gráficos.

Quais são os suportes que melhor explicam a *biennale*? Ou que resultou melhor?

As folhas de sala das exposições são os objetos que permitem ter uma noção geral das propostas curatoriais, de um ponto de vista mais específico. O programa também é um suporte útil nesse sentido, apesar de neste caso, a informação estar bastante mais resumida. Os jornais *Post Millenium Tension*, editados também durante a *biennale*, parecem-me uma expansão da temática pertinente, não tendo uma relação directa com os projectos que foram apresentados na *biennale*, apresentam-se como um projecto editorial autónomo em que são exploradas outras tensões do milénio, com 3 sub-temas: *#1 – Pessimism of the Intellect, Optimism of the Will – Optimism & Foresight, #2 – Attitudes Become Form — Curating & Design, #3 – We Would Prefer Not To – Resistance & Resilience.*

Qual foi o suporte que mostrou mais desafios?

O site foi o suporte mais complexo de resolver, porque era também o mais urgente e estava a ser desenhado ao mesmo tempo que ainda se tomavam decisões relacionadas com a estrutura da *biennale* e do programa.

Relativamente ao *merchandising*, questiono-me porque é que decidiram usar diferentes dicotomias nos objetos. Qual é o significado destas dicotomias e qual é a ligação direta ao tema da *biennale Post Millenium Tension*?

As dicotomias surgem como uma alternativa ao uso de imagens dos diferentes projectos, por nos parecer que poderia ser redutor numa comunicação mais geral, mas também porque os conteúdos num evento deste tipo nem sempre estão disponíveis todos ao mesmo tempo.

Interessa-nos também destacar a importância da palavra e as dicotomias não foram escolhidas no sentido polarizador mas num sentido de desafiar o pensamento a partir daquelas duas palavras, apontando para ideias ligadas ao consumo, à democracia, etc. Nesse sentido pareceu-nos pertinente pensar uma série de dicotomias que caracterizam esta tensão pós milénio, deixando sempre algum espaço de interpretação ao espectador, numa atitude que varia entre o provocatório, o político e o pop. Sendo que estas dicotomias foram sobretudo utilizadas em objetos que circulavam para além do espaço da *biennale - tote bag* ou o caderno - acabando por ter uma vida no espaço público.

Por fim, como é que descreverias em poucas palavras o resultado final da identidade gráfica da Porto Design Biennale?

A identidade da Porto Design Biennale foi uma oportunidade para testar processos e para pensar como é que um evento destes pode ser comunicado em 2019.

ENTREVISTA A JOÃO CASTRO

Queria saber como é que vocês interpretaram o *briefing* do curador e como é que o desconstruíram para que a identidade espelhasse o tema da *biennale*.

> Olha, nós assim que soubemos qual era o tema... pronto, o projeto da *biennale* quando começou com um concurso dentro de entidades selecionadas. Não sei se recordas disso. A primeira parte foi feita por seleção de portfólio. E então a interpretação sobre o conceito, depois da parte do portfólio, depois de as equipas terem sido selecionadas, foi feita numa fase inicial que, em parte, continha a linguagem gráfica que depois foi utilizada mais para frente, mas ainda não tinha o *briefing* completo com todas as necessidades, e todas as necessidades não estou a falar de materiais, só estou a falar também de conceptuais e de subdivisão e exploração das ideias mais para frente. Mas, felizmente, expectamos o tema logo à partida de uma forma plural e de uma maneira que permitisse ser sistemática e que fosse desdobrável em muitas interpretações até filosóficas, logo à partida, mais do que um trabalho gráfico, porque isso depois surge por consequência. O mote inicial já continha, ou melhor, o pedido enquanto o trabalho de imagem já continha a ideia da alteridade dentro dela a ideia de alter realidades. Não todas, ainda não estavam definidas quais seriam as alteridades que seriam trabalhadas como ideias conceptuais para a curadoria das exposições e depois para o desenvolvimento dos materiais. Mas circunscrevia-se ao tema da alteridade.

E, com isso, eu, Miguel, a Irina e o Serafim, sentávamos e reunimos a pensar, obviamente que a alteridade será o tema da *biennale*, e isso é trabalhado pelos conteúdos da *biennale*. Portanto, de uma perspetiva gráfica, não temos de nos sobrepor ao contexto ou ao conceito da alteridade. Podemos assim, acima de tudo, pegar nele como uma chave e uma charneira para construir além. Então tivemos que adicionar coisas que sentimos falta, não dos conteúdos, mas de conseguir desenhar para a comunidade, comunidade dada essa seria uma comunidade de designers, mas que seria acima de tudo uma comunidade pública e o público comunitário, verdadeiramente comunitário. Queríamos desenhar sobre uma premissa que conseguisse através do mote de uma *biennale* de design, chegar ao público plural, conseguisse ser as pessoas que trabalham no dia a dia, as pessoas que são artistas, as pessoas que não são artistas, mas que dão alguma forma se inserem em fluxos de curiosidade, de interesse por um meio natural, por interesse pela biosfera, em relação simbiótica entre todos esses elementos e o espaço urbano. E então, considerando que uma *biennale* de design não deve servir designers, uma *biennale* de design deve fundamentalmente servir a comunidade onde ela se insere, nós extrapolamos. Então, quisemos acima de tudo, trabalhar o conceito da alteridade de forma a que aquele ele fosse uma janela, a que ele fosse um portal e que estivesse assente no tempo da *biennale*. Então logo à partida, o conceito fundamental de todo o trabalho que foi desenvolvido antes, durante e depois estava assente numa charneira de tempo. Aliás, esse foi um dos primeiros pontos da forma como partilhámos o conceito, nessa apresentação inicial, sem imagem gráfica, apenas com um eixo sobre um plano. Um eixo assente sobre um quadradinho e à medida que se ia fazendo *zoom out* o quadradinho expandia, e os elementos que compunham a identidade, iam sendo colocados, ou já estava colocados no mapa para mostrar que à medida que o *biennale* se aproximava, durante e depois existe um alastro que começa no primeiro momento de comunicação, que se ativa durante a *biennale* e que permanece depois tanto pelos registros como pelos objetos editoriais.

À medida que o mapa se expande, mais comunidades vão sendo abrangidas e aí sim a alteridade acontece, sempre no espaço entre a relação entre o próximo e o seguinte através do meio, e isto foi a forma como trabalhámos o conceito inicialmente, e esse foi o ponto de partida e penso que foi parte do caminho, sempre trilhado a qualquer desconstrução que nós fizéssemos era feita a partir das imagens do espaço real transformadas umas pelas outras em relação às seguintes. Por isso é que há toda uma espécie de formas geradas automaticamente, que não são necessariamente a inteligência artificial de todo, são uma relação simbiótica de formas que se alteram constantemente e que partem sempre de *inputs* do Porto, ou *inputs* de fotógrafos do Porto, ou das obras dos artistas. Ao trabalharmos isto, queríamos e traçámos imediatamente um plano de comunicação, onde a fase 0 não tem imagem, a fase seguinte começa a inserir o universo gráfico, a próxima começa a trabalhar conteúdos gradualmente, durante a *biennale*, os conteúdos são alimentados pelos próprios conteúdos da *biennale*, e nos objetos que sobram, os cadernos, as publicações, desaparece a identidade da *biennale* enquanto força.Toda a *biennale* estava âncorada tipograficamente, a restarem apenas as imagens como o eco das paisagens que propusemos e que aconteceram.

A alternidade acontece sempre na relação com. E essa era um mote para o visual, sempre ser um desafio. Mas o verdadeiro conceito, era inerente a tudo isto era o tempo, assumindo logo a partida que a identidade é muito forte e seria muito vincada, porque queríamos que ela não resistisse ao teste do tempo que ela fosse uma expressão de 2021 e representativa, claro, um dos princípios que acontecem é representativa

de uma linguagem de 2021, daquela altura, sem nenhuma preocupação que ela tivesse resistido no tempo e que fosse importante depois, porque é uma identidade idêntica que acontece enquanto acontece. Só ia assim, isto aconteceu.

Mas como é que chegaram esse... Ou seja, o processo foi bastante longo. Como é que chegaram a essa ideia de ir construindo a identidade à medida que ia acontecendo?

Bem, isto acho que parte mais do que do mote e do *briefing*. Parte de cada um de nós, ao entrar sobre este universo, nós temos muito, inerente dois projetos, que eu estou a esquecer os nomes, porque eu sou esta pessoa, mas posso mandar depois. É um livrinho publicado no início do século XX. Que esqueci-me do nome, mas é qualquer coisa como o *Atlas* de tudo, *The Atlas of Everything,* onde são colocados no mesmo plano objetos, seres vivos, micro ser vivos, macro sistemas de organização, comunidades, resultados de comunidades, tecnologias, aparece todo um espectro que não entra sequer na ideia de Antropoceno, é global, globalizante, e como é globalizante é limitado, obviamente, mas cria essa relação entreligar entre tudo, parecia ser um bom mote conceptual para uma ideia arquivista e indexativa e demonstrativa daquilo que é atual de uma forma muito limitada, que é a janela de uma *biennale*. E então esta foi a primeira referência acima de tudo conceptual que trouxemos para cima da mesa. A segunda, eu estou-me a esquecer do nome deles, mas há uns pioneiros, na altura do modernismo mas a uma forma utópica do modernismo, existem uns arquitetos italianos que não são os super terrain, porque eles são franceses, mas têm um nome assim do género, que já me lembro que depois consigo chegar lá. Que tinham uma maneira interessante, de visualizar arquitetura e visualizar estruturas, invertendo tudo, ou seja, criar do chão espelho, onde o céu passa a ser o chão, e temos estruturas acima do céu porque são espelhadas em baixo, invertem as normas, onde existem sempre transparências, quando as pessoas e o meio são a mesma coisa e o ocupam.

Se me perguntares porquê estas referências, eu tenho de responder porque tem a ver com a nossa interpretação crítica e poética do mundo. Elas não vêm do *briefing* e não têm uma razão. Obvio, não têm uma razão, de corporativa, institucional que possa dizer "esta resposta certa para o teu problema." Nós aqui colocámo-nos completamente na postura do autor e dizer "existe um problema e esta é a nossa interpretação sobre ele". E com isto, se uma *biennale* não se permite a inventar o mundo que ainda não existe nós não queremos dar resposta a problemas que vocês ainda não têm e limitar a resposta a esse serviço. Então, foi com toda essa liberdade e com muito poucos moodboard, com poucas referências de formas de *design thinking*, porque tanto eu, como o Miguel, como a Irina, como a Serafim, somos muito avessos a essas formas de pensar, por acharmos que limitam a interpretação crítica e até livre de uma forma prospetiva de pensar no mundo, pensar em design de comunicação, confiamos muito mais no nosso juízo crítico, que é do tipo sonhador e inspirador, do que necessariamente no juízo lógico e racional, de que algo tem que ser assim, como se houvesse motivo para o mundo ter que ser assim e não tem. Então o nosso processo foi muito mais dialogado durante longas semanas, quer dizer, era só um mês, portanto, para aí duas semanas, à caça de conceitos, esboçando em guardanapos, e trabalhando acima de tudo, à base de cafés, algumas cervejas, para conseguirmos pensar sobre o que é que nós gostávamos de ver numa *biennale* de design e queremos propor muito mais de um motivo para justificar o porquê de uma ideia. E o resto acontece dentro de cada um destes quatro artistas, designers. Não sei muito bem explicar como é que funciona ao certo por dentro, portanto, está lá.

Mas foi fácil trabalharem juntos? As ideias estavam alinhadas?

Sim, acima de tudo porque todos nos conhecemos e juntámos este coletivo, por uma vontade conjunta de fazermos algo juntos. E quando surgiu esse motivo, quando surgiu o convite e também a *Open Call*, porque todos valorizamos muito formas colaborativas de trabalhar. Assim que surgiu o *Open Call* da *biennale*, a primeira pessoa a quem eu telefonei foi ao Miguel. E eu disse, Miguel, queres fazer isto comigo? E o Miguel respondeu "ainda bem que me ligaste, porque eu estava prestes a ligar, porque queria trabalhar contigo nisto." E eu perguntei se a Irina também alinha, e ele disse "claro que sim, estamos aqui os dois". Disse, boa. E então pensamos que ia ser bom e depois pensamos também e com quem mais é que nós gostávamos de trabalhar, agora, naquele momento. E surgiu automaticamente o nome do Serafim também, porque somos amigos, durante muito tempo, mas principalmente porque nos respeitamos muito, uns aos outros e temos formas de trabalhar muito diferentes, ou melhor, resultados de trabalho muito diferentes. Mas descobrimos com esta vontade e também com esta intuição que as amizades não se fazem só de vontades, mas também acontecem porque as pessoas se dão bem e porque partilham muitas formas de pensar e visões sobre o mundo e ideias. Quando nos juntávamos a pensar sobre tudo isto, a conversa e as ideias fluíram como surgem naturalmente entre quatro bons amigos. Houve um primeiro momento muito surpreendente, sabes, que foi quando submetemos o portfólio na tal seleção inicial, começámos obviamente a trabalhar logo ali. juntámos o portfólio para ser feita a tal seleção, aí em parte já havia uma intuição de conceito, do tempo, nós introduzimo-la, de uma forma súbtil, mas

estava lá. Mas foi um exercício muito fixe, sentámo-nos aqui no estúdio, e começámos. Cada um trouxe imenso material gráfico, que tem nos seus portfólios. Sentámo-nos à volta do Keynote com pastas de 700 e tal imagens e dissemos "bem, nós agora estamos lixados porque se vamos ver cada uma destas imagens" e começámos a pensar "sim, não talvez, mas nunca vamos sair daqui, por isso vamos fazer o seguinte, vamos correr esta pasta de cima a baixo, com tudo misturado, e quando há imagens em que ninguém diz nada, elas ficam, se existe uma imagem que alguém faz cara feia, não se justifica mais, apaga-se e tira-se". Esse foi o processo de seleção e assim começámos a montar tudo, com o portfólio conjunto. Foi surpreendente perceber que, estranhamente, os processos não tinham nada a ver com os outros, porque temos linguagens muito diferentes. Mas nessa reunião, de vozes diferentes o portfólio ficou super poderoso e tinha muitos pontos em comum, apesar de termos formas visuais muito diferentes, linguagens gráficas diferentes. E isso também nos deu uma pica extra, uma confirmação de que havia qualquer coisa que nós gostávamos todos, uns dos outros, e que ao compilar tudo neste monstrinho flui, e fluiu muito bem.

Não sei se já respondeste a isto, estava aqui a ler as notas, mas qual é que foi a ideia central que quiseram mesmo manter na identidade?

Não queríamos que deixasse de ser obvio a palavra *Alter* em momento nenhum. E fosse o que fosse, tempo, expressão gráfica, linguagem, logótipo... que acabámos por criar, a mosquinha, que era o logótipo, tudo era reativo, tudo reagia à música, ao som, à imagem, tudo se misturava e abria portais, abria assinaturas, abria design editorial, âncorava o logo, e criava naturezas de imagens para se falar sobre tudo o que fosse necessário. Mas aquilo que nós não queríamos e o tempo era um componente, inerente a tudo isto. Até porque os primeiros formatos que saíram eram perguntas a preto sobre fundo branco e muito fixe. Mas sabíamos que havia um perigo disto poder ser maximal e poder ficar com uma confusão plástica e textural muito grande. E esse era o nosso arqui inimigo desde o início, não vinha da parte do esad—idea ou da equipa da *biennale*, era interna nossa. Sabíamos que havia esse perigo e que não queríamos de todo que ele acontecesse, porque o pedido fundamental de todo lado era a interação entre os elementos, o princípio da alteridade. E olha, já se passou tempo suficiente para eu poder pensar e achar que o conseguimos fazer dentro daquele universo visual, mas acho que conseguimos, pela unidade do discurso, pelo tom das vozes, mesmo o sonoro plasticamente, em vídeo, em *motion*, o suporte para a rádio, da Antena3 e para a RTP2, essas coisas todas. A coisa fluiu sem nunca perder a alteridade da alteridade. É o conceito chave que era fundamental tanto para a *biennale* como para a nossa intenção de trabalhar.

Por acaso tive bastante dificuldade em encontrar o material gráfico da segunda edição. Queria perguntar se por acaso tens alguma coisa guardada.

Mais ou menos, eu estava a pensar sobre isso, tu meteste-me aqui num buraco, é que nós temos, eu, cada um de nós, tem, só que isto está um caos porque no dia a dia é muito complexo, tu conseguires manter um arquivo atualizado, se fossemos pessoas organizadíssimas talvez, mas mesmo assim tenho dúvidas, ter tudo direito... e ainda há pouco estava a comentar isso aqui com a Ana, quando os projetos tendem a ser muito complexos são inimigos de si próprio para os portfólios, ou seja, depois torna-se muito, principalmente quando se trabalha colaborativamente torna-se tão plurais, tão grandes, tão pesados e por mais esforços da organização que existam a dada altura alguém tem que os compilar e nós acabamos por nunca fazer esse esforço. Eu tenho imensos materiais de motion e imensos editoriais. Acho que o Miguel tem muitos mupis e também tem outros materiais editoriais dos alter cadernos que foram feitos depois. O Serafim tem grandes partes de materiais de instalação. E apesar de estar tudo mais ou menos numa *cloud*, estás a imaginar o que é fazer *download* de cada ficheiro de 2GB e compilar tudo. Então, nós vamos fazer isso um dia, mas eu não prometo que seja em tempo útil. Acho que só deve ser para o ano quando tiver a capacidade para tal.

Ok, tudo bem. Porque por acaso para a primeira edição e para a terceira eu consegui reunir muito material, mas para a segunda foi mais díficil.

O esad—idea tinha *flyers*, mupis, sete cadernos, tem uma data de livros, 12 livros, se não estou em erro. Há mais 4 que estão na gaveta, mas ainda não saíram. São a continuidade de artigos que foram escritos na altura e que não ficaram completos.

Lá está na primeira edição produziram muito material gráfico. Enquanto na segunda edição notou-se uma grande diferença, o motivo esteve ligado a alguma questão específica? foi por causa da COVID, foi algo mais estratégico ou...?

Foram vários fatores. Um grande fator foi a COVID, sim. No que toca principalmente às exposições, foi um inimigo na produção dos materiais, porque havia uma escassez de papel e havia também uma escassez de matéria para se trabalhar, por outro lado, não é bem verdade, existia escassez, mas não é necessariamente porque os materiais não existiam. A verdade é que as gráficas também estavam completamente cheias e preenchidas com coisas que tinham ficado na gaveta durante os períodos pandémicos, portanto tornou-se complicado produzir tudo a tempo. Então, houve um exercício por parte dos curadores e da organização de

tentar limitar as exposições de acordo com as suas dimensões e necessidades, as necessidades mais específicas e básicas.

Ainda houve um apoio ou uma confiança excessiva, na minha opinião, na comunicação digital, Instagram, redes sociais, sites e vídeos e poucos, em comparação com a primeira edição, poucos suportes matéricos. E esse foi um lado, um lado sério. O outro lado tem a ver com o *timing* em que tudo foi feito, porque apesar de tudo a *biennale* não acontece assim tão dentro no ano, para que se possa começar a trabalhar a partir de março. Só começamos a trabalhar, se não estou em erro, em março e em abril, depois dessa seleção inicial, o que colocou imenso stresse sobre a equipa interna do esad—idea. E era meio caótico e nós fomos muito rigorosos a tentar dar o máximo apoio possível, mas ao mesmo tempo também, a vincar a postura ética e profissional de um designer, onde o que é pedido é isto, e se as coisas descarrilam, nós não temos de ter culpa se as coisas descarrilam por motivos que são completamente externos. Então existe uma balança e nós somos bons amigos e boas pessoas, então tentámos dar tudo ao máximo, mas quando um pedido surgia de segunda para a quarta, nós dizíamos "amigos, não". E nós, em parte, percebíamos como é que isto funcionava, por isso é que fomos tão sérios. Duvido que cada um de nós seja com todos os clientes do dia a dia. Mas por sabermos que as coisas se fazem assim e até por outro princípio, que é... é feito internamente em prol do design, é uma *biennale* de design, e se os métodos de funcionar são os mesmos que se criticam a todos os processos normais que o designer faz com outras pessoas, aqui não se devem aplicar, ou não se deveriam aplicar, e foi por isso que fomos um bocadinho rigorosos. Não tem a ver connosco a escassez de materiais, mas esse foi um ponto importante. COVID para mim foi um e foi sério, o atraso que isso provocou na organização, foi notório. E a parte desse atraso fez com que não se produzissem muitas coisas que se deveriam ter produzido, ou que se poderia ter produzido, pela natureza caótica e confusa do plano de trabalhos e do plano de comunicação, que estava ok, mas não estava como deveria ter sido feito para ser possível fazer tudo isto em menos de meio ano, então algumas coisas tiveram de falhar, e foram essas que falharam.

O que é que tu sentiste que fazia sentido ter mais, mas não houve em termos de materiais gráficos?

Fazia muito sentido ter muito mais material de promoção de rua, completamente. Tanto, eu estou a falar de mupis, a bandeiras, de bandeiras a intervenções sobre mobiliário urbano, ações de ativação do grande público, porque o público garantido numa *biennale* de design já estava garantido, são os designers do Porto, e se não são os do Porto, são os parceiros internacionais, e da comunicação de design em geral, a que chega. Se o princípio é a alteridade, e se estamos a criar uma discussão sobre a sustentabilidade de materiais, formas comunitárias de habitar, fluxos alternativos sobre a cidade, inclusão de estados sociais possam ser comunidades de diferença, que eu detesto essa palavra, mas é a palavra que se usa. Então, tens de conseguir chegar a essas comunidades, ter de haver de trabalho de campo e matéria na cidade e nos lugares para que consigas chegar a essas pessoas. Não significa que estas pessoas, estas comunidades não tenham acesso à internet, porque têm. Mas provavelmente não seguem os canais e as páginas que tu gostavas que seguissem. Caso contrário, seriam o teu público e não são. E é por isso que se faz uma *biennale*, comunitária e social. Então assim, seria fundamental, mais do que *merchandising, tote bags*, e cadernos que são sempre divertidos e fazem sentido fazer-se, ações públicas. Como eu te contava. Não estou a falar apenas de cartazes e coisas coladas na rua ou bandeiras, só porque sim, mas isso também, para marcar uma presença forte na cidade e dizer que isto está a acontecer.

À parte disso, existiram na altura, vários workshops que incluíram estas comunidades e estas áreas. Lembro-me do Museu da Matéria Viva que tinha workshops que ligavam comunitariamente pessoas, a Recolectora começou a olhar para pequenas formas vegetais que ocupam vários fluxos, vários lugares da cidade, que são possíveis de comer, por exemplo, que são possíveis de através delas produzir outros materiais, portanto criaram-se grupos de discussão alargada, nas Fontainhas até a Campanhã, da Campanhã até ao bairro do Aleixo, então isso é ótimo, mas se forem grupos focais como foram as comunidades estão fechadas na mesma, e daí existem algumas pessoas que estão abafado pelo outro. Se existir uma marcação gráfica, o trabalho de ativação no terreno, nos cafés, nos *flyers*, nas pessoas, nas camisolas, nas bandeiras, então, a comunidade repara e diz que *alliens* são estes que estão por aqui da primeira vez, e da segunda ficam com a expectativa de participar e de saber o que é. A não ser que não queira participar, mas pelo menos saber o que é, é importante. E é aí que eu sinto que falhou ao mote curatorial e ao mote da exposição e às vias que ela pretendia ativar junto do público. Esses materiais não foram produzidos e até é impossível fazê-lo em meio ano, portanto, eu compreendo, mas... ou melhor, se há uma via programática que consiga fazer isto bem... é meio mais complicado. Mas mesmo assim é possível, não é algo assim tão complexo, e esses suportes deveriam ter sido feitos. Mais suportes físicos.

Ok. Pensava que tinha sido somente pela COVID e também por termos de sustentabilidade, mas parece que não.

Diria que não. Mas o tempo de produção da organização da equipa, acabou por causar estas entropias. E depois também existe um outro aspecto, que é, durante a programação da *biennale* havia uma exposição principal na Casa do Design em Matosinhos que era o Museu da Matéria Viva, que teve vários materiais produzidos dentro dele, mas havia uma contenção de material e essa intenção da segunda edição, uma contenção material, por causa, ou melhor, para tentar tornar evidente o tema da sustentabilidade e bem, como via curatorial e tentar gastar o mínimo de recursos necessários possíveis. Nessa edição houve poucos catálogos por exposição a serem criados. Por oposição à primeira que foi um *show* de catálogos. Muitos designers da cidade desenharam um catálogo ou uma imagem, sinceramente, até acho que é uma via bastante mais interessante de se fazer, mas a decisão parte da organização e era a primeira e eu até fiz parte do comitê dessa primeira a promover essa ideia de inclusão da comunidade criativa, deixar aberta de alguma forma. Mas, na segunda, havia essa preocupação de focalizar na exposição principal que realmente tinha muito sumo para explorar e haverem muitas ações exploratórias dentro do programa que a completavam e alimentavam em tempo real e ela também ia crescendo.

É uma ideia muito bonita, é uma ideia muito ambiciosa e essa ideia muito ambiciosa com o pouco que temos produção, torna-se muito difícil de executar, como é que tudo isso funciona, não é? Na verdade, nem um catálogo da exposição principal houve, mas houve os *Alter* cadernos, os tais que te contei, estes oito que são uma espécie de catálogo fragmentado que fazem sentido, porque o próprio mote desta edição era muito mais intelectual do que necessariamente gráfico. O da primeira *biennale* era extremamente gráfico. Então acho que funcionava bem. Acho muito mais interessante esta segunda via curatorial do que a primeira. Havendo tempo para a fazer direito, programaticamente. Tenho muitas críticas, já percebeste que tenho muitas críticas acerca desta edição não já?

É bom ter críticas. E que elementos é que flutuaram entre os diversos meios de comunicação? Quais é que foram os elementos-chave da identidade?

O principal elemento, que é o que dá origem, depois a todas as formas gráficas que alimentam os suportes todos de forma transversal, é a fotografia. Foi um processo de fotografar e de indexar muitos materiais. No início pedimos que a que ele se subdividisse em vários fluxos sobre a própria cidade, que tinha uma linha com vários trajetos que se poderiam fazer e formas possíveis de se consumir as diferentes exposições ou os trajetos que estavam a acontecer em diferentes momentos. Para cada um, nós pedimos tanto à produção da esad—idea, como também contratámos fotógrafos ou pedimos que contratassem fotógrafos e

foram contratados, que fizessem estes percursos e que os registassem com um ângulo específico, e esse ângulo tinha a ver com as alteridades que estavam a ser trabalhadas no Museu da Matéria Viva. Portanto, foram registados muitos materiais, foram registados muitos seres vivos que nascem espontâneamente nestes lugares, foram registadas atividades e pessoas, sendo que as pessoas foram todas transformadas em anónimas, porque não tinha a ver com nenhuma pessoa em particular, tinha a ver com coexistirem pessoas nestes fluxos. E então, essa foi a parte fundamental para, no fundo, haver conteúdo e esse conteúdo depois estava transposto para a exposição principal e na plataforma da exposição principal online. Mas para nós foi utilizado como input para gerar todas as outras imagens específicas para cada exposição e para cada eixo de comunicação.

Havia exposições que só aconteciam online, outras que só tinham um pequeno lugarzinho numa estação de metro, outras que eram só uma ação comunitária, das tais conversas, ou percursos falados, comentados e esse para nós foi, para todos nós da *biennale* foram os *inputs* fundamentais da forma de se percorrer à cidade, através de um lente, de olhar para locais inesperados. Depois nós destruímo-los completamente, porque é o princípio da imagem gráfica, mas os materiais foram utilizados no Museu da Matéria Viva, por isso acaba também por criar o *feedback* entre necessidades de comunicação, depois entram como uma expressão da própria *biennale* e são filtrados para a imagem gráfica, que acabou por alimentar o convite a visitar as exposições onde estão esses materiais. Portanto, essa circularidade foi central neste processo de trabalho.

Mas como é que definiram o percurso a percorrer para ter as fotografias?

Com o Alastair. O Alastair no site tinha definido quatro eixos, se não estou em erro, quatro eixos sobre a cidade, e esses eixos partiam dos pontos onde a biennale tinha pontinhos no mapa. Isto estava numa secção do site, quando o Rafael desenhou os pontinhos todos da *biennale*. Tudo onde havia uma galeria, ou uma exposição, ou alguma coisa que estava relacionada com uma ação periférica, que estivesse relacionada com a instituição, com a *biennale*. E esses eram os pontinhos. E em conversa com o Alastair, ele depois criou alguma dispersão, não tenho certeza de como é que ele o fez, porque é muito fixe e quis sempre democratizar as escolhas comunitárias, que é inerente ao tema da alteridade, por isso muito rigoroso e muito bem. Definiu que para o público geral poder passar por esses potinhos, pode ter um percurso mais natural, mais próximo da biosfera, pode ter um percurso mais estrutural, então matéricamente outro fluxo, mais interessante, pode ter um percurso mais comunitário, ou seja, passando por vários cafés, ou

passando por vários lugares onde existem, sei lá, lavadores municipais, ou uma biblioteca, ou um café muito fixe onde as pessoas se riram cá fora, que não tem nada a ver com o *biennale*, mas estão lá pessoas, então esses percursos foram feitos por ele. E esses foram os convites que nós fizemos então aos fotógrafos. Aos fotógrafos e não só porque ampliamos o campo, porque falámos com a Beatriz Blasi, que tem um projeto muito fixe de ir ao Google Maps no mundo todo e fazer indexação de cenas que são recorrentes no mundo, sempre através do Google Maps e de *screenshots*. Por exemplo, nós consideramos isso fotografia e foi uma das fotógrafas convidadas para todos estes percursos também. Vindo da internet, toda a componente tecnológica inerente ao nosso trato, não é, onde nós habitamos agora, agora foi feito por ela, logo não foi feito só no terreno, foi feito no terreno online. E depois tirámos partido disto.

E o curador teve algum... ou seja, dava *inputs* do que ele queria que fosse a identidade, ou deixou que fosse completamente livre e que fossem vocês a decidir como representar o que ele pretendia?

Sim, sim. Foi uma relação de respeito muito grande. Deu-nos imensa autonomia, e quando precisávamos, principalmente no início, de tentar fazer um ponto de contato e perceber se de alguma forma aquilo que estávamos a trabalhar fugia ao conceito programático, tivemos bastante sensibilidade nesse aspeto e tentávamos não fugir, mas principalmente num momento inicial é natural que a tua interpretação ou que a nossa interpretação pudesse estar mais afastada da via programática. Então, em momentos mais de marcantes, como o lançamento do site e depois o lançamento da exposição principal do Museu da Matéria Viva, que era muito próximo e era a exposição principal curada por ele. Esses foram os momentos onde estivemos mais próximos, acima de tudo, a discutir, ou melhor a conversar sobre se faria sentido o que estávamos a ver. E o Alastair é um bacano. Ele gostou de nós desde o início, alias não faria sentido selecionar uma proposta se não gostasse dessa proposta por isso obviamente já estávamos alinhados. Teve mais a ver com perceber onde estabelecíamos os limites da comunicação em alguns suportes destes que eu te falava, principalmente no site e no momento de lançamento. E depois daí existe a carta branca para toda a gente fazer o seu trabalho sem se intrometer uns nos outros. Então não houve vigília, nem a sensação de um estado de vigilância. Tínhamos muita autonomia a dirigir, e a desenhar não só os suportes que nós desenhámos, mas também a dirigir os suportes que o esad—idea desenhou. Porque nós também não tínhamos de desenhar tudo, o nosso papel era fazer direção de arte de tudo. E foi em grande parte o que aconteceu, tirando algumas exceções, sim.

E como é que fizeram a seleção da fonte utilizada e das cores?

A fonte partiu de uma, ou seja, a Century Old School, a versão rounded e sem ser a versão rounded, ou seja, a versão grotesca e a versão rounded, partiu, não, desculpa, a AG-Book e AG-Round, não é a Century Old School mas a construção é similar. Partiu da nossa intuição novamente, tem a ver com os pincéis das fontes, são pincéis muito especiais que trazem nelas o tempo e o contexto de qualquer coisa passada e que depois é recontextualizada no tempo agora com o uso que se fizer dela. E nós queríamos beber desta intenção, desta expressão, do Modernismo dos anos 70. Ao mesmo tempo, a AG groteska tem uma grande relação com a Century School Book, o que torna muito portuguesa no sentido em que todo o século XIX e depois do século XIX, durante todo o Estado Novo, a principal fonte utilizada em todos os documentos, que faz parte de uma memória coletiva em Portugal, era uma Century School Book por ser por ser proíbido importar outras fontes que não as francesas. Essa era a grande produção em massa de fontes. E por outro lado, o exercício do Modernismo é também um exercício que faz parte do Estado Novo e não tem nada a ver com o Estado Novo. Tem acima de tudo, a ver com a nossa visão de cidade, de sentir que o Modernismo, a tipografia moderna, geométrica de alguma forma pertence ao tecido social e da paisagem, porque está inerente nas fachadas, está inerente numa série de relatórios de Estado, está colocado nas escolas, nas escolas antigas, primárias, Bibliotecas Municipais, coisas destas. E então, a seleção da fonte veio daí, ou seja, queríamos claramente ter uma visão que pudesse ser estruturada, regrada e séria quando se transformassem-se suportes editoriais, queríamos que não fosse o caráter disruptivo desta identidade que não fosse assente no jogo tipográfico, mas sim na forma como se relaciona com tudo o resto que atirávamos para cima.

Então a seleção foi bastante óbvia, no que toca a que tipo de fontes utilizar, e dentro desse tipo de fontes, optamos por esta, porque na versão serifada e na versão grotesca, tem um comportamento meio cogular, mas é um ar que tem a herança daquilo que está no nosso espaço à volta. E tinha também esta versão *rounded*, que era algo que nos interessava muito, porque podíamos utilizar esse lado muito mais divertido, muito mais lúdico, que de alguma forma fosse uma expressão de um contributo de festa depois do contexto pandémico, e dizer "Ah, as regras todas que existirem existem, podemos quebrá-las sim." Nós não estamos propriamente a quebrar regras, estamos só a tentar apelar uma alegria coletiva, bora falar sobre a alteridade, bora criar aqui um palco para que coisas diferentes consigam dialogar, mas que não tem que ter dialogar de uma forma perentória, séria, sofisticada, eclética. Não queremos nada disso, queremos uma cena popular e garantindo

que algo depois é funcional, mas queremos acima de tudo um tom popular e isso levou-nos à escolha da fonte, e levou-nos à escolha das cores também. Porque as cores e os métodos de compor são elas que, pelo lado ácido do, daquele amarelo verde, néon, ácido, uma cor extremamente anti natural, em contraste com o roxo, salmão neon metálico, que fica entre um laranja e um vermelho, também é uma cor de alarme, ou seja é uma cor muito anti natural também quando sobreposta sob fundos verdes, por exemplo. E ao mesmo tempo depois existia um lado bem mais calmo onde o branco sobre imagem ou negro sobre imagem branca ou sobre o fundo branco, garantia o lado calmo onde as pessoas podem respirar tranquilamente. Ou seja, tínhamos níveis de intensidade, consoante o tom da comunicação, este tipo de que estávamos a falar. E é talvez mais sobre a cor e a fotografia em que incide a disrupção, sempre de uma forma lúdica, porque todos elementos animados eram súbtis, suaves, jocosos, a própria composição era assim mesmo. Os ambientes redores também tinham pinta e piada, mais do que seriedade. Então, estas escolhas vêm dai, da vontade de sair do mundo fechado e chato, que já nos tinha prendido a casa, e que muitas vezes é também um registro institucional sobre peças artísticas e bienais que tendem a ganhar um caráter severo, quando não tem que ser assim necessariamente.

Então, trabalhámos principalmente com o tema comunitário, que não é democrático, porque somos nós a tomar as escolhas, mas é comunitário e alter e trabalhando sobre a alteridade que te falava antes, não tínhamos de fazer um exercício da pluralidade de vozes e de estar preocupados com uma ideia de representatividade ou inclusão. A representatividade e a inclusão surgem pelos conteúdos, não tem de estar na imagem gráfica, a imagem gráfica marca e vinca, como dizia há bocadinho esta edição não tem o intuito de ser intemporal. E isto é uma característica que realmente era nesse aspeto, sair da sociedade de contextos de pandemia nessa altura e até esta infusão também sobre o design, sem falar necessariamente de design gráfico, ou de produto, mas mais de todo este outro lado comunitário que é o que deve servir um projeto de design, logo à partida, foi isso que nos levou a essa escolha gráfica a esses recursos gráficos.

Ok. Vocês até usaram uma espécie de nuvem, qual foi o motivo?

Essa nuvem, nós até tínhamos um nome para ela, era o nosso pequeno *Válter*, porque tinha a forma de uma minhoca e ele mexia-se. O *Válter* surge por uma necessidade institucional, que era fundamental e importante haver uma assinatura enquanto logo da PDB'21. Fundamental porque existem parceiros institucionais, onde este logótipo aparecia descontextualizado da Porto Design Biennale, e ao mesmo tempo existiam outros logos institucionais que tinham de estar em exposições ou em edições que resultavam da *biennale*. E tem esses logótipos, do esad—idea, Câmara Municipal do Porto, Câmara Municipal de Matosinhos, e todos os outros parceiros, e vias de comunicação, então era um pedido, o pedido inicial tinha a ver com isso, que existisse algum tipo de assinatura ou âncora gráfica, que fosse um logótipo da edição daquele ano. Esta nuvem surge daí, é a continuidade da mesma linguagem tipográfica de tudo o resto adequado àquela escala.

Usámos a versão *rounded*, precisamente pelo lado lúdico que ela pode ter e desenhámo-la como um sistema, até fui eu que fiz um *software*, uma forma de dar autonomia ao esad—idea, em Python, a correr em Touch designer, mas depois passar para Python, onde aquele *Válter*, ou seja aquela assinatura, podia estar versão horizontal, PDB'21, tudo mais ou menos por nós passado, e com circuzinhos à volta que o uniam, foi feita desta forma digital, porque sabíamos que a maioria dos canais iam ser para redes sociais e que iam acontecer no Instagram e assim, portanto o recurso a vídeo era inerente por isso, conseguíamos internamente dizer se queríamos que este *Válter* se mexesse muito rápido, se mexesse muito devegar ou que reagisse ao som, e ao mesmo tempo tinha todas as composições possíveis, ou seja horizontal, vertical, posição tipo tétris, para os ecrãs, ou então, da versão PDB'21, seja mais condensada de todas, para dar autonomia e flexibilidade a todos os suportes, fossem eles gigantes ou pequeninos, como isto surge enquanto modo de assinatura, depois foi também transposto para outros modos de comunicação, porque é muito gráfico. Logo à partida foi transposto como uma linguagem um bocadinho mais global, porque no fundo trata-se de uma assinatura de uma edição e não a intenção de criar um logótipo, de todo, para a *biennale*. Aliás, até acho que ele deve ser reinventado em todas as edições. É uma discussão interna minha.

Mas agora criaram um mesmo para a *biennale*.

Eu continuo a discordar, acho que discordo, isso já sou eu, mas se uma *biennale* acontece no tempo, e acontece sempre de novo, e design é algo que se exprime sempre de novo, novamente, afeta a comunidade e ao meio de se insere, e também à tecnologia, mas isso já não interessa, é sempre reativo ao lugar e ao tempo em que acontece. Acho que é tanto mais interessante que se possa reinventar sempre, de todas as vezes. Porque o nome já é forte, o logótipo que está criado. São três letras e uma data. Isto é um logo, não há muito mais. Acho que, acima disto, pode haver uma efervescência tão maior de linguagens, que seria uma mais-valia. Mas isso já me ultrapassa.

Mas este *Válter*, ou seja, este logótipo... assim, redondinho, assenta-se nestes princípios, de tal forma que extrapolou, ou seja, surge em assinatura, mas toda a linguagem de funcionamento do site também tinha as suas formas circunscritas. O Rafael depois pega nessas formas e o leva-as para formas de fazer infográficos e mostrar informação nas plataformas digitais, e se os formatos pré-PDB, nós não utilizamos grandes formas redondas, que fossem portais ou janelas para diferentes realidades, entre fundo e janela, estava como o que aconteceu durante a *biennale*. Os suportes que precediam o tempo ativo da *biennale* não tinham estes portais e os suportes que depois sucederam à *biennale* também não têm esses portais, têm só as texturas e as fotografias e os diálogos entre elas. Só durante o período em que a *biennale* estava ativa é que existia esta sobreposição de uma janela de uma realidade sobre outra que está atrás e as duas interagem.

Mas essa janela era feita com o *Válter*?

Essa janela tinha, a mesma linguagem do *Válter*, seja, do *Válterzinho*, assim, todo redondo, nestas formas que o uniam, é isso que depois, durante a *biennale*, o *Válter* estava lá no cantinho a assinar na mesma, mas essa é a linguagem dos tais portais. E tudo se unifica por essa mancha, por isso é que são círculos e não são triângulos. Se o logótipo fosse feito com o triângulo, estes portais eram triângulos, se o logótipo fosse uma forma orgânica, o portal tinha sido formas orgânicas. Acaba tudo por se atar a um sistema de comunicação muito restrito, muito lógico, muito expressivo, mas dentro de coisas muito fechadas, porque este evento é fechado. Acontece neste tempo e depois acaba. Não tem necessidade de ser reinventado, ou de ser muito mais flexível do que um mês. Portanto limitamos, seria uma atitude diferente se fazer, por exemplo, uma identidade para algo que tem uma programação de meio-ano e de meio-ano em meio ano, estou a pensar por exemplo o Rivolli, o teatro festivo, ou algo como uns coletivos placa ou em uma comunicação institucional de Serralves ou de Soares dos Reis, que são elementos que têm continuidade mas que têm flexibilidade e podem ir mudando e devem, para acentuar uma linha condutora mas também para marcar os diferentes períodos do tempo. Apesar da *biennale* ser um evento muito grande, é um evento muito limitado no tempo, porque acontece uma vez e depois termina, e depois volta passado dois anos com outra imagem. Então, quisemos ter um conjunto de regras restrito para que a imagem e para que a comunicação fosse clara, mas ao mesmo tempo que não fosse complicada inventar a roda sempre que se tivesse de criar um suporte novo. E, portanto, da nossa parte enquanto direção de arte, e internamente por parte da equipa da *biennale*. Porque, coitados, se não estavam sempre a ter de inventar. Não há essa necessidade.

Na tua opinião, qual foi o suporte que melhor explicou a *biennale* ou que resultou melhor?

Acho que é o mais simples, porque também é um dos mais lastros no tempo, são os cadernos. Na minha opinião. Os cadernos e o site do Museu da Matéria Viva. Acho que são dois pontos. Porque lá está, esta identidade, enquanto comunicação é uma coisa, mas ela torna-se efetiva quando tem conteúdo, para mim, é realmente interessante e para o conteúdo desta *biennale*, desta edição, o tema não é altamente gráfico, o tema é altamente investigativo e de conteúdo textual e de conteúdo verbal e de vídeo e de arquivo. Acho que o suporte funciona sem dúvida quanto tem conteúdo. Então, os meus favoritos são esses, esses são os mais interessantes.

E os que gostaste menos?

Os que eu gostei, os que eu acho que funcionaram menos bem, funcionaram menos bem, foi novamente a comunicação de rua, os mupis. Olha, eu digo todos porque havia mais e uns que foram ridículos, que eram mupis com tipografia a preto sobre fundo branco e que tinham um logozinho, tinha datas e tinha uma grande pergunta. Não era uma, eram seis grandes perguntas. Que eram muito bonitos. E que funcionavam muito bem. Uma ação de ativação da *biennale*. Foram planeados para estarem nas ruas, de forma intercalada, misteriosamente, sem ainda revelar, não tinha datas nenhumas, tinha só a *biennale* e o tema. Não tinham datas. E o intuito seria ativar no Porto, mas também fora do Porto, a *biennale* com dois meses de avanço, sem serem distribuídos massivamente, foram, mas não tinham sido muitos. Pendurados em todo lado, assim mais. Era uma ação súbtil da ativação da coisa. Então, de acordo com o programa estava a funcionar, muito bem, na prática estiveram na rua uma semana, e depois começou a *biennale*. Ninguém os viu, um desperdício de tempo, mas acima de tudo um desperdício de matéria, que quando isto acontece é sempre aborrecido. Nesse caso, atenção, a culpa não é só da *biennale*. A culpa é da *biennale* que não se organizou a tempo, mas a culpa é também dos parceiros municipais que não os distribuíram, sabe-se lá, porquê. Foi desperdício de material e de um momento muito bonito de ativação, que acabou por não acontecer. Tinha o reflexo nas redes sociais, uma data de filtros e realidades aumentadas. E esses aconteceram nas redes sociais. A malta aderiu e utilizou, ou seja, colocou frases que já não me lembro bem que frases é que eram, mas era uma coisa de gênero "como é que um indivíduo pode afetar o coletivo?" e havia um filtrozinho que apontasses o telemóvel para onde apontasses colocavas a pergunta lá e ele estava a mexer. Jogos muito interessantes que o público fez com isso, tanto

com Imagens pequeninas em lugares muito pequeninos, cheias pessoas à volta, e aparece as letras gigantes no meio de uma Praça, e tanto no Porto como em Amesterdão, vi uma participação lá, das pessoas a interagir com as letras, digitalmente, não estavam a interagir, mas parecia que interagiam, e outros sobre o rio, outros sobre as montanhas, isso foi fixe. Seria uma ação conjunta com ação de rua, que infelizmente não aconteceu. Foi um desperdício de matéria, de tudo. E depois mesmo os próprios mupis durante a própria *biennale* tiveram uma janela temporal muito limitada e uma distribuição curta, alguns no Porto. Era um sistema de quatro mupis que por contensão de recursos no tempo e também por desorganização, acabaram por só sair dois. Não eram feios, mas era a união entre todos é que eles fariam sentido no discurso entre os quatro diferentes, tinham hierarquias de informação diferentes, tinham imagens diferentes, mas acima de tudo a hierarquia era diferente e assim ficava uma mancha na cidade em festa, desde que sempre fazia-se sentir que existia algo a acontecer, por ser que tão poucos foram redundantes. E por serem só dois foram redundantes e por serem tão poucos essa parte da diversão acabou por não acontecer no mundo físico, aconteceu nas redes sociais. Então, apesar de serem muito interessantes graficamente todos, acho que foi um suporte que falhou porque não foram utilizados como deveriam

Por fim, como é que descreverias, em poucas palavras, o resultado final da identidade?

A identidade, eu diria, a identidade foi uma festa explosiva com a cidade. Eu acho que, além de tudo, foi por isso. E acho que era exatamente isso em parte, acho que era exatamente isso que deveria ser. Não teria de ter um propósito muito maior, não tinha que se sobrepor, tinha que exprimir as linhas programáticas, mas não se deveria sobrepor a nenhum programa. E acho que o fez com muita gasolina, porque tinha velocidade, tinha disrupção, tinha otimismo, tinha estas relações todas com os objetos, tinha não teve. E acho que cumpriu bem o propósito do tema, por isso, acho que era exatamente isso que pretendíamos todos, graficamente falando, enquanto direção a arte, mas também a *biennale*, depois alinhar nesta aventura e a visão curatorial sobre a coisa.

Em relação a isso, estou contente. Foi uma grande música, uma grande festa musical explosiva na cidade em termos de imagem. Agora, se ela foi eficaz, acho que já não tem a ver com o design, mas que não foi eficaz pela instituição. Mas essas são as nossas críticas, já nos ultrapassa. Infelizmente ultrapassa quando as coisas são feitas desta forma. Eu ia dizer à pressa, mas imagino também, talvez não sejas o que não sejas justo, se tivesse alguém da organização a dizer que não foi. E provavelmente teriam outra forma de olhar para isto. Mas a minha opinião, que foi a grande crítica que eu transpus para eles, foi essa uma desorganização do plano de comunicação que invalidou, enfim a eficácia. Atenção, ela foi eficaz dentro do mundo do design, e isso não há dúvidas nenhumas. E isso é ótimo, mas isso para mim é ineficaz de acordo com o programa, de acordo com a curadoria e com os objetivos da *biennale*. Porque não são só os meus pessoais, os meus pessoais são as minhas peças, enquanto designer e estão aqui. Mas estou a falar por elas, estou a falar pela vontade desta instituição e pelo tiro no pé, por desorganização, no tempo. Acho que, conceptualmente, estavam lá. A nível do conteúdo também estava, em termos de ações comunitárias também esteve, mais ou menos, mas esteve. A desorganização acabou por destruir o programa ou por o tornar pouco eficaz fora da comunidade de design. E então só ultrapassa os designers e diretores de arte de comunicação disto. Mas graficamente acho que foi uma biennale bem fixe. E tenho muita pena que nós ainda não tínhamos tido tempo para compilar o conteúdo.

ENTREVISTA A CONSTANÇA CARDOSO

Sabes-me dizer como foi feita a seleção do tema da *biennale*?

> Sim, se calhar para estabelecer um ponto de partida, que importante, eu entrei no processo enquanto assistente de curadoria (obviamente dando assistência a outras partes da *biennale*) mas essencialmente com a intenção de dar assistência ao curador principal, Fernando Brízio, e à investigação que foi fundamental fazer para alavancar a *biennale*. Considero que a seleção do tema foi uma escolha muito pessoal do curador, ou seja, partindo de um ponto de partida que julgo ser pessoal para ele, e que vê importância e relevância para ser trabalhado. Considero que, pela relevância que teve, foi consensualmente aceite. Tentando descrever um pouco o processo, julgo que numa fase inicial, o curador esteve sempre à volta da mesma zona de trabalho (ou seja, da interdependências das espécies), mas depois acabou-se por focar, mais especificamente, na ideia aglutinadora da água, ou seja a água enquanto "uma poderosa lente através da qual pensamos o mundo e a adaptabilidade do design às rápidas e incessantes transformações que se têm vindo a operar na 'realidade'(...)"
>
> O Curador, vai assim buscar à água a sua onipresença, o facto de estar em todo o lado, de se moldar a tudo, bem como a sua vitalidade, para não só nos propor uma plataforma-laboratório transdisciplinar que, nas suas palavras, "hidrate" o conhecimento sobre este elemento natural, bem como também possibilite que a água nos revele "a complexa e intrincada teia de interdependências que nos liga ao planeta como um todo."
>
> É através dos espectros visível e invisível, orgânico, inorgânico e efémero da água, que a *biennale* se desenrola, e a meu ver, de certo modo, a própria estrutura acaba por corporizar estas características. Sendo a água o elemento aglutinador da biennale, podemos assistir a um programa muito diversificado, onde foram diversas realidades debatidas, ainda que algumas delas à primeira vista tenha aparentado ser mais tangenciais à ideia da água, no final, a água acabava sempre por se revelar na sua posição de importante mediador. No fundo, a meu ver, a água acabou por ser um ponto de partida para desenvolver um rizoma de entendimento daquilo que é design, praticando, através da sua transdisciplinaridade, e da sua facilidade de criação de diálogos, uma abertura a novos pensamentos e disciplinas. Não fosse pensar em design hoje em dia, também um pouco pensar na nossa posição em relação ao mundo, portanto esta *biennale* acaba por refletir também isso, esse comportamento de mediador que o design apresenta.

Quais é que achas que foram os objetivos do curador?

> Há uma coisa que ele sempre disse que era "a *biennale* serve como laboratório de exploração" o que foi bastante visível na programação e em toda a forma como se estendeu e ativou a *biennale* e a ideia da *biennale*, mas também com a ideia que ele usava muito que era "hidratar conhecimento" e gerar discussão, o que é um objetivo de uma *biennale*, gerar discussão, gerar conhecimento, confronto de ideias. Até a própria escolha de equipa curatorial por ele selecionada, permitiu trazer esses vários pontos de vista e discussões. Tu tens desde uma pessoa que fala especificamente e constrói uma exposição e curadoria orientada para o produto e industrial, e aí vez até de forma bastante tangível a água, mas há coisas e objetos surpreendentes que nem compreendes como estão ligados à água (mas que depois, revelam que estão) Como tens, por exemplo, uma exposição que fala...

Tipo a *Catharsis*?

> Sim a *Catharsis*, por exemplo, sim, sim, fala também de corpos de água e fala do trabalho de "coletivos de pesquisa transdisciplinares, movimentos solidários e ativistas através de diferentes corpos de água." Tens variadíssimas abordagens. Tens, por exemplo, uma *WaterSchool*, que acaba por trazer uma espécie de Gabinete de Curiosidades e uma escola ficcional sobre a água, através uma variedade de obras de artistas, arquitetos e designers convidados, reunidas no quadro especulativo. E acho que é isso que uma *biennale* é, discussão e troca de pensamentos. Através das conferências, consegues ter perspetivas completamente distíntas, umas mais antropológicas, outras mais técnicas, mais científicas, neste caso, sobre o papel da água. Eu considero que essa dispersão até bastante grande, é o que permite que se formem opiniões e que se alargue o conhecimento sobre a água, não só como recurso natural, mas também como elemento fundamental entre as relações entre os seres humanos e não humanos. E, por exemplo, a exposição do Fernando Brízio na Casa de Design acaba por trazer bastante essa noção. O sentimento do cheiro da terra que está associado aos óleos essenciais das plantas quando são libertados, em contacto com a terra seca, liberta um cheiro semelhante ao cheiro da chuva. É a partir deste pequeno elemento que se revela o princípio todo um ciclo hídrico enorme. Ou seja, é este pequeno elemento, que de certa forma, desencadeia todo um universo que nós conhecemos apenas superficialmente. Este elemento, é além disso apresenta-nos o conceito a que o curador intitula de "interfaces de fluído", que nas suas variadas formas, em última instância deseja "sublinhar a ubiquidade da água, a sua presença e circulação enquanto elemento fulcral de ligação entre todas as coisas.", enfatizando que

" Estamos, humanos e mais que humanos, ligados através de um fluxo hídrico comum, repartimos a mesma água que entra nos corpos e deles exsuda e que, através da biologia, se torna outras matérias."

A *biennale* tem uma estrutura definida, ou seja, existe um curador geral, existem curadores convidados, convidados pelo curador geral, é o curador geral que define o tema e que depois decide como coordenar os curadores convidados.É ele que organiza. A *biennale*, dentro da sua estrutura, tem também definido um concurso *Open Call*, que vai dar origem aos projetos satélites, que são projetos completamente autónomos, mas são financiados pela *biennale* e são inseridos dentro daquilo que é o programa da *biennale*. Eu acho particularmente interessante esta parte da programação, e autonomia que tem *biennale* (sendo que este projetos apenas tem de responder ao tema proposto pelo curador), considero que sempre um atributo muito importante, porque permite a *biennale* dispersar-se, ou seja, espalhar-se, abrir-se às cidades, captar outro tipo de interesses, outro tipo de públicos que podem não estar dentro daquilo que era previsto pelo curador. De certa forma, na final, a biennale é um corpo grande por isso mesmo, ou seja, porque tem montes de tentáculos.

Sentiste que as outras edições também tiveram esta estrutura e este objetivo?

Sinto que sim, sinto que sim. E acho que sendo realista, um grande problema, é, tu fazes um programa muito bom e fazes esforços para fazer um programa muito bom. E tens, efetivamente, atividades boas, mas é sempre difícil fazer a captação de públicos. Considero, que uma das principais funções da *biennale* é difundir o conhecimento do design e a ideia de design. Deixar de associar também, (esta é a minha perspetiva) o design a um adjetivo e passar a falar daquilo que é o processo de design, aquilo que é a atividade de design, enquanto projeto e enquanto forma de criar relações humanas.

E houve, da parte do curador, alguma expectativa do que seria a identidade visual?

Não. Eu posso garantir que o curador não disse nada acerca ... Ou seja, ele nunca se intrometeu naquilo que foi, o desenvolvimento da identidade gráfica. Ele deixou completamente à consideração dos designers gráficos.

Poderia ter algo em mente e quando a identidade saiu não correspondeu ao que ele imaginou?

Não, eu acho que ele nunca teve nada em mente. Acho que quando saiu ele não estava à espera daquela estilização da gota da água. Mas acho que depois entranhou-se. Mas, na minha perspetiva, ele sempre disse que não se ia intrometer e que confiava a sem porcento nos designers gráficos, e confiou, e resultou, a meu ver, muito bem.

Mas achas que a identidade espelhou os objetivos da *biennale*?

Acho que sim, sabes porquê? Porque a *biennale* não é necessariamente sobre água nos termos que temos vindo a conhecer, ou seja, a *biennale* não era exaustivaexautivaextremamente moralizadora em em relação à utilização da água, à sua escassez, acho que sim, que falava sobre isso, e é importante que se fale disso, e foi espelhando a importância da água enquanto recurso natural e hídrico, mas a intenção primordial da *biennale* era falarespelhar da água em todas as suas possíveis dimensões, obviamente, tu estando a aludir a um elemento natural, e recurso natural. Na minha perspetiva consegui fugir a uma imagem óbvia da água enquanto recurso mas não prejudicando a causa. Ou seja, de certa forma, a identidade gráfica mostra o elemento da água diretamente, mas abstratiza-o, de certo modo estiliza-o, embora se centra-se no objeto principal (aparentemente direto), acaba por dar espaço a muitas imagens e interpretações. Percebia-se que era água, mas ao mesmo tempo aquilo transformava-se noutra coisa. Portanto, acho que isso é interessante dentro de uma *biennale*, que é qualquer coisa de fantástico.Voltando à pergunta que me fizeste, não, o curador não teve qualquer tipo de intervenção, nem nunca comentou o que ele esperava, foi um pleno desafio. Houve partilha de imagens, ou seja, os designers tiveram acesso a uma ou outra imagem da nossa parte, mas não foi como um guia. Isto foi, a uma certa altura, portanto, mas honestamente, eu não sei se eles já tinham a identidade desenvolvida ou não. Ou seja, eu acho que eles fizeram uma pesquisa bastante autónoma e bastante ampla em relação àquilo que era o tema da biennale, que era a água. A identidade relaciona-se com o tema pelo facto de fazer questionar e alargar para interpretações. Sim. E não só, a identidade também tem o elemento da água e evidência.

E sabes qual foi a abordagem curatorial que foi usada?

Eu julgo que a abordagem é muito pergunta um pouco vaga porque acho que existem imensas abordagens para tudo. Não foi uma abordagem curatorial, a meu ver, semelhante à do ano anterior, porque julgo que a do ano anterior, foi uma abordagem muito mais colaborativa. Julgo que a abordagem desta *biennale* foi mais uma investigação do próprio procurador, pelo menos numa primeira instância. Eu depois

fui partilhando com ele algumas dessas visitas que ele ia fazendo e fui fazendo uma leitura de alguma bibliografia que ele me tinha recomendado. Mas eu acho que o curador já estava bastante dentro do tema, e dos vários universos que se cruzavam com o tema. Ou seja, talvez já fosse uma investigação recorrente naquilo que era o domínio da atividade/interesses do curador. Portanto julgo que foi fazendo uma pesquisa bastante em terreno, foi contactando com várias pessoas e foi sendo curioso, acho que foi sendo curioso, foi tentando perceber como é que as coisas aconteciam, falando com pessoas que eram entendidas nas áreas. Penso que a opção de ter desenhado uma curadoria mais individual, não implica que seja mais certo ou errada. O curador acabou por delinear os contornos da *biennale*, desenvolver o tema e para esse desenvolvimento suportou-se, obviamente, muito em investigação teórica, mas também em contexto de bastante prático, naquilo que eu posso retratar da minha presença nas coisas e no processo, estivemos bastante tempo em contato direto com pessoas que entendiam do universo da água, desde hidrogeólogos a teólogos.

Mas como se relaciona conversar com um teólogo para o tema desta *biennale*?

Por exemplo, há uma parte inicial da exposição do Fernando Brízio que tem as máscaras, os caretos, e algumas atividades dos caretos e de certa forma há muitos desses rituais. Estas atividades são "aceleradoras de partículas" (como poderás compreender na exposição). Neste contexto, acabamos por estar em contacto com um historiador, teólogo que nos explicou, entre outras coisas, os rituais de purificação associados às práticas dos caretos.

Sentes que esta *biennale* teve elementos diferenciadores das outras ou se destacou mais por algum motivo?

Olha, eu acho que é muito difícil responder isso, porque eu não estive na primeira *biennale*, mas tenho bastante conhecimento e imagético dela, porque viajei muito pelos arquivos da *biennale*. Na verdade, minto, eu vim à primeira *biennale*, mas vi só uma exposição, portanto, não é suficiente para falar com alguma legitimidade. A segunda, estive presente, participei, mas é ingrato, porque foi feita na pandemia. Esta terceira foi uma *biennale* feita com esforço (como acredito que todas as outras também tenham sido feitas), mas foi uma *biennale* bastante bem-sucedida, eu acho que nós, para os recursos que tínhamos, que eram consideravelmente julgo que menos do que tiveram na primeira, apesar de as "circunstâncias virais" ser bastante melhores do que na segunda acho que correu muito bem, eu tenho uma perspetiva disso. Acho que tem elementos diferenciadores, que foram de certa forma

também permitidos pelo próprio tema e pela forma como o tema foi abordado. Eu acho que nós tivemos uma conferência com a Performance, com duas Performance aliás, que na verdade mostram alguma força e afirmação que a própria *biennale* tem, de certa forma. E eu acho que isso é importante, e essa transdisciplinaridade que também é inerente, ao design. Portanto, considero que é uma *biennale* que precisa de ser estudada, ou seja, não uma *biennale* para se ver de forma totalmente leve e descomprometida, que demora tempo a compreender algumas das posições. E mesmo a ideia da *biennale* parece inicialmente simples, mas quando se vai entrando dentro de cada uma das exposições, vai-se percebendo a complexidade. Eu compreendi que depois de falar com algumas pessoas que estavam à espera de uma exposição sobre água. E depois ficaram bastante surpreendidas por verem água, mas não verem água necessariamente num estado em que estavam à espera de ver. Portanto, isso mostra o sucesso da *biennale,* acho eu.

Mas qual o seu objetivo do curador ao escolher projetos tão diversos?

Julgo que a pluralidade, ou seja, conseguir trazer vários pontos de vista, várias áreas diferentes, fazer uma *biennale* que não fosse só para designers, mas que também chamasse a atenção de outras áreas. E que de certa forma, com esse chamamento, uma *biennale* que não é especificamente só de design, conseguir valorizar o design também. Mostrando que "isto é design", ou aquilo também é ou pode ser design, no fundo alargar uma gramática, diria. Por exemplo, a exposição do curador abre com um robô desenvolvido pelo Inesc tec, que de certa forma revela precisamente o desconhecido, porque é um robô submarino que mapeia grutas submarinas. É um projeto enorme, é um consórcio europeu, e é desenvolvido em Portugal aqui no Porto. São por exemplo destas relações que se possibilitaram que me tenho vindo a referir. A *biennale* também foi muito importante não só para trazer o que existe fora, mas também para valorizar o que existe em Portugal, propor esse tipo de confrontos. Não deixa de ser uma exposição, uma mostra, ou seja, uma forma de, tem um tema, tem um objetivo sobre esse tema, tem, mas depois também acaba por conseguir canalizar oportunidades e outro tipo de dimensões.

Nesta *biennale* em específico quais foram as dificuldades? Ou os desafios que surgiram?

Olha, foi o tempo, como é sempre. Eu acho que é um corpo complexo, uma *biennale* não é um corpo simples, portanto eu acho que nada aqui ultrapassa as contingências normais de fazer uma grande produção de um evento cultural. Ou seja, uma produção cultural é sempre bastante

complicada, ainda por cima quando estamos a falar de sete exposições, dois dias de conferências, todos eles com convidados nacionais e internacionais, ou seja, é uma logística muito condensada e que exige muita preparação. Ou seja, acho que dentro dos recursos humanos que tínhamos, acho que dentro daquelas possibilidades que tínhamos de espaços (e os espaços têm sempre os seus limites e o projeto também tem sempre os seus limites) mas acho que não houve problemas profundos. Ou seja, falando de coisas práticas, não houve. Há sempre questões mais ou menos políticas, há sempre questões geográficas, que é uma questão importante. Ou seja, tem de haver um certo um certo equilíbrio entre a quantidade de eventos que existem cá em Porto e em Matosinhos, tem de haver um equilíbrio, ou seja, acho que isso tudo são problemas naturais, mas são problemas quase de projeto, ou seja, são problemas que não são problemas, são fases. Portanto, acho que não, acho que tudo correu dentro daquilo que tinha de correr bem. Ou seja, é sempre uma fase muito esgotante, a estrutura tem as suas idiossincrasias, mas na verdade seria muito difícil fazer isso que se fez num outro sítio, porque nem todas as instituições ou nem todos os projetos de uma *biennale*, não têm, por exemplo, o suporte de uma oficina que está aberta dia e noite se for preciso, não tem um grupo de pessoas disponível quase a tempo inteiro para poder facilitar algum tipo de logísticas. Mas que na verdade só uma *biennale* de design é que também faz sentido que tenha, se calhar...

Que tipo de legado é esperado que a *biennale* tenha deixado à comunidade de design, ou ao publico em geral?

Eu acho que a *biennale* é um espaço de discussão, é um espaço de diálogo e de levantamento de problemáticas, ou seja, é um espaço de demonstração. Tens exposições a acontecer, mas também tens muita troca. Não te é só dado a ver coisas, também acabas por poder integrar nela, ou seja, acabas por ter atividades, porque tens sempre projetos satélites que convocam um público, tens visitas guiadas, tens atividades paralelas das próprias exposições, portanto acaba por ser um evento que deixa sempre uma marca, tanto no reportório dos designers, que fazem dela um espaço de demonstração do seu trabalho, como também para os designers futuros... quer dizer, é um momento de reunião de imensas de geografias no mesmo espaço. Portanto, tu consegues ter quase que... durante um mês, ativamente, sete exposições com atividades paralelas com conferências sobre uma disciplina que está em desenvolvimento, que está em progressão, que existe e que de certa forma é um evento também que te propõe que tu participes. Acho que é isso. O que deixa? uma memória coletiva deixam uma troca de contatos, ou seja, é um evento que propõe um certo convívio, uma certa socialização, mas eu acho que essencialmente, que permite que se evolua a nível de pensamento. Ou seja, é uma montra também, de certa forma, daquilo que se fez, daquilo que se está a fazer, daquilo que se propõe que aí venha. Acho que até para o público geral além dos designers, é uma boa maneira de explicar o que é o design através de coisas mais palpáveis. Acho que a *biennale* permite isso.

Sim, existe uma certa desmistificação da ideia de design, associada muitas vezes a uma coisa "topo de gama", o que também existe, ou seja, o design também pode ser design de autor também pode ser uma coisa "super" exclusiva, mas ver design em detrimento disso é que não. A realidade é que o design é muito mais amplo e é muito mais invisível do que nós achamos. Não tem de ser só uma coisa muito visível, que é muitas vezes a perceção que a maior parte das pessoas tem. Não precisa ser uma coisa extremamente estética, não. Não precisa. Não precisa dizer nada. Ou seja, está em todo o lado. Uma *biennale* que te mostra que a água está em todo o lado, também te mostra que, de certa forma, o design está em todo o lado.

Quais é que foram as palavras-chave, ou que associas a esta *biennale*?

Eu associo magia, desconhecido, corpo comum, interface, corpo de água, margem, especies, tenho várias, acho que todas elas um bocadinho picadas das várias exposições que fui vendo, mas também muito daquilo que é a proposta curatorial. De facto, depois acaba também por ser uma descoberta um pouco constante, porque tu nem sempre consegues ter uma leitura imediata daquilo que o curador está a pensar, mas ao longo do tempo vais chegando lá. Não é imediato, mas depois existe o momento "ah ah" a determinado ponto que "ah ok, então é isto." Então de repente existe uma outra parte do teu cérebro, que se abre. E eu acho que isso é que é magia, de facto. É tu conseguires expandir o teu conhecimento, as tuas preconceções sobre alguma coisa.

ENTREVISTA A ANDREW HOWARD E ANDRÉ CRUZ

Portanto, nas duas primeiras edições da *biennale*, a identidade criada serviu tanto para a identidade geral como para a edição em específico. No entanto, nesta edição, criaram a identidade da Porto Design Biennale e depois criaram também desta edição. Quem percebeu que isso era necessário foram vocês ou foi um pedido?

(André) Eu não me lembro se nós sugerimos isso ou se eles pediram. Eles vieram... convidaram o Andrew para desenhar a identidade da *biennale* geral, e da edição. foi um pedido. Mas com este pressuposto de desenhar uma identidade que perdura-se porque havia um problema que era entre bienais, como comunicar, o que comunicar visualmente entre bienais, e aí a encomenda ser desenhar uma identidade que focasse na instituição Porto Design Biennale, e também o evento de 2023, e o Andrew inconsciente que é, convidou-me para...

(Andrew) Eu acho que no primeiro convite eles pediram-me para desenhar só para a edição. E mais tarde veio a ideia de fazer a identidade geral, eu acho, e nós concordámos, achamos que deve haver uma distinção. Eu acho que são duas coisas separadas logo é necessário.

E na identidade criada, na geral, porque optaram por usar uma solução que combina soluções tipográficas diversas e utilizaram *tilt&slant?*

(Andrew) Tu não leste a explicação?

Li, mas gostaria de ouvir a explicação pessoalmente.

(Andrew) Eu acho que o que nós não queríamos fazer era criar um logo específico. Quer dizer, como crias um logo para a *biennale*? O que vai ser? Nós pensamos que seria tipo gráfico, não é? E então, esta é a ideia. Também nos foram dados determinados parâmetros. Um parâmetro foi que não podíamos usar o acronómio PDB. E isso foi por causa de aspetos políticos das cidades, bem, principalmente uma. Eles queriam que fosse evidente que era o Porto que designou a Porto Design Biennale, e não Matosinhos. Podia ser PMDB, não, mas agora a falar a sério, uma das coisas que normalmente acontece numa identidade gráfica é escolher uma fonte. Tu podes fazer uma fonte de raiz, uma especifica para isso, ou usar uma que já existia. E nós pensamos nisso, pensamos sobre essa possibilidade... Porque o que vês no final, é o mesmo com todo o trabalho de design, o que vês no final não é necessariamente o que as pessoas começaram com. Então começas com

vários possíveis caminhos, e depois vais para outros caminhos e exploras coisas diferentes. O que nós fizemos foi olhar para fontes tipográficas, nós até falamos com Fabian, da Dinamo, sobre...

(André) Na verdade falámos com três tipógrafos diferentes.

(Andrew) Três, a sério? Sim, foram três. Três designers tipográficos diferentes para criar uma fonte híbrida.

(André) Sim, era uma ideia de explorar uma tipografia desenhada por três *type designers* que nos ajudassem a criar algo customizado para a *biennale*. Eu acho que a questão que acontece em muitas bienais que têm um logótipo estático como identidade é que usam isso também para comunicar o evento. Portanto, é uma identidade, estou a me lembrar da London Design Week, e o London Design Festival, em que os dois usam um *lettering* para a identidade, independentemente do tema e do ano. É um *lettering* que está desenvolvido e nós não queríamos muito ir por aí. Nós queríamos uma solução que fosse um bocadinho mais livre, e brincámos com a ideia do que é desenhar para designers, do que é conceber uma identidade para um evento sobre design. Neste caso, uma instituição que versa o trabalho, o âmbito de trabalho é sobre design.

(Andrew) Sim, e é interessante tu estares a falar sobre isso de novo, porque enquanto vamos falando, eu começo a lembrar-me de outras coisas. Primeiro, eu esqueci-me, por que fizemos isso? Mas a coisa é sobre existirem vozes diferentes. Então a ideia da *biennale* foi representar diferentes vozes. Qual é o equivalente a isso em tipografia? em diferentes fontes tipográficas, ou seja, falando com diferentes vozes? Então, a ideia era usar diferentes fontes tipográficas. Eu não sei o que veio primeiro, eu acho que talvez a ideia de usar diferentes fontes tipográficas, não tenho a certeza, e então para adotar uma atitude a essas fontes, e para processar todos da mesma forma utilizámos *tilt & slant.*

(André) Sim, brincar com a ideia ainda no seguimento de o que é desenhar para designers, brincar com a ideia de qual é a receita para a construção de uma identidade visual? E nós desenvolvemos uma receita para a identidade visual da Porto Design Biennale, que pode ser aplicada por qualquer designer e até eventualmente não designer. Então brincamos com esta ideia de escolher uma tipografia qualquer, que gostes, inclina a 10 graus e distorce a 10 graus.

(Andrew) Mas antes disso, eu acho que nós falamos sobre a ideia de usar uma única fonte e fazer alguma forma de intervenção. Como mudar uma das letras. Noutras palavras, qualquer fonte que tu escolhas, se

não for realmente distinta, e se é muito, muito distinta, surgem problemas, porque as coisas devem ser *last attention time*, porque se não as coisas ficam estagnadas numa época. Então, como podes ter uma fonte que, para ser honesto, para as pessoas que não sabem a diferença entre Helvetica, Franklin, ou Times entre outras, é como se a diferença fosse ter serifas, ou ser *flat*, ou com bicos em cima. Como escolhes uma fonte tipográfica? Mas que tenha algo que a faça distinta? E isso foi feito no passado, muitas vezes. O "i" ao contrário, o "S" diferente das outras letras. Então percebemos que havia uma necessidade de ter algo distinto, pelo que nós adicionamos. Neste caso, o que decidimos foi que invés de mudar uma letra, podíamos usar o *tilt & slant.*

(André) E houve um motivo, não há muitas letras se repetem em Porto Design Biennale. E não há muitas. Há muita variação entre as letras que compõem estas três palavras para criar uma distinção num caracter ou dois caracteres. Eu não sei quantas letras existem em total. Letras diferentes. Não sei o que foi. Era uma proporção muito maior do que as que se repetem. Nós fizemos esse estudo, e não há muitas, era uma proporção muito maior que as que se repetem. A que se repetia mais era o "i" que não tem particularidade nenhuma. O "i" é o retângulo, não é uma letra que possas, se inverteres continua a ser o mesmo retângulo. Portanto acabamos por partir para outra solução que não é essa.

(Andrew) E depois, fomos desenvolvendo. O que acontece é que tu vais tendo várias ideias e deixando outras para trás e começas a questionar, por que não fazemos isso? Neste caso, não foi por que não fazemos isso. Há uma razão para não fazer. Não é só do tipo, chegas a um dia e pensas "Hmm, *tilt & slant*, que boa ideia". Mas, enquanto fazemos isso, começas a pensar se está realmente a fazer sentido. Eu não me lembro se a ideia de utilizar diferentes fontes surgiu no início, mas quando a ideia de *tilt & slant* surgiu, questionámos, "e se nós usarmos diferentes fontes?" e quando começámos a desenvolver percebemos que funcionava e que era uma boa ideia. Porque o que significa é que se não há só uma fonte qualquer um pode participar. Qualquer um pode usar qualquer *typeface* que quiser, desde que usem *tilt & slant*. E se tu usares isso, já será reconhecido como Porto Design Biennale. Então essa ideia de tratamento com várias vozes parece ser uma boa maneira de lidar com o problema. E então nós tínhamos um outro componente que decidimos adicionar a essa variedade de *typefaces*.

Questionámos "podemos adicionar algo mais para dar um pouco de distinção?" e chegámos à utilização da cor. Uma série de cores diferentes que escolhemos, mas não cores para serem aplicadas no *lettering* ou na impressão, mas as cores do próprio material onde é impresso. E isso

significa que as cores que tínhamos não eram limitadas pelo catálogo da *Pantone*, mas sim pela cor de papel, e claro, o intervalo de cores é muito menor que o livro de *Pantone*. E nós escolhemos o plano de cor da GF Smith. Uma grande variedade, então, nós escolhemos de lá, eu não sei ao certo, acho que oito cores diferentes.

(André) As cores que usámos variam consoante os materiais. Se é um cartão pessoal, tem uma gama de cores, não sei se são seis cores diferentes. Depois nos envelopes usámos quatro cores. Fizemos também para marcadores de livros. Portanto, não havia uma regra, era um bocadinho haver mais diversidade num cartão de visita, que é uma coisa pessoal, que pode apresentar alguém do que eventualmente papel de carta e envelopes acho que tem o mesmo número de cores, mas jogámos com uma paleta de cores um bocadinho pastel, dentro das cores que estavam disponíveis no catálogo do GS Smith. E sim, as cores são do material e não do *Pantone* ou da tinta que vai ser impressa, aí foi preto.

(Andrew) Mas isso torna as coisas personalizadas, para que não sejam simples cartões. Mas há algo mais, há uma distinção entre o número de *typefaces* escolhidos para ser impressos e os que tu podes usar digitalmente. Nos testes e provas que fizemos, eu não me lembro quantos typefaces usámos, 30, 40? Não me lembro. Muitas. Mas, podem ser quase infinitas, mas quando tu vais imprimir, não, não podem ser infinitas, não podemos imprimir 40 cartões diferentes em 8 cores diferentes. Então, quando fomos imprimir tivemos de escolher uma limitação de fontes, mas para o uso geral não, pode-se usar uma fonte qualquer.

E como é que fizeram seleção das *typefaces* utilizadas no material impresso?

(Andrew) Escolhemos as que gostámos mais, e procurámos dar uma variação e distinção entre essa seleção. Porque tem algumas... Certo, é essa coisa, se forem designers a olhar para as fontes é diferente do que se forem outras pessoas. Porque nós, designers, podemos olhar para duas fontes serifadas e dizer "Oh sim, eu vejo diferenças." Mas isso pode não ser tão óbvio para as outras pessoas. Então, nós quisemos diferenças claras. Assim selecionámos fontes diferentes, serifadas, sem serifas, *block serif, stencil, script*... Nós exagerámos no género de estilos de fontes que existem.

Relativamente à criação da identidade da terceira edição, como é que interpretaram o *briefing* e como é que o desconstruíram? Ou seja, como é que a estrutura gráfica incorporou o tema de *biennale*?

(Andrew) Tu só tens duas perguntas aqui, não é? Porque estas questões

cobrem tudo o que queres saber. Bem, o processo foi muito longo. Nós passámos por várias coisas diferentes.

(André) Eu acho que não há problema nenhum em dizer que não foi o processo mais convencional numa proposta destas, num projeto destes. Na medida em que, havendo um curador que tem uma ideia geral para a *biennale*, esse curador na maioria das vezes é quem dá uma orientação conceptual, ou às vezes mais de conceptual, para aquilo que possa ser uma abordagem visual à *biennale*, neste caso, uma exposição, ou o que seja. E o Fernando Brízio, não... Eu acho que numa lógica de liberdade e de dar algum um espaço, não nos passou nada em concreto, tirando "é água". Mas isso nós já sabíamos, não é? E demorou imenso tempo a sair um tema para a *biennale*. Nós sabíamos que poderia ser água, mas não sabíamos que era "ser água". Depois quando saiu o título "ser água", foi logo ser água? acho que sim e não havia a tradução inglesa, ainda.

Portanto, foi um processo assim, um bocadinho demasiado a correr, porque todas estas decisões demoraram imenso tempo. Quando nos disseram, o tema é água, a *biennale* vai se chamar "ser água, being water" trabalhem. E nessa altura nós começámos um bocadinho, eu acho que nós fomos curadores da parte visual toda da *biennale* porque nós fizemos uma interpretação daquilo que poderia ser uma abordagem a uma *biennale* sobre água. E a nossa interpretação foi, aí sim, podemos dizer que foi a partir de uma pequena expressão que está em um dos textos do Fernando Brízio, e os textos também só vieram mais tarde, mas num dos textos que apareceu logo de início falava nesta ideia "olhar a cidade, a sociedade, o mundo através de uma lente". Água enquanto lente. E foi nesse sentido que nós começamos a trabalhar a água enquanto elemento físico que distorce ou altera o que está por trás. Água enquanto lente, que funciona como um filtro que permite uma visão diferente sobre o que já lá existe. E encarámos esta expressão, num sentido metafórico. Como é que se olha para uma *biennale* ou o que é que esta *biennale* propõe enquanto o tema for "ser água". E foi nesse sentido que começamos a trabalhar a partir de uma imagem da NASA.

(Andrew) Mas tem uma história por trás. Na minha opinião, acho que vimos que o Fernando Brízio nos tem em consideração e como ele nos respeita, uma vez que nos deu a liberdade de fazer o que queríamos. É bom, de forma certa. Eu acho que até antes disso, eu e o André estávamos em uníssono, nas nossas opiniões, sobre várias coisas. Uma das coisas que conversámos foi sobre a estética geral, a *vibe* que queríamos. Uma das coisas que nós discutimos foi o que não queríamos fazer. Nós vimos algumas das coisas que foram feitas no passado, não só aqui, mas também noutros sítios. E queríamos evitar algo que eu ainda não

encontrei um nome para descrever. Um tipo de sentimento *ennui*, um gráfico *ennui*. *Ennui* em francês significa aborrecido, estranho. Tem um sentimento, e em determinados termos, que se tornam sobre *distress* e *displacement*. Quer dizer, é como se pudesse ser descrito, é quase distópico, um tipo de desconforto urbano estranho, e nós não queríamos nada disso.

(André) Uma das expressões que usamos em conversas foi "design pouco humano". Muitas das coisas que vamos vendo, aplicadas a eventos semelhantes, nota-se uma distância nas opções gráficas daquilo que é próximo a quem as bienais se destinam. Se o design não é para designers, estamos todos de acordo em relação a isso, então para quem é que é e como é que se comunica, como é que se mostra o que nós fazemos? E foi nesse sentido que conversamos sobre esta ideia de que muitas imagens, ou algumas correntes do design atual, estão num mundo distópico, muito distante de alguma realidade que nos rodeia. e com isto, não digo baixar a fasquia e fazer uma coisa vulgar. Não é isso, não temos de ir de 8 para 80. Portanto, a nossa opção partiu por aí.

(Andrew) Sim, quer dizer isso, algumas coisas desapareceram nalguns lugares intelectuais, possivelmente. E eu acho que o que nós queríamos fazer era algo que não era uma coisa intelectual. Era algo que tinha um apelo diferente a isso. Um pouco de alegria, talvez. Um pouco de cor, uma estética atrativa. Porque nós gostamos de coisas assim. E eu acho que toda a gente gosta de coisas assim. Então, essa foi uma das coisas que nos guiaram. E, como o André disse, nós olhámos para várias coisas de pessoas diferentes. Nós olhamos muito para coisas *motion*, nós passamos imenso tempo a olhar para essas coisas. E íamos pensando "Ah, isto é muito bom". E uma coisa interessante sobre o *motion design* e talvez que não seja tão comum hoje em dia, é que normalmente o que acontece é que as pessoas desenham uma identidade gráfica e depois animam. Nós queríamos fazer o processo de outra forma, nós queríamos começar com a animação e ver o que podíamos extrair daí. Então, os posters, por exemplo, são animados e depois há as versões estáticas da animações. Então, começando com a movimentação, vimos depois como isso podia ser traduzido para impressão.

(André) Isto foi uma ideia desde o início, fazer o inverso. Ainda não sabíamos o que íamos fazer, mas já sabíamos que queríamos começar por uma animação da qual seriam retirados todos os elementos para o resto da comunicação. E esta ideia da fluidez, da água, a água é um tema cheio de metáforas com formas visuais e expressões visuais e a ideia de liquidez, a ideia da forma da água, a ideia de como é que a água se molda, como é que a água se adapta a uma superfície, que características

é que a água tem. Isto foram conversas que fomos tendo no sentido de explorar como é que podíamos abordar o tema. E uma das coisas que, a dada altura estávamos em dúvida era se havíamos de fazer isto. O tal filme animado, a tal matriz da qual se extrairiam os resultados, se devia ser analógico ou digital. Até ponderámos isso. Depois acabámos por avançar com a versão digital por causa de aspetos técnicos.

(Andrew) Sim, nós explorámos a ideia de fazer versões analógicas, fazer coisas com pintura e água e depois filmar isso, mas isso dá uma estética diferente. Mas podemos dizer que tem um número de coisas que nós largámos ao longo do caminho. E algumas das coisas que nós largámos foi porque provavelmente precisavam de ser largadas, outras porque nós não conseguimos trabalhar com isso, e é interessante depois voltar a ver tudo, todas as coisas iniciais, os pré designs, coisas que até nos esquecemos, e pensar "oh isto é muito bom, é muito interessante". Nós dizíamos "isso é muito bom", porque uma coisa que nós pensamos no início, foi que teríamos sete posters. Seriam os posters principais, e depois sete. Bem, não sabíamos exatamente quantos eventos. Eles não nos disseram quantos eventos. Tiveram sete. Então teriam sete posters principais diferentes. E pensamos que o que faríamos era aplicar um tratamento de água diferente a cada um. Isso não aconteceu.

(André) Mas isto tem um motivo, que é, nas edições anteriores da *biennale*, cada exposição teve uma identidade específica. Isso foi uma coisa que nós quisemos também, desde o início, contornar, porque olhávamos numa lógica retrospetiva para as opções gráficas das edições anteriores e havia um desfasamento grande entre as identidades e cada exposição parecia uma entidade independente de todo o resto. Porque convidaram, inclusive, diferentes designers para fazer cada. O que poderia ser uma ideia interessante, se houvesse uma direção de arte, e a partir dessa direção de arte, convidava-se outros designers que correspondiam todos ao mesmo *briefing*. Mas não foi nada disso que aconteceu e nós sentimos que a *biennale* precisava de ser agarrada de outra forma, a identidade e a imagem da *biennale* e das exposições que compõem a *biennale*. E foi nesse sentido que nós também pensámos no filme como ponto partida para depois distríbuir por outras atividades que fazem parte da *biennale*. E isso, as exposições acabaram por não ter a imagem retirada do *motion*.

(Andrew) Não, não tiveram. E nós pensamos que iram. E foi um processo que evoluiu e isto é um ponto muito importante. Eu lembro-me numa das primeiras *meetings* quando olhámos para a primeira *biennale* em particular, a segunda foi diferente porque era período da COVID e era restrito, mas na primeira era como se fossem cerca de 8 eventos

diferentes, diferentes coisas, em todo o lugar. Então, nós queríamos evitar isso. Foi muito importante impormos isso. E nós passámos por coisas que foram fora do nosso controlo, porque algumas das imagens que usámos para os posters e para as folhas de sala, não podíamos controlar. Então, há imagens que nós preferíamos não usar, mas tivemos de usar porque o curador assim o quis. Talvez o curador devesse ter sido empurrado um pouco mais, para que o que eles fazem se ajuste ao esquema. E eu acho que é a coisa importante, que tem de haver uma direção. Tem de haver uma direção, não restrita, mas uma direção para a *biennale*, quer dizer, tu podes convidar vários curadores para fazer as suas próprias coisas, mas eles não estão só a fazer as suas coisas, eles são parte de algo. Então, eu acho que dentro da *biennale* não havia nenhuma direção, nesse sentido, do curador sobre unificar isso. E isso foi um balanço difícil. Tem de haver espaço não só para a individualidade, mas também para as pessoas fazerem as coisas que querem e o motivo pelo qual elas estão lá, e ao mesmo tempo pertencer a um grupo, um coletivo. E esse balanço às vezes é difícil de alcançar.

(André) Sim, mas eu acho que aí a tipografia teve um papel importante. Nós encontramos um tipo de letra que achámos que se ajustava às opções que estávamos a tomar para a *biennale*. E esse tipo de letra, e mais uma vez foi um bocadinho uma questão do comportamento visual daquele tipo de letra, daquela ideia de se ajustar às margens, quase como uma metáfora da água, que também se adapta ao conteúdo, adapta-se à forma. *Be Water, My Friend,* de Bruce Lee. E a tipografia também se adapta, estica no espaçamento, ela não estica, os espaços é que esticam, para se adaptar aos formatos. E nesse sentido conseguimos uma unidade gráfica havendo porque traz uma imagem que é diferente. Uma imagem fotográfica que vem de cada exposição, mas com a tipografia e o comportamento que decidimos dar, atribuir à tipografia, conseguimos uma unidade e uma relação com a imagem principal que nos pareceu eficaz e que pareceu que funcionava.

(Andrew) E o que é estranho, porque normalmente eu acho que, o espaçamento entre as palavras é algo a ser evitado, e que eu não costumo apreciar num trabalho de design, mas funcionou.

Eu acho que funcionou apesar de normalmente se evitar os rios.

(André) Mas, sim. A água, o rio... sim, sim. Nós pensamos nisso. Ah, é. Conceito Sim. Exatamente.

(Andrew) Nós notámos que há um espaço entre as colunas de texto, uma espécie de compactidade, que é a ideia que nós queremos seguir um texto compactado.

Consideram então que a tipografia foi o elemento-chave da identidade? Ou houve mais?

(Andrew) Não, nós queríamos uma fonte que fosse distinta. Sim, podemos fazer duas coisas. A escolha são os *bricks* e depois a arquitetura. Então há a fonte e depois há o tratamento, que é o espaçamento (*kerning*). Então, outra fonte com este tratamento iria aproximar-se algo do que queríamos, mas então a individualidade dentro dos *bricks* dentro da arquitetura eram importantes, que esta fonte particular, porque ela tem duas versões, uma é quadrada e a outra é mais arredondada que funciona em blocos. Sim esta tipografia funciona em blocos, cada letra é um bloco. E ao definirmos uma margem, ela adapta-se melhor a essas margens. Por ser bloco, ela vai mesmo quase como íman para cada extremidade. E sim, poderia funcionar com outra tipografia. Eu diria uma tipografia com características semelhantes àquela. Tenho algumas dúvidas com uma serifada, uma do período romântico, Didot, funcionasse da mesma forma. Isso depende da maneira como se utiliza a fonte. Quer dizer, se acreditas que uma fonte é simplesmente uma voz, uma voz particular, iria funcionar. Iria funcionar com a Times ou Franklin Gothic a diferença é que a estética é um pouco diferente. Tu sentes um sentimento diferente. Então é uma questão de...não há... Eu acho que só pode ser a "Baste". Não pode ser qualquer outra fonte.

(André) Há uma coisa que ainda não dissemos mas que é importante. Nós fizemos no início do processo uma recolha de imagens fotográficas...uma pesquisa visual exaustiva, sobre como é que nós nos relacionamos com a água e como é que ao longo dos tempos nos fomos relacionando com a água.

(Andrew) Nós não somos especialistas em água, somos designers, isto é, sobre a representação visual da água, é uma distinção importante.

(André) E decidimos fazer, independentemente do resultado que viéssemos obter para a imagem da *biennale*, fazer um pequeno livro com esta recolha, que é este livro ao qual chamamos *Book of Water*. E então temos imagens desde fotografias em que há... Nós procurámos focar algumas tipologias de relacionamento com a água. Lazer, saúde, água enquanto elemento terapêutico, alimentação, mais... agricultura, transportação, água como uma ferramenta, água como transporte, de pesca, de localização...E este livro acaba por incorporar várias representações visuais da água que foram extremamente úteis para a conceção da imagem gráfica deste ano, ao ponto de termos encontrado numa imagem da NASA a solução para a *biennale*. Esta é uma imagem da NASA em que nós conseguimos ter uma relação completamente diferente daquela ao qual estamos habituados com a água. Em que aqui a ausência de gravidade no espaço faz com que a água ganhe uma forma que nós não conseguimos ter no nosso dia a dia. Abrimos a torneira e a água não sai assim. E esta imagem deu-nos, isto é uma lente, é uma bolha de água, a *blob*, como nós lhe chamamos, que distorce e inverte e altera aquilo que está por trás.

(Andew) A ideia de ver a água de uma forma que não se vê normalmente e a ideia de *biennale* ser sobre água de uma forma que não se vê normalmente parece ser a melhor combinação. Este livro tem 300 páginas. Mas, claro, poderiam ser facilmente 3.000. Não é? Fácil. E ainda estamos a pensar em produzir este livro, na altura fizémos só dois exemplares.

Quais é que foram as dificuldades encontradas ou os desafios?

(André) Aturar o Andrew, e ele a mim. Não, por acaso. As dificuldades, ou desafios. Acho que a dificuldade do tempo, embora tenha havido tempo, as coisas... havia alguma indefinição que não ajudou muito. Indefinição curatorial que não ajudou muito. Depois as dificuldades... Acho que não houve dificuldade nenhuma diferente de qualquer outro projeto de design.

(Andrew) Não, acho que não. Eu não consigo pensar em nada.

(André) Encontrar um resultado, encontrar uma resposta da qual gostássemos. É sempre a dificuldade num projeto de design. Tirando isso, não me lembro de nada.

Qual foi a maior referência que tiveram para a construção da identidade?

(Andrew) Difícil, nós vimos imensa coisa.

(André) Eu acho que é importante referirmos The Universal Everything, uma agência, não sei bem o que é aquilo, uma ateliê, agência, tem um tipo que se chama, não me lembro de nome, acho que nem me vou lembrar. Bem, ele fundou o Universal Everything. E nós gostámos imenso da abordagem humanizada à construção visual desde personagens que são personagens modelados em 3D, mas que são humanos e têm um sentido de humor e têm proximidade, não é uma comunicação distante.

(Andrew) Já viste estas figuras muito coloridas que se transformam em diferentes... são feitas de bolas ou... São incríveis. E acho que isso foi uma referência de início.

(André) Uma referência... Não necessariamente de ponto de vista visual, estético, mas de ponto de vista do *mood* que aquilo transmitia. É super divertido, não é? É incrível. Uma referência que não é direta... Embora o fundador de Universal Everything seja designer gráfico. Ok. E há aqui uma alusão. É muito engraçado. Não sei se já conversamos sobre isso. Eu tenho um livro deles. Estava a ler uma entrevista do Seanacy o fundador do The Universal Everything, em que ele diz que não sabe trabalhar em programas de modelação. Ele desenha. E nós revemo-nos imenso nisso porque nem eu nem o Andrew sabemos trabalhar em *motion*. Mas não necessariamente, porque nós sabíamos o que queríamos fazer.

(Andrew) Nós sabíamos o que queríamos fazer muito precisamente. Mas a coisa sobre isto que é muito importante, porque, de novo, não sei se é exagerado dizer que nós vimos coisas que parecem apenas um pouco, não apenas sobre *biennale*, mas outros trabalhos, que parecem apenas um pouco... tristes, parecem apenas um pouco... pesadas, como se fosse um assunto difícil.

Algo que eu notei nesta edição da *biennale* foi que trataram o tema de maneira engraçada e divertida.

(André) *Playful*. Foi uma coisa que quisemos desde o início.

(Andrew) Eu não entendo. Não, mas é interessante porque tem criticismo. Eu ouvi um amigo a dizer que a nossa resposta foi um pouco óbvia. É um pouco muito óbvio. Ok.

(André) Mas, se pensarmos em projetos referenciais, não estou a dizer que o nosso está nesse nível de atenção, mas se pensarmos em... objetos gráficos referenciais da história do design. "I Love New York", de Merton Blazer, é óbvio. Se pensarmos nos Jogos Olímpicos do lanço Ayman de 68 linhas, depois de estar feito... Diz-se ok, isto é óbvio. Mas a força gráfica e visual daqueles elementos vive precisamente de haver uma compreensão imediata daquela solução. E é isso que nos deixa... ok, eu relaciono-me com isto. Eu não tenho de fazer um esforço tremendo para me relacionar com isto. Não tenho de ler um livro para perceber o que é que é esta abordagem gráfica, não é?

(Andrew) O conteúdo está no material do *biennale*, nas palestras, no texto, nas exposições, é onde o conteúdo está.

Não sei se já foi respondido, mas que elementos consideram que tiveram a maior importância no desenvolvimento da identidade?

(André) A água. Estou a brincar. Que elementos? No processo? O Andrew. (risos)

E sem ser no processo?

(André) Acho que os meios que pudemos utilizar tiveram importância, porque nós tivemos acesso à rede Mupis Digitais, que há no Porto e em Matosinhos. Tivemos a oportunidade de tirar partido disso para espalhar pelas cidades bolhas de água a dispersar-se.

(Andrew) Acho que o programa. Eu acho que não havia um programa assim antes. O programa como nós fizemos, acho que é muito diferente, é mais ilustrado também. Também há uma proporção intencional. O programa e as folhas de sala das exposições são exatamente da mesma proporção, só que maior. Um maior que outro. Isto é um livro, na teoria, que também é uma proporção dos dois. Porque ainda há um elemento grande a vir, que é o livro da *biennale*, que tem textos das pessoas. Mas o facto de que nós queríamos usar ilustrações nele, e tu podes ver no início do programa, são apenas várias imagens antes de abordar seja o que for. Então a ideia de que tu entras nisso. Não tem texto, são apenas imagens, representações da água. E há uma escolha muito específica aqui sobre as imagens. Nós só podemos ter um número certo. Eu não queria fazer isso de novo, e o programa seria no fundo, uma página. Então eu acho que as que funcionam melhor nas páginas são as que nós escolhemos e elas são do arquivo.

E como é que chegaram aos gradientes? Ou seja, como decidiram que iam usar gradientes e como definiram as cores que iriam utilizar?

(André) Nós fizemos três versões diferentes de Mupis Digitais, em que há várias coisas que mudam. A única coisa que não muda é a tipografia. Tudo o resto muda. Mudam as cores de fundo e muda o comportamento das bolhas de água que estão por cima. E os gradientes também foi uma forma de ter ali alguma reação diferente nas bolhas, porque as bolhas, a *Blob* está a refratar o fundo e a tipografia. Quando o fundo muda de cor, a *Blob* assume também um comportamento diferente. E por isso havia ali uma necessidade visual, formal, de trazer alguma variação aos fundos para também haver algum comportamento...Esse comportamento é mais evidente na *Blob*, nas gotas, aquelas peças que soltam-se e voltam-se a juntar. Aquilo é um *loop* que nós fizemos, nós conseguimos fazer os três *motions* em *loop*. Portanto, ela começa a agrupar-se, separa-se e volta-se a agrupar e anda sempre assim.

(Andrew) Sim usámos cores quentes e *cool*. Cores quentes. Sim.

(André) Porque também não quisemos definir só uma cor para a *biennale*. Quisemos que houvesse estas diferentes vozes também presentes de uma forma cromática, porque o óbvio seria a água, vamos pôr azul, é tudo azul. Se calhar é pouco interessante, se estamos a nos tornar isto. A água pode ser muita coisa. A água está presente em quase tudo que nos rodeia, nós estamos compostos por água. Ou seja, a água não é só aquilo que bebemos, não é só aquilo que sai da torneira, é mais do que isso. E, portanto, a cor não tinha de ser a cor da água, e a água nem é azul na verdade.

(Andrew) Na verdade, tem um outro aspeto que precisamos de referir sobre a identidade, o áudio. Porque nós utilizámos áudio. Eu lembro-me que estávamos no estúdio a assistir a uma animação, e enquanto isso, estávamos a ouvir várias músicas diferentes. E, como provavelmente sabes, tu estás a olhar exatamente para a mesma coisa, mas se mudas a música, toda a experiência muda. É fascinante. Não é novo, claro, mas continua a ser fascinante. Nós incluímos o áudio logo na identidade geral. É muito forte. Então, nas animações, nós fizemos quatro. Há quatro animações diferentes? Não sei se são 4 ou 6, não me lembro. As animações de tipografia. São três mais a geral. Todas elas têm som. O "tic, tic, tic, tic" e coisas desse género. Então, essa foi a parte mais divertida. Como podemos incluir som como outro elemento?

Como é que garantiram que a identidade fosse flexível e suficientemente para ser aplicada em vários meios.

(Andrew) Bem, ir tentando ao longo do caminho.

(André) Eu acho que já respondemos um bocadinho a isso, a tipografia, a escolha de uma fonte que tem características formais muito evidentes, muito vincadas, e o comportamento da água.

(Andrew) Eu acho que no geral, não há nenhuma identidade gráfica que é criada à primeira. As pessoas desenham uma identidade, e apenas percebem como ela funciona quando a começa a aplicar em diferentes coisas. Só aí dá para perceber o seu comportamento, talvez o seu comportamento tenha de ser alterado e modificado em determinados meios, só porque não funciona assim tão bem. E essa é apenas uma evolução natural de qualquer identidade gráfica, ou a ideia de planificar algo com antecedência, que se ajuste a cada uso concebível e formato, seria de génio ou apenas sorte.

(André) Eu acho engraçado o que o Andrew está a dizer. Eu andei uma fase a ouvir uns *podcasts* de uns tipos de estratégia, *brain strategy*, quase

científico, na cabeça deles, e há um que diz uma coisa muito engraçada que é, ele não concorda nada com aquilo e tem uma visão um bocadinho clássica do que é que deve ser uma abordagem num projeto visual, ou de design, não tem de ser de design gráfico. E falava de uma coisa que nós nunca fazemos, que é o testar. Como é que tu testas um projeto de design? É na rua. já está na rua e às vezes desviamos o olhar e pensamos "não fui eu que fiz aquilo". Eu acho que isso muitas vezes, essa capacidade de antever o resultado é o que distingue um bom designer de um mau designer, perceber de que forma é que aquilo vai funcionar nas ruas ou nos meios que é suposto funcionar e de que forma é que as pessoas vão ler e relacionar-se com aquilo.

(Andrew) Isso é muito incontrolável, não é?

(André) É impossível controlar? Não é impossível. Mas a intuição, olhando para trás e olhando para sei lá, a história do design, alguns conseguiram perceber, fazer uma leitura mais certeira do que outros.

(Andrew) Não vamos esquecer de várias histórias de erros no design gráfico que ficaram, são clássicos, os melhores são os erros de impressão

Qual é que foi o suporte que acharam que funcionou melhor? Foram os mupis?

(Andrew) Eu diria que foram os mupis e o programa.

(André) Sim, são os pontos altos. Os mupis e o programa.

Ok. E os que funcionaram pior?

(André) Os que funcionaram pior, eu diria algumas folhas de sala.

Por causa das imagens?

(Andrew) Sim. Porque não havia tempo suficiente para encontrar as melhores imagens.

(André) E algumas coisas que não estão. Não fomos nós que definimos, mas fazem parte da *biennale*, que no nosso entendimento foram péssimas, como por exemplo as legendas da exposição principal são uma coisa incompreensível. Eu acrescento a iluminação, mas isso já ultrapassa o nosso trabalho. Mas as legendas...Foi uma coisa que foi uma exigência do curador e acho que ninguém conseguiu ler nada.

Aquelas que estavam em cartolina preta?

(Andrew) Sim. Eu acho que eu já falei com o designer que fez isso. Ele não tinha experiência nisso, mas a culpa não foi necessariamente sua. Mas existem *standards* internacionais para a exposição de legendas de imagens. E o ponto de vista é enorme. Se tu formares um *standard*, é realmente grande. Muito maior do que as pessoas pensam. É de 24 pontos. É enorme. Mas acho que há para museus, 14 é o mínimo. Infelizmente, há coisas que... Se é um livro, ou um poster, ou uma exposição, ou qualquer coisa, tu podes ir e ver algo, e tem uma coisa lá dentro que é tão má que distrai a tua atenção de tudo o resto. E é realmente irritante, porque queres olhar para tudo o resto, mas não consegues esquecer-te daquilo. Quando eu vi as fotos das legendas, eu não consegui acreditar que tive que me baixar para conseguir ler, e eu sei que sou alto, mas, letras brancas em preto a 8 pontos, com quase nenhum *leading*? Quer dizer, Mas o problema não é só isso. O problema para mim... Não sei se temos de discutir... Não é tão sério. Não é apenas uma coisa técnica sobre o tamanho e escolha de material. É uma decisão sobre o que é que otexto está a fazer na exposição. Porque está lá? Para quê legendas? E como é que as pessoas interagem? Porque eu acho que o que acontece é que as pessoas... Elas designam uma exposição com todas as coisas, e o texto é tipo... ok sim está bem. Mas tu queres que as pessoas fiquem ali de frente para o texto a ler? Tu podes querer isso, mas então... precisas de pensar sobre as relações entre objetos, fotos e texto, dentro de um espaço físico. Não é um livro. Um livro é algo estático, tu moves as páginas, mas o movimento ocorre na sua cabeça, mas na exposição, porém, tu andas por lá e como o texto surge tem de ser pensado.

Sim, até houve mesmo pessoas que não eram designers a comentar as legendas e logo aí percebe-se que não funcionou.

(Andrew) Houve uma, que eu estava a olhar e pensei "porque está isto aqui?" E eu não conseguia ler, eu não preciso de óculos na maioria das vezes, a não ser que haja pouca luz, mas eu não conseguia ler. Então eu não conseguia ler e alguém me disse o que lá estava e eu pensei "Ok, isso é importante, mas eu não consigo ler, e não saberia disso a olhar para a imagem."

Por fim, como é que descreveriam em poucas palavras o resultado final da identidade?

(André) Linda.

(Andrew) Linda de morrer. Eu não sei se podemos dizer isso. Eu acho que as pessoas têm de fazer esse julgamento sobre como é funcional, se

gostam ou não. Eu gosto. Havia outras possibilidades? Claro que sim. E mesmo as coisas que fizemos, que eu estava olhando há algumas semanas atrás, e cheguei a algumas coisas e pensei, "oh, isso é interessante, isso é interessante". Mesmo para nós, as possibilidades são outras, mas tu vais deitando algumas fora ao logo do progresso porque não podes usar todas e agora olhamos e pensamos "isto é bom porque desistimos disto?"

(André) Sim. Acho que do ponto de vista do processo, acho que foi um processo muito interessante, porque eu nunca tinha trabalhado com o Andrew, nem ele comigo, e eu acho que nunca tinha feito um trabalho assim. Quase dois *ateliers*, duas pessoas. Não sei se já tinhas feito, e acho que nesse aspeto foi uma coisa bastante enriquecedora. Não sei se para o projeto, mas quero acreditar que sim, porque partilhámos imensas coisas de referências do Andrew e de referências minhas, partilhámos imensa coisa, misturámos imensa coisa, confundimos imensa coisa, que é bom, não é? No processo de concessão do que quer que seja. E o resultado que surgiu dali eu acho que nós conversamos sobre isto durante o processo. É algo que nem eu nem ele tínhamos feito. Ainda não tínhamos feito nada daquilo. E isso acho que é design. Acho que um projeto de designers passa muito por aí. Depois, sei lá, estamos agora a discutir o logótipo do Governo de Portugal e há questões que para mim não estão a ser faladas pelos designers e deviam, que é o motivo pelo qual o governo recuou e abandonou o logótipo desenhado pelo Eduardo Aires, é precisamente aquilo que nós queremos que seja a parte importante do design, que é funcional, é ideológico. Não é se é giro, se é lindo ou feio. Não foi por isso que retiraram o logotipo. Não foi por ser feio ou bonito. Retiraram o logótipo porque ideologicamente alguém viu que ia contra princípios políticos e simbólicos e ideológicos, não é? E isso é que é interessante e isso é que é interessante pensar. E, portanto, para mim, interessa muito, fico muito satisfeito por chegar ao fim do projeto e conversar com o Andrew e dizer, "olha nunca tínhamos feito isto." E o que conseguimos fazer é resultado de um processo que foi sério, foi pensado e teve pés e cabeça. Se depois as pessoas acham que podia ser azul ou verde, não estou muito preocupado com isso, honestamente. Acho que cumpriu um pressuposto, que era dar identidade a uma *biennale*. E a minha curiosidade maior é daqui a dois anos olhar para trás e perceber como é que está a evoluir. Sabes, como um bom vinho, se está a envelhecer mal, se tem a envelhecer bem. É uma curiosidade que tenho, mas gosto muito de olhar para as imagens depois, porque eu não considero que nós façamos design como que acaba.

O design não é assim tão efémero quanto isso. O design é a imagem que nós construímos, é memória visual daquela *biennale* que aconteceu no

ano passado. E essa memória visual, como é que vai evoluir? É muito interessante pensar nisso. Como é que vamos olhar para aquilo, aquilo vai ser referencial? ou vai ser para esquecer. Vai ser a partir daquilo, outros podem fazer melhor. Eu gostava que sim, gostava de acreditar que sim. A partir daquilo nós podemos fazer melhor? acho que sim. Mas ficava um bocado desiludido se ninguém olhasse para aquilo. Era sinal que tinha sido indiferente. E isso para mim é um pouco importante ou pouco interessante no projeto de desenho.

(Andrew) Eu reforço o que o André disse. Eu acho que é muito bom, para mim também, a experiência de trabalhar com o André. Ou trabalhar com alguém, mas principalmente com o André. E eu acho que quando eu fui convidado a fazer esta identidade visual, eu pensei... quem posso convidar? E o André veio-me à mente. Falámos muito e eu percebi que estávamos em uníssono e com um pensamento muito similar, em várias coisas. Então, o André levou certas coisas para o projeto, que eu acho que foram muito interessantes. Uma certa atenção para detalhes, especialmente quando veio para o *motion*, onde chegou ao ponto em que eu pensei, "bem, isso é bom, isso é bom". E André disse, "Não, ainda não". E eu disse "por amor de Deus". Mas ele estava certo, sabes? Então, foi bom ter alguém ao meu lado, e eu acho que é isso que acontece. E talvez eu tenha feito o contrário também. É mesmo bom. Então, isso foi uma boa parte. Não falamos muito sobre isso, mas é muito importante fazer parcerias, de trabalhar com alguém, de trabalhar com pessoas diferentes. É uma partilha de conhecimento. É importante escolher a pessoa. Porque tu podes ter um parceiro e ser um grande desastre.

(André) Eu acredito que correu bem, porque eu não estava a tentar mostrar ao Andrew que sou mesmo bom designer, nem o Andrew a mostrar-me que é mesmo bom designer. Estávamos ambos a atirar coisas um ao outro. E a coisa funcionou assim. Eu admito que se calhar com outros designers eu não ia ser igual ao que fui com o Andrew. Porque o Andrew é da idade do meu pai. Sim. Mas isso nunca foi uma questão. Mas temos... só estou a dizer isto, porque, desculpa, só me estou a focar nisto para dizer que temos referências diferentes, inevitavelmente. Estamos em momentos diferentes da vida, momentos diferentes do percurso profissional, a experiência é diferente. E se calhar se eu estivesse com um designer em condições iguais, provavelmente da minha geração, se calhar, iríamos estar os dois a bater de frente. Não sei, já trabalhei muitas vezes com outras as pessoas, não nos mesmos modos, mas com outras as pessoas. Mas, não sei, é uma dúvida. Mas acho que é mesmo importante colaborar e fazermos coisas juntos.