

**VOZERIA: CAMADAS SONORAS URBANAS E A ESTÉTICA DO PALIMPSESTO
EM PROJETOS DE DESIGN GRÁFICO**

Amanda Silva Menezes

Universidade Anhembi Morumbi,
São Paulo, Brasil
amenezex@gmail.com

Bianca Miranda de Brito Santos

Universidade Anhembi Morumbi,
São Paulo, Brasil
bincamiranda011@gmail.com

Bruna Mesquita Damasceno

Universidade Anhembi Morumbi,
São Paulo, Brasil
dmsbrubs@gmail.com

Paula Dias Calixto Trindade

Universidade Anhembi Morumbi,
São Paulo, Brasil
pauladiascalixto.pd@gmail.com

Linha de pesquisa: Design: meios interativos e emergentes

Categoria: Projeto de conclusão de curso

Orientador: Ricardo Balija

RESUMO:

Este artigo possui a intenção de trazer uma visão sobre a relação entre a estética universal disseminada pelo modernismo e a reação a essa visualidade, no qual se tornou uma prática excludente, em que rebaixou diversas formas de criação. Pode-se observar uma mudança e a volta ao uso de muitos elementos e uma estética com mais ruídos, com o propósito principal de expandir novas possibilidades criativas. Por meio desta, tomamos conhecimento da estética do palimpsesto, uma vertente que propõe o uso de camadas e sobreposições, trazendo uma visualidade que busca sair do clássico modernista. Assim, o foco projetual se apegua a como é possível realizar um projeto de design gráfico baseado nos conceitos visuais da estética do palimpsesto.

Desta maneira, por meio deste artigo será possível detalhar e explicar como se dará a realização e utilização dos conceitos estudados e descritos aqui através de um projeto de design gráfico, que busca traduzir e incorporar esses conceitos para aplicá-los a um ambiente imersivo que se apropria do meio urbano em que vivemos.

PALAVRAS-CHAVE: Design gráfico, Pós-modernismo, Palimpsesto, Som, Ruído.

INTRODUÇÃO

É muito comum designers constantemente pensarem em como fugir dos padrões estéticos que existem dentro da área. De certo, há uma produção majoritariamente publicitária que detém os meios de produção com a finalidade apenas de vender ou informar algo de modo sensacionalista e generalizado. Considerando a existência desse problema, é preciso questionar quais fundamentos de design estão sendo aplicados e por que fugir desse padrão estabelecido pode enquadrar uma peça como um design mal feito, distanciando-se do “bom gosto”.

As práticas modernistas ditaram e ainda ditam muitas produções. A famosa frase “A forma segue a função” ainda é uma justificativa para construir muitas peças de design. No entanto, essa regra imposta por um modernismo excludente das particularidades e diferenças, pode minar as capacidades criativas do designer e transformar tudo em uma receita de bolo.

O que é considerado um bom design se altera conforme a época ou local, e as necessidades da sociedade, não sendo possível definir de forma clara o que seria um bom design. Priorizando um design mais inclusivo, em que considera as peculiaridades de cada situação, o pós-modernismo veio para, de certa forma, quebrar essas regras. Para assim, explorar novas visualidades, para que dessa maneira haja um rompimento da linguagem visual que prioriza a função e o entendimento imediato da peça.

De encontro com as práticas pós-modernistas, para favorecer as linguagens que podem ser exploradas, a estética do palimpsesto é uma técnica muito utilizada para valorizar os elementos gráficos por meio das sobreposições de camadas, criando um ruído proposital em contraponto ao design funcionalista e asséptico do modernismo, incentivando as possibilidades expressivas e interpretativas do designer e do público.

Com foco em trabalhar com as camadas e sobreposições, nos apropriamos dos sons da cidade para nos utilizar do palimpsesto que eles formam para aplicar em um projeto gráfico, um palimpsesto que nos permitirá trabalhar a expressividade que buscamos. Assim, nasceu um projeto que busca relacionar as camadas de sons e ruídos da cidade com o design gráfico e trazer nossa visão sobre o que vemos e ouvimos todos os dias, em que pensamos os sons e os formatos que eles podem assumir na forma visual. Buscamos

entender e conceber através do design um projeto que explore a visualidade que os ruídos podem trazer, explorando todos os conceitos estudados, desde a busca de uma visualidade mais livre e com ruídos até o uso de sobreposições para criar camadas de entendimento e visualidade.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Investigar formas de aplicação do design gráfico como tradução visual da paisagem e do palimpsesto sonoro da cidade de São Paulo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Entender a produção no design gráfico no período do pós-modernismo como uma forma de reação ao design funcionalista;
- Compreender o uso da estética do palimpsesto como uma técnica de expressão para o designer;
- Desenvolver um ambiente imersivo que tenha como objetivo trazer de forma gráfica as camadas de sons e ruídos que se misturam pela cidade, utilizando da estética do palimpsesto para trazer essa pluralidade, que pode ser encontrada no meio urbano.

Cada objetivo específico foi escrito sendo baseado em três artigos que foram lidos e serviram também como base para o desenvolvimento desse projeto. Para o primeiro objetivo específico tivemos como base os textos *“O Design Pós-moderno”* de Philip B. Meggs e Alston W. Purvis; *“A Fuga do Modernismo e o Fim do Conceito Universal”* de Maria Helena Werneck Bomeny; e *“No More Rules: Graphic Design and Post Modernism”* de Rick Poyner para embasar os textos sobre modernismo e pós-modernismo, nos levando a encontrar um foco maior em nossa pesquisa. Com o auxílio dos textos anteriores, e aos próprios textos que serão mencionados a seguir, chegamos a uma estética bastante utilizada por designers no período do pós-modernismo, e para entender melhor o que seria a estética do palimpsesto e embasar o segundo objetivo específico nos utilizamos dos textos *“Novos Fundamentos do Design”* de Ellen Lupton, em que a autora faz uma reflexão sobre camadas e seus usos de sentido; *“Palimpsesto: uma possibilidade de expressão para os designers”* de Leonardo Coelho Siqueira e Helena de Araújo Neves; e *“Design gráfico e pós-modernidade”* de Flávio Vinicius Cauduro, em que o autor além de apresentar uma visão sobre o modernismo e o pós-modernismo, também nos apresenta a questão e a utilização da estética do palimpsesto.

Já para o terceiro objetivo nos utilizamos de textos que explicam sobre o ruído apresentado pela visualidade do pós-modernismo e suas formas de expressão, em que nos é demonstrado a fuga da valorização do design claro e funcional, sendo esses textos *“Camadas Tipográficas”* de Ellen Lupton; *“Algumas Características das Imagens Contemporâneas”* de Maria Beatriz Furtado Rahde e Flávio Vinicius Cauduro; e *“Design e Transgressão”* de Flávio Vinicius Cauduro.

METODOLOGIA

O projeto tem como intenção trazer de forma visual nossa visão dos sons e ruídos que se misturam pela cidade de São Paulo. Todos os dias estamos cercados de sons que se misturam e se intercalam para conseguir lugar em meio a cidade, desde carros a pessoas conversando, deixando suas marcas pela cidade. O objetivo é mostrar essa São Paulo tão sonora de uma forma gráfica, em que as camadas de ruído se sobrepõem para formar um padrão visual.

Sabendo que São Paulo tem uma característica multifacetada, em que cada parte, cada zona, é marcada por atributos específicos, o projeto procura conhecer uma seleção de locais da metrópole, onde podemos encontrar uma maior diversidade de expressões sonoras e visuais.

Levando em consideração a diversidade de elementos que podem ser encontrados na cidade, Sodré (2006) enfatiza que “os diferentes signos que constituem a paisagem das cidades integram um imenso coral urbano e cada elemento pode ser considerado uma voz que canta, num tom particular, fragmentos de uma mesma canção polifônica.” Sendo assim, é possível perceber que há uma coexistência de vozes na cidade, em que cada uma luta para ter seu espaço.

O intuito do projeto é captar os sons e os ruídos que a capital pode proporcionar, levando em consideração a interferência das pessoas como parte essencial da composição das histórias da cidade. Canclini (*apud* Sodré, 2006, p. 3), compara a cidade a um *videoclip* – “montagem efervescente de imagens descontínuas”– pois nela “tudo é denso e fragmentário. Como nos vídeos, a cidade se faz de imagens saqueadas de todas as partes”.

Pensando nisso, o nosso projeto visa a realização de um ambiente de caos controlado, em que os sons e ruídos se misturam, criando um espaço de sobreposições imagéticas e sonoras, como um palimpsesto. E, mais importante, como esses sons se comportam através de formas gráficas, criando um ambiente de imersão.

O ambiente será composto por uma única sala em que as animações serão transmitida de forma ininterrupta, criando uma repetição infinita da animação pelo período em que a exposição permanece aberta, não tendo sessões e permitindo que o público entre livremente e se misture aos sons e imagens sem um tempo de fim ou começo. O vídeo será feito no ambiente através de vídeo mapping ou projeção mapeada, ocorrendo em três

paredes diferentes do ambiente ao mesmo tempo, criando a imersão com os sons e as imagens no cubo que foi projetado para receber a projeção. Para entendermos melhor, vídeo mapping é uma técnica para a projeção de vídeos em objetos e superfícies que não possuem um formato convencional, com formatos irregulares.

Além da projeção, nosso projeto também conta com o espaço que abriga cartazes que têm a intenção de demonstrar a união do ruído com a forma de representação da fala, as imagens gráficas de letras. Nesse espaço o telespectador pode andar pelos quadros suspensos e entrar em um palimpsesto de palavras e ruídos gráficos, que dependendo de como se olha podem formar palavras, assim como o som que nos cerca no dia a dia, em que às vezes conseguimos identificar algo mais concreto no meio de tudo que escutamos.

O espaço escolhido para abrigar o projeto foi o Sesc Pompéia, que conta com um bom espaço para abrigar a estrutura necessária para a realização, além de facilitar o acesso dos visitantes por ser um ambiente que permite a entrada livre. O Sesc Pompeia é um centro cultural e de lazer que reúne diversos espaços, como salas de teatro e espaços para exposições, espetáculos e estrutura completa para que o público possa desfrutar.

COLETA DE MATERIAIS

Nesse tópico apresentaremos os processos e passos a serem seguidos na confecção das peças presentes na exposição VOZERIA, desde a coleta de áudio até a composição final.

1. Captura dos sons: os sons serão capturados nos locais escolhidos para que seja possível utilizar tanto o som, quanto suas ondas na coordenação dos movimentos que serão produzidos posteriormente.
2. Seleção e edição dos sons captados: nessa etapa será feita a seleção das partes mais pertinentes dos áudios, além da edição para a sobreposição dos áudios criando um palimpsesto de sons que demonstra a variedade de “vozes” que podemos encontrar pela cidade.
3. Análise dos sons capturados: os sons serão analisados para serem incorporados com as imagens e sobreposições.
4. Produção das peças: os painéis/cartazes serão produzidos e animados de forma manual, se misturando aos sons conforme analisado anteriormente.

DESENVOLVIMENTO

O projeto se iniciou tendo como base o texto *Edugrafologia - Os mitos do design e o design de mitos* de Victor Papanek. Em seu texto, o autor traz diversas críticas ao design, além de elencar alguns mitos que são criados em volta da profissão e do que é o design. Em um dos tópicos, ele cita o mito de que o designer tem “bom gosto”, o que nos fez refletir sobre o que seria esse tão chamado “bom gosto” no design.

Assim, surge a questão do que é um bom design no campo visual e como podemos classificá-lo. Se o designer não é o detentor do bom gosto, e muitas vezes o que é considerado bom gosto é somente uma forma estipulada por classes superiores. Então, o que pode ser considerado um bom design, e por que fugir disso pode ser considerado de mau gosto ou uma “agressão” ao design convencional.

A pesquisa se iniciou com a intenção de entender o que seria um bom design, e acabou por encontrar ferramentas e teorias que podem trazer a uma abertura e a “fuga” dessas regras. Além disso, nos guiando a encontrar uma estética que foi desenvolvida e aplicada no projeto de design gráfico criado.

Assim se iniciou o projeto *Vozeria* e aqui vamos voltar um pouco e explicar os conceitos que nos levaram a chegar ao tema final desse projeto, os palimpsestos sonoros da cidade e a aplicação visual deles.

MODERNISMO E O BOM DESIGN

Foi possível perceber que o design modernista, muitas vezes é relacionado ao conceito de bom design, em que a ordem predomina nos layouts. E aqui começamos o que nos levou a desenvolver esse projeto e a chegar nos conceitos que serão aplicados. Mas, afinal, o que é o design modernista e como ele se relaciona ao conceito de bom design?

Segundo Flávio Cauduro (2000), o design modernista nasceu com a Bauhaus foi o movimento com mais influência na sociedade moderna, em que cultivava a racionalização, a ordem, a clareza e a harmonia como contra ponto ao caos e a desestabilização que eram promovidos por alguns grupos da época. Bauhaus absorveu o consumo de massa, pregando uma visualidade calculada e que pudesse ser facilmente reproduzida em escala industrial, sempre buscando a clareza e a ordem. Por volta dos anos 60 e 70, esse minimalismo nas

confeções veio a ser chamado de Estilo Internacional, e se espalhou pelo mundo sendo adotado por diversas empresas e designers.

Com um caráter asséptico e universal, o design modernista criou uma padronização em que excluía todo tipo de excesso e frivolidades. Emil Ruder (*apud* Bomeny, 2009, p. 46), acreditava que “os resultados produzidos pela espontaneidade contradiziam a natureza tipográfica que está baseada na clareza e nas proporções precisas. Nenhum detalhe poderia ser considerado acessório e perturbar a funcionalidade da letra. (...)”. E não só relacionado à tipografia, o modernismo em geral, era nada mais que um conjunto de regras e condutas que deveriam ser seguidas com a finalidade de priorizar a clareza de informações.

Apesar de ter seu propósito bem definido, o modernismo se tornou uma prática excludente, em que rebaixou diversas formas de criação. Diante disso, contribuiu para que houvesse um confronto dos atuantes da época, pois apesar da sua funcionalidade, não havia espaço para considerar diferentes culturas e processos, tornando o movimento muito absolutista.

Bomeny (2009) destaca que “o principal preconceito ligado à prática modernista foi que ela tratou todos os lugares e pessoas da mesma maneira. Devido a esses aspectos dominantes da estética Modernista, muitos designers se afastaram de seus meios regionais e culturais.”

PÓS-MODERNISMO COMO CONTRAPONTO

O pós-modernismo surge como uma contestação a estética que estava sendo muito utilizada nos anos anteriores, com a valorização da racionalização e do conceito de “a forma segue a função”, com designs que buscavam o minimalismo estético para alcançar a ordem. Segundo Meggs (1992), o pós-modernismo para o design significou o rompimento com o Estilo Internacional que era dominante na época. O design buscou desafiar a clareza e a ordem que vinha do design modernista, e o que era rejeitado pelos modernistas começou a ser trazido de volta pelos pós-modernistas para expandir suas possibilidades no design.

Importante ressaltar também algo que Meggs (1992) menciona, que é a rejeição do termo *pós-moderno* por alguns, por considerarem que o pós-modernismo era apenas uma continuação do modernismo. Mas de qualquer forma, o termo pós-modernismo é o mais

utilizado para mencionar essa mudança de perspectiva que aconteceu e que veio para romper com a forma que o design foi moldado durante a época do modernismo.

Para Flávio Cauduro (2000), o design monótono do design ocidental, advindo de regras e visualidades disseminadas durante o modernismo, só começou a ser questionado na metade dos anos 60, com alguns designers suíços como Wolfgang Weingart. Designers como Weingart começaram a trazer e propor outras alternativas que exploravam o uso da ornamentação, a volta ao simbolismo, ao humor e a improvisação.

Cauduro (2000) ainda menciona que o pós-modernismo foi uma reação intuitiva da nova geração de designers contra os excessos racionalistas, inspirados por novas formas de viver que foram surgindo nos períodos pós guerra. O clima de euforia e descontração que foram surgindo em diversas partes do mundo nos anos 60, acaba por abrir espaço para a contestação do design racionalista do Estilo Internacional.

Segundo Pelta (2004, p.38), citado pela autora, os designers depois da modernidade foram atrás de novas formas e teorias. Se a modernidade buscava uma saída pelo geral, pelo social e pelo internacional, a pós-modernidade se voltou para o individual, o nacional e o identificável por públicos pequenos (apud BOMENY, 2009, p. 48).

PALIMPSESTO COMO UMA FORMA DE EXPRESSÃO

Palimpsesto é uma palavra grega que significa “raspado novo”. Essa técnica consistia em reciclar os papiros, descolorindo e raspando-os. Porém, mesmo após a raspagem, ainda era possível ver a marca do texto anterior embaixo da nova impressão.

Entende-se que quanto mais reciclado, mais rico o palimpsesto se torna. As sobreposições e interferências são primordiais para a estética, permitindo maior participação do espectador/consumidor, este que é fundamental para a construção da significação do objeto.

Cauduro (2000) chama de “estética visual do palimpsesto”, a estratégia que o design pós-moderno usa para criar um jogo interpretativo, em que há muitas possibilidades de geração de sentido, fazendo com que o sujeito interpretante seja parte fundamental na produção de significado da peça. Ou seja, o que está em discussão nesse momento é a capacidade interpretativa que o espectador pode proporcionar e, assim, resultar inúmeros significados.

Ainda sobre palimpsesto, Siqueira e Neves (2017) confirma que:

“(...) O seu uso, normalmente, não prioriza a estética ou o sentido imediato, mas sim a experiência do espectador da obra assim como a(a)s interpretação(ões) advinda(as) de diferentes olhares.”

Ellen Lupton (2008), em seu livro *Novos Fundamentos do Design Gráfico*, traz uma visão sobre as camadas, que podemos entender como a forma visual de um palimpsesto. A autora define camadas como “componentes simultâneos e sobrepostos de uma imagem ou sequência.”, e ainda acrescenta que as camadas sempre estiveram presentes no mundo concreto, mapas e linhas do tempo sempre se utilizaram das camadas sobrepostas para trazer informação, trabalhando como um todo, mas ainda sim preservando a ideia original de cada camada.

Muitas vezes essas camadas podem se “perder” na peça final, com o arquivo fechado e as camadas se misturando de forma homogênea para formar um design final. Porém, existem artistas e designers que escolhem um visual que evidencie as camadas, explorando novas possibilidades. Essa exploração de novas possibilidades visuais, que evidencia as sobreposições de diversas informações, além de criar um jogo de interpretação é o que chamamos aqui de estética do Palimpsesto.

Alguns designers que se utilizaram muito dessa técnica foram David Carson (Figura 1), Wolfgang Weingart (Figura 2) e April Greiman (Figura 3). Eles possuem diversos trabalhos em que podemos verificar e observar como articulam as camadas, que muitas vezes podem parecer aleatórias, mas que juntas formam uma peça que prende o olhar e faz com que o espectador da peça navegue por ela tentando capturar cada detalhe. Também podemos mencionar Ryan McGinness (Figura 4) e Joshua Davis (Figura 5), que são designers contemporâneos que também se utilizam das camadas e sobreposições para criar imagens gráficas.

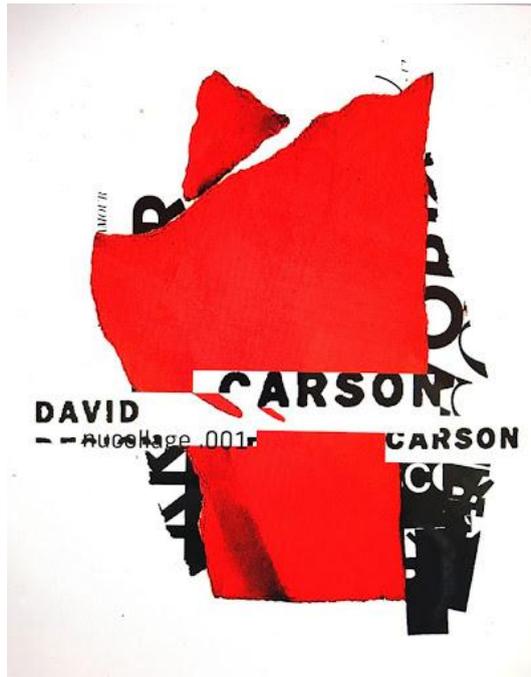


Figura 1 - DAVID CARSON.



Figura 2 - Wolfgang Weingart.



Figura 3 - April Greiman.

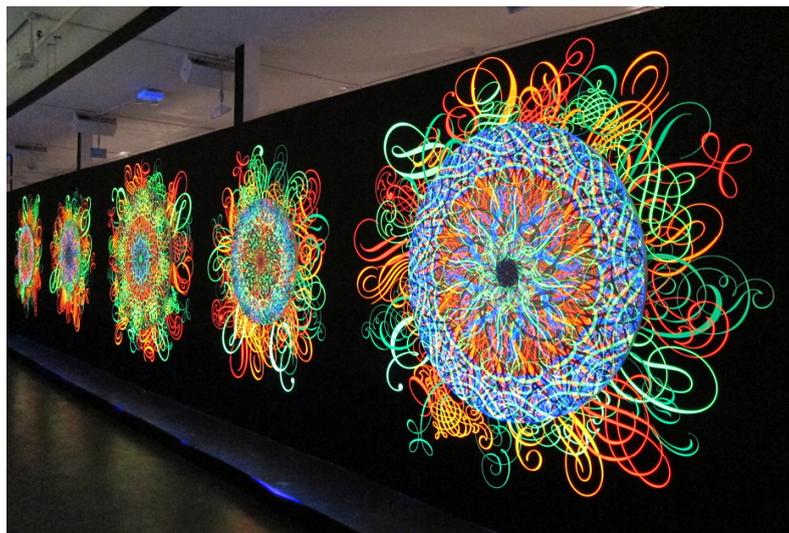


Figura 4 - Ryan McGinness.



Figura 5 - Joshua Davis.

A RELAÇÃO ENTRE SOM E IMAGEM, E A APLICAÇÃO EM UM PROJETO DE DESIGN GRÁFICO

Nesse tópico iremos nos aprofundar um pouco mais nas relações que podem existir entre o som e as imagens. Segundo Garay (2002), apesar do som e da imagem se utilizarem de linguagens diferentes, uma sendo visual e a outra sonora, elas podem ser comparadas conforme as sensações que provocam. Gisela Belluzzo e Fábio Espíndola (2016) dizem que o som é parte fundamental da palavra e essa é fundamental para o design gráfico, em que o design pode se apropriar do som para criar ritmo nas peças. Eles nos trazem como exemplo *Un coup de des jamais abolira l'hasard* (1897) (Figura 6), que possui uma diagramação que faz o uso da sonoridade do poema para se articular, considerando itens como a pausa na fala e os usando como espaços em branco na composição. Dessa forma, o ruído também podem ser utilizados da mesma forma, se aproveitando do caos para criar composições com diversas camadas e interferências que buscam uma diagramação, que assim como o som se compõe conforme o caos que a baseia, ou assim como o exemplo apresentado por Belluzzo e Espíndola, se utiliza da sonoridade do poema para criar um ritmo de leitura.



Figura 6 - Poema sonoro de F.T. Marinetti.

Pensando em como trazer a pesquisa pro nosso contexto, nos utilizamos do meio em que vivemos para aplicar em um projeto as camadas e conceitos da visualidade do palimpsesto. Assim, São Paulo como sendo uma cidade polifônica, que possui diversas camadas que se sobrepõem diariamente, foi escolhida para ser tema do nosso projeto piloto. Nós utilizaremos dos ruídos da cidade, dos sons que encontramos no dia a dia e das camadas que eles formam.

Uma peça gráfica possui ritmo, em que o designer busca ditar a forma de leitura e guiar o entendimento das intenções e conceitos da criação, além de também poder muitas vezes tentar causar sensações em quem observa, como em nosso caso, que nos utilizamos do ruído para trazer na visualidade do projeto o ritmo e as sobreposições advindos dos sons que nos cercam.

Sendo assim, buscamos comparar os sons e ruídos da cidade com formas gráficas que podem representar da melhor forma essa sensação e mesclar os dois da melhor forma possível, trazendo a visão de quem vive no meio urbano, cercado a todo momento por um palimpsesto sonoro e transformá-los em uma experiência de ruídos visuais, alinhando o que ouvidos ao que vemos.

VOZERIA

Para dar nome ao projeto foi escolhida a palavra *Vozeria*, por seu significado ser uma grande quantidade de vozes, berreiro e gritaria, o que representa muito bem a intenção do nosso projeto de trazer as camadas de vozes e sons presentes em lugares da cidade para contar uma história. É se aproveitar do caos para representar uma situação, em que iremos unir o sonoro e o visual para formar uma experiência interessante para que o público escute o que está ao seu redor.

As vozes podendo tanto ser representadas por vozes de pessoas, ou o que chamamos de vozes da cidade, que nada mais são que os sons emitidos e presentes pela cidade, desde carros, buzinas, ruídos do metrô e assim por diante.

RESULTADOS PRELIMINARES

Aqui traremos os primeiros estudos visuais e as etapas de modificação para o nosso projeto Vozeria. Os resultados finais estarão melhor descritos e apresentados no manual de criação produzido para o projeto, que contém toda a explicação e a visualidade final alcançada de forma mais completa.



Figura 7 - Primeiros esboços do logotipo.



Figura 8 - Testes iniciais de aplicação.



Figura 9 - Testes secundários de logotipo.



Figura 10 - Testes terciários de logotipo.

Vozeria

Figura 11 - Versão principal do logotipo final.

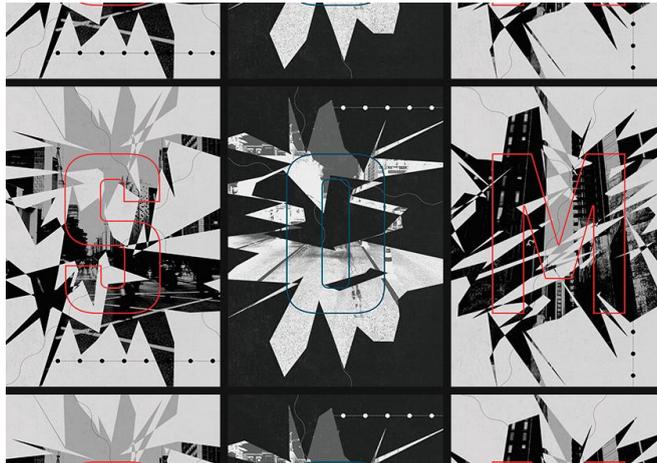


Figura 12 - Aplicação de identidade final.



Figura 13 - Estudo inicial do ambiente - fachada e lateral 1.



Figura 14 - Estudo inicial do ambiente - fachada e lateral 2.

REFERÊNCIAS

PAPANÉK, Victor. Edugrafologia: os mitos do design e o design de mitos. In: BIERUT, Michael *et al.* **Textos Clássicos do Design Gráfico**. São Paulo: Wmf Martins Fontes, 2010. p. 272-277.

CAUDURO, Flávio V.. Design gráfico & pós-modernidade. **Revista Famecos**, [S.L.], v. 7, n. 13, p. 127-140, 10 abr. 2008. EDIPUCRS. <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2000.13.3088>. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3088>. Acesso em: 20 set. 2021.

SIQUEIRA, Leonardo Coelho; NEVES, Helena de Araújo. **PALIMPSESTO: uma possibilidade de expressão para os designers**. Seminário de História da Arte - Centro de Artes - Ufpel, [S.L.], v. 1, n. 6, p. 1-16, 3 jul. 2017. Universidade Federal de Pelotas. <http://dx.doi.org/10.15210/sha.v0i6.11529>. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/Arte/article/view/11529>. Acesso em: 26 set. 2021.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008. 248 p.

POYNOR, Rick. **No More Rules.:** graphic design and postmodernism. Reino Unido: Exhibitions International, 2003. 192 p.

BOMENY, Maria Helena Werneck. **O Panorama do design gráfico contemporâneo: a construção, a desconstrução e a nova ordem**. 2009. 204 f. Tese (Doutorado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo de São Paulo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-17112010-094224/publico/Doutorado_Maria_H_W_Bomeny.pdf. Acesso em: 08 set. 2021.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009. 720 p.

KING, Caroline. **Exhibition finds beauty in forgotten and discarded items**. 2019. Disponível em:

<https://www.contrarylifecom.com/2019/02/unforsaken-exhibition-book-club-london-51334/>.

Acesso em: 18 out. 2021.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado; CAUDURO, Flávio Vinícius. **Algumas características das imagens contemporâneas**. Revista Fronteiras: Estudos midiáticos, Rio Grande do Sul, v. 3, n.

3, p. 195-205, dez. 2005. Disponível em:

<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/6392>. Acesso em: 17 out. 2021.

CAUDURO, Flávio Vinícius. **Design e transgressão**. Revista Famecos, Porto Alegre, v. 8, n. 16, p. 101-110, 10 abr. 2008. Quadrimestral. EDIPUCRS.

<http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2001.16.3141>. Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3141/0>.

Acesso em: 17 out. 2021.

CAMPOS, Gisela Belluzzo de; ESPÍNDOLA, Fábio. **Design gráfico-sonoro em projetos interativos em tecnologias livres**. Blucher Design Proceedings, p. 699-703, dez. 2016.

Editora Blucher. <http://dx.doi.org/10.5151/despro-sigradi2016-434>. Disponível em:

<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-grfico-sonoro-em-projetos-interativos-em-tecnologias-livres-24873>.

Acesso em: 20 maio 2022.

SODRÉ, Rachel Fontes. **A comunicação na cidade: polifonia e produção de subjetividade no espaço urbano**. 2006. Disponível em:

[http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/100006946131022084276719225645852218150](http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/100006946131022084276719225645852218150.pdf)

.pdf. Acesso em: 30 maio 2022.e maio de 2022.