

WE CAME FROM SPACE ANUÁRIO 2016

ANA BRANDÃO

Projeto apresentado à Faculdade de Belas
Artes da Universidade do Porto
Para a obtenção do Grau de Mestre em
Design Gráfico e Projetos Editoriais

Orientador: Professor Doutor Diniz Cayolla Ribeiro
Co-Orientador: Professor João Martino

PORTO, 2016

DEDICATÓRIA

Ao meu orientador, Professor Doutor Diniz Cayolla, e ao meu co-orientador, Professor João Martino, por todo o apoio essencial ao desenvolvimento do projeto.

Aos membros integrantes do coletivo da *We Came From Space* por me terem recebido da melhor forma na associação, da qual atualmente faço parte. Um especial agradecimento ao Miguel Almeida, à Ana Ferreira, ao Daniel Rodrigues e à Susana Almeida pelo apoio constante e pela forma como me motivaram a desenvolver este projeto.

À minha família e amigos pela motivação e compreensão.

RESUMO

O projeto “*We Came From Space-Anuário*” apresenta-se como um artefacto, sob a forma de um anuário, que pretende refletir o que é a *We Came From Space (WCFS)*. O objetivo da criação do anuário nasce da necessidade de perceber os conceitos base da associação, aliando o interesse especial por este modelo de trabalho colaborativo ao interesse pelo artefacto editorial.

Perceber e refletir sobre os conceitos base da associação revelou-se da maior importância, uma vez que a *WCFS* está em contínua evolução, tornando-se necessário perceber o que motivou a sua construção.

O anuário expõe as origens da *WCFS*, os seus princípios fundadores e a evolução até ao seu conceito atual, ao longo destes 3 anos de existência. Por outro lado, permite-nos conhecer os seus membros internos, ao mostrar os trabalhos que realizaram, bem como a sua perspetiva da própria associação.

O objetivo deste projeto, para além de analisar e investigar o que é a *WCFS* e o que levou à sua criação, é perceber **qual é a melhor forma de valorizar uma associação como a *We Came From Space***.

O artefacto assume-se como uma experiência à qual se pretende dar continuidade, propondo-se a elaboração de um artefacto anual, com o objetivo de refletir o que foi sendo realizado ao longo do tempo e anunciando os passos seguintes da associação.

PALAVRAS-CHAVES:

***We Came From Space*; Design; Anuário; Associação; Artefacto**

ABSTRACT

The “*Anuário - We Came From Space*” project is presented as an artefact in the form of a yearbook and it intends to reflect what is *We Came From Space* (WCFS). The need of understanding the basic concepts of the association is at the core of the purpose of the creation of this yearbook, combining the particular interest in this collaborative work model with the interest in the editorial artefact.

Understanding and reflecting on the basic concepts of the association proved to be of utmost importance, as *We Came From Space* is evolving continually, and as such one needs to understand what has inspired its creation.

Over these three years, the yearbook has outlined the WCFS origins, its founding principles as well as its evolution towards the concept it embodies today. In addition, it enables us to know its internal members, by showing not only the works carried out, but also its perspective on the association itself.

The purpose of this project, apart from analyzing and researching what is the WCFS and what prompted its creation, is to realize **what is the best way to value an association like *We Came From Space*.**

The artefact affirms itself as an experience which one is trying to uphold, by proposing the drawing up of an annual artefact, in order to reflect what was being performed throughout the years and by announcing the next steps of the association.

KEYWORDS:

We Came From Space; Design; Annual; Association; Artefact

ÍNDICE

1	Dedicatória
3	Resumo
5	<i>Abstract</i>
9	Índice de imagens
17	Introdução
19	Motivação
21	Metodologia
25	CAPÍTULO I
	ENQUADRAMENTO E JUSTIFICAÇÃO DO PROJETO
27	1 Como surgiu a <i>We Came From Space</i>
27	1.1.1 Atelier <i>Martinoe&Jaña</i> e a sua utopia
28	1.1.2 A evolução do sonho utópico e as suas várias fases
29	1.1.3 <i>We Came From Space</i> – solidificação de um projeto
30	1.2 <i>We Came From Space</i>
30	1.2.1 Conceito
30	1.2.1 Escola
31	1.2.2 Associação com curadoria
32	1.2.3 <i>WCFS</i> versus <i>Coworking</i>
33	1.2.4 Membros
37	CAPÍTULO II
	ESTADO DA ARTE
39	2.1 <i>I swear I use no art at all</i>
41	2.2 <i>The Book of Books: 500 years of graphic innovation</i>
42	2.3 <i>Spielzeitheft 2009/10</i>
43	2.4 <i>Kasino Creative Annual</i>
44	2.5 <i>Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008</i>
45	2.6 <i>Masterstudio Design</i>
46	2.7 <i>Høvikodden Live</i>
47	2.8 <i>Anthologie Nr.1- Partez! /Fort!</i>

48	2.9 <i>Design Reaktor Berlin</i>
49	2.10 <i>Portuguese Small Press Yearbook 2015</i>
50	2.11 <i>AORP Yearbook 2014</i>
51	2.12 <i>FAD – Activities Yearbook 2012</i>
52	2.13 <i>Quaderna Anuari</i>
53	2.14 <i>IT’S NICE THAT ANNUAL 2014</i>

55 **CAPÍTULO III**
RELATÓRIO DO PROJETO

57	3.1 Abordagem
57	3.2 Conceito
58	3.2.1 Periodicidade
58	3.3 Conteúdo
59	3.4 Formato/Objeto
60	3.4.1 Encadernação
62	3.5 Estrutura
63	3.6 Navegação
63	3.6.1 Secções/Separadores
65	3.6.2 Numeração/Título corrente
66	3.6.3 Índice
67	3.6.4 Ficha Técnica
67	3.6.5 Notas
68	3.7 Tipografia
69	3.7.1 Hierarquia Tipográfica
71	3.8 Grelha e Layout
73	3.8.1 Margens
73	3.9 Imagens
74	3.10 Capa e contracapa
76	3.11 Papel
76	3.12 Produção gráfica
76	3.13 Técnicas de impressão
81	Conclusão
83	Desenvolvimentos Futuros
85	Referências Bibliográficas
91	Anexos

ÍNDICE DE IMAGENS

- 41 **Fig. 1** Capa do livro *I swear I use no art at all*, Fonte: <http://www.emptykingdom.com/featured/i-swear-i-use-no-art-at-all/>, Acedido a 12 de Fevereiro de 2016
- 41 **Fig. 2** Interior do livro *I swear I use no art at all*, Fonte: <http://www.emptykingdom.com/featured/i-swear-i-use-no-art-at-all/>, Acedido a 12 de Fevereiro de 2016
- 42 **Fig. 3** Interior do livro *I swear I use no art at all*, Fonte: <http://www.emptykingdom.com/featured/i-swear-i-use-no-art-at-all/>, Acedido a 12 de Fevereiro de 2016
- 42 **Fig. 4** Interior do livro *I swear I use no art at all*, Fonte: <http://www.emptykingdom.com/featured/i-swear-i-use-no-art-at-all/>, Acedido a 12 de Fevereiro de 2016
- 42 **Fig. 5** Interior do livro *I swear I use no art at all*, Fonte: <http://www.emptykingdom.com/featured/i-swear-i-use-no-art-at-all/>, Acedido a 12 de Fevereiro de 2016
- 42 **Fig. 6** Interior do livro *I swear I use no art at all*, Fonte: <http://www.emptykingdom.com/featured/i-swear-i-use-no-art-at-all/>, Acedido a 12 de Fevereiro de 2016
- 42 **Fig. 7** Interior do livro *I swear I use no art at all*, Fonte: <http://www.emptykingdom.com/featured/i-swear-i-use-no-art-at-all/>, Acedido a 12 de Fevereiro de 2016
- 43 **Fig. 8** Capa do livro *The Book of Books: 500 Years of Graphic Innovation*, Fonte: <http://www.eyemagazine.com/review/article/pages-from-the-library-of-libraries>, Acedido a 10 de Dezembro 2015
- 43 **Fig. 9** Interior do livro *The Book of Books: 500 Years of Graphic Innovation*, Fonte: <http://www.eyemagazine.com/review/article/pages-from-the-library-of-libraries>, Acedido a 10 de Dezembro 2015
- 43 **Fig. 10** Interior do livro *The Book of Books: 500 Years of Graphic Innovation*, Fonte: <http://www.eyemagazine.com/review/article/pages-from-the-library-of-libraries>, Acedido a 10 de Dezembro 2015

- 43 **Fig. 11** Interior do livro *The Book of Books: 500 Years of Graphic Innovation*, Fonte: <http://www.eyemagazine.com/review/article/pages-from-the-library-of-libraries>, Acedido a 10 de Dezembro 2015
- 44 **Fig. 12** Artefacto editorial *Spielzeitheft 2009/10*, Fonte: Klanten, R., pág. 131.
- 44 **Fig. 13** Artefacto editorial *Spielzeitheft 2009/10*, Fonte: Klanten, R., pág. 131.
- 45 **Fig. 14** Artefacto *Kasino Creative Annual*, Fonte: <http://nfgraphics.com/kasino-creative-annual-about-hair/>, Acedido a 10 de Dezembro 2015
- 45 **Fig. 15** Interior do artefacto *Kasino Creative Annual*, Fonte: <http://nfgraphics.com/kasino-creative-annual-about-hair/>, Acedido a 10 de Dezembro 2015
- 45 **Fig. 16** Interior do artefacto *Kasino Creative Annual*, Fonte: <http://nfgraphics.com/kasino-creative-annual-about-hair/>, Acedido a 10 de Dezembro 2015
- 45 **Fig. 17** Interior do artefacto *Kasino Creative Annual*, Fonte: <http://nfgraphics.com/kasino-creative-annual-about-hair/>, Acedido a 10 de Dezembro 2015
- 46 **Fig. 18** Artefacto *Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008*, Fonte: http://www.bestverzorgdeboeken.nl/en/archive/selections/selection/?book_id=164&edition_id=4, Acedido a 12 de Fevereiro 2016
- 46 **Fig. 19** Interior do artefacto *Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008*, Fonte: http://www.bestverzorgdeboeken.nl/en/archive/selections/selection/?book_id=164&edition_id=4, Acedido a 12 de Fevereiro 2016
- 46 **Fig. 20** Interior do artefacto *Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008*, Fonte: http://www.bestverzorgdeboeken.nl/en/archive/selections/selection/?book_id=164&edition_id=4, Acedido a 12 de Fevereiro 2016
- 46 **Fig. 21** Interior do artefacto *Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008*, Fonte: http://www.bestverzorgdeboeken.nl/en/archive/selections/selection/?book_id=164&edition_id=4, Acedido a 12 de Fevereiro 2016
- 46 **Fig. 22** Interior do artefacto *Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008*, Fonte: http://www.bestverzorgdeboeken.nl/en/archive/selections/selection/?book_id=164&edition_id=4, Acedido a 12 de Fevereiro 2016

- 46 **Fig. 23** Interior do artefacto *Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008*, Fonte: http://www.bestverzorgdeboeken.nl/en/archive/selections/selection/?book_id=164&edition_id=4, Acedido a 12 de Fevereiro 2016
- 47 **Fig. 24** Capa do livro *Masterstudio Design*, Fonte: <http://cloud.bench.li/images/10574>, Acedido a 12 de Fevereiro 2016
- 47 **Fig. 25** Interior do livro *Masterstudio Design*, Fonte: -
Fonte: Klanten, R., pág. 210.
- 47 **Fig. 26** Interior do livro *Masterstudio Design*, Fonte: <http://cloud.bench.li/images/10577>, Acedido a 12 de Fevereiro 2016
- 47 **Fig. 27** Interior do livro *Masterstudio Design*, Fonte: <http://cloud.bench.li/images/10576>, Acedido a 12 de Fevereiro 2016
- 47 **Fig. 28** Interior do livro *Masterstudio Design*, Fonte: <http://cloud.bench.li/images/10578>, Acedido a 12 de Fevereiro 2016
- 48 **Fig. 29** Capa *Høvikodden Live*, Fonte: <http://nodeberlin.com/archive/hovikodden-live>, Acedido a 13 de Fevereiro 2016
- 48 **Fig. 30** Interior *Høvikodden Live*, Fonte: <http://nodeberlin.com/archive/hovikodden-live>, Acedido a 13 de Fevereiro 2016
- 48 **Fig. 31** Interior *Høvikodden Live*, Fonte: <http://nodeberlin.com/archive/hovikodden-live>, Acedido a 13 de Fevereiro 2016
- 49 **Fig. 32** Artefacto *Anthologie Nr.1 - Partez! / Fort!*,
Fonte: <http://fbonaventura.ch/index.php?/projects/anthologie-ba-literarisches-schreiben-sli-/>, Acedido a 14 de Fevereiro 2016
- 49 **Fig. 33** Artefacto *Anthologie Nr.1 - Partez! / Fort!*,
Fonte: <http://fbonaventura.ch/index.php?/projects/anthologie-ba-literarisches-schreiben-sli-/>, Acedido a 14 de Fevereiro 2016
- 49 **Fig. 34** Artefacto *Anthologie Nr.1 - Partez! / Fort!*,
Fonte: <http://fbonaventura.ch/index.php?/projects/anthologie-ba-literarisches-schreiben-sli-/>, Acedido a 14 de Fevereiro 2016

- 49 **Fig. 35** Artefacto *Anthologie Nr.1 - Partez! / Fort!*,
Fonte: <http://fbonaventura.ch/index.php?/projects/anthologie-ba-literarisches-schreiben-sli-/>, Acedido a 14 de Fevereiro 2016
- 49 **Fig. 36** Artefacto *Anthologie Nr.1 - Partez! / Fort!*,
Fonte: <http://fbonaventura.ch/index.php?/projects/anthologie-ba-literarisches-schreiben-sli-/>, Acedido a 14 de Fevereiro 2016
- 50 **Fig. 37** Artefacto *Design Reaktor Berlin*, Fonte: <http://www.onlab.ch/projects/design-reaktor-berlin/>, Acedido a 6 de Janeiro 2016
- 50 **Fig. 38** Artefacto *Design Reaktor Berlin*, Fonte: <http://www.onlab.ch/projects/design-reaktor-berlin/>, Acedido a 6 de Janeiro 2016
- 50 **Fig. 39** Artefacto *Design Reaktor Berlin*, Fonte: <http://www.onlab.ch/projects/design-reaktor-berlin/>, Acedido a 6 de Janeiro 2016
- 50 **Fig. 40** Artefacto *Design Reaktor Berlin*, Fonte: <http://www.onlab.ch/projects/design-reaktor-berlin/>, Acedido a 6 de Janeiro 2016
- 51 **Fig. 41** Artefacto *Portuguese Small Press Yearbook 2015*,
Fonte: <http://ptsmallpress.blogspot.pt/>, Acedido a 6 de Janeiro 2016
- 51 **Fig. 42** Artefacto *Portuguese Small Press Yearbook 2015*,
Fonte: <http://ptsmallpress.blogspot.pt/>, Acedido a 6 de Janeiro 2016
- 51 **Fig. 43** Artefacto *Portuguese Small Press Yearbook 2015*,
Fonte: <http://ptsmallpress.blogspot.pt/>, Acedido a 6 de Janeiro 2016
- 52 **Fig. 44** Artefacto *AORP Yearbook 2014*, Fonte:
<http://327.pt/editorial/aorp-yearbook-14>, Acedido a 8 de Janeiro 2016
- 52 **Fig. 45** Artefacto *AORP Yearbook 2014*, Fonte:
<http://327.pt/editorial/aorp-yearbook-14>, Acedido a 8 de Janeiro 2016
- 52 **Fig. 46** Artefacto *AORP Yearbook 2014*, Fonte:
<http://327.pt/editorial/aorp-yearbook-14>, Acedido a 8 de Janeiro 2016

- 52 **Fig. 47** Artefacto *AORP Yearbook 2014*, Fonte: <http://327.pt/editorial/aorp-yearbook-14>, Acedido a 8 de Janeiro 2016
- 53 **Fig. 48** Artefacto *FAD- Activities Yearbook 2012*, Fonte: <https://www.behance.net/gallery/10833371/FAD-Activities-Yearbook-2012>, Acedido a 8 de Janeiro 2016
- 53 **Fig. 49** Artefacto *FAD- Activities Yearbook 2012*, Fonte: <https://www.behance.net/gallery/10833371/FAD-Activities-Yearbook-2012>, Acedido a 8 de Janeiro 2016
- 53 **Fig. 50** Artefacto *FAD- Activities Yearbook 2012*, Fonte: <https://www.behance.net/gallery/10833371/FAD-Activities-Yearbook-2012>, Acedido a 8 de Janeiro 2016
- 53 **Fig. 51** Artefacto *FAD- Activities Yearbook 2012*, Fonte: <https://www.behance.net/gallery/10833371/FAD-Activities-Yearbook-2012>, Acedido a 8 de Janeiro 2016
- 54 **Fig.52** Artefacto *Quaderna Anuari*, Fonte: http://www.twopoints.net/portfolio_page/quaderns_anuari/, Acedido a 15 de Agosto 2016
- 54 **Fig.53** Artefacto *Quaderna Anuari*, Fonte: http://www.twopoints.net/portfolio_page/quaderns_anuari/, Acedido a 15 de Agosto 2016
- 54 **Fig.54** Artefacto *Quaderna Anuari*, Fonte: http://www.twopoints.net/portfolio_page/quaderns_anuari/, Acedido a 15 de Agosto 2016
- 54 **Fig.55** Artefacto *Quaderna Anuari*, Fonte: http://www.twopoints.net/portfolio_page/quaderns_anuari/, Acedido a 15 de Agosto 2016
- 54 **Fig.56** Artefacto *Quaderna Anuari*, Fonte: http://www.twopoints.net/portfolio_page/quaderns_anuari/, Acedido a 15 de Agosto 2016
- 55 **Fig.57** Artefacto *It's Nice That Annual 2014*, Fonte: <http://theitsnicethatannual.com/>, Acedido a 15 de Agosto 2016
- 55 **Fig.58** Artefacto *It's Nice That Annual 2014*, Fonte: <http://theitsnicethatannual.com/>, Acedido a 15 de Agosto 2016
- 55 **Fig.59** Artefacto *It's Nice That Annual 2014*, Fonte: <http://theitsnicethatannual.com/>, Acedido a 15 de Agosto 2016

- 63 **Fig.60** Artefacto WCFS - *Anuário*, objeto e encadernação. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 63 **Fig.61** Artefacto WCFS - *Anuário*, objeto e encadernação. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 64 **Fig.62** Artefacto WCFS - *Anuário*, Estrutura. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 66 **Fig.63** Artefacto WCFS - *Anuário*, separador impresso em Risografia. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 66 **Fig.64** Artefacto WCFS - *Anuário*, separador impressão digital. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 66 **Fig.65** Artefacto WCFS - *Anuário*, hierarquização da informação. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 67 **Fig.66** Artefacto WCFS - *Anuário*, numeração. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 67 **Fig.67** Artefacto WCFS - *Anuário*, numeração e título corrente. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 67 **Fig.68** Artefacto WCFS - *Anuário*, numeração e título corrente. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 68 **Fig.69** Artefacto WCFS - *Anuário*, Índice. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 68 **Fig.70** Artefacto WCFS - *Anuário*, Índice. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 69 **Fig.71** Artefacto WCFS - *Anuário*, ficha técnica. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 69 **Fig.72** Artefacto WCFS - *Anuário*, Notas. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 71 **Fig.73** Artefacto WCFS - *Anuário*, Tipografia. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 72 **Fig.74** Artefacto WCFS - *Anuário*, Hierarquia tipográfica. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 72 **Fig.75** Artefacto WCFS - *Anuário*, Hierarquia tipográfica. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 72 **Fig.76** Artefacto WCFS - *Anuário*, Hierarquia tipográfica. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 73 **Fig.77** Artefacto WCFS - *Anuário*, Grelha. Fonte: Arquivo pessoal, 2016

- 74 **Fig.78** Artefacto WCFS - *Anuário, Layout*.
Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 75 **Fig.79** Artefacto WCFS - *Anuário, Margens*.
Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 75 **Fig.80** Artefacto WCFS - *Anuário, Margens*.
Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 76 **Fig.81** Artefacto WCFS - *Anuário, retratos de todos os associados fotografias de Álvaro Martino*.
Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 76 **Fig.82** Artefacto WCFS - *Anuário, retratos de todos os associados fotografias de Álvaro Martino*.
Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 76 **Fig.83** Artefacto WCFS - *Anuário, recolha fotografica de Álvaro Martino*. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 76 **Fig.84** Artefacto WCFS - *Anuário, recolha fotografica de Álvaro Martino*. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 77 **Fig.85** Artefacto WCFS - *Anuário, capa*.
Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 77 **Fig.86** Artefacto WCFS - *Anuário, capa, contracapa e lombada*. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 79 **Fig.87** Impressora Riso, *We Came From Space*.
Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 79 **Fig.88** *Masters-* Impressora Riso, *We Came From Space*.
Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 79 **Fig.89** Impressões em *Risografia, We Came From Space*.
Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 79 **Fig.90** Impressões em *Risografia, We Came From Space*.
Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 80 **Fig.91** Composição Tipográfica para *Letterpress, We Came From Space*. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 80 **Fig.92** Composição Tipográfica para *Letterpress, We Came From Space*. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 80 **Fig.93** Capa impressa em *Letterpress, We Came From Space*. Fonte: Arquivo pessoal, 2016
- 81 **Fig.94** *Letterpress, We Came From Space*. Fonte: Arquivo pessoal, 2016

INTRODUÇÃO

O presente projeto e respetivo relatório visam a obtenção do grau de mestre em Design Gráfico e Projetos Editoriais, na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

O projeto divide-se em duas componentes, uma prática e uma teórica, consistindo a primeira na elaboração de um artefacto editorial - um anuário - e a segunda no relatório do projeto, acompanhado pela revisão de literatura referente ao tema desenvolvido.

Em que medida a construção de um anuário pode acrescentar valor a uma associação como a *We Came From Space*? Esta é a principal questão à qual este projeto pretende responder de forma clara.

Os principais objetivos deste projeto são:

- Documentar o que é a *WCFS*;
- Perceber o que motivou à criação do projeto *WCFS*;
- O que diferencia a *WCFS* de todas as outras associações e de um *coworking*;
- Quais são os seus princípios fundamentais;
- O que levou os membros a pertencerem a este projeto;
- Porque o especial interesse pelas tecnologias emergentes aliadas às tecnologias tradicionais;
- Como é que os seus membros imaginam a associação *WCFS* no futuro.

Achamos que estas questões são essenciais para a reflexão sobre as suas origens e para uma reflexão das suas ambições para o futuro da *We Came From Space*.

O interesse nestas motivações e da sua perceção e contributo na compreensão do que é a associação, deriva da necessidade de transmitir as suas origens, não deixando cair no esquecimento os reais motivos da sua edificação. Acreditamos que esta retrospectiva, através de um anuário, será um exercício primordial para uma evolução da *WCFS*, provocando uma consciencialização de todos os membros sobre os motivos da sua construção e desencadeando um olhar para o futuro tendo em conta esses ideais. Este exercício tem a intenção de se repetir ao longo dos anos, com o objetivo de preservar os dogmas fundadores da associação.

O projeto iniciou-se ao trabalhar no próprio espaço da associação, para deste modo embeber de toda a atmosfera e assim conseguir transmitir o que é, de facto, a *WCFS*. Ultrapassada a fase de adaptação ao espaço, já conseguimos perceber a rotina, o ambiente e a importância que a associação tem para os seus membros. Prosseguimos para a recolha de todo o material existente relativo à *WCFS*, mas sem muito sucesso, já que apenas encontramos fragmentos da sua origem. Reafirmando a

necessidade e a pertinência de existir um anuário, projeto que estamos a desenvolver, de forma a existir uma linha condutora de todo o processo de existência do coletivo.

O presente trabalho estende-se a um artefacto físico, que reflete a *WCFS*, através da observação e coabitação no mesmo espaço e o reflexo das 10 entrevistas aos membros/estúdios integrantes. O artefacto concilia a comunicação existente da associação (do *site*, das brochuras da programação do espaço, *flyers*) com o artefacto em questão, o anuário.

MOTIVAÇÃO

Após concluir o curso de design de comunicação, no qual absorvi princípios como a partilha de conhecimentos e transversalidade nas áreas criativas, que culminam numa constante absorção de informação e que inevitavelmente originam novos resultados, o maior receio após esta etapa e passagem para o ambiente profissional é a estagnação na área. Ou seja, enquanto estudante, sou contaminado constantemente por informação e diferentes perspetivas vindas de vários indivíduos ainda durante o processo, e enquanto profissional, a tendência é o oposto, não conseguindo com tanta frequência a interferência de outros, que na nossa perspetiva é positiva na evolução do próprio processo.

Ao descobrir o projeto *We Came From Space*, deparei-me com o facto dos membros desta associação viverem numa constante contaminação, partilha de conhecimento e numa contínua experimentação de novas formas de pensar e de construir um projeto. A admiração por este modelo de trabalho, que tem como ambição a promoção de novos talentos, dando-lhes apoio através da partilha de recursos materiais e imateriais, formação, trabalho colaborativo e troca de experiência entre profissionais de diferentes áreas criativas, originou o interesse por compreender e vivenciar como a associação atua. A partilha existente na *WCFS* é mais do que partilhar um espaço físico, não é um *coworking*, uma vez que todos os membros trabalham para um projeto comum, que é a própria *WCFS*.

Aqui surge a vontade de perceber e testemunhar as motivações que levaram à criação deste projeto, e como este foi evoluindo até chegar ao que é hoje. Atualmente, a associação é composta por 22 elementos, desde o design Gráfico às Artes Plásticas, tendo como preocupação a complementaridade das áreas. Observar o que diferencia a *WCFS* de um *coworking*, o que motiva os membros a pertencerem à *WCFS*, e como imaginam a evolução da associação, serviu de mote para criar um artefacto editorial que reunisse toda esta informação, com o objetivo de acrescentar valor à própria *WCFS*, não deixando cair no esquecimento os motivos fundadores deste projeto.

METODOLOGIA

A conceção do projeto Anuário desenvolveu-se segundo uma metodologia de investigação e pesquisa no terreno. Para isso foi fundamental fazer parte da própria associação, para conseguir perceber toda a sua realidade através do contacto direto que de outra forma não seria possível. É importante presenciarmos fisicamente o funcionamento da associação e a atividade dos membros no seu interior, quer quanto aos seus métodos de trabalho, quer quanto às relações entre os criativos. Após permanecer no projeto WCFS durante um ano e seis meses, do qual atualmente faço parte, consegui perceber e compreender as suas origens e pensar no projeto com um olhar no futuro.

Após absorver o que é a WCFS, considerei fundamental realizar uma reflexão sobre as suas origens, uma vez que a associação se encontra numa evolução galopante, atraindo cada vez mais elementos. Depois de uma conversa com João Martino e Miguel Almeida, dois dos fundadores do projeto, chegamos à conclusão que um artefacto editorial em forma de anuário seria a solução para esta lacuna dentro da associação.

O projeto iniciou-se com a definição dos conteúdos. Definimos que seria da maior importância falar das origens do projeto, do conceito atual, da missão, dos objetivos, dos serviços, de quem faz parte do projeto e o que faz. Consideramos ainda relevante fornecer informação sobre as oficinas existentes e divulgar os projetos mais relevantes a nível processual realizados pela associação, bem como uma pequena mostra de eventos realizados.

Na tentativa de encontrar esta informação, recorremos à metodologia documental, procedendo a uma pesquisa interna de toda a documentação existente relativa à própria associação, pesquisa essa que não foi muito relevante, uma vez que existiam poucos arquivos da WCFS.

Assim sendo, para reter toda esta informação entrevistei os membros/estúdios da associação: sete entrevistas presenciais e três entrevistas por escrito. A diferença de registo deve-se, meramente, à disponibilidade dos entrevistados.

Entrevistas presenciais: Alejandra Jaña Montecinos, design gráfico, cofundadora da WCFS e do Atelier *Martino&Jaña (AM&J)*, atualmente a trabalhar como *freelancer*; *Royal Studio* formado por João Castro, design gráfico; *Lyft* constituído por Tiago Soares da Costa e Daniel Rodrigues, design gráfico e *video-mapping*, um dos primeiros estúdios a entrar no coletivo; Álvaro Martino, Fotografia e Design gráfico, cofundador da *We Came From Space* e antigo membro do *AM&J*, atualmente trabalha como *freelancer*; *Ana Types Type*, Ana Areias, Design gráfico; *Non-Verbal*, formado por João Martino cofundador da WCFS e do *AM&J* Joana Sobral cofundadora da WCFS e antigo membro do *AM&J*, Miguel Almeida cofundadora da *We Came From Space* e antigo membro do *AM&J* e Susana

Almeida; *Xesta Studio*, formado por Hugo Moura, Design gráfico e caligrafia, um dos primeiros membros do coletivo. Entrevistas por escrito: Raquel Rei, Design gráfico; Sara Neves & Filipe Estrela, Arquitetura; *Cosmicode*, formada por Ricardo Moreira, Filipe Fernandes e José Teixeira, *Web & App Development*.

Após as entrevistas transcrevemos e iniciámos a edição dos textos para o artefacto editorial.

CAPÍTULO I ENQUADRAMENTO E JUSTIFICAÇÃO DO PROJETO

A *WCFS* é um coletivo de profissionais ligados às artes, ao design e à comunicação, que se dedica a criar um espaço de reflexão e ação sobre o panorama da cultura. Os estúdios e as suas sinergias no mesmo espaço ultrapassam a ideia de *coworking*. Deseja ir além, promovendo a multidisciplinaridade e o trabalho entre profissionais, unidos por um projeto comum que é a própria associação. Os membros da *WCFS* têm objetivos comuns, que passam por querer dar apoio a jovens talentos e por partilhar conhecimento.

1. COMO SURTIU A *WE CAME FROM SPACE*

1.1.1. ATELIER *MARTINO&JAÑA* E A SUA UTOPIA

A *We Came From Space* é uma associação que veio dar corpo a um conjunto de ideais, até então testadas no atelier *Martino&Jaña*. Segundo João Martino, um dos fundadores do atelier, a *WCFS* é um conceito solidificado com a experiência adquirida ao longo dos anos no *AM&J* que sempre estimulou uma atmosfera de generosidade, capaz de estimular os processos criativos.

O projeto *WCFS* nasce dos membros integrantes do *AM&J* (João Martino, Alejandra Jaña, Joana Sobral, Miguel Almeida, Óscar Maia e Álvaro Martino)- designers atentos, cuja prática reflexiva na sua atividade profissional, sobretudo criativa e cultural, os conduziu a enveredar por domínios de atuação em harmonia com princípios de caráter social, que acreditam ser inerentes ao modo de estar na profissão.

A *WCFS* surge de uma utopia, de um sonho tornado realidade. Começou com uma ideia não muito clara, não sabendo de imediato o que seria, e ao abordarem de uma forma descomprometida, foram discutindo o que queriam construir e quais os princípios e ideais. Os membros ao falarem deste sonho tornavam-no mais acentuado. (NON-VERBAL, 2016)

Utopia significa desejo de alteridade, convite à transformação que constrói o novo, a busca da emancipação social, a conquista da liberdade. Utopia não se resume a um conceito ou quadro teórico, mas a uma constelação de sentidos e projetos. A verdadeira utopia constitui-se na visão crítica do presente e de seus limites e na proposta para transformá-lo positivamente. (CATTANI, 2009, pág. 328)

A utopia teve origem na obra de Thomas More (1478-1535), filósofo e humanista, para intitular a sua maior obra. A palavra foi formada a partir de duas palavras gregas *ou*, do advérbio de negação, e *topos*, lugar, tendo como significado um “*não lugar*”, sendo inexistente, ou um lugar apenas imaginário. Este significado vigorou até meados do século XVII até surgir a definição de utopia como algo fora da realidade, que prevalece até ao século XXI. (CATTANI, 2009)

Atualmente, o termo é aplicado de uma forma depreciativa a projetos que tenham como ambição alterar ou criar ruturas com sistemas, provocando a descredibilização dos mesmos. Contudo, não acreditamos que este projeto seja algo inatingível, uma vez que a própria *We Came From Space* nasce de uma utopia e atualmente é uma realidade, que ainda pretende evoluir bastante até completar todos os seus objetivos.

A *WCFS* nasce da necessidade/ sonho de oferecer. É algo muito emocional, sempre existiu a vontade de quererem fazer mais, de ter um espaço onde pudessem partilhar com pessoas que ainda se estavam a formar ou que já se tinham formado, mas não tinham experiência profissional. Esta

utopia nasce sobretudo da atividade docente de João Martino, na *Escola Superior de Artes e Design (ESAD)* e na *Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP)*. João Martino sempre teve a inquietação de perceber como podia gerir as expectativas, a frustração, a falta de ideias claras que qualquer estudante ou recém-licenciado tem. A sua atividade de docente coloca-o perante talentosos alunos cuja falta de maturidade ou de oportunidade os conduz à desistência ou à perda de entusiasmo pela profissão, alunos estes que originam problemas e criam uma dinâmica muito forte, pois para os estudantes não existe filtro, não há uma intenção muito clara, porque são pessoas que pela primeira vez estão a projetar (MONTECINOS, 2016). Todas estas dúvidas e esta falta de filtros fazem com que se experimente caminhos absolutamente inesperados, porque não se tem pudor ou receio; daí é que nasce, realmente, a inovação. Foi este o contexto que promoveu o desenvolvimento de um novo percurso, que unisse a experimentação, o questionamento, a partilha e a colaboração de alunos e outros talentos (MONTECINOS, 2016).

1.1.2. A EVOLUÇÃO DO SONHO UTÓPICO E AS SUAS VÁRIAS FASES

O atelier *AM&J* foi abandonando progressivamente o modelo de estúdio convencional, a favor de um modelo de laboratório. Na prática, o atelier começou a contar cada vez mais com um maior número de colaboradores multifacetados, o que promoveu um crescimento instantâneo. O estúdio passou por várias fases, desde o *Laboratório Piloto*, em que se realizava *workshops* e projetos em regime de colaboração com alunos, o que viria posteriormente a denominar-se *Lema, Laboratório Emancipatório*.

Segundo Alejandra Jaña Montecinos (2015), o conceito do *Lema* estava relacionado com um espaço que concedesse impulso a novos talentos. Após elaborada uma estrutura e estratégia para a implementação do projeto *Lema*, chegou-se à conclusão que tal implicava dedicar o *AM&J* a 100% ao projeto. Era um projeto que exigia bastantes meios económicos e de muito tempo; por isso concluíram que não era a altura certa, porque em última instância o *AM&J* teria que deixar de ser atelier.

Embora a conceção do *Lema* não tenha ido muito além de um conceito, o *AM&J* alterou a sua forma de pensar. Surgiu posteriormente o *Estúdio de Portas Abertas*, integrando-se nas atividades do atelier. A abertura das portas do estúdio tinha como objetivo a entrada de outras pessoas que a convite ou por iniciativa própria, se juntavam e utilizavam os recursos materiais e imateriais disponíveis para realizar os próprios projetos. Na altura, o atelier era composto por 4 membros. Para poderem convidar pessoas, projetaram um espaço com um maior número de lugares, os quais tinham uma grande rotatividade, o que tornava o estúdio mais criativo. Convidavam alunos para fazer *workshops* de pesquisa

visual, de experimentação, onde era apenas dado um tema, tendo este processo proporcionado uma dinâmica muito criativa e muito rica. O carácter informal do *Estúdio de Portas Abertas* permitiu que as relações e as sinergias que aí se criaram fossem muito fortes e ricas, sendo este um espaço muito confortável para todos. Os alunos beneficiavam de um espaço para trabalhar com os recursos materiais e imateriais e o atelier ganhava toda a riqueza da espontaneidade. Começaram a aparecer pessoas que mais do que participar neste espaço de experimentação e exploração visual, queriam alguma orientação nos seus projetos; no fundo eram novos talentos que precisavam de algum impulso. (MONTECINOS, 2016)

A intenção dos membros integrantes do *AM&J* foi sempre a de promover o habitar permanente de talentos no espaço de atelier, por forma a criar condições para o estabelecimento de importantes relações de troca de conhecimento entre colaboradores externos e equipa residente. O espaço foi-se tornando pequeno para toda esta troca; os lugares que estavam destinados a visitas/convidados estavam cada vez mais ocupados. Este problema gerou uma evolução do conceito.

1.1.3. WE CAME FROM SPACE - SOLIDIFICAÇÃO DE UM PROJETO

A falta de espaço no estúdio levou o *AM&J* a mudar de espaço, para uma casa muito maior, mais associativa, um coletivo, não um *coworking*, pois tem curadoria. Um espaço para partilhar com vários estúdios e jovens designers que integram o projeto através de um convite.

Os primeiros estúdios a habitar o novo espaço foram o Atelier *Martino&Jaña*, *Lyft*, *Xesta studio* e o *Alfaiate do livro*. É nesta fase que surge a necessidade de ampliar o projeto e de dar um nome que o suportasse, surgindo *Work, Think, Love*, que rapidamente foi substituído por *We Came From Space*. O objetivo era ter um espaço de experimentação coletivo, tal como havia sido feito transversalmente, no *Estúdio de Portas Abertas* e no *Lema*.

Através desta dinâmica particular, pronta a tirar partido da experimentação e constituindo um espaço privilegiado de investigação e reflexão, foi possível entrar no circuito comercial, resultando numa valorização com reconhecimento nacional e internacional.

1.2. WE CAME FROM SPACE

1.2.1. CONCEITO

A aposta na diversificação da oferta facilita uma menor dependência do cliente tradicional e, por tal motivo, dificilmente será espartilhada pelo excesso de formalidades. A *WCFS* privilegia a horizontalidade e a informalidade nas relações interpessoais, favorecendo um ambiente propício à partilha de ideias e ao desenvolvimento e incremento conjunto da criatividade.

Assumindo estes ideais, a *WCFS*, pretende dar sem pedir de volta, mas obviamente que sempre acreditando que este é um processo que a fortalece. O projeto foi desenvolvido empírica e intuitivamente, sendo que os membros olharam sempre a médio/ longo prazo (NON-VERBAL, 2016).

Na altura em que se deu a mudança para uma casa maior, o atelier *AM&J* dispunha de apenas algum dinheiro tendo por isso que suspender o trabalho de estúdio e continuar com as obras, a fim de criar um espaço para receber as pessoas. Já nessa altura, a *WCFS* projetava como iria estar passados 10 anos, com quem gostaria de trabalhar e que projetos queria realizar; e ainda hoje esse pensamento prevalece (NON-VERBAL, 2016).

A antiga casa, na Foz, era composta por sala de reuniões, espaço de matrecos, estúdio *Martino&Jaña*, Biblioteca, atelier *do Alfaiate do Livro, Lyft*, sala de maquetes, oficina de serigrafia e de *Letterpress*, sala do papel e uma sala de apoio às oficinas (MARTINO, Á. 2016). Posteriormente a associação acabou por mudar de espaço, porque não tinha *open spaces* e, ao localizar-se na Foz, acabava por ficar isolada (NON-VERBAL, 2016).

A *WCFS* nasce economicamente do *AM&J*, porque este tinha alguns recursos que os outros estúdios não tinham. O que levou o atelier a avançar com o projeto foi a vontade de ajudar as pessoas a crescer, criando uma rede de proteção, dando os meios para que esse crescimento fosse viável. Nasce da força anímica, emocional e do talento das pessoas que integravam o *AM&J*, pois investiram muito tempo, esforço e sonhos para construir o que é hoje a *We Came From Space* (NON-VERBAL, 2016).

1.2.2. ESCOLA

Pode afirmar-se que a *WCFS* se sustenta numa postura e prática de investigação-ação e a investigação contínua é um dos pilares do projeto. Na realidade, cada uma das pessoas envolvidas atravessa e é atravessada por diversos papéis: professor, aluno e profissional. Fomenta-se, assim, um crescimento global, não apenas da *WCFS*, mas também de cada indivíduo que a incorpora. A *WCFS* é um “laboratório”, uma escola formada por um conjunto de profissionais. É uma justaposição dos universos, professor,

aluno e profissional, com o objetivo de tirar o máximo partido destes. (LYFT, 2016)

É uma plataforma de transferência de conhecimento e de investigação em áreas criativas. É também uma estrutura de apoio permanente aos estúdios, com o objetivo de transportar para o trabalho “real” valências como a investigação, a experimentação, a inter ajuda e a partilha, impedindo que a desatualização e/ou desinteresse se instalem. Através da troca de experiências entre diferentes gerações e diferentes áreas de criação, incentiva a formação de profissionais que vestem a pele de professor e, ao mesmo tempo, de aluno na sua atividade diária, incentivando o trabalho colaborativo. Investiga sobre o processo de ensino-aprendizagem e partilha de conhecimento. Além disso, a qualidade do trabalho tenderá a ser cada vez maior, uma vez que os habitantes do espaço residem na escola – o lugar por excelência da especulação, da tentativa e da novidade.

O projeto foi-se moldando, consoante a perceção do que os seus membros consideravam funcionar ou não, tal como ainda hoje acontece. Antes pensava-se que a WCFS podia ser mais um estúdio; atualmente chegou-se à conclusão de que era mais o contrário, sendo mais reforçada a ideia de escola (XESTA STUDIO, 2016).

A escola é um espaço constantemente reinventado, aposta em *workshops*, aulas, conferências, *summer schools*, palestras, exposições, etc., abertos ao público em geral, que são organizados quer pela equipa residente, quer por convidados. É esta a visão de escola da WCFS, que se assume não como uma escola que oferece apoio esporádico aos estúdios internos, mas antes como uma partilha e sobreposição quase total dos universos do professor e do aluno, com o objetivo de tirar o máximo partido de ambos. Este grau de proximidade permite que o trabalho do coletivo esteja em permanente processo de autoquestionamento, talvez de uma forma mais aguda do que acontece nos estúdios tradicionais de design.

1.2.3. ASSOCIAÇÃO COM CURADORIA

A cada ano, nascem e desenvolvem-se milhares de associações, nas quais se inventam novos lugares de definição e de exercício da cidadania, implantando-se redes de solidariedade e ajuda mútua às margens do Estado ou do mercado. (CHANIAL, LAVILLE, 2009, pág. 21)

Uma associação é uma organização da sociedade civil, onde os indivíduos se organizam em torno de interesses comuns, com objetivos de entre ajuda e cooperação sem fins lucrativos. Na sua origem está a união em torno de um interesse comum e cingia-se a grupos informais e a famílias. Evoluiu posteriormente para grupos organizados, com objetivos mais idealistas, constituindo, atualmente uma parte essencial na sociedade.

A criação associativa é impulsionada pelo sentimento de que a defesa de um bem comum supõe a ação coletiva. (CHANIAL, LAVILLE,

2009, pág. 21) Apenas entram para a WCFS pessoas a quem o projeto pessoal faça sentido para a associação, pessoas estas que foram aceites por todos os membros; é uma associação com curadoria; não se trata apenas do pagamento de uma cota. Pertencer à WCFS é mais do que trabalhar num espaço comum, é pertencer a um projeto, é ter uma direção que une todos os membros, é o aceitar e acreditar neste tipo de idealismo.

Ao cooperar com outros, de acordo com um plano, desfaz o trabalhador dos limites da sua individualidade e desenvolve a capacidade de sua espécie (MARX, 1980 in CATTANI, 2009, pág.80). Ao contrario da competição entre indivíduos, onde estes tentam maximizar as suas vantagens em detrimento dos demais, a cooperação pressupõe a colaboração e um esforço comum para atingirem os seus objetivos.

1.2.4. WCFS VERSUS COWORKING

O *coworking* advém de um novo conceito de escritório, é fundado maioritariamente pelo modelo open space, espaços sem segmentação de áreas, ou seja, amplos. Muitas vezes, devido à própria morfologia do edifício, existem espaços de *coworking* subdivididos em várias áreas.

Esta tendência dos espaços de *coworking* advém do século XX, dos anos 70. Segundo Luís Mota (2015) as pessoas para contrariar as dificuldades de terem os seus próprios espaços de trabalho, reuniam-se nas suas próprias casas, ou em cafés para trabalharem em conjunto.

No início dos anos 2000, diversas cafeterias norte americanas transformaram-se em “escritórios” de muitos trabalhadores. A flexibilidade em relação ao trabalho e a mobilidade comunicativa possibilitaram a estas pessoas a facilidade de trabalharem juntas, mesmo estando em locais separados. A principal dificuldade destes trabalhadores foi encontrar um local ideal para desenvolver suas atividades, já que eles poderiam fazê-lo onde desejassem. Foi assim que surgiram os primeiros Hubs e escritórios de coworking ainda no país norte-americano. Os Hubs, escritórios virtuais e escritórios de coworking, surgem nos últimos anos, com o objetivo de saciar esta crescente demanda. O modelo de negócio proposto por estes ambientes é baseado no compartilhamento de um mesmo espaço, por pessoas variadas entre si, que dividem a experiência de trabalharem juntas, mesmo que suas atividades não estejam relacionadas. (Heckler, 2012 in MOTA, pág.206)

Segundo Luís Mota (2015), Bad Neuberg foi o primeiro homem a implementar os princípios/conceito que hoje se conhece como *coworking*, através do espaço “Hat Factory”, em 2005, nos Estados Unidos, em São Francisco.

O *coworking* torna financeiramente mais apetecível ter um espaço de trabalho próprio, uma vez que tem como princípio a partilha de espaço e de todos os recursos, por todos os residentes. A nível de evolução pessoal e de trabalho, também é bastante apetecível, pois pode envolver

a partilha de experiências, sinergias e conhecimentos que existem dentro de cada espaço.

O conceito de *cowork* é muito mais que uma aglutinação de diferentes áreas de atividade laboral, assumindo-se a uma escala económica, mas também com preocupações sociais que gravitam em redor do próprio conceito. (MOTA, 2015)

Este conceito é marcado pela partilha e pelo seu carácter liberal. Habitualmente são espaços habitados por profissionais liberais, insatisfeitos pelas condições comuns de um escritório, ou pelas condições do trabalhar em espaços de cafés, ou nos seus escritórios domésticos, e assim, perspetivam nestes espaços um local apropriado às suas exigências profissionais. Os *coworking* são habitados por áreas díspares, criando um ambiente de trabalho muito diversificado, quer pelas funções e atividades, quer pelas pessoas que coabitam esses mesmos espaços e que, por sua vez, os tornam em espaços bastante ricos. Este é um dos aspetos mais presentes no domínio do *cowork*, trazendo a partilha para o meio profissional, provocando trocas de sinergias entre diferentes atividades profissionais, que se encontram no mesmo espaço de trabalho. Estes espaços podem ser bons geradores de parcerias, as quais podem beneficiar os seus residentes, reforçando a pertinência deste conceito.

Nos espaços de *cowork* podemos verificar diferentes vivências e dinâmicas associadas a cada espaço. Apesar da variedade de *coworking* existentes, estes contêm pontos comuns, sem perder a sua individualidade, reajustando o conceito a cada espaço. (MOTA, 2015)

Em Portugal, o fenómeno é recente, mas verifica-se um rápido crescimento. Contudo, a *We Came From Space* não se baseia apenas nestes princípios, pois é unida por um objetivo e por ideais comuns, onde a curadoria é um fator fundamental dentro da associação.

1.2.5 MEMBROS

A *WCFS* não é apenas um grupo de pessoas fixas; umas pessoas vão e outras vêm, todas as pessoas novas trazem novidades e essa rotatividade é muito positiva (MARTINO, Á. 2016). A associação é composta por membros internos e por externos. O que diferencia estas duas modalidades é que os internos coabitam o espaço diariamente, enquanto os externos o fazem de uma forma mais esporádica. A associação é um projeto sem fins lucrativos que cria condições para o contágio e a partilha entre todos estes atores.

Em todos os espaços e tempos históricos, para garantir sua sobrevivência enquanto espécie, os seres humanos trabalharam em cooperação. (JESUS, T. in CATTANI, 2009, pág. 80)

As relações que existem dentro da *WCFS* são poderosíssimas. Partilham-se convicções, sinergias, pensamentos e trabalho. Existe uma grande vontade de fazer as coisas acontecerem. O processo nunca é sozinho

ou solitário, acabam todos por consumir dos recursos uns dos outros, das ideias; quase que as ideias que saem do espaço são todas colaborativas.

(...) a forma de trabalho em que muitos trabalham juntos, de acordo com um plano, no mesmo processo de produção ou em processos de produção diferentes mas conexos. (MARX, 1980 in CATTANI, 2009, pág.80)

Existe uma contaminação de pensamentos e de opiniões em simultâneo que faz com que todos sejam melhores e que a própria WCFS acabe por se tornar mais forte (ANA TYPES TYPE, 2016).

Estabelecendo uma plataforma de diálogo e de cruzamento entre áreas criativas, o que se pretende é que os indivíduos residentes tenham competências complementares, para assim dar resposta a projetos de diferentes escalas e naturezas. Recorre-se à investigação, à partilha de conhecimento e ao envolvimento das mais distintas competências para a criação de soluções inovadoras. Um dos princípios da associação é **Somos aprendizes e mestres uns dos outros** (NON-VERBAL, 2016).

Constitui-se como uma plataforma de apoio a jovens talentos e de mediação com o meio empresarial, através da partilha de recursos materiais e imateriais, da formação, do trabalho colaborativo e da troca de experiência entre profissionais de diferentes áreas criativas. Esta foi uma das razões centrais do projeto: fazer amadurecer as pessoas e os profissionais, dar-lhes tempo, recursos com a capacidade e generosidade de conseguir dar, através do ensinar, da prática, da troca de ideias, através do coabitar o mesmo espaço. O facto de se ter só uma mesa foi pensado, desde o início, para qualquer interveniente perceber o que está a acontecer à sua volta.

A WCFS não depende de um local físico, não depende dos indivíduos, a associação é um conjunto de pessoas que se revêm num conjunto de ideais e trabalham em função deles. A própria definição da associação é muito volátil no sentido em que com o tempo muda, até porque as pessoas também mudam na maneira como se revêm nos seus ideais. Hoje a WCFS é uma associação, mas daqui a 10 anos poderá não ser. (NON-VERBAL, 2016)

CAPÍTULO II

ESTADO DA ARTE

No decorrer da investigação, achamos pertinente investigar e analisar um conjunto de projetos que se relacionem com esta investigação. Neste capítulo serão apresentados casos de estudo, onde pretendemos perceber o funcionamento de alguns artefactos editoriais.

Serão analisados projetos editoriais marcantes na história do design editorial, que partam do princípio de aglomerar e retratar um determinado período ou instituição na história. Esta pesquisa foi complexa devido à quase inexistência de informação relativa a artefactos editoriais desta índole.

2. ESTADO DA ARTE (CASOS DE ESTUDO)

2.1. I SWEAR I USE NO ART AT ALL

Design: Studio Joost Grootens, Tine van Wel, Jim Biekmann, Manuel Di Tolve, Christiaan Drost, Adam Farlie, Barbara Hoffmann, Margriet Hogenbirk, Arthur Roeloffzen, Darja Spanily, Manuel Wesely

Autor: Joost Grootens

Tiragem: 1000

Editora: o1o Publishers

Ano: 2011 Rotterdam, Amsterdam

Dimensões: 270 mm x 220 mm

Papel: Univers, Ceremony

Páginas: 112

Neste artefacto podemos encontrar uma vasta pesquisa que Joost Grootens fez ao longo da sua carreira. Joost Grootens, mapeia os seus primeiros 100 livros, feitos ao longo de 10 anos.

Numa primeira fase utiliza listas, cronogramas e gráficos para expor a sua carreira como designer e apresentar as pessoas com quem trabalhou.

Numa segunda fase, o designer diseca todos os seus livros, detalhando a organização da informação, grelhas, encadernação, tipos de papel, cores, tipografia, pictogramas e padrões.

No capítulo “18.788 páginas”, expõe em tamanho real uma seleção de *spreads* dos seus livros, incluindo o atlas que realizou.

Joost Grootens faz uma mostra dos seus 10 anos de publicações, através de 100 livros e 18,788 páginas e mostra a conceito por de trás do artefacto.

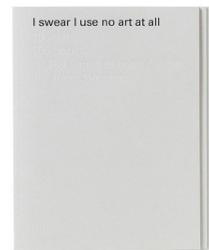


Fig. 1 Capa do livro *I swear I use no art at all*

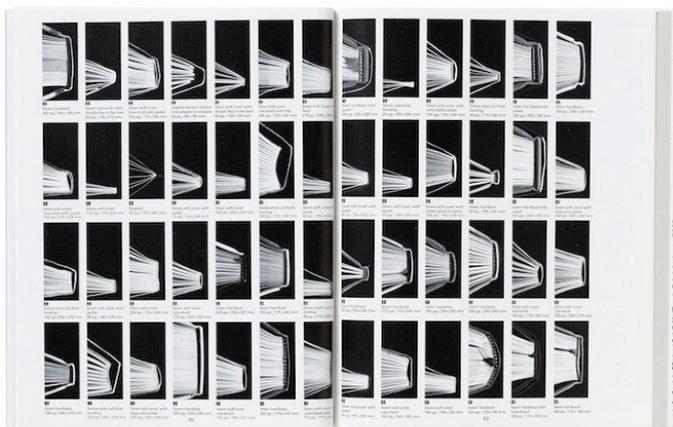


Fig. 2 Interior do livro *I swear I use no art at all*

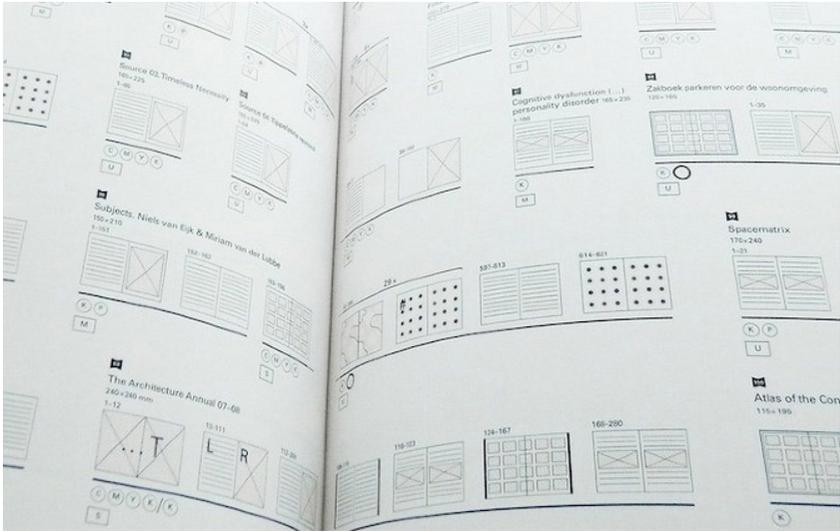


Fig. 3 Livro *I swear I use no art at all* - Grelhas

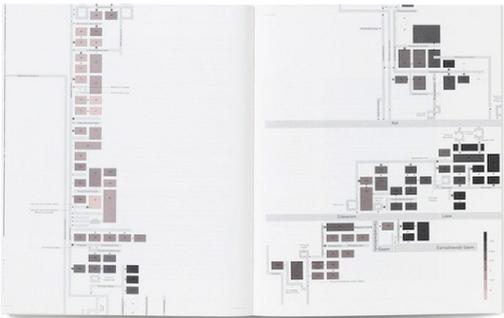


Fig. 4 Interior do livro *I swear I use no art at all* - Cronogramas



Fig. 5 Interior do livro *I swear I use no art at all* - Mapas

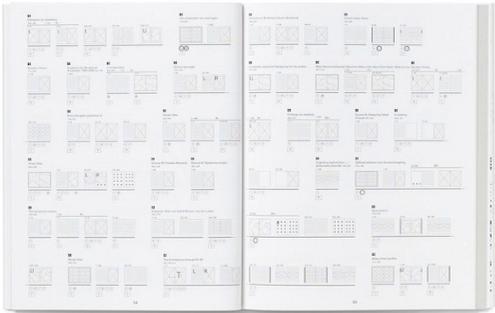


Fig. 6 Interior do livro *I swear I use no art at all* - Grelhas

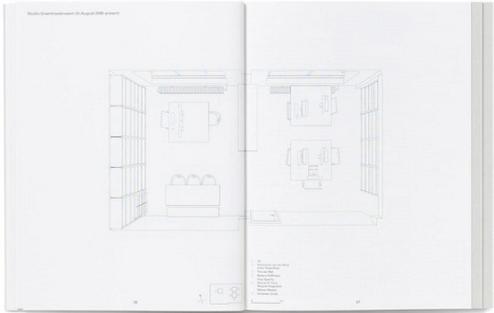


Fig. 7 Interior do livro *I swear I use no art at all* - Plantas

2.2. THE BOOK OF BOOKS: 500 YEARS OF GRAPHIC INNOVATION

Design: Cees W. De Jong VK Projects, Naarden Vesting,

Asher Hazellaar, Puls, Ermelo

Editor: Mathieu Lommen

Editora: Thames & Hudson

Ano: 2012 London

Formato: 328 mm x 239 mm

Páginas: 464

“The book of books: 500 years of Graphic Innovation”, coleta dezenas de livros, seleção esta feita por Mathieu Lommel, para contar a história do design Ocidental, desde a invenção da impressão com tipos móveis no século XV na Alemanha até às produções em massa. Este livro contém uma recolha fotográfica imaculada dos seus artefactos, na sua maioria são apresentados em grandes *spreads*, dando a percepção que estamos em contacto com o próprio artefacto.

O livro é organizado de uma forma não dogmática, constituído por setores com o levantamento de informação de vários períodos temporais e por outros setores temáticos.

O nome deste artefacto “The Book of Books” normalmente remete para a *Bíblia do Rei James*, que contribuiu para a propagação da religião protestante.

A seleção dos trabalhos é deliberadamente canônica, seleciona trabalhos-chave de cada período histórico. Esta seleção não é feita mediante o gosto de Mathieu Lommen, mas sim por serem artefactos de rutura e de afirmação de autoridade estabelecida.

A grande dimensão deste artefacto prende-se com o grande período representado, 500 anos e pela representação dos artefactos selecionados em tamanho real de forma a poderem ser analisados, aproximando o leitor às obras retratadas.



Fig. 8 Capa do livro *The Book of Books: 500 Years of Graphic Innovation*



Fig. 9 Interior do livro *The Book of Books: 500 Years of Graphic Innovation*



Fig. 10 Interior do livro *The Book of Books: 500 Years of Graphic Innovation*



Fig. 11 Interior do livro *The Book of Books: 500 Years of Graphic Innovation*

2.3. SPIELZEITHEFT 2009/10

Design: Raffinerie AG Für Gestaltung

Cliente: Burgtheater Wien

Tiragem: 30 000

Periodicidade: Anual

Ano: 2009/10 Viena, Áustria

Formato: 200 mm x 240 mm

Tipografias: Neutraface



Fig. 12 Artefacto editorial
Spielzeitheft 2009/10

O artefacto editorial, *Spielzeitheft 2009/10* feito por Raffinerie AG Für Gestaltung, para *Burgtheater Wien* com o objetivo de apresentar os seus 88 membros numa publicação anual.

Contudo no projeto editorial, não foi possível incluir as fotografias dos respetivos membros, uma vez que estes se encontravam espalhados por todo o mundo, no período de execução do artefacto. Posto isto, Raffinerie AG Für Gestaltung, produziu as fotografias dos membros utilizando um *software* de ilustração - *identi-kit*. *Identi-Kit* é normalmente utilizado pela polícia, para criar esboços faciais foto realistas. Posteriormente a artista Beni Bischof adicionou algum registo sarcástico nos esboços faciais.

O artefacto editorial é impresso a preto e branco e como referência ao período da Arte Nova contém dourado no corte de cabeça, frontal e interior.

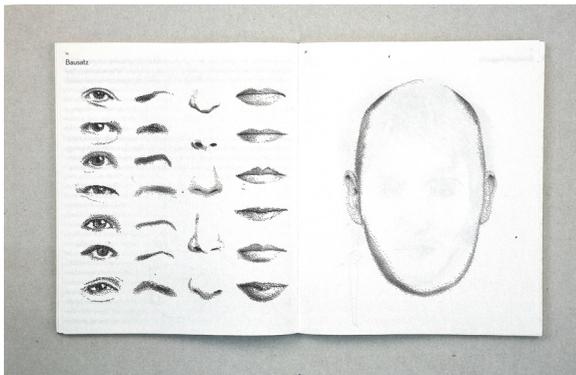


Fig. 13 Interior do artefacto *Spielzeitheft 2009/10*

2.4. KASINO CREATIVE ANNUAL

Design: Kasino Creative Studio

Cliente: Kasino Creative Publishing

Tiragem: 5 000

Periodicidade: Anual

Ano: 2010

Formato: 160 mm x 210 mm

Número de páginas: 166

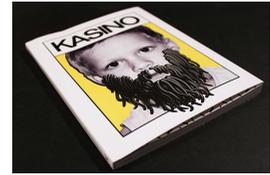


Fig. 14 Artefacto Kasino Creative Annual

Kasino Creative Annual feito por Kasino creative studio em conjunto com outros talentos, fez a sua primeira edição a 1 de Maio em 2010. *Kasino Creative Annual* surge com o encerramento da revista Kasino A4, que foi lançada em 2005 e terminou na sua 10 edição em 2008.

Kasino A4 esteve presente em 20 países e recebeu vários prémios. O Anuário apresenta o mesmo humor com um estilo semelhante à revista *Kasino A4*.

Kasino Creative Annual é um conjunto de publicações independentes onde cada edição explora um tema específico. *Kasino Creative Annual 2010*, criou a sua primeira edição sobre cabelo onde explorou as suas características estéticas, biológicas e culturais, revelando compreensão sobre a natureza humana, explorando a criatividade.

Kasino Creative Annual funciona como um mostruário dos meios e métodos utilizados pelo *Kasino Creative Studio*. O anuário é composto por 166 páginas, num formato pequeno de 160mm x 210mm.



Fig. 15 Interior do artefacto Kasino Creative Annual



Fig. 16 Interior do artefacto Kasino Creative Annual



Fig. 17 Interior do artefacto Kasino Creative Annual

2.5. WONDER YEAR: WERKPLAATS TYPOGRAFIE 1998-2008

Design: Alex Dearmond, Jeremy Jansen, Julie Peeters e Scott Ponik

Cliente: Roma Publication

Periodicidade: Anual

Ano: 2008 Arnhem, Holanda

Formato: 297 mm x 236 mm

Tipografia: Fugue ABC

Número de páginas: 254

Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008 é um artefacto editorial que consta numa interpretação da escola de design, *Werkplaats Typografie* que foi publicado no seu 10º aniversário. Estes 10 anos de história (1998-2008) são narrados por grupos de estudantes, através de anotações, leituras paralelas, entre outras formas. A publicação contém o registo do trabalho feito pelos mais de cinquenta participantes da escola de design.

O presente artefacto tem a contribuição de: Stuart Bailey, Uta. Eisenreich, Paul Ellian, Raimundas Malasauskas, Karel Martens, Armand Mevis, Radim Pesko e Willem Oorebeek.



Fig. 18 Artefacto *Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008*

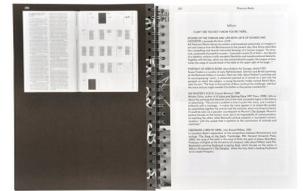


Fig. 19 Interior do artefacto *Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008*

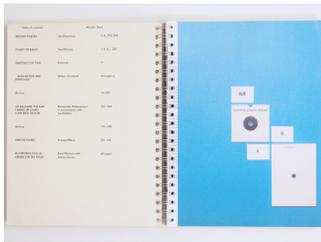


Fig. 20 Interior do artefacto *Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008*



Fig. 21 Interior do artefacto *Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008*



Fig. 22 Interior do artefacto *Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008*



Fig. 23 Interior do artefacto *Wonder Year: Werkplaats Typografie 1998-2008*

2.6. MASTERSTUDIO DESIGN

Design: Martin Stoecklin - Studio Sport

Editor/cliente: Masterstudio Design, University of Art and Design in Basel, Switzerland

Tiragem: 1 500

Periodicidade: Anual

Ano: 2010 Basel, Switzerland

Formato: 216 mm x 306 mm

Tipografia: Folio



Fig. 24 Capa do livro *Masterstudio Design*

Masterstudio Design é um artefacto editorial da universidade de Artes e Design em Basileia na Suíça, que apresenta a programação do mestrado e faz um levantamento e mostra do processo de trabalho dos primeiros estudantes do mestrado.

Para a execução deste projeto, *Studio Sport* criou vasos através dos perfis de cada estudante, inspirados nos vasos de *Rubin*. *Vasos de Rubin* são muitas vezes conhecidos como *rosto Rubin* ou por figura de fundo, é famoso pela ilusão de ótica, desenvolvido em 1915 pela Danish de psicologia e Edgar Rubin.



Fig. 25 Interior do livro *Masterstudio Design*

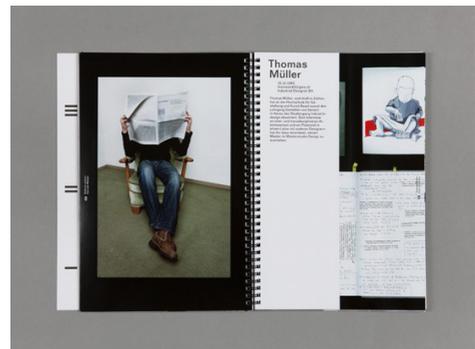


Fig. 26 Interior do livro *Masterstudio Design*

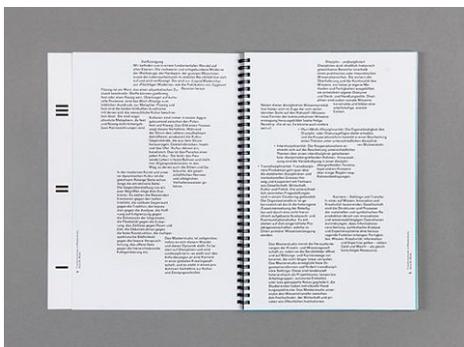


Fig. 27 Interior do livro *Masterstudio Design*



Fig. 28 Interior do livro *Masterstudio Design*

2.7. HØVIKODDEN LIVE

Design: Node Berlin Oslo

Cliente: Henie Onstad Art Centre

Tiragem: 2 000

Periodicidade: Anual

Ano: 2007 Oslo, Norway

Formato: 165 mm x 240 mm

Tipografia: FF Schulbuch, Akkurat Mono



Fig. 29 Capas *Høvikodden Live*

O *Henie Onstad Art Centre* tem uma história única em atividades com um grande cruzamento artístico, tais como a dança, música e *performance*, atividades estas pioneiras na Noruega.

Henie Onstad Art Centre organizou o evento *Høvikodden Live*, pela primeira vez em 2007 e convidou o estúdio *Node Berlin Oslo* a desenvolver toda a comunicação deste evento, desde o jornal, convites, *banners*, bem como o artefacto editorial.

O livro em questão consiste na história das atividades desenvolvidas pelo *Henie Onstad Art Centre* através do cruzamento artístico desde 1968 até 2007, incluindo o evento desenvolvido *Høvikodden Live*. O conceito do livro é refletir o aspeto performativo no conteúdo e no próprio objeto editorial. A capa contém os números 68 e 07, referentes ao período de tempo retratado no artefacto, registados em *PenJet*. O artefacto inicia-se com uma lista dos acontecimentos, seguido de uma secção cronológica de material visual, bem como textos que discutem vários aspetos do passado e do presente do centro de artes. O livro é bilingue e para evitar a repetição das imagens os designers optaram por cortar as margens externas das páginas em inglês, dando mais ritmo à publicação e facilitando a navegação dos leitores.

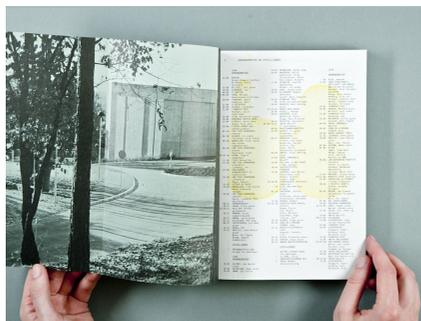


Fig. 30 Interior *Høvikodden Live*



Fig. 31 Interior *Høvikodden Live*

2.8. ANTHOLOGIE NR.1 - PARTEZ! / FORT!

Design: Ruth Amstutz (Pirol), Martin Stoecklin (Studio Sport)

Cliente: Bern University of the Arts, Berne/ Switzerland

Tiragem: 800

Periodicidade: Anual

Ano: 2009 Berne, Switzerland

Formato: 110 mm x 180 mm

Tipografia: Arnhem blond, Helvetica, entre outras.



Fig. 32 Artefacto Anthologie Nr.1 - Partez! / Fort!

Anthologie é o primeiro artefacto editorial que compila 14 trabalhos de final de curso da pós-graduação em escrita criativa, na *Bern University of the Arts* na Suíça. O conteúdo deste artefacto resultado dos projetos de escrita finais e das inúmeras discussões dos alunos. Cada texto tem a sua própria capa, a distribuição e o tamanho da tipografia variam mediante o texto, uma vez que a estrutura é estática e contém 16 páginas para cada trabalho.



Fig. 33 Artefacto Anthologie Nr.1 - Partez! / Fort!



Fig. 34 Artefacto Anthologie Nr.1 - Partez! / Fort!



Fig. 35 Artefacto Anthologie Nr.1 - Partez! / Fort!

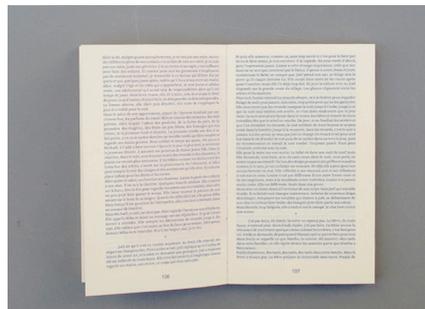


Fig. 36 Artefacto Anthologie Nr.1 - Partez! / Fort!

2.9. DESIGN REAKTOR BERLIN

Design: ONLAB

Cliente: University of the Arts

Tiragem: 1500

Periodicidade: Anual

Ano: 2008 (UdK), Berlin, Germany

Formato: 145 mm x 225 mm

Tipografia: Fedra B Bold e Nobel

O artefacto documenta o projeto *Reaktor Berlin*, que é um projeto de pesquisa interdisciplinar e cooperação no design de produto (estudantes universitários) com pequenas e médias empresas em Berlin.

O projeto editorial é desenvolvido a nível gráfico pelos *ONLAB*, que elaborou um artefacto constituído por cinco livros separados e ligados por um *packaging*, com destaque para a linha comum que liga as várias secções. *ONLAB* conseguiu criar um artefacto com clareza e funcionalidade. O livro é marcado por grandes citações e pela engenharia de papel, dando ritmo à publicação.



Fig. 37 Artefacto *Design Reaktor Berlin*



Fig. 38 Artefacto *Design Reaktor Berlin*



Fig. 39 Artefacto *Design Reaktor Berlin*



Fig. 40 Artefacto *Design Reaktor Berlin*

2.10. PORTUGUESE SMALL PRESS YEARBOOK 2015

Design: Pedro Pinto Santos

Editora: Catarina Figueiredo Cardoso

Produção: Catarina Figueiredo Cardoso e Isabel Baraona

Periodicidade: Anual

Ano: 2015 Portugal

Portuguese Small Press Yearbook faz parte do projeto *TIPO.PT* que foi elaborado por Catarina Figueiredo Cardoso e Isabel Baraona sobre o panorama português da publicação independente.

O objetivo deste projeto é compilar edições publicadas por artistas portugueses ou estrangeiros que trabalham em Portugal, ou sobre Portugal, proporcionando assim um panorama nacional e anual da produção de livros de artista, edição independente e produção crítica e académica relevante nesta área.

No caso específico do *Portuguese Small Press Yearbook 2015*, é dedicado aos editores, mais especificamente editores independentes e individuais que publicam livros dos próprios e de outros autores com critérios editoriais bem definidos. No artefacto são apresentados os casos de João Sobral, João Concha, Fábio Miguel Roque, Maria João Worm e Diniz Conedrey.

Neste anuário também é apresentado o projeto de Constança Lucas “*Livraria de Artistas*”, autora de livros de artista que fala do manuseamento do livro e é apresentado um artigo de Leszek Brogowski “*Livro único*” que trata da mesma questão.



Fig. 41 Artefacto *Portuguese Small Press Yearbook 2015*



Fig. 42 Artefacto *Portuguese Small Press Yearbook 2015*



Fig. 43 Artefacto *Portuguese Small Press Yearbook 2015*

2.11. AORP YEARBOOK 2014

Design: 327 creative studio

Cliente: AORP

Periodicidade: Anual

Ano: 2014

Este anuário tem como objeto demonstrar quem são os seus associados e fazer publicidade de uma forma inovadora. 327 Creative Studio, criou um artefacto editorial que se encontra entre uma revista e um livro colecionável. Este artefacto tem como ambição representar o sector da joalharia e revelar os seus valores de inovação, sofisticação e design.

A capa tem relevo e é a dourado fazendo alusão a uma barra de ouro, as páginas introdutórias contêm um pantone dourado. Ao longo do artefacto são utilizadas duas tipologias de papel, para o miolo, um com revestimento para as publicidades e outro sem revestimento para os restantes conteúdos. As extremidades das páginas do artefacto são a ouro reforçando a alusão à barra de ouro.



Fig. 44 Artefacto AORP Yearbook 2014

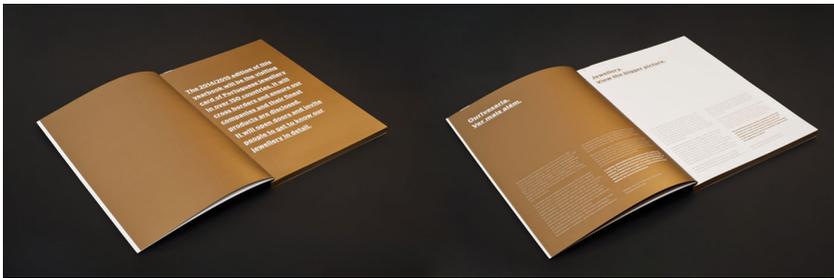


Fig. 45 Artefacto AORP Yearbook 2014

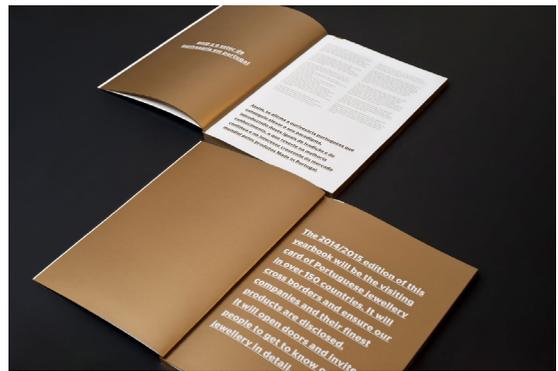


Fig. 47 Artefacto AORP Yearbook 2014



Fig. 46 Artefacto AORP Yearbook 2014

2.12. FAD- ACTIVITIES YEARBOOK 2012

Design: Mot Graphic Design & Art Direction

Cliente: FAD Foment de les Arts Decoratives

Periodicidade: Anual

Ano: 2012

FAD é uma associação sem fins lucrativos, privada, que tem como ambição promover o design e arquitetura na vida cultural e económica. O artefacto editorial em questão é um relatório anual de atividades, que insere as ações da associação FAD em áreas como a arte, o design, a tecnologia, a arquitetura, o design de interiores e a moda durante o ano de 2012.

O *estúdio Mot* optou por ter uma linguagem corporativa, reforçando os elementos de identidade da marca. Fizaram marcadores de setores que passam para a lombada do livro, através de fitas coloridas.



Fig. 48 Artefacto FAD- Activities Yearbook 2012



Fig. 49 Artefacto FAD- Activities Yearbook 2012



Fig.50 Artefacto FAD- Activities Yearbook 2012



Fig.51 Artefacto FAD- Activities Yearbook 2012

2.13. QUADERNA ANUARI

Design: Two Points

Cliente: COAC

Periodicidade: Anual

Ano: 2012

Tipografia: VLNL Tp Kurier caligráfico, DTL Nobel

Quadernas *Anuari* é um artefacto editorial da associação Catalã de arquitetura, que nasce do seguimento da revista *Quaderns*. A revista *Quaderns* foi fundado em 1944 e ao longo dos anos vai sofrendo alterações e tem o seu último número em 2016.

Uma das grandes características das várias edições da Revista e do próprio anuário desenvolvidas pelo estúdio *Two Points* é a preocupação com a forma/conteúdo. Desenvolvendo a forma e o conteúdo em simultâneo, com o objetivo de se tornar uma unidade, sendo que o conteúdo não pode existir sem forma nem vice-versa.

O anuário em questão foi desenvolvido segundo a identidade da própria revista *Quaderns*.

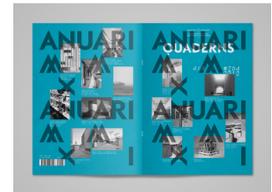


Fig.52 Artefacto *Quaderna Anuari*



Fig.53 Artefacto *Quaderna Anuari*

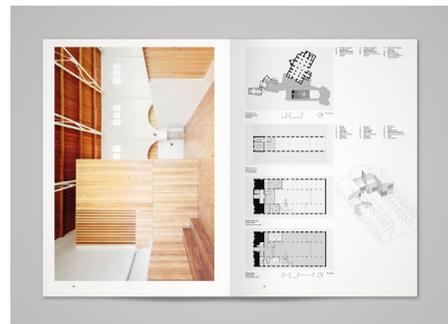


Fig.54 Artefacto *Quaderna Anuari*



Fig.55 Artefacto *Quaderna Anuari*



Fig.56 Artefacto *Quaderna Anuari*

2.14. IT'S NICE THAT ANNUAL 2014

Design: StudioMakgill

Cliente: It's Nice That

Periodicidade: Anual

Ano: 2014, London

Tipografia: Futura Extra Black e Architype Renner.

Formato: 245 mm x 175 mm

Papel: Colorplan Bright White 350 gm, Zen Pure White 1150 gm, Heaven 42 135 gm

Número de páginas: 300



Fig.57 Artefacto *It's Nice That Annual 2014*

OOH IT'S NICE THAT é um anuário de 2014 referente aos trabalhos criativos desenvolvidos neste período de tempo. O objetivo deste projeto editorial é de comemorar alguns dos artigos lançados no ano de 2014 pela *It's Nice That*. É constituído por 300 páginas e é envolvido por uma capa azul e contém todas as suas laterais pintadas da mesma cor. O anuário é constituído por uma recolha cuidada de projetos dentro das seguintes áreas: design gráfico, ilustração, fotografia, arte, design de produto e mobiliário, publicidade, editorial e moda. É dividido em setores, entrevistas, mostra de trabalhos de recém licenciados, levantamento de exposições interessantes e as melhores capas de revista. A capa do anuário vem com um cartão com uma obra de arte mencionada no seu interior, estes cartões são amovíveis e variados, distribuídos pelos anuários de uma forma aleatória dando individualidade a cada artefacto.



Fig.58 Artefacto *It's Nice That Annual 2014*



Fig.59 Artefacto *It's Nice That Annual 2014*

CAPÍTULO III

RELATÓRIO

DE PROJETO

3. RELATÓRIO DE PROJETO

3.1 ABORDAGEM

Sendo a *We Came From Space* um coletivo de profissionais ligados às artes, ao design e à comunicação, que se dedica a criar um espaço de reflexão e ação sobre o panorama cultural, divulga o seu trabalho essencialmente através do seu *site*, página de facebook, e em suportes físicos como a brochura trimestral, *flyer* mensal e cartazes.

A abordagem a este projeto iniciou-se com uma investigação de projetos similares, ou seja, artefactos editoriais que têm como objetivo representar uma associação, escola ou entidade de cariz cultural através de um anuário ou artefacto editorial que a represente. Esta investigação reforçou a pertinência da construção do presente projeto, apoiando a escolha do anuário como a melhor abordagem para o mesmo, uma vez que um dos objetivos é a reflexão da origem do coletivo, demonstrando o que já foi feito, e quem faz parte do projeto. Simultaneamente, o anuário é uma forma de complementar as atuais formas de divulgação,

Sendo um coletivo que tem uma ligação especial com o papel e com as tecnologias tradicionais, consideramos ser da maior pertinência a existência de um anuário que reflita a associação, estabelecendo uma relação entre a divulgação que se faz, atualmente, e o artefacto editorial.

Todo o coletivo, 22 membros, esteve envolvido no processo de construção do anuário, quer através das entrevistas, quer na produção do artefacto, através das oficinas, quer nos projetos solicitados para o anuário, de forma indispensável para a produção do mesmo como uma extensão da própria identidade da *WCFS*.

3.2. CONCEITO

Concepts resemble machines: they are the reason you work on the content, and at the same time they define the method of your work. ¹ (KLANTEN, 2010, pág.10)

Para a criação do artefacto editorial seguimos o modelo de Klanten (2010), Haslam (2006) e Foges (2000), que advogam que a produção de um artefacto editorial deverá percorrer distintas fases, desde o conceito; forma/objeto; estrutura; navegação; tipografia; Grelha/layout; a capa/contracapa.

A tight concept is essential for a successful publication. ²(KLANTEN, 2010, pág.11)

O conceito foi o primeiro passo na construção do artefacto editorial. Em suma, o conceito do anuário apoia-se na necessidade de preservar as origens da associação, valorizando-a e promovendo-a. O artefacto edi-

¹ Os conceitos assemelham-se a máquinas: são a razão pela qual se trabalha no conteúdo, definindo ao mesmo tempo o método de trabalho.

² Um conceito rigoroso é essencial para uma publicação bem-sucedida.

torial tem como finalidade a reflexão dos ideais fundadores da associação, não deixando que estes caiam no esquecimento.

3.2.1 PERIODICIDADE

Apesar do propósito de um anuário ser o aglomerar de informação durante a periodicidade de um ano, neste caso e sendo este o primeiro, trata-se de reunir informação desde a sua origem até à atualidade. Contudo, o objetivo é que este não seja um exercício único, mas sim o primeiro Anuário e que todos os anos exista esta reflexão e a criação de um novo artefacto.

3.3 CONTEÚDO

A escolha de conteúdos foi uma das principais preocupações, neste projeto. Inicialmente começamos por utilizar texto fictício, conhecido como *lorem ipsum*, que é um simulador de texto, muito utilizado para a construção de revistas e jornais na construção do *layout*, antes de utilizar o texto definitivo. Porém, não faria sentido este projeto ser realizado apenas com texto fictício, uma vez que tem como objetivo fazer uma reflexão da WCFS e não ser apenas um objeto graficamente apelativo.

Neste contexto, procedeu-se à definição dos conteúdos, sendo estes divididos em seis setores: “We Came From Space”, “Estúdios e profissionais associados”, “oficinas”, “Workshops e eventos realizados”, “Entrevista aos membros”, “Projetos desenvolvidos pela WCFS” e “Portfólio do coletivo”.

Numa fase inicial a escolha dos conteúdos implicou uma maior abrangência de temas; no entanto, com o desenvolvimento do projeto alguns deles foram eliminados, ou porque já não faziam sentido ou porque se verificou a impossibilidade de criar conteúdo por parte de outros autores.

O tema “We Came From Space” foi subdividido em vários itens: “Como surgiu”, “Conceito”, “Palavras chave”, “Missão”, “Objetivos”, “Serviços”, “Membros” e “Clientes selecionados”. O objetivo é revelar/explicar como nasceu a associação e o que é atualmente.

No tópico “Estúdios e profissionais associados” é feita uma apresentação dos estúdios/ freelancers presentes no coletivo, com uma breve biografia. Relativamente à secção “oficinas” são apresentadas as oficinas existentes dentro da WCFS: “Letterpress”, “Serigrafia”, “Riso” e “Encadernação”, explicando-se o que se faz em cada oficina. No setor dos “Workshops e eventos realizados”, é dada uma listagem dos workshops e eventos realizados na WCFS e são exibidas imagens, que tem como objetivo dar a conhecer a parte formativa da associação.

Na seguinte secção, “Entrevista Membros”, procede-se ao levantamento de três questões colocadas na entrevista, “We Came From Space: Um projeto comum versus coworking”, “Tecnologias emergentes vs tec-

nologias tradicionais” e “O Futuro da We Came From Space”. Estas questões foram levantadas atendendo à importância que têm para a WCFS e acreditando que são um fator diferenciador de outras associações.

No tópico “Projetos desenvolvidos pela WCFS” trata-se de um levantamento relativo aos projetos realizados pela associação, dando especial atenção a projetos que valorizam o processo, tais como: “Bugiadas e Mouriscadas” e “AEPGA”.

Por último, o setor “Portfólio do coletivo”, pretende revelar uma pequena mostra do seu trabalho de forma a que as pessoas percebam a qualidade dos associados, uma vez que a associação é um prolongamento dos seus membros.

Todos os conteúdos tiveram que ser produzidos de raiz para esta publicação, através das entrevistas e dos documentos já existentes. Após ter os conteúdos o grande desafio foi torna-lo apelativo e criar um objeto que seja uma extensão da associação.

For publication, once a concept has been decided upon, the next stage is to decide on a format; this means, ideally, that every aspect will be closed carefully for the story it conveys, whether consciously or not, to the reader.³ (KLANTEN, 2010, pág.20)

³ No que diz respeito à publicação, decide-se primeiro o conceito, depois a forma; significa que, idealmente, cada aspeto da história transmitida ao leitor, de forma consciente ou não, será concluído com cuidado.

3.4 FORMATO/ OBJETO

A escolha de um suporte físico deve-se à experiência sensorial que um objeto físico pode significar no seu manuseamento para o ler e ao elo emocional com o leitor. Segundo Robert Bringhurst (2005), o livro exhibe o tempo em que foi feito através do seu tamanho, proporções gerais, cor, tipos de papel, encadernação, a técnica de impressão, o formato, a forma e a tipografia e tudo isto pode criar um elo emocional com o leitor.

(...) Os leitores desfrutam da impressão de um modo que não desfrutam os média digitais- a leitura de uma revista é uma experiência tátil e sensorial. O cheiro da tinta, o sentir o papel nas nossas mãos,(...)

(FOGES, 2000, pág. 152) Apesar de estarmos conscientes que os meios digitais têm a capacidade de sofrer uma constante atualização, e da sua potencialidade ao conter vídeos e som, não encaramos a nossa opção como uma limitação, mas sim como uma opção consciente das suas vantagens e limitações. Tal como Foges (2000), encaramos o artefacto editorial como mais desejável pela sua singularidade e raridade podendo se tornar colecionável.

While people turn to digital media for pure information, the physical object is increasingly being carefully planned, created, and manipulated to be a part of how we live in the real world, in a way that is relevant to the rest of the content.⁴ (KLANTEN, 2010, pag.19)

O formato de um artefacto influencia a maneira como o leitor interage com o objeto, tornando-o mais ou menos apelativo. Com esta

⁴ Embora as pessoas se voltem para os suportes digitais para informações no seu estado puro, o objeto físico é cada vez mais cuidadosamente planeado, criado e manipulado de modo a constituir uma parte da forma como vivemos no mundo real, que seja relevante para o resto do conteúdo

preocupação, experimentamos diferentes tamanhos e formatos, depois de uma análise de alguns artefactos estudados no estado da arte, mas tendo sempre em conta a relação qualidade e preço da impressão do artefacto.

Segundo Haslam (2006) um livro pode ter praticamente qualquer formato e tamanho, mas deve ser uma escolha cuidadosa para dar uma boa experiência de leitura.

As impressoras próprias para revistas também estão prontas para funcionar com revistas de tamanho padrão. Um desvio muito grande à regra implica um aumento dramático no preço da impressão. O padrão A4 em forma de retrato também tem vantagens ao nível do design: é suficientemente grande para permitir uma quantidade razoável de palavra e imagens em cada página e, ao mesmo tempo, suficientemente pequena para permitir uma leitura manejável. (FOGES, 2000, pág. 54)

Tínhamos como limitação a impressão máxima em *spreads* A3, ou imprimir uma página por cada folha A3, visto que a impressão num formato superior representaria um custo mais elevado na impressão do artefacto. A segunda opção, imprimir uma página por cada folha A3, representaria uma limitação nas opções de encadernação. Assim sendo, optou-se por seleccionar um formato que desse relevância ao manuseamento do objeto e aos custos de impressão, optando assim pelas seguintes dimensões: 18,9 cm de largura por 26,7 cm de altura. O custo é menor, comparativamente a formatos com dimensões superiores, podendo a impressão ser feita na área útil do formato A3, sem comprometer o conteúdo, a estrutura e a encadernação.

O anuário poderia ter qualquer tamanho e proporção, mas algumas são nitidamente mais agradáveis que outras (BRINGHURST, 2005). Podemos encontrar muitas publicações de igual formato, e isso deve-se ao facto de serem bons formatos, no caso do projeto em questão as decisões que tomamos prendem-se com o facto deste formato favorecer a leitura e de ser confortável no seu manuseamento.

3.4.1 ENCADERNAÇÃO

O projeto em questão foi encadernado pelo *Alfaiate do Livro* com encadernação tradicional com lombada à vista, pois acreditamos no potencial da associação de velhas tecnologias com novas perspetivas. *Alfaiate do Livro* é um projeto que faz parte da *We Came From Space*, pelo que esta opção faz todo o sentido.



Fig.60 Artefacto WCFS - Anuário, objeto e encadernação, 2016



Fig.61 Artefacto WCFS - Anuário, objeto e encadernação, 2016

3.5 ESTRUTURA

*The structure is the story-it is the beginning, the middle and the end*⁵
(Klanten, 2010, pág.33)

Num artefacto editorial, é de grande importância ter uma estrutura bem definida, com secções bem explícitas, ordem dos conteúdos, número de páginas e estilo gráfico. Posto isto, principiamos pela estruturação dos conteúdos e pela sua divisão em setores, para assim estabelecer uma organização coesa e interessante para o leitor.

Nesta primeira fase, de estruturação, foi possível dividir o anuário em sete setores, definir a posição de cada tópico e o espaço que irá ocupar no artefacto. De forma a que o anuário seja uma experiência ritmada com uma leitura fluída e envolvente, e para isso é essencial o artefacto conter uma estrutura forte e clara. Os artigos de menor e maior extensão e as secções de fotografia foram alternados de forma a criar uma leitura mais dinâmica e menos monótona.

Temos de interessar as pessoas não apenas pelo que dizemos, mas também pelo modo como o dizemos. (TOSCANI, in FOGES, 2000, pág. 94)

Ao longo dos anos os artefactos editoriais têm vindo a evoluir. Inicialmente tinha uma estrutura muito pré-definida e rígida, que todas as publicações seguiam, o que provocava pouca liberdade na estrutura e navegação da própria publicação. Atualmente, revistas, jornais e livros têm evitado estas estruturas tradicionais e têm-se destacado de forma positiva.

Um dos fatores diferenciadores entre um artefacto editorial impresso e um digital é que no caso do impresso o leitor é guiado através do ritmo da publicação, enquanto que no caso do digital ele pode selecionar apenas o que quer visualizar, sem passar obrigatoriamente por todo o conteúdo. (KLANTEN, 2010)

*All of which said, a structure is only as useful as a reader allows it to be- as anyone who has ever seen a reader pick up a magazine and idly flick through its pages can testify. Such casual, care-free browsers expect a structure from their reading to emerge not from the editor's hand, but from idle fate, at which point clear navigation and signage are the publication's best hope at getting them back on track.*⁶
(KLANTEN, 2010, pág. 35)



Fig.62 Artefacto
WCFS - Anuário, Estrutura, 2016

⁵ A estrutura é a história – é o princípio, o meio e o fim

⁶ Dito isto, uma estrutura será tanto mais útil quanto o leitor o permitir – tal como poderá testemunhar alguém que nunca tenha visto um leitor pegar uma revista, folheando preguiçosamente as suas páginas. Tais navegadores casuais e descontraídos esperam que da sua leitura resulte uma estrutura, não da perspectiva do editor, mas do destino ocioso, altura em que a navegação e sinalização claras são a grande esperança da publicação para que consigam colocá-los novamente no caminho certo.

3.6 NAVEGAÇÃO

A navegação, num projeto editorial, é de grande importância, o designer deve dar especial atenção ao leitor, para este conseguir localizar-se no artefacto e navegar até à informação que pretende, permitindo uma boa experiência.

*The navigation should help me to define my position and find subjects related to my current interest.*⁷ (KLANTEN, 2010, pág. 43)

⁷ A navegação deverá ajudar-me a definir a minha posição e a encontrar temas relacionados com o meu interesse atual.

Não nos podemos esquecer que a navegação é uma ferramenta que fomenta a interatividade, através da interação com o objeto, podendo retirar daí uma experiência sensorial, o que através dos meios digitais não seria possível.

Dentro da navegação existem várias técnicas que podem ser utilizadas, técnicas cuja função está implícita e outras em que está explícita. (Foges, 2000)

Quando mencionamos formas implícita de navegação incluímos a utilização de vários tipos de papel, meios de impressão distintos, estilos tipográficos e estilos gráficos variados.

As técnicas explícitas que podem ser utilizadas são o índice, ícones (para indicar o início de um artigo ou fim) nomes de secções, separadores e a numeração.

3.6.1 SECÇÕES/SEPARADORES

No projeto em questão o ritmo é assinalado pelas diferentes secções com diferentes temas, diferentes estilos gráficos, com destaques e com diferentes técnicas de impressão com o objetivo de tornar toda a publicação mais rítmica e com uma navegação mais intuitiva. Estas alterações de ritmo são mais vincadas nas mudanças de secções, mas nunca esquecendo o artefacto como um todo.

Os separadores do artefacto servem para reforçar a mudança de secção ou assunto, apresentam informação sobre o conteúdo que se segue num fundo a preto, e no caso da secção inicial num fundo a azul, dando-lhe assim um maior destaque.

A primeira secção é impressa através da impressora de Risografia, em azul, dando-lhe igualmente um maior destaque e demarcando ritmo no artefacto.

Diferentes estilos Gráficos e tipográficos também representam um guia de leitura, através da denotação de um início de um novo sector ou da sinalização da mudança de tema/assunto. Esta sinalização é feita através da hierarquização da informação podendo ser aplicada através do realce a negrito, itálico, sublinhado ou por alternâncias de tamanhos de corpo tipográfico.



Fig.63 Artefacto WCFS - Anuário, separador impresso em Risografia, 2016



Fig.64 Artefacto WCFS - Anuário, separador impressão digital, 2016



Fig.65 Artefacto WCFS - Anuário, hierarquização da informação, 2016

3.6.2 NUMERAÇÃO/TÍTULO CORRENTE

A numeração é uma das técnicas mais explícitas da navegação e como tal a sua localização, consistência e legibilidade têm que ser cuidadosamente estudadas. No caso específico do anuário é colocada em grande destaque com um corpo de 30,6pt, na margem inferior, centrada, para demarcar um forte peso na página. Na parte superior das páginas ímpares encontramos o nome da associação “We Came From Space” e nos números pares o nome do projeto “Anuário”. Em casos excepcionais esta informação é suprimida, como podemos verificar em páginas em que as imagens vão ao limite da página, ou em casos em que estes marcadores causem alguma limitação na composição gráfica ou nos separadores de secções.



Fig.66 Artefacto WCFS - Anuário, numeração, 2016



Fig.67 Artefacto WCFS - Anuário, numeração e título corrente, 2016

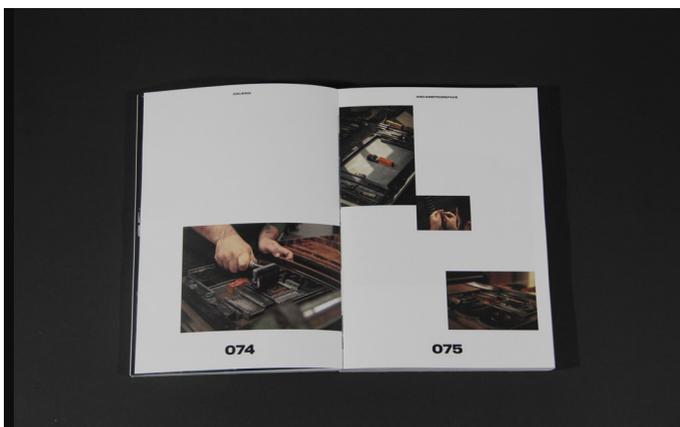


Fig.68 Artefacto WCFS - Anuário, numeração e título corrente, 2016

3.6.3 ÍNDICE

Navigation is about more than just a clear index at the beginning or end. On virtually every page, a publication will include a subtle navigational element, including a page number, a section heading, and sometimes an arrow or other symbol to indicate either that an article is continued on another page, or that it ends here. ⁸ (KLANTEN, 2010, pág. 44)

O Índice no caso deste artefacto editorial apresenta-se nas primeiras páginas, com a apresentação das temáticas e subtemas e respetivas páginas, com o objetivo de facilitar a navegação ao longo do anuário.

⁸ A navegação é mais do que um mero índice no início ou no fim. Em praticamente todas as páginas, uma publicação irá conter um elemento de navegação subtil, incluindo o número de página, a escolha de um título e, por vezes, uma seta ou outro símbolo para indicar que o artigo continua noutra página, ou que termina aqui.

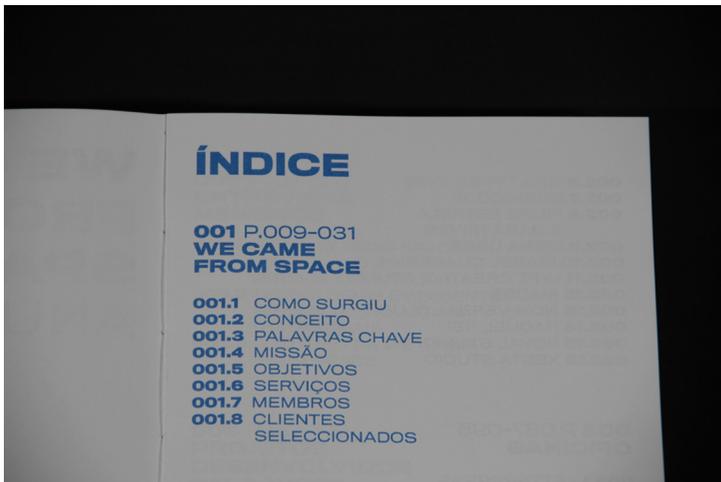


Fig.69 Artefacto WCFS - Anuário, Índice, 2016



Fig.70 Artefacto WCFS - Anuário, Índice, 2016

3.6.4 FICHA TÉCNICA

A ficha técnica é apresentada no fim do artefacto com a identificação dos colaboradores, ano, título e contactos da WCFS e *site*.

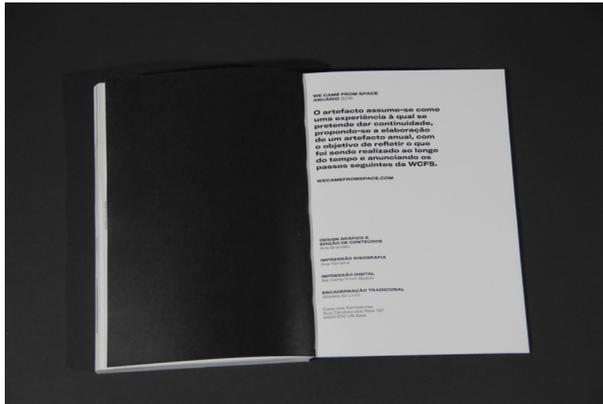


Fig.71 Artefacto WCFS - Anuário, ficha técnica, 2016

3.6.5 NOTAS

No artefacto em questão, as notas são aplicadas em apenas duas seções e encontram-se nas margens, interior e exterior, com o objetivo de enriquecer e dar novas escalas à página. Robert Bringhurst (2005), apoia a utilização das notas nas laterais, uma vez que dão vida e variedade à página, o que por sua vez facilita a leitura e a sua localização e não obriga ao aumento do formato (uma vez que foram cuidadosamente pensadas).

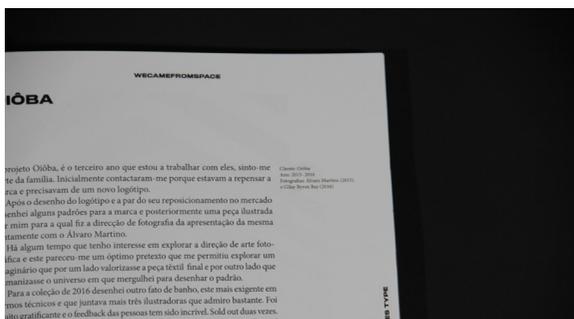


Fig.72 Artefacto WCFS - Anuário, Notas, 2016

3.7. TIPOGRAFIA

Em um mundo repleto de mensagens que ninguém pediu para receber, a tipografia precisa frequentemente chamar a atenção para si própria antes de ser lida. Para que seja lida, precisa contudo abdicar da mesma atenção que despertou. A tipografia que tem algo a dizer aspira, portanto, a ser uma espécie de estátua transparente. (BRINGHURST, 2005, pág. 23)

A tipografia deve ser cuidadosamente escolhida, visto que, tal como o conteúdo, transmite uma intenção clara ou uma mensagem. Quando uma tipografia é selecionada para um conteúdo, os mesmos coabitam numa constante interação de dois fluxos de pensamentos, por sua vez quando visualmente não reflete o conteúdo do texto podem entrar em conflito provocando um desequilíbrio visual ou induzir em erro relativo ao conteúdo.

Segundo Robert Bringhurst (2005) a tipografia deve conceder ao leitor um convite à leitura, demonstrar o teor e o significado do texto, tornar clara a estrutura, a ordem, para ser um bom elemento de conexão entre o conteúdo e os restantes elementos existentes, proporcionando as condições ideais de leitura.

A seleção da tipografia para o projeto não se tratou de uma escolha aleatória, teve que ser cuidada e fez parte de uma reflexão tendo em conta o contexto em que se insere.

A identidade atual da associação, *We Came From Space*, é baseada na tipografia *Titling Gothic FB*, é uma tipografia *sans-serif gotesca*, expandida, com um forte peso, projetada por David Berlow em 2005. *Titling Gothic FB* foi inspirada pela *ATF Railroad Gothic*. A família desta tipografia é composta por cerca de 49 estilos tipográficos e possui sete pesos, no entanto não contém o estilo itálico disponível. Esta tipografia é utilizada no artefacto para títulos, separadores, destaques e excepcionalmente em listagens.

Se vocês se restringir às fontes da mesma família, terá variedade e homogeneidade ao mesmo tempo: muitas formas e tamanhos, mas uma mesma cultura tipográfica. Tal aproximação é bem apropriada a alguns textos, mas é empobrecera em outros. (BRINGHURST, 2005, pág. 115)

O maior desafio a nível tipográfico foi encontrar uma fonte que contribuisse para uma boa hierarquização da informação. Segundo Bringhurst (2005) um livro pode ser construído apenas com uma família tipográfica, contudo as páginas podem carecer de vários níveis de subtítulos.

Neste projeto era sem dúvida necessária uma tipografia para a construção da mancha tipográfica, visto que a *Titling Gothic* é uma tipografia de difícil legibilidade em texto corrido, devido a ser expandida.

A segunda fonte selecionada foi a *Minion Pro*, serifada com formas eretas e cursivas de Robert Slimbach. Desenhada em 1990, em 1992 sobre a adição do alfabeto cirílico e finalmente em 2000 é lançada a versão *Open Type*. Esta tipografia é uma inspiração nas tipografias clássicas do fim do Renascimento, período marcado pela elegância, beleza e a legibilidade. *Minion Pro* foi a tipografia selecionada não só pela sua legibilidade, mas também pela beleza das suas ligaduras.

A combinação da *Titling Gothic FB* e a *Minion Pro*, ostenta um grande contraste e oferece diferentes ritmos de leitura, respeitando o contexto em que são inseridas.

O tratamento tipográfico do texto como o espaçamento, entrelinha, alinhamento e hifenização está inteiramente relacionada com a escolha tipográfica. A forma como o conteúdo é apresentado, tem influência na receção do leitor com a mensagem.

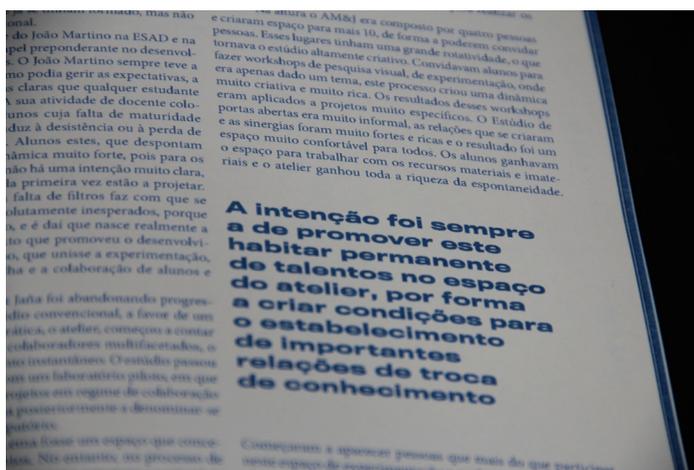


Fig.73 Artefacto WCFS - *Anuário*, Tipografia, 2016

3.7.1 HIERARQUIA TIPOGRÁFICA

A hierarquia tipográfica é um sistema que organiza conteúdos, auxiliando o leitor a localizar-se no texto. Tem como função destacar algum conteúdo com o recurso a meios espaciais ou gráficos. Entende-se como espaciais o recuo, no início de um parágrafo, a entrelinha ou a posição na página. Os sinais gráficos entendem-se pelo tamanho tipográfico, estilo, cor ou fonte. (LUPTON, 2006)

Segundo Bringhurst (2005), a melhor forma de iniciar um texto é junto à margem esquerda, sem recuos, sendo suficiente conter um título ou um subtítulo.

Vulgarmente em textos corridos para destacar uma palavra ou frase é utilizado o itálico, negrito, versaletes, mudanças de cor ou a utilização de outra fonte.

(...) De um modo que poucos leitores conscientemente reconheceriam, a moldura tipográfica de uma revista é o esqueleto no qual a carne da planificação assenta e quanto a este aspecto é talvez mais essencial ao carácter visual da revista do que as capas, ilustrações ou paginação habilmente executada. (FOGES, pág. 100)



Fig.74 Artefacto WCFS - Anuário, Hierarquia tipográfica, 2016

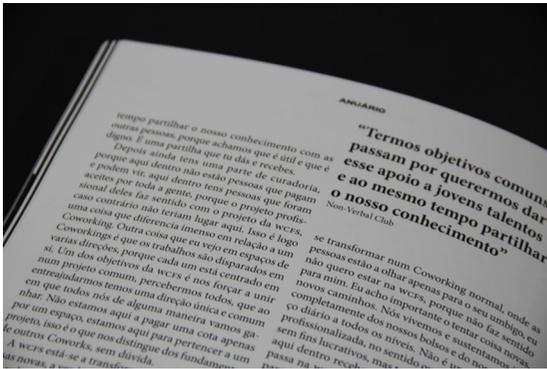


Fig.75 Artefacto WCFS - Anuário, Hierarquia tipográfica, 2016



Fig.76 Artefacto WCFS - Anuário, Hierarquia tipográfica, 2016

3.8 GRELHAS E LAYOUT

*The grid is the structure that holds a publication's design together. It is the rules that each page must conform to, the invisible threads that keep text and images in position.*⁹ (KLANTEN, 2010, pág. 59)

As dimensões de um artefacto editorial impresso são definidos pelo formato, por sua vez a grelha define as divisões internas na página e o *layout* define as posições dos elementos dentro da grelha. (HASLAM, 2006)

Uma grelha apropriada para o conteúdo exposto dá consistência ao artefacto, uma vez que cria uma ligação entre todos os elementos, imagens, textos, entre outros elementos. A grelha provisiona um mecanismo que deve suportar todos os elementos. Após estudarmos a melhor grelha foi necessário investigar um *layout* adequado para uma concordância adequada à temática tratada.

*Designers who use grid believe that this visual coherence enables the reader to focus on content rather than form.*¹⁰ (HASLAM, 2006 pág.42)

A construção da grelha base do projeto em questão teve em conta todo o conceito do anuário. A grelha foi pensada para ser aplicada a todas as seções do projeto e para que a construção do *layout* pudesse ser construída a partir da mesma. Com isto a grelha construída é composta por quatro colunas, de forma a ser flexível na construção do *layout*, permitindo várias hierarquias e a inclusão de texto, imagens e legendas. **Quanto mais colunas você criar, mais flexível será o seu diagrama.** (LUPTON, 2006 pág. 142)

Após definir a Grelha base da publicação tivemos que definir a sua baseline, a qual não é a mesma para todos os setores, uma vez que o estilo tipográfico é alterado entre setores. A *Baseline* é essencial para ajustar a linha base do texto, criando uma estrutura regular, principalmente quando utilizamos duas colunas de texto.

Todos os elementos da página respeitam a hierarquia de informação, que consiste em título, em alguns casos subtítulo, destaques, texto introdutório e o texto corrido.

No caso do texto introdutório ao tema, funciona como uma ligação do texto ao título, têm como função auxiliar o leitor, informando sobre o conteúdo do restante texto, levando o mesmo a ler ou não o texto.

⁹ A grelha é a estrutura que agrega o design da publicação. São as regras que cada página deve respeitar, os fios invisíveis que mantêm texto e imagens em posição.

¹⁰ Os designers que recorrem à grelha acreditam que essa coerência visual permite que o leitor se focalize mais no conteúdo e não na forma.

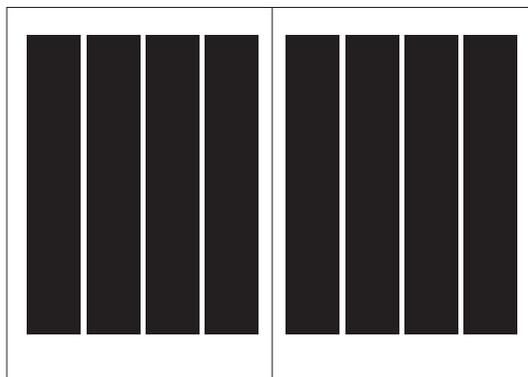


Fig.77 Artefacto WCFS - Anuário, Grelha, 2016

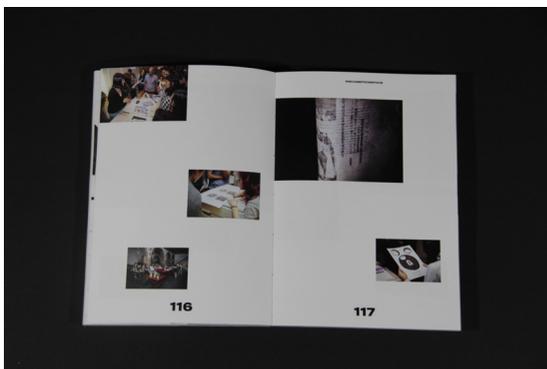


Fig.78 Artefacto WCFS - Anuário, Layout, 2016

3.8.1 MARGENS

Talvez 50% do caracter e da integridade de uma página estejam em suas letras. Boa parte dos outros 50% reside nas margens.(BRINGHURST, 2005, pág. 181)

As margens são um fator importante no equilíbrio da página. Segundo Bringhurst, (2005) não devem ser iguais, uma vez que assim não encorajam a leitura, é necessário quebrar esta simetria e procurar outro tipo de equilíbrio. É necessário ter espaço estreito para que outro possa ser largo, ter espaço vazio e outro cheio.

No caso deste artefacto editorial, a margem exterior é de 15 mm e a margem interior de 10 mm, sendo a margem exterior ligeiramente superior à interior devido ao manuseamento do próprio artefacto. A cabeça apresenta uma margem menor que o pé, tendo o primeiro 20 mm e o segundo 35 mm, dando a ideia de transferência do texto para o corpo. (MULLER-BROCKMANN, 2012)

Elas precisam amarrar o bloco de texto à página e amarrar as páginas opostas uma à outra com a força de suas proporções.” (BRINGHURST, 2005, pág. 181)

As margens precisam de salvaguardar o bloco de texto, facilitando a visualização do leitor. Contudo as margens não são uma regra absoluta, no sentido em que existem marcações de parágrafos com recuos do texto, partes brancas, espaços entre as colunas, entradas de seções e, no caso específico deste artefacto, existem imagens que vão até aos limites das páginas.

No anuário a numeração encontra-se na margem inferior em grande destaque e a margem superior contém o nome da associação “We Came From Space” nos números pares e o nome do projeto “Anuário” nos números ímpares, estes elementos foram projetados para dar vida à própria página e para interligar a página ao bloco de texto.

3.9. IMAGENS

Ao longo deste projeto é utilizado o recurso à fotografia, de forma a expor como é a *We Came From Space* e quem faz parte dela. Na sua maioria as fotografias inseridas no anuário são do Álvaro Martino, fotógrafo e designer de comunicação, associado da *WCFS* que nos cedeu as fotografias para serem utilizadas livremente na paginação deste projeto. Estas fotografias constam do arquivo fotográfico da associação como forma de registro do que foi feito pela mesma.

Contudo, fazendo parte deste projeto expor quem dele faz parte, propusemos ao Álvaro Martino para fazer um projeto de levantamento de retratos de todos os associados. O Álvaro disponibilizou-se para a criação deste projeto de fotografia, que se insere neste artefacto editorial. Poste-



Fig.79 Artefacto WCFS - Anuário, Margens, 2016

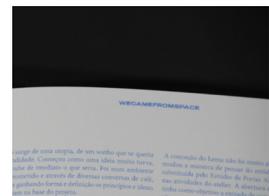


Fig.80 Artefacto WCFS - Anuário, Margens, 2016

riormente, utilizamos essas fotografias numa exposição no espaço WCFS. Na secção de portfólio do coletivo, na parte da mostra dos seus trabalhos, a cedência das imagens foi feita pelos respetivos membros.



Fig.81 Artefacto WCFS - Anuário, retratos de todos os associados fotografias de Álvaro Martino, 2016



Fig.82 Artefacto WCFS - Anuário, retratos de todos os associados fotografias de Álvaro Martino, 2016



Fig.83 Artefacto WCFS - Anuário, recolha fotografica de Álvaro Martino, 2016



Fig.84 Artefacto WCFS - Anuário, recolha fotografica de Álvaro Martino, 2016

3.10. CAPA E CONTRACAPA

*It serves as an enticement to open the book, or to purchase a copy.*¹¹ (HASLAM, 2006, pág. 160)

A capa e a contracapa têm duas funções, a de proteger o interior do livro e a de ilustrar o que este contém de uma forma apelativa. A capa deve inaugurar o momento de leitura.

No caso do anuário a capa é feita apenas com tipografia, funcionando como uma extensão do próprio conteúdo e da própria associação *We Came From Space*, uma vez que a sua identidade, atualmente, é baseada

¹¹ Funciona como um estímulo para abrir o livro, ou adquirir uma cópia.

em tipografia. A capa pode ser vista como uma relação icónica, na qual esta é o assumir da identidade do artefacto.

A capa, a contracapa e a lombada devem ser trabalhadas no seu conjunto, uma vez que elas transmitem ao leitor o conteúdo do artefacto editorial. No caso específico do anuário fizemos uma capa e contracapa em cartão prensado, sendo que a capa contém o nome da associação “We Came From Space” impresso pela oficina de *Letterpress* interna. A capa e contracapa são unidas pelo próprio conteúdo e pelas guardas, uma vez que a lombada é à vista. Tudo isto foi pensado e concebido com o intuito de transmitir como é a própria associação.

3.11 PAPEL



Fig.85 Artefacto WCFS - Anuário, capa, 2016



Fig.86 Artefacto WCFS - Anuário, capa, contracapa e lombada 2016

Para a escolha de papel tivemos em atenção diversos fatores, como a textura, gramagem, tonalidade e brilho. O papel selecionado teve que ser pensado em função do método de impressão e o do próprio conteúdo. A questão orçamental também foi um fator relevante, uma vez que o projeto terá pouca tiragem e na escolha de papel isso é um facto com grande relevância, uma vez que existem papeleiras que têm quantidades mínimas.

A utilização do *Munken Lynx* de 120g deve-se à sua tonalidade, à sua textura, ao facto de suportar bem a impressão de fotografias e de se adaptar bem aos dois tipos de impressão, *Risografia* e impressão digital. Esta seleção tem como objetivo adicionar mais informação ao artefacto, uma vez que os materiais falam por si.

3.12 PRODUÇÃO GRÁFICA

O formato selecionado para este projeto teve que ter em conta as limitações da máquina de impressão a Laser e da impressora de *Riso* presente na *We Came From Space*, sendo que esta imprime como formato máximo A3.

Segundo Bringhurst (2005) os livros normalmente são feitos com cadernos, e cada caderno pode ser composto por 8, 12, 16, 24 ou 32 páginas. Os cadernos mais comuns são os de 16 páginas.

Contudo a impressão deste artefacto com esta dimensão, 280 páginas de miolo, será impressa em cadernos de 20 páginas e o último de 8 páginas o que dá um total de 13 cadernos. Optamos por não fazer cadernos de 16 folhas devido aos custos que isso implicava, uma vez que o número de páginas teria que aumentar para 288 e que a encadernação seria mais dispendiosa pois no preço de encadernação influencia o número dos cadernos.

3.13 TÉCNICAS DE IMPRESSÃO

O anuário foi impresso com 3 técnicas de impressão, *Risografia*, *Letterpress* e impressão digital. A impressão com a máquina de *Risografia* foi utilizada na primeira secção do artefacto como forma de destacar das restantes secções e de alguma forma o enriquecer. A capa em cartão prensado é impressa em *Letterpress*, permitindo assim sentir a textura dos contornos tipográficos e enriquecendo o objeto. Por sua vez, a impressão digital foi utilizada no restante artefacto devido à utilização de muitas fotografias como forma de ilustrar os seus membros, bem como os seus trabalhos.

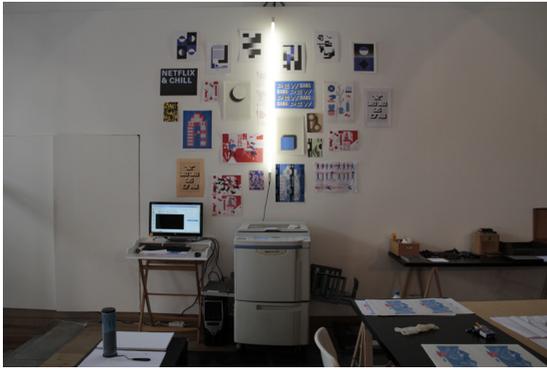


Fig.87 Impressora Riso, *We Came From Space*, 2016



Fig.88 Masters- Impressora Riso, *We Came From Space*, 2016



Fig.89 Impressões em Risografia, *We Came From Space*, 2016



Fig.90 Impressões em Risografia, *We Came From Space*, 2016



Fig.91 Composição Tipográfica para Letterpress, *We Came From Space*, 2016



Fig.92 Composição Tipográfica para Letterpress, *We Came From Space*, 2016



Fig.93 Capa impressa em Letterpress, *We Came From Space*, 2016



Fig.94 Letterpress, *We Came From Space*, 2016

CONCLUSÃO

O presente projeto teve como premissa máxima explorar em que medida a construção de um anuário pode acrescentar valor a uma associação como a *We Came From Space*. Esta questão foi o ponto de partida de toda a investigação.

A investigação e conceção deste artefacto em forma de anuário consiste numa reflexão do que é a *WCFS* de forma a não deixar cair no esquecimento os ideais que levaram à construção da associação. O artefacto em questão compila textos que foram realizados através do testemunho do coletivo. Estas entrevistas desencadearam uma reflexão em torno da *WCFS*, da origem, ao esclarecimento do conceito, da missão e dos objetivos. No anuário consta a apresentação dos membros da associação, a apresentação das oficinas (*Letterpress*, *Serigrafia*, *Riso* e *Encadernação*), o levantamento dos *workshops* e eventos realizados, uma parte das entrevistas realizadas, a apresentação de dois projetos realizados pela associação onde o processo está em primeira instância e, por fim, o portfólio do coletivo. Esta estrutura foi discutida e tratada em conjunto com o João Martino e Miguel Almeida (fundadores do projeto).

Na construção do artefacto editorial, tivemos sempre em consideração o conceito da *WCFS*, os seus ideais, os seus valores e toda a sua comunicação, de forma a criar um objeto editorial que viesse reforçar a sua identidade. A premissa essencial na sua construção foi ser criado integralmente dentro da associação, utilizando as suas oficinas como forma de divulgação.

Foi perceptível, no decorrer de todo o projeto e em especial no decorrer das entrevistas, a importância desta reflexão, bem como a pertinência de um anuário que suportasse estas informações.

DESENVOLVIMENTOS FUTUROS

O projeto “We Came From Space- Anuário” assume-se como uma experiência à qual se pretende dar continuidade, prosseguindo com algumas revisões de conteúdo e uniformização dos mesmos. Feita a validação, serão impressos alguns exemplares como forma representativa da associação e como meio de divulgação da mesma. Este exercício será feito a curto prazo.

É também nossa intenção prosseguir com este projeto, produzindo anualmente um artefacto de forma a deixar um registo do que se faz dentro da associação não a deixando cair no esquecimento, reforçando-a, e despontando uma reflexão anual.

O presente projeto é desenvolvido e produzido no espaço da *WCFS*, de forma a reduzir custos e de possibilitar uma mostra das oficinas. De momento já foram produzidos 20 exemplares da sua parte inicial, que funcionará como uma brochura onde constam os textos relacionados com a construção do projeto, o seu conceito atual, impresso pela oficina interna de *Risografia*.

Tanto o anuário como estes 20 exemplares em forma de brochura têm como finalidade fazer parte da comunicação da *WCFS*.

Pretendemos continuar a pertencer ao coletivo *WCFS*, prosseguir a investigação sobre a mesma e continuar a explorar as melhores formas de valorizar uma associação como esta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Types type, Ana (2016, 17-02-2016) *We Came From Space*/Entrevistador: A. Brandão.

Barbosa, C. (2005). *Manual Prático de Produção Gráfica*. Cascais, Portugal: Principia, Publicações universitárias e Científicas.

Bringhurst, R. (2005). *Elementos do Estilo Tipográfico* (A. Stolarski, Trans. 3ª Edição ed.): Cosac Naify.

Studio, Royal (2016, 22-02-2016) *We Came From Space*/Entrevistador: A. Brandão.

Cattani, A. D., Laville, J.-L., Gaiger, L. I., & Hespanha, P. (2009). *Dicionário Internacional da Outra Economia* S. Edições Almedina (Ed.)

Costa, T., & Rodrigues, D. (2016, 17-02-2016) *We Came From Space*/Entrevistador: A. Brandão.

Foges, C. (2000). *Design de Revista* (S. Henriquez, Trans. C. Foges Ed. 1ª Edição em Língua Portuguesa ed.): Destart.

Godfrey, J. (2009). *BibliGráfico: 100 livros clássicos sobre design gráfico* (C. Knipel, Trans.). São Paulo: Cosac Naify.

Grootens, J. (2011). *I swear I use no art at all* (A. v. Baalen, Trans. 2ª edition ed.). Rotterdam: 010 Publishers.

Haslam, A. (2006). *Book design*. London: Laurence King Publishing.

Klanten, R., Ehmann, S., Bolhöfer, K., & Schulze, F. (2010). *Turning Pages- Editorial Design for Print Media: Gestalten*.

Lommen, M. (2012). *The book of books 500 years of graphic innovation* (M. Lommen Ed.). London: Thames & Hudson.

Lupton, E. (2006). *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes* (A. Stolarki, Trans.). São Paulo: Cosac Naify.

Martino, Á. (2016, 16-02-2016) *We Came From Space*/Entrevistador: A. Brandão.

Non-Verbal (2016, 20-02-2016) *We Came From Space*/Entrevistador: A. Brandão.

Montecinos, A. J. (2016, 16-02-2016) *We Came From Space*/Entrevistador: A. Brandão.

Moser, H. (2011). *The Art Directors' Handbook of Professional Magazine Design: Classic Techniques and Inspirational Approaches* (3ª edição ed.): Thames and Hudson Ltd.

Mota, L. M. G. d. C. F. (2015). *Design como fator de humanização no desenvolvimento de produtos: Posto de trabalho para ambiente em cowork.* (Doutoramento Doutoramento), Faculdade de Belas Artes Universidade do Porto. Retrieved from <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/82952>

Studio, Xesta (2016, 23-02-2016) *We Came From Space*/Entrevistador: A. Brandão.

Muller-Brockmann, J. (2012). *Sistemas de retículas / Sistemas de grelhas* (F. P. Cavadas, Trans.): GG Diseño.

StudioMarkgill. (2014). *The 2014 It's Nice That Annual*. London: It's Nice That.

Zappaterra, Y. (2007). *Editorial design* London: Laurence King Publishing.

WEBGRAFIA

“I swear I use no art at all.” Acedido em 12 de Fevereiro, 2016, Disponível em <http://www.emptykingdom.com/featured/i-swear-i-use-no-art-at-all/>

“Studio Joost Grootens.” Acedido em 8 de Janeiro, 2016, Disponível em http://www.joostgrootens.nl/#design_tools

“The Book of Books: 500 Years of Graphic Innovation.” Acedido em 10 de Dezembro, 2015, Disponível em <http://www.eyemagazine.com/review/article/pages-from-the-library-of-libraries>

“Kasino Creative Annual: About Hair.” Acedido em 10 de Dezembro, 2015, Disponível em <http://nfgraphics.com/kasino-creative-annual-about-hair/>

“Shop: Kasino Creative Annual.” Acedido em 10 de Dezembro, 2015, Disponível em <http://magculture.com/shop-kasino-creative-annual/>

“Selections 2008 Wonder Years. Werkplaats Typografie 1998-2008” Acedido em 12 de Fevereiro, 2016, Disponível em http://www.bestverzorgde-boeken.nl/en/archive/selections/selection/?book_id=164&edition_id=4

“Graphic stuff.” Acedido em 12 de Fevereiro, 2016, Disponível em <http://graphic-stuff.tumblr.com/post/116814174700/wonder-years-werkplaats-typografie-19>

“Reference Library.” Acedido em 12 de Fevereiro, 2016, Disponível em <http://referencelibrary.blogspot.pt/2008/10/wonder-years.html>

“Alex DeArmond, Jeremy Jansen, Julie Peeters, Scott Ponik, Boy Vereecken (eds.) Wonder years. Werkplaats Typografie 1998-2008.” Acedido em 12 de Fevereiro, 2016, Disponível em <http://www.lugemik.ee/en/book/wonder-years-werkplaats-typografie-1998-2008-2>

“Studio Sport- Masterstudio Design.” Acedido em 12 de Fevereiro, 2016, Disponível em <http://cloud.bench.li/images/10578>

“Høvikodden Live.” Acedido em 13 de Fevereiro, 2016, Disponível em <http://nodeberlin.com/archive/hovikodden-live>

“Anthologie BA Literarisches Schreiben SLI.” Acedido em 14 de Fevereiro, 2016, Disponível em <http://fbonaventura.ch/index.php?/projects/anthologie-ba-literarisches-schreiben-sli/>

“Design Reaktor Berlin.” Acedido em 6 de Janeiro, 2016, Disponível em <http://www.onlab.ch/projects/design-reaktor-berlin/>

“Portuguese Small Press Yearbook 2015.” Acedido em 6 de Janeiro, 2016, Disponível em <http://ptsmallpress.blogspot.pt/>

“Aorp Yearbook 14.” Acedido em 8 de Janeiro, 2016, Disponível em <http://327.pt/editorial/aorp-yearbook-14>

“FAD Activities Yearbook 2012.” Acedido em 8 de Janeiro, 2016, Disponível em <https://www.behance.net/gallery/10833371/FAD-Activities-Yearbook-2012>

“Quaderns Anuari.” Acedido em 16 de Agosto, 2016, Disponível em <https://www.behance.net/gallery/5948435/Quaderns-Anuari>

“It’s Nice That Annual 2014.” Acedido em 15 de Agosto, 2016, Disponível em <http://theitsnicethatannual.com/>

“Minion.” Acedido em 20 de Dezembro, 2015, Disponível em <https://www.fonts.com/font/adobe/minion>

“Minion.” Acedido em 20 de Dezembro, Disponível em <https://typekit.com/fonts/minion>

“Titling Gothic in the Wild.” Acedido em 20 de Dezembro, 2015, Disponível em <https://www.typewolf.com/site-of-the-day/fonts/titling-gothic>

“FB Titling Gothic.” Acedido em 20 de Dezembro, 2015, Disponível em <http://fontsinuse.com/typfaces/23/fb-titling-gothic>

“Jeremy Jansen.” Acedido em 10 de Janeiro, 2016, Disponível em <http://www.jeremyjansen.nl/>

ANEXOS

ANEXOS

ENTREVISTAS

SEMIESTRUTURADAS

1. ALEJANDRA JAÑA MONTECINO

Como nasceu a WCFS?

Como todas as ideias, tu comesças por criar aquilo de que precisas. Isto nasce de uma necessidade e depois vais adaptando a forma como projetas a solução para essa necessidade. Os moldes mudaram muito, mas a ideia original nasceu da necessidade de oferecer. É uma coisa muito emocional, de oferecermos onde pudéssemos partilhar com as pessoas que ainda estavam a formar-se ou com pessoas que já se tinham formado, mas que ainda não tinham experiência profissional. A ideia inicial nasceu disto.

Isto surge sobretudo pela atividade docente do João Martino. Ele estava a refletir como deveria lidar ou gerir a expectativa, a frustração, a falta de ideias claras que qualquer estudante tem quando está a estudar. Ele trabalhava semanalmente com um grupo de estudantes que lhe despontava problemas, mas depois havia sempre um espaço vazio com muitas dúvidas e criava-se ali uma dinâmica muito engraçada.

Para os estudantes não há filtro, não há uma intenção muito clara, porque são pessoas que pela primeira vez estão a projetar. Todas as dúvidas fazem com que eles experimentem outros caminhos, alguns que tu já nem sequer tentas, porque já tens experiência, porque já és profissional e já sabes que são caminhos que não te vão levar a lado nenhum.

Cada vez mais acredito que quando tu não tens esse filtro consegues resolver e ir por caminhos absolutamente inspetáveis. Não tens pudor, nem sequer receio, não sabes se lá vais dar, mas isso é muito bom. Daí é que nasce a inovação. Quando tu olhas para um buraco negro ou para uma página em branco e não sabes, apenas percebes que podes fazer muita coisa. Nesta altura, tinha quase 20 anos de experiência profissional, há caminhos que eu não vou seguir, porque sei que não me vão levar a lado nenhum, é perda de tempo. Isto, faz ao mesmo tempo, que eu possa estar a rejeitar vias muito inusuais.

Quando começámos a discutir como seria a WCFS, achámos que seria uma boa ideia partilharmos o nosso espaço de trabalho profissional com pessoas que estivessem interessadas em participar em uma espécie de *brainstorming* para lançar projetos e que fossem pessoas que realmente não tivessem este filtro que já tínhamos na altura. Batizámos esta experiência de *Estúdio de Portas Abertas*. No fundo, o que fizemos foi abrir o nosso próprio estúdio, que tinha cerca de 50 m², era mesmo muito pequenino. Apesar de ser muito pequenino, já tínhamos uma mesa muito grande para trabalhar em colaboração com outras pessoas. O João Martino convidou alunos dele, recém-licenciados, a virem trabalhar connosco.

No fundo eles faziam *workshops* de pesquisa, de experimentação, mas nós dávamos temas e isso criou uma dinâmica criativa muito rica. Foi um período em que trabalhámos com 5 ou 6 pessoas, era um coletivo muito manual e muito plástico. Trabalhámos a ilustração e o texto com imagem sobre determinados temas. O resultado dessas experiências era aproveitado para criar a imagem de determinado festival de dança ou de teatro.

Era muito informal, dependia muito do *mood* de cada um. A relação que se criou, a sinergia entre o coletivo e nós foi muito rica. Era um espaço muito confortável para todos e muito divertido. Isto é o que eu realmente posso retirar dessa altura, em que lhe chamávamos *Estúdio de Portas Abertas*. Ganhávamos todos porque, eles tinham um espaço em que podiam trabalhar e os recursos todos disponíveis, nós ganhávamos toda a riqueza desta espontaneidade que surgia nestas experiências de criação de conteúdos visuais. Eles eram muito espontâneos, acho que toda a gente é muito espontânea quando não se têm muitas limitações.

Como eles tinham um espaço físico para estarem reunidos e nós proporcionávamos esse espaço tanto físico como temporal, eles sentiam-se livres para chegar às horas que quisessem e para irem embora quando quisessem. Eles podiam estar a construir, tínhamos todas as ferramentas para isso, precisas de muito pouco para concluir este tipo de pesquisa, tesoura, papel, canetas, tintas, pincéis e pouco mais. Depois o que fazíamos era orientar, para podermos ter resultados, que não eram só interessantes do ponto de vista visual, como resultavam em coisas que eles também se sentiam muito satisfeitos. Faz parte de um discurso e de um diálogo que era criado para poder motivar a que se crie mais. O que era muito motivador, para todos nós, não eram só as soluções inesperadas que deste processo despontavam, mas o facto de poderes aplicar a coisas muito concretas, à imagem de um festival de teatro, à imagem de um festival de dança. Propúnhamos apenas temas, imagina, criar uma imagem que fale de uma história de uma peça de teatro. Falávamos dessas histórias e depois era um universo visual que se plasmava nestas experiências. Esse foi um período muito rico.

Começaram a chegar muitas pessoas, este próprio coletivo começou a trazer pessoas novas, etc.. Isto criou uma outra forma de relação com os estudantes, estudantes recém-licenciados, até estudantes de secundária, porque temos um protocolo com a *Arvore* para receber estagiários. Aos estagiários da escola secundária tínhamos que orientar para fazer um trabalho específico, mas também os integrávamos neste coletivo, ou seja, ganhávamos todos, tínhamos muito retorno.

Esta foi a ideia base, o formato era este. Depois fizemos uma reflexão sobre o que estava a acontecer e o que começou a acontecer. Começaram a aparecer pessoas que mais do que participar neste espaço de experimentação e exploração visual, queriam alguma orientação nos seus próprios projetos. No fundo, eram novos talentos que precisavam de algum impulso. Então nós quisemos refletir, como é que poderíamos criar uma estrutura mais formal que desse apoio a novos talentos, a pes-

soas que querem entrar no mercado de trabalho, mas precisam de uma oportunidade para se mostrarem. Daí nasceu o documento que se chama “O Lema”. “O Lema” estava relacionado com um espaço que concedesse impulso a novos talentos, isto ainda no estúdio pequenino. Então quando chegámos a uma estrutura e a uma estratégia de como poderia ser montado o “Lema”, chegámos à conclusão de que montá-lo implicava nós dedicarmo-nos a 100% ao projeto. Era um projeto que precisava de muitos meios económicos e também muito do nosso tempo. Decidimos que não era a altura certa para isso, porque em última estância tínhamos que deixar de ter o estúdio e não era fácil.

Ficou essa ideia na gaveta, mas sempre muito presente. Quando mudámos para o estúdio grande foi para montar uma coisa parecida, mas que era muito mais associativa, um coletivo, não era um *coworking* como nós conhecemos, mas era um *coworking* com curadoria. Era um espaço que partilhávamos com outros estúdios, jovens designers ou de outras áreas, mas que ia trabalhar para alimentar uma estrutura que ia fazer um pouco isto que te estou a dizer. Temos um espaço que pudésemos experimentar, investigar, um espaço de experimentação coletiva, onde pudéssemos fazer o que fomos fazendo transversalmente nestes 3 projetos, *Estúdio de Portas Abertas*, *Lema* e *We Came From Space*, que é troca de conhecimentos.

No fundo temos uma plataforma, uma área física onde nos podemos reunir e experimentar soluções e criar conteúdos. As pessoas que começaram a associar-se a esta ideia, porque achavam que valia a pena investir nela, são pessoas que têm interesses e conhecimentos em áreas bem mais vastas que apenas o design

Neste momento, a grande reflexão é podermos olhar para este espaço de experimentação, que está um bocadinho adormecido, porque há muito mais a gerir no dia a dia, o que nos rouba muito tempo para podemos ter este espaço. É exigente gerir pessoas, é exigente gerir um espaço com áreas. Algumas áreas estão a funcionar bem, mas esta área da experimentação e de investigação está um bocadinho adormecida, porque estamos a precisar reunirmo-nos outra vez, para criarmos uma estratégia que nos leve a um ponto comum. Todos nós temos interesse em aprofundar determinadas áreas. Todas as áreas têm muito por onde se pegar e estudar, o que falta aqui é um projeto comum a tudo isto e desenvolvê-lo.

Porquê o interesse pelas técnicas tradicionais e o aliar aos processos emergentes?

Não é uma questão de apenas gosto pessoal, é por estarmos muito conscientes de que o *Savoir Faire* de antigamente está-se a perder. É uma consciência que mundialmente se está a desenvolver. Há muitas coisas que estão a desaparecer e são de uma riqueza física, orgânica, artística e visual que nenhum dos novos meios de impressão tem atualmente. Está relacionado com ética, na minha opinião, não podemos deixar, sendo

nós designers que temos uma paixão especial por livros, porque o nosso design editorial é mesmo uma paixão por livros e por tipografia, não podemos fechar os olhos ao que está a acontecer. Isto não é só uma troca de conhecimento, é criar conhecimento. A missão não é só alimentarmos é alimentar os que estão à nossa volta, mas também criar consciência de técnicas que estão a morrer.

De que forma achas que podemos ligar as técnicas tradicionais às novas?

As máquinas, no caso da *Letterpress*, tu cada vez mais tens uma forma muito eficiente e rápida de produzir matrizes para poder aplicar na *Letterpress*. Mesmo que nós queiramos continuar o nosso espólio de tipografia em chumbo, que estão absolutamente a desaparecer, porque cada vez mais eles estão a ser vendidos ao peso que depois são fundidos.

Queremos utilizar a máquina também para tirar o melhor partido da impressão do papel, da impressão que é muito analógica, muito tátil. São sentidos que se perdem nos suportes digitais, são nuances que nós não encontramos noutros meios de impressão. Isto ainda não se consegue resgatar e produzir a partir do computador. Nós, atualmente, conseguimos transformar uma imagem numa matriz de impressão que depois consegue imprimir da forma a que vá apelar a todos os sentidos de que te estou a falar.

Descreve a associação em 5 palavras.

Partilha; Sinergia; Conhecimento; Experimentação; Diversão

Que projetos já foram realizados pela associação?

Nós não temos projetos comerciais. Gostamos de nos envolver em projetos que tenham componentes de investigação, porque temos que separar as águas. Temos aqui instalados estúdios de design e para não haver uma espécie de concorrência esquisita, porque somos designers que trabalhamos para nós e também trabalhamos para a associação. Definimos esse limite, projetos que são comerciais vão para os estúdios, projetos que têm uma componente de investigação ou que se proporciona fazer investigação, aprofundar um bocadinho mais o problema é da *WCFS*.

O nosso primeiro cliente nesse sentido foi a associação do *Burro de Miranda* e com eles trabalhamos durante algum tempo de forma a conseguirmos pensar numa solução de comunicação. É um projeto que ainda está numa fase de desenvolvimento, porque eles vivem e têm uma forma de estar que funciona em outros tempos diferentes aos tempos normais. Vivem relativamente isolados, em Miranda do Douro, e trabalham no campo. Se eles estão 2 horas no computador durante uma semana é muito. Qualquer coisa que tu queiras fazer com eles estende-se no tempo. Temos feito algumas pequenas campanhas com eles para angariar sócios, para dar mais visibilidade, mas é um trabalho que acho que ainda está por desenvolver. É um *work in progress* mesmo. Este trabalho foi uma

grande proposta, “*Nós precisamos de comunicar para podermos ter mais associados, que apoiem a nossa associação*”. A associação tem um projeto muito bonito, eles cuidam de uma raça de burros de Miranda. Tratam deles, porque os burrinhos são domésticos e quando ficam velhinhos são abandonados e têm um lar. Eles são veterinários e antropólogos, é uma associação muito séria e trabalham mesmo no terreno.

Os projetos que chegam a WCFS são conversas quando alguém tem uma necessidade e questiona como é que poderia abordar o problema. No caso das *Bugiadas*, tratava-se da celebração da candidatura a património imaterial da humanidade da festa das *Bugiadas*. Tem uma narrativa muito rica, trata-se de uma batalha entre duas famílias opostas e há uma data de figuras que representam estes dois opostos. Eles têm máscaras, um ritual, há uma procissão com atos ao longo do dia, a cidade toda veste-se com o motivo da festa e fecha tudo para festejar. É uma festa singular. Como já se festeja há muitos anos existe uma comissão de festas que tem muitos membros e a câmara promoveu esta festa à candidatura a património imaterial. Quem esteve a organizar todos os festejos e a candidatura em si questionou-nos se nós não queríamos fazer uma interpretação desta festa. O que propusemos foi um programa com duas fases, primeiro convidámos dois especialistas em ilustração e em iconografia portuguesa, o *Rui Vitorino Santos* e o *Júlio Dolbeth*, para orientar um grupo de ilustradores, também convidados, para orientarem uma produção de ilustrações que representasse esta festa. Numa segunda fase, convidámos a *Oficina Arara*, um coletivo de artistas impressores em serigrafia, que orientou a segunda fase para conseguir criar um conjunto de cartazes que representasse a festa. A forma como montámos o processo de construção do projeto, foi também, de certa forma original. O que fizemos foi um projeto muito individualista. Cada ilustrador fez a sua ilustração, mas na segunda fase juntámos todo o espólio. O conjunto de imagens que se produziu na primeira fase foi partilhado entre todos para a construção de várias peças gráficas. Na primeira fase eram só os ilustradores reunidos, na segunda estávamos todos reunidos a participar na construção dos cartazes. Foram produzidos em serigrafia na WCFS 20 exemplares de cada cartaz. O objeto final foi o conjunto de 10 cartazes que eram oferecidos em capas personalizadas à comissão que orientava a candidatura. Acabámos por fazer uma exposição lá.

Depois ficámos um bocado parados, porque começámos a precisar de um espaço maior e de melhores condições, como temos agora. Parámos um bocadinho e estivemos à procura de um espaço alternativo ao que tínhamos na Foz. Estivemos em negociações com 2 espaços, a *Cooperativa da Árvore* e a *Câmara de Gaia*. Gostaram do projeto WCFS e ofereceram-nos espaço para poder instalar o projeto. Acabámos por ficar aqui em Gaia, já estamos aqui há um ano e meio. Neste ano e meio o que estamos a tentar fazer é não só instalarmo-nos, mas tentar estabelecer relações com a comunidade local, que também faz parte do protocolo que estabelecemos com a Câmara. Essa relação é feita, não só através de uma

equipa de trabalho que temos montada e que se relaciona com as IPSS, que basicamente estão a fazer um levantamento das necessidades desta freguesia e das freguesias à volta para vermos de que maneira podemos contribuir para a comunidade. A outra forma que temos, é oferecer duas vagas gratuitas a pessoas que vivem aqui e que não têm possibilidades para pagar, estas vagas existem em todos os *workshops*.

No espaço da WCFS estamos designers gráficos, ilustradores, programadores, fotógrafos, *video mapping*, arquitetura e agora design industrial e artes plásticas. Quantas mais áreas complementares ou adjacentes à nossa tivermos, é mais do que óbvio, que ficamos mais ricos. Agora estamos focados na programação. Programar, programar e programar para termos o espaço vivo. Em seguida, temos que olhar mais atentamente para aquilo, que eu acho, que mais gozo nos dá, que é o espaço de experimentação, há projetos em marcha, há projetos que nos vão dar muito gozo.

Fomos convidados para participar com uma peça numa instalação para o dia de fecho da programação do *Teatro Maria Matos*. Eles fazem um dia aberto nos jardins, com programação mais vocacionada para as famílias e as crianças. Convidaram a WCFS, para apresentar uma ideia para uma peça.

O facto de estarmos aqui, no outro lado do rio, em Gaia, que eventualmente para todas as pessoas que não são do Porto e de Gaia é o Porto na mesma, mas para quem está no Porto, Gaia é capaz de ser inibidor, porque o mapa de Gaia é confuso. Quando alguém diz que estamos em Gaia, ficam com medo de se perder. Eu já deixei de dizer que estou em Gaia e digo que estou do outro lado do rio. Quando digo estou do outro lado do rio, já há menos dificuldade. Nós estando aqui podemos criar esta dinâmica, não só dentro do espaço de trabalho, porque estamos todos a trabalhar juntos, mas também de comunicação com as pessoas que estão à nossa volta e também fora. Também nos interessa criar pontes. Quando digo que estamos do outro lado do rio, é para aumentar a proximidade, tens que atravessar a ponte e já estás aqui. Ao reforçar esta ponte, pode ser que projetos que se promovem no Porto se possam arrastar até aqui. Eu até costumo brincar a dizer que estamos em *Brooklyn*. Isto é *Brooklyn*, eu acho que apesar de suar até pretensioso dizer *Brooklyn*, a conotação que *Brooklyn* tem é positiva e acho que é isso que devemos conseguir.

Ainda há muito para explorar nesta relação com a Câmara de Gaia. Eles têm muita necessidade de comunicação e nós temos capacidade de criar muitas iniciativas que podem ser apoiadas pela câmara. Também não podemos ser muito ambiciosos e querer fazer tudo. No ano passado, a Câmara convidou-nos para desenvolver a imagem para uma iniciativa de classificar a *Sardinha da Afurada*. A Afurada foi um sítio muito importante, tinham força, mas decaiu muito. Eles estão mesmo a tentar revitalizar, fazer com que haja mais encomenda de peixe impulsionando esta certificação. Esta certificação ia fazer com que, eventualmente, se comesse a precisar de mais *Sardinha da Afurada* e dos barcos e então ia impulsionar o negócio. Para sinalizar este primeiro passo da certificação, ainda não

está certificada, este é um processo longo, convidaram-nos a produzir uma edição limitada de latas de sardinhas. Nós fizemos duas ilustrações e imprimimos aqui. Fizemos a embalagem a partir de duas versões em cartazes, embrulhámos e fizemos esta edição limitada manualmente. Foi um processo muito bonito e fizemos o lançamento na Afurada. Em seguida, para não deixarmos morrer este primeiro momento, a câmara organizou um pequeno evento gastronómico em conjunto com todos os restaurantes da Afurada e chamaram-lhe “*Há peixe!*”. Desenvolvemos também a imagem para este evento. Vão haver edições do “*Há Peixe!*” todos os anos, enquanto este processo de certificação está a ser desenvolvido.

Como imaginas a associação daqui a 2 anos?

Gostava que a associação daqui a dois anos tivesse uma estrutura a gerir dedicada exclusivamente à associação. Seria uma equipa contratada a fazer a gestão de tudo, porque tudo isto funciona por contributo voluntário de todos os incubados.

Daqui a dois anos gostava que a associação tivesse crescido, de forma a ter associados que contribuam para que a associação funcione sem a necessidade de serem só os incubados. Ter uma política de mecenato, política associativa, como funcionam todas as outras associações. No fundo, são pessoas que se reveem no projeto, que acreditam nele e o valorizam e por essa mesma razão contribuem. Este apoio pode passar em forma de donativos. Podemos trabalhar esta área de forma a ter recursos para fazer isto que é termos um espaço para dar algum apoio a pessoas que precisem de ser orientadas, pessoas que precisam de espaço para poder trabalhar. Há muita gente que merece ter este pequeno empurrão. Gosto de imaginar que daqui a dois anos podemos ter as condições, de uma forma séria e estruturada, de oferecer a uma carteira de candidatos, que tu escolhes, para um determinado tempo poderem estar aqui e contribuir também para a *WCFS* e para desenvolverem o seu trabalho. Nós já tivemos isso, acho que as outras pessoas também o merecem. Continuar a contribuir e dar um contributo mais substancial à comunidade, a par de todo o trabalho que já estamos a desenvolver agora. A área de investigação é uma área que queria que estivesse a trabalhar a *full-time*, mas com objetivos claros, termos objetos de estudo e chegarmos a conclusões claras. Eventualmente, estes objetos de estudo ou de investigação, chegariam a desenvolver soluções. Aquilo que temos feito até agora é desenvolver a relação com as pessoas que frequentam este espaço, que participam nos nossos *workshops*, que participam nos nossos projetos e nos projetos que vão sendo cozinhados aqui em cima e não são só nossos. Também há contributos externos, é o mais rico que nós conseguimos fazer. Se tu te lembras bem na Foz éramos 20 pessoas, 40 no máximo, neste momento nós temos 5000 seguidores. Nós próprios não temos noção da quantidade de pessoas que nos conhecem e isso é muito giro.

2. ÁLVARO MARTINO

Quais foram os Projetos mais motivadores que fizeste, porque?

Um dos projetos mais relevantes e que me deu mais prazer, talvez tenha sido fotografar as vinhas para o *Luís Pato*. Também achei muito interessante fotografar os biquínis para a *Oiôba*, com a Ana Areias, porque pude trabalhar com criativos.

De momento, aquilo que me está a dar mais gozo fazer e penso que irá ter mais peso no meu portfólio, é fotografia para designers. A ideia é ser um fotógrafo para designers.

Imagina que há um estúdio no Porto que precisa de um fotógrafo para acompanhar um projeto do início ao fim. Pode ser fotografar rasciscos num papel ou acompanhar a equipa ao cliente e fazer registos de espaços, para eles perceberem onde têm que intervir.

Posso acompanhar o projeto a nível de impressão ou depois de impresso. Fotografá-lo e dar-lhe uma vida diferente daquela a que eles estão habituados.

Acompanhar os projetos desde o início é algo que me interessa. Agora estou só a acompanhar a parte final, que é fotografar os portfólios e criar um imaginário em torno deles, sendo criativo na forma como os mostro. Acho que este tem sido o projeto mais recente e que mais me tem motivado.

Eu sou designer, tenho sensibilidade nisso e gosto muito. Gosto de estar com vocês e de perceber o que vocês fazem e não fazem e isso tem-me motivado bastante. Claro que posso fazer outras coisas, adorava fotografar modelos em qualquer situação, mas acho que isso já mexe com outra área da fotografia, tinha que estar mais dentro desse mundo o que é um bocadinho mais complicado. Depois há outros projetos, menos comerciais e outros mais comerciais que podem ter interesse, como fotografar comida, pessoas, retratos, existem muitas coisas, mas ainda estou a descobrir. Não é uma resposta com início e fim, ainda é uma montanha russa.

Sempre que possível tento fazer trabalhos de design, quando me pedem, por exemplo, para fazer editorial. Normalmente, pedem-me mais para paginar ou para fazer pequenos suportes gráficos, como brochuras e *flyers*. Habitualmente não me pedem para fazer cartazes. Por vezes, pedem-me para fazer algumas identidades. Eu junto as duas coisas, design e fotografia. Acredito que não temos que fazer apenas uma coisa bem na vida, podemos fazer mais do que uma, daí eu ser fotógrafo e designer e tento especializar-me nas duas, porque estão ligadas.

Fazes parte dos fundadores da WCFS? Como nasceu este projeto?

Nasceu quando estávamos todos num *bunker*, que era o antigo atelier *Martino&Jaña* e as coisas estavam um bocadinho tremidas. Sempre existiu a vontade de querer fazer mais do que apenas ter aqueles clientes que tínhamos, ou apenas ter o espaço que tínhamos, mesmo para mim, apesar

de na altura ser ainda muito ingénuo e novo.

Existia sempre a vontade e a ideia começou a surgir, de que não tínhamos os clientes de que gostávamos de ter, não tínhamos as pessoas ao nosso lado que gostávamos de ter, a nível de colaboração, porque não tínhamos projeto para as convidar. Então decidimos que, já que não tínhamos esses clientes, vamos inventar projetos para nós e vamos fazer aquilo que nos apetece por divertimento.

À medida que as coisas no atelier *Martino&Jaña* foram começando a ficar piores a nível monetário e quando os clientes foram obrigados a retraírem-se com a crise que aconteceu em Portugal, nós tentámos mudar a estratégia.

Se o estúdio *Martino&Jaña*, onde nós estávamos, fosse a baixo o que faríamos? Vamos todos ficar sozinhos? Não, vamos tentar criar um projeto com mais pessoas. Não um projeto de *coworking*, mas um projeto onde obrigatoriamente os teus amigos a estar ao teu lado ou as pessoas de quem gostas. Pessoas estranhas não interessavam, mas sim aquelas que entrassem com a mesma filosofia que tu, que é, adorava fazer um projeto para a *Nike*, adorava fotografar modelos, qualquer coisa, mas esse cliente não aparece. Falávamos com os nossos amigos e tentávamos fazer com que esse projeto resultasse, e foi a partir daí que as coisas começaram a evoluir.

Mudámos de espaço, convidámos mais pessoas, “*olha eu tenho um amigo*”, “*olha eu tenho dois amigos*”, e foi uma bola de neve. A partir daí começámos a pensar que aquilo podia ter mais piada se introduzíssemos não só divertimento, mas também conhecimento. Tanto a nível das pessoas, que vinham e traziam conhecimento, como tu próprio introduzires novas formas da tua arte. Ires buscar materiais antigos como as máquinas que temos lá em baixo, pensares num projeto e usares formas diferentes daquelas que estás habituado a usar, com os teus clientes. Essas características todas fizeram com que a *WCFS* crescesse.

No início não havia nome e era suposto ser “*Work, Think, Love*”, porque *Work* é aquilo que gostamos de fazer, *Think* é aquilo que adoramos pensar, *Love* é aquilo que amamos fazer. A *WCFS* partiu dessas três palavras, “*Work, Think, Love*”, porque eram as 3 coisas que nós gostávamos. Nós tínhamos um quadro com milhares de palavras que gostávamos e chegámos a essas três. Não funcionava como nome, mas diziam tudo. Fazes as coisas por paixão, porque te apetece, porque é divertido e porque tem que ser. A partir daí outros nomes vieram, outras pessoas vieram, foram-se fazendo outras coisas e é engraçado que desde o início sabíamos que a *WCFS* não ia ser apenas um grupo de pessoas fixas. Umas pessoas vão e outras vêm, umas entram, outras saem e outras voltam. Eu saí e depois voltei.

Começaste como designer e só depois é que passaste para a fotografia?

Sim, já à muito tempo que queria fazer fotografia, mas estava um bocado abafado no escritório, oito horas por dia a fazer design. Eu fazia e gostava,

mas não era aquilo que me satisfazia, enquanto que outros criativos ao meu lado faziam coisas mais fixes. Eu estava sempre a investigar imagens e o design ficava um bocadinho de parte, fazia-o, mas não era o que me dava imenso prazer. Neste processo todo de criar a WCFS e de eu sair, saiu de dentro do “ovo” a fotografia.

Nós temos todos uma visão diferente de como nasceu a WCFS, o João e a *Alexandra* são a base sólida do projeto. O João é um sonhador, a *Alexandra* equilibra e eu sou um pessimista, como dizem. O João dizia vamos criar isto, eu dizia “*tu és maluco, depois tens este e este problema*”. Eu colocava sempre os problemas em cima da mesa para contrabalançar as ideias sonhadoras que eles tinham.

É obvio que o primeiro ano da WCFS foi a *Martino&Jaña* a investir, a nível de renda e de equipamentos, etc. Foi um começo como teve que ser, mas eles investiram imenso e a WCFS não teria começado se não fossem eles. A *Martino&Jaña* é que acartou com as despesas todas. À medida que foram aparecendo mais estúdios, a ideia era que pagassem alguma coisa para ajudar, mas como não tinham possibilidades isso acabou por não acontecer. O atelier *Martino&Jaña*, como era a maior empresa dentro daquela casa, era a única que estava a conseguir suportar os gastos, até que chegou um dia em não conseguiu mais. Tivemos que mudar de sítio, mas também porque o projeto evoluiu, cresceu, tornou-se mais sólido e nós apresentámos à Câmara de Gaia e Gaia como adorou o projeto, cedeu-nos o espaço.

Quando foram para a casa já tinham as máquinas?

Nós fomos para a casa da Foz e as coisas começaram a crescer aos bocadinhos. Começámos a perceber que tínhamos algum dinheiro para investir em algumas coisas que precisávamos no início. O primeiro investimento foi na *Letterpress*, porque tínhamos muita vontade de ter coisas antigas e explorar. A casa tinha muito espaço e começámos todos a explorar e a investigar o que podíamos comprar, ter, fazer e criar com a WCFS.

Porque este interesse automático pelas técnicas tradicionais?

Eu já fiz muita coisa na faculdade parecida com o que nós temos aqui. Na faculdade temos uma amostra do que realmente podemos fazer. Por exemplo serigrafia, nunca me interessei tanto, mas adorava máquinas de *offset*. Eu estudei numa escola profissional, depois fui para a universidade e na profissional eu tinha a disciplina de *offset* e adorava trabalhar com as máquinas. É muito parecido com a *Letterpress*. Eu adorava estar lá com as máquinas e com as tintas. Tinha o bichinho de voltar a ter contacto com as coisas que tinha na escola, como a fotografia de laboratório.

Como não temos os clientes para fazer os projetos como queremos, pensámos, ok vamos inventar nós os projetos. O cliente não nos paga o dinheiro para fazermos técnicas que gostávamos de fazer, vamos então comprar as máquinas para poder fazer essas técnicas. A ideia foi sempre voltar atrás no processo de raciocínio, se não temos isto como podemos

fazer para o ter ou fazer? Foi sempre voltar a trás. Se não temos a máquina de *Letterpress* mas adorávamos, porque tem uma qualidade diferente, vamos juntar dinheiro e vamos comprar, não temos serigrafia.... e por aí fora.

Eu dou-te um exemplo, gostava de fazer um projeto de fotografia, mas para isso preciso de uma lente, de uma máquina. Posso esperar 10 anos e não ter isso, se eu não começar esse projeto seja com que máquina for, ou até com uma máquina emprestada, esse projeto nunca vai acontecer. Se eu esperasse até ter a máquina perfeita, a lente perfeita nunca ia fazer o projeto.

A *WCFS* sempre funcionou assim, se não tens isto, pensa num plano B para o consegues ter e consegues fazer. A *WCFS* começou com o gosto por coisas antigas por não teres a possibilidade de as fazer com clientes normais, porque em Portugal não há muita história disso, nem muito dinheiro para as pessoas investirem. Nós voltámos a trás nestes processos todos.

Adorávamos ter muitas mais coisas, mas depois é óbvio que tens que pensar um bocadinho em como sobreviver e não se pode investir em tudo, mas isso é bom.

Foram vocês que reconstruíram/ remodelaram a casa?

Sim, isso foi o primeiro passo. Tivemos quatro semanas de obras. Na altura o estúdio parou para pintar paredes. Nós tínhamos algum dinheiro, para as obras, mas como não tínhamos para tudo tivemos que por mãos à obra, e isso foi muito giro. Cortar a relva, pintar paredes, lixar móveis da cozinha, depois outras coisas tivemos que pedir para fazer. Tentámos fazer o máximo de obras possíveis, dentro do conhecimento que tínhamos, para baixar os custos, isso passa outra vez um bocadinho pela mesma filosofia, não tens dinheiro, tens que fazer tu.

A antiga casa tinha uma sala de reuniões, espaço de matreco, sala do estúdio *Martino&Jaña*, Biblioteca, sala do *Alfaiate do Livro, Lyft*, tínhamos uma casa de banho que transformámos numa sala de maquetes, oficinas, sala escura para a serigrafia, sala de papel, sala de apoio às oficinas.

O projeto *WCFS* começou em que ano?

Eu acho que a ideia começou um bocadinho pelo João. Imagina, nós estávamos todos os dias no estúdio e o João ia todos os dias dar aulas. Tu absorvias aquilo que tinhas na net e os conhecimentos que partilhavas com os teus colegas de trabalho, mas cada vez que chegava o João era uma bomba de adrenalina. Ele vinha com uma energia incrível de 30 putos da escola. Ele chegava ao pé de nós e dizia aconteceu isto e aquilo e nós ficávamos muito motivados, naquela hora que ele dizia tudo.

Acho que a ideia de, com a *WCFS*, ter algo diferente de um estúdio normal, nasceu daí e da cabeça do João em parceria com conversas de amigos. Ele é um sonhador, ele é que se atira aos sonhos sem pensar e todas as outras pessoas é que equilibram um bocado porque são diferentes. A ideia foi criar alguma coisa diferente, como uma escola ou um sítio

que tu aprendes, que não seja uma escola literalmente. Onde tu aprendes, partilhas conhecimento, partilhas mensagens, etc.

Não te consigo dizer se nasceu no ano anterior, se calhar tornou-se sólido em 2012 provavelmente ou em 2011, por aí. Começamos a pensar que se tudo for por água a baixo, o estúdio, o que podemos fazer para arranjar uma solução. Quando estás num estúdio com amigos ou numa empresa, se a empresa falir não há nada. Pensámos que isso nos podia acontecer, porque a crise em Portugal estava muito forte e os estúdios estavam a fechar. A ideia foi ir atrás, daquele sonho que o João tinha, de aumentar o conhecimento, trazendo a escola para o estúdio e juntar tudo. Se o estúdio fechar o que podemos fazer dentro desta ideia? Tornar isto mais dinâmico do que apenas um local de trabalho, para onde somente vais trabalhar e depois vais para casa, não transmite mais nada. O sonho veio um bocado daí, destas coisas todas que te estou a dizer, alunos, pessoas, conhecimento, sonhador, realista e eu sou o pessimista.

A WCFS tem uma palavra muito importante que é a amizade, porque só está na WCFS quem é teu amigo, ou quem achas que é interessante, não está aqui ninguém estranho. Pode estar aqui alguém estranho para ti, mas é amigo de alguém de alguém ... é um círculo, quando eu sou teu amigo e tu tens um amigo aqui, somos amigos.

Descreve a associação em 5 palavras.

Amizade; Conhecimento; Divertimento; Sonho; Dificuldade;

Explica como esta ideia/utopia, se transformou numa associação, e o que difere esta associação de todas as outras e de um *coworking*?

Isto é giro, hoje somos uma associação, mas daqui a 10 anos podemos não ser. Podemos ser uma escola com um diretor, não fazemos ideia. Antes éramos um grupo de amigos sentados numa mesa a querer fazer coisas fixes. Depois, se calhar, para fazer uma coisa fixe precisamos de dinheiro. Depois para estar legal precisamos de mais coisas... e a partir daí as coisas vão evoluindo.

A diferença para um espaço *coworking* é a amizade e o conhecimento. Tu queres trabalhar com pessoas que aches fixes. Eu não vou trabalhar com alguém que não conheço, só porque tem um trabalho que parece interessante.

O que te fez sair da associação e depois voltar?

Foi por motivos pessoais e foi a minha transição de designer para fotógrafo. O que aconteceu foi que fui para Nova Iorque, durante um mês e levei uma chapada na cara e disse “*opa, afinal existe mais na vida do que estar sentado no escritório*”. Quando cheguei, passados dois meses, despedi-me e precisava de tirar um tempo, porque estava farto de fazer design e tinha que mudar. Estive em casa sozinho, a tentar trabalhar, a tentar fazer fo-

tografia, foram aparecendo trabalhos de designer e de fotografia. Depois percebi que podia estar em casa ou podia estar noutra qualquer, mas estava sozinho. A minha “família” de trabalho era aquela que tinha construído e estava na WCFS. Eu, sozinho, não tinha piada nenhuma. Eu não aprendia sozinho. A ideia inicial, do “*eu não tenho estes projetos vamos tentar inventá-los*”, com 10 pessoas já é difícil inventar, mas é mais fácil chegar ao fim, porque toda a gente tem conhecimento e formas de tentar acontecer. Tu sozinho não vais a lado nenhum ou demoras muito mais tempo. Eu percebi que estando em casa não ia a lado nenhum, eu preciso de um espaço, preciso de pessoas. Podia mudar? Sim, mas aquelas são as pessoas em quem eu confio e com quem eu acreditava no projeto, então decidi voltar. Perguntei se podia voltar e a resposta foi que não devia ter saído, o que me fez perceber que tinha que estar dentro do projeto que eu tinha criado, porque era nele que acreditava.

O que gostavas que a WCFS desenvolvesse no futuro?

Eu não estou muito preocupado com isso, porque olho para trás e nós não tínhamos nada no início e agora já temos muitas coisas. Independentemente de não fazermos as coisas da forma correta, porque não temos o conhecimento suficiente. Começámos numa mesa a conversar e agora temos um projeto porreiro que podia aumentar muito mais, se tivéssemos mais possibilidades financeiras, porque teríamos muito mais para oferecer, muito mais conhecimento etc.

Até podíamos convidar pessoal de fora e dinamizar muito mais. O dinheiro é uma coisa importante, mas não é por aí que não fazemos o projeto, senão nunca teríamos começado. Acho que a WCFS cada vez vai crescendo mantém aquela ideia inicial de que quem criou a WCFS não tem necessariamente que estar até ao fim do projeto, pode ir mudando, pode ir crescendo.

Toda a gente nova vai trazendo coisas novas. Tivemos aqui um rapaz de vídeo, o *Miguel*, que trouxe coisas interessantes e foi-se embora, mas esteve cá quase um ano e foi muito interessante. Essas pessoas que vão passando, vão trazendo coisas fixas, acho que isso vai fazendo com que a WCFS evolua e se desenvolva. Agora onde é que eu gostava que ela chegasse? Não te sei explicar, eu sou daqueles fundadores que não é tão sonhador, é mais realista. Se me perguntares daqui uma semana eu explico todas as coisas que podemos alterar para as coisas estarem melhores, mas não consigo imaginar daqui a dois anos, porque sou muito mais realista do que isso. Esperava que tudo corresse melhor, esperava que pessoas entrassem e que nos trouxessem outras coisas, gostava que se fizessem mais *workshops*, que criássemos mais tempo para nos divertirmos a criar projetos. Gostava que as pessoas do nosso país nos dessem mais valor e nos contratassem para outras coisas, que fossemos crescendo a nível de trabalho. Não consigo ser mais sonhador nesse aspeto, tens que perguntar a outro cofundador.

Qual é o objetivo da WCFS ao organizar *workshops*?

O João trazia da escola uma energia brutal do conhecimento que ele absorvia dos miúdos e partilhava connosco. Tudo aquilo que recebíamos do João e o que sabíamos, queríamos transmitir também, mas não íamos transmitir às mesmas pessoas, porque estávamos todos no mesmo sítio. A ideia é tu aprenderes e não custa nada partilhar, hoje fiz assim e assado, é assim que se faz e se calhar a pessoa que está ao teu lado não sabe e aprende. Na WCFS um dos objetivos principais é partilhar o conhecimento e eu não era muito bom a partilhar, no que toca a isso acho que aprendi imenso o que é brutal. Acho que cresces muito mais.

Que projetos já foram realizados pela associação?

Fizemos no início um projeto para Valongo, o das *Bugiadas*. Foi muito giro, colocou toda a gente a mexer nas várias vertentes, seja na fotografia, na serigrafia, seja a pensar na ideologia do projeto, seja a chamar curadores. Fizemos *workshops* para fazer esse projeto e trouxemos por volta de 15 amigos. Era uma festa tradicional de Valongo, esta era uma tradição com máscaras antigas. Eles queriam apenas um cartaz e nós desenvolvemos muito mais e fizemos 10 cartazes, chamámos amigos para virem colaborar connosco e fizemos um *workshop* para retirar resultados de ilustração. Divertimo-nos à brava. Almoçámos, jantámos, fomos visitar o espaço, fizemos uma exposição e demos algumas conferências lá. Quer dizer, um poster transformou-se em 10 *posters*, um evento e muito mais. Essa sempre foi a ideia da WCFS e isso também foi a ideia que aprendi na *Martino&Jaña*. Pedem-te um *logótipo*, mas tu nunca vais fazer apenas um *logótipo*. Podes fazer, mas se fizeres não tem piada, porque podes sempre pegar num *logótipo* e podes fazer mais A, B e C, mas se não fizermos mais A, B e C podemos fazer E, F, G. As pessoas ficam muito mais motivadas ao ouvirem-te e a ver que queres fazer muito mais que apenas um *logótipo*. “*Ai não temos orçamento*”, não faz mal. Dás um pouco mais de ti e isso mais cedo ou mais tarde vai voltar para ti.

Depois fizemos o projeto dos *Burros* em Miranda do Douro, que começou pela criação da identidade, mas eles não tinham dinheiro. Depois começámos por fazer um *poster* para um evento dos burros. Não fazíamos ideia que havia tantos burros em Portugal, mas isso também foi brutal. Passámos um fim de semana, 18 pessoas, numa casa lá em cima. Fomos visitar as instalações todas, tirámos fotos, pensámos em ideias para ilustrar a imagem, o espaço, fizemos uma exposição com vários artistas.

Foi o mesmo processo que o projeto anterior. A partir de um veio o outro e depois continuávamos em parceria. Depois eles tiveram várias dificuldades financeiras e como estavam longe era difícil comunicar, mas foi muito interessante. Neste projeto desenvolvemos a identidade deles, fizemos o *site*, uma exposição, depois fomos fazendo pequenas coisas, no dia do burro fizemos o evento e fomos desenvolvendo várias coisas. Uma coisa gira da WCFS, é que podíamos só ouvir o cliente e ele explicava tudo aquilo que ele é, mas o mais interessante é tu deslocares-te e veres com

os teus próprios olhos e ouvires e tirares ideias no espaço. Aquilo era em Miranda do Douro e ele veio ter connosco. Por acaso foi engraçado, era um senhor da aldeia com sotaque de Miranda do Douro, ainda estávamos no antigo estúdio da *Martino&Jaña*. Ele chegou ao estúdio, um senhor muito pequenininho, veterinário e disse: “queria falar com vocês sobre um projeto” e nós a pensarmos “quem pessoa é esta?” e de repente tira um Mac e começa a escrever e nós ficámos muito surpreendidos, porque afinal ele percebia do que estava a falar.

O que te leva a misturar o analógico com o digital?

É tu explorares mais coisas. Eu tenho uma máquina, posso tirar-te um retrato lá fora, está luz do dia, eu não pago e tiro uma fotografia, mas também existe fotografia em estúdio, com luz artificial. Existem milhares de técnicas que foram inventadas e tu podes misturar todas e cada vez que combinas uma técnica ou pensas em misturar algo antigo com moderno/ contemporâneo é sempre diferente. Traz-te sempre uma coisa nova ou às vezes não resulta, mas ganhas muito mais. É a mesma coisa, voltando atrás, estamos num estúdio pequenino somos 4 ou 5 designers e fazemos só isto, mas se partilharmos as coisas com outras pessoas, crescemos e podemos ganhar muito mais. Tem coisas positivas e tem coisas negativas, mas ganhas muito mais. Tem a ver com a partilha, com a mesma partilha que a *WCFS* quer dar. Parte de querer voltar atrás, às coisas que já foram feitas e querer ir para a frente.

Já tivemos um projeto editorial em que tínhamos *QR codes* e tu, com o telefone, vias um vídeo que estava nesse livro. O vídeo não está lá, porque não existe em papel, mas passámos do papel para o moderno. Existem muitas formas, e ganhas muito mais quando juntas outras formas e é muito melhor, tem muito mais piada.

3. ANA AREIAS - ANA TYPES TYPE

Quais foram os trabalhos mais relevantes que fizeste enquanto estúdio?

É sempre difícil enumerar os trabalhos mais relevantes, até porque podem ser relevantes de formas distintas e inigualáveis. Podem ser relevantes pelo cliente, pela natureza do próprio trabalho, pelo processo ou por te desafiarem a saíres da tua área de conforto. Também relaciono a relevância dos projetos intimamente com as minhas ambições pessoais.

Talvez por estar atualmente com uma vontade gigante de ampliar a escala das ilustrações que faço, condicioná-las a um novo meio, sair da minha zona de conforto, largar o computador e abraçar áreas como o têxtil e o design de produto possa destacar neste campo o projeto do *Backdrop* para a *Capicua* e as colaborações com os *Oiôba*. Posteriormente e muito recentemente não posso deixar de falar do trabalho para a casa da Música porque foi o meu primeiro trabalho de ilustração editorial com

uma ideia de narrativa mais presente e impresso.

Dentro destas novas áreas que estou a tentar abraçar não posso deixar de nomear alguns projetos que me deram muito gozo fazer e continuam a deixar muito feliz.

O da *Capicua* foi especial porque como seguidora assídua do trabalho dela foi de coração cheio que recebi o desafio de fazer a minha interpretação do universo de alguém que não conheço, mas que ao mesmo tempo me soa tão familiar. Foi um desafio interessante e reconfortante por saber que a admiração é mútua.

Na *Oiôba*, é o terceiro ano que estou a trabalhar com eles, sinto-me parte da família. Inicialmente contactaram-me porque estavam a repensar a marca e precisavam de um novo *logótipo*. Após o desenho do *logótipo* e a par do seu reposicionamento no mercado desenhei alguns padrões para a marca e posteriormente uma peça ilustrada por mim para a qual fiz a direção de fotografia da apresentação da mesma juntamente com o *Álvaro Martino*.

Há algum tempo que tenho interesse em explorar a direção de arte fotográfica e este pareceu-me um ótimo pretexto que me permitiu explorar um imaginário que por um lado valorizasse a peça têxtil final e por outro lado que humanizasse o universo em que mergulhei para desenhar o padrão.

Para a coleção de 2016 desenhei outro fato de banho, este mais exigente em termos técnicos e que juntava mais três ilustradoras que admiro bastante. Foi muito gratificante e o *feedback* das pessoas tem sido incrível. *Sold out* duas vezes.

Não podendo avançar muito mais informações relativas à coleção de 2017 posso dizer que esta parceria vai continuar ou não fosse este um projeto pelo qual tenho uma empatia grande – quer pelas pessoas que estão atrás do mesmo, quer pela filosofia, quer pelo processo, e também claro pelos clientes que têm sido bastante recetivos às peças.

Ilustrar o serviço educativo da casa da música foi a minha primeira experiência de trabalhar ilustração num contexto editorial (não digital) e a primeira série grande de ilustrações que me foram comissariadas.

O convite foi para ilustrar toda a secção de *workshops*, a par de outras 3 secções ilustradas por mais 3 ilustradores portugueses. O serviço educativo tem tido uma curadoria muito interessante e arrojada na escolha dos ilustradores e é uma honra poder fazer parte desta lista. Estou muito contente com o resultado.

Existem algumas características metodológicas inerentes à prática de design que me fascinam, talvez as sinta mais acentuadas por gostar e por me forçar a adaptar a diversos contextos.

Uma dessas características é o facto de trocares regularmente de contexto, de universo gráfico e de meio. É fascinante pela flexibilidade mental para te adaptares a outro meio e culturalmente é muito rico e poderoso porque te obriga a perceber, dominar técnicas e conceitos novos para chegares mais perto das pessoas e isso é muito gratificante.

Por outro lado, outra característica que valorizo num projeto, ainda que a uma primeira vista o trabalho de um *freelancer* poder ser um pouco solitário, é a necessidade inerente a alguns projetos de fazer parte de uma equipa ou projeto maior. Colaboro muitas vezes com outras pessoas e sinto-me muito confortável com essa metodologia. Partilhar ideias, filosofias, dúvidas, responsabilidades, decisões e ambições para os projetos torna os projetos maiores e no fim trazem-te uma maior satisfação.

Para mim é muito motivador sair da minha área de conforto e ser um camaleão a adaptar-me aos projetos.

O que é a WCFS?

O que a diferencia das outras associações e de um *Coworking*?

A *We Came From Space* existe num espaço físico e mental de partilha entre os seus membros. Por isso faz sentido para mim dizer-me que a WCFS são as pessoas.

A WCFS proporciona a partilha de ideias, de projetos, de ambições e de loucuras que alicerçam as condições necessárias e favoráveis para levar a cabo projetos que não pertencem ao domínio de um trabalho para um cliente.

Assim nasce a sinergia necessária para a experimentação da técnica, da prática e da investigação; o designer enquanto criador de conteúdos.

Cada vez mais a WCFS tem ficado mais abrangente nas áreas que lhe são subjacentes e esse é um fator que considero determinante para o seu crescimento enquanto associação e um grande contributo no ponto de vista individual de cada estúdio/ *freelancer*.

Por haver uma partilha de ideais comuns aos seus membros a WCFS é um “espaço” emocionalmente positivo e onde posso encontrar uma boa parte dos meus amigos também. Partilharmos convicções, sinergias, pensamentos e trabalho (trabalho comercial e trabalhos ideais). Temos os meios – a capacidade e a vontade – para fazer acontecer aqui o projeto (e os subprojectos ou programa que quisermos agregar-lhe) ideal.

Claro que a esta capacidade, acresce também a responsabilidade de ele ser tão incrível quanto as tuas expectativas somadas às dos outros e subtraídas ao tempo disponível de cada um.

Na generalidade somos mais sonhadores que pragmáticos. Ter os pés bem assentes na terra não é uma norma que sigamos à risca quando pensamos com o coração.

E não há tempo suficiente para o tamanho em que pensamos e nos entregamos aos projetos.

Nunca vi a WCFS como um *cowork*, nem gostaria de a ver assim. Não que haja alguma coisa de errado com os *coworks* mas simplesmente porque não têm esta filosofia maior. Esta capacidade de criar envolvimento com um projeto que não é só teu e que é, sem dúvida alguma, maior que todos que fazem parte da WCFS. Não é apenas um espaço de trabalho que partilhas com mais pessoas.

Quais são os principais princípios da associação?

Isso é que é mais complicado descrever em palavras, até porque não sou assim tão boa com elas.

Enquanto filosofia, e repetindo um pouco a resposta anterior, diria que a partilha de conhecimentos e a investigação são os grandes alicerces da WCFS. Para acontecer esta partilha da forma mais efervescente e nova, ser uma casa permeável. Uma casa de *portas abertas*, criar um potencial gigante, de excelência ao deixar espaço para que habitem aqui projetos com valências diferentes; projetos esses que muitas vezes culminarão em projetos maiores que os estúdios e que vão sempre culminar num projeto comum maior que todos os estúdios a própria associação.

Enquanto processo e mecânica acho que o mais importante e subjacente a todos os membros é seres apaixonado pelo que fazes.

É uma casa de *portas abertas* com a premissa da partilha, quer pelas pessoas que ocupam o espaço diariamente e de forma permanente, quer pelas que frequentam regularmente o espaço, quer pelos curiosos que entram e por todas as pessoas todas que vão coabitando por aqui, que vêm para consultar um livro, para ter uma reunião, para apresentar um projeto ou simplesmente para dizer olá.

5 palavras

Experimentação, Partilha; Casa Aberta; Oficina Viva; Amizade.

O que te faz pertencer à WCFS? Quais as mais valias da associação?

Como imaginas a associação no futuro?

É muito ingrato às vezes quando trabalhas como *freelancer*.

Estás a trabalhar sozinha, estás a trabalhar num meio muito fechado em que és tu e o teu computador. Enquanto rotina de trabalho acho que acabe por ser desgastante. Quando não é desgastante acaba por não ser inspirador, que são duas coisas um bocadinho diferentes.

Na procura de um espaço de trabalho acabei por me identificar com esta vontade de ser um contributo para uma comunidade maior que eu e partilhar este sonho com mais gente.

Enquanto processo, sinto que me faz falta estar num meio apaixonado pelo que faz. Sempre tive para mim que as ideias são sempre mais fortes e teimosas que os recursos necessários para as pôr em prática e gosto de partilhar um espaço físico e mental com pessoas que pensam da mesma forma.

Aliando esta vontade com o facto de aqui na WCFS o processo nunca ser solitário, teres sempre *inputs* ao teu trabalho e podermos todos consumir dos recursos uns dos outros, das ideias uns dos outros fazem da WCFS um espaço muito prolifero, efervescente e inspirador.

Agora que a associação está a crescer e a ter elementos de outras áreas, acho muito positivo o facto de estares a pensar num projeto do ponto de vista do design gráfico e em termos de aplicação teres mil ideias, porque há pessoas que têm um *input* e um *background* completamente

diferente do teu, que conseguem ser uma mais valia para o teu projeto.

Não há desculpas para dizer que gostavas de fazer um projeto, mas não podes, porque tu podes, é uma questão de querer fazer. O facto de já teres uma estrutura organizada e com bastante gente de áreas diferentes dá-te essa possibilidade de conseguires pensar no projeto e tens sempre alguém que está tão ou mais entusiasmado que tu para que isso aconteça. Acabam uns por puxar os outros para que a ideia não fique na gaveta muito tempo.

Imagino a associação muito semelhante aos dias de hoje.

Mais organizada, mais burocraticamente mais bem resolvida para podermos beneficiar mais da parte que achamos mais inspiradora.

Com eventos maiores: ciclos de cinema, conversas abertas, residências, exposições, conferências, mostra de trabalhos, com uma produção de conteúdos inspiradora; no geral um ponto de *referência* para quem vem ao Porto/V.N.Gaia.

O que gostavas que a associação desenvolvesse no futuro?

Eu gostava que a associação se tornasse num sítio onde as pessoas vinham regularmente, porque ia haver uma conferência brutal, se calhar, até fora dos campos do design em si. Acho que temos todos tantos *hobbies*, tantos interesses paralelos ao design e que tocam também no design. Acho que se podia tornar num ponto interessante de conversas e de debates.

Como a iniciativa dos *Wanderlust Coffee Lab*, que estiveram aqui, acho mesmo fixe porque têm essa consciência do meio ambiente, por exemplo. Fazem muitas conferências, sobre temas que não são necessariamente ligados às viagens, mas que se relacionam de alguma forma, é o mote e estão integradas de alguma forma na conversa.

Criar um pretexto para juntar as pessoas a falar de vários temas. Acho que aqui podia acontecer muito mais isso, assim como ciclos de cinema, campeonatos de matrecos, porque não? Como uma maratona de 24h só a imprimir ou só a fazer desenhos, gostava que a associação vivesse mais desse espírito, para nos apaixonar mais vezes. Com isto, distanciarmo-nos um bocado da rotina, dos nossos próprios estúdios, que muitas vezes são consumidores gigantes de tempo, mas que também são importantes. Podermos descansar um bocadinho dessa parte, usar este espaço, esta associação para poderes fazer um projeto de índole mais pessoal, aqueles que te dão mais prazer, que gostavas de experimentar ou colaborações que gostavas de desenvolver.

Temos condições para criar aqui uma exposição brutal e convidar aquela pessoa que tu gostavas mesmo de ver, mas não queres ir lá fora, queres que ela venha cá fazer uma exposição para ti. Acho que não temos todos os meios, mas acho que se quisermos temos meios para poder fazer isso acontecer.

Às vezes a rotina dos outros projetos e as coisas burocráticas da própria associação acabam por minar um bocadinho esse espírito, mas também porque não há muita disponibilidade de tempo de todas as pes-

soas que estão aqui. Gostava que isso acontecesse mais regularmente, ou mesmo projetos sociais, acho que podemos fazer tanto e às vezes sentes que fazes tão pouco. Tendo uma estrutura que te permite contactos como a câmara, que é muito mais rápido, não tens uma porta que tens que passar, já passámos essa barreira, que no fundo é uma das mais difíceis. Podíamos usar esse protocolo de uma maneira mais eficiente, mais produtiva, socialmente mais ativa, porque acho que todos nós temos o interesse e a vontade, só não arranjamos disponibilidade ou um pretexto maior para arranjar a disponibilidade.

Termos uma série de publicações independentes, que é um projeto que eu vejo a associação a fazer. Termos uma espécie de *bookpress*, que tu podes fazer um livro sobre fotografia e o Álvaro faz uma reportagem fotográfica com as pessoas da rua ou eu faço uma compilação só de portas e alguém se dedica a fazer textos sobre as pessoas daqui, ou poemas, ou um livro completamente random que eu adorava fazer, ou até mesmo fazer um livro de receitas nosso, não tem que ser necessariamente um livro de receitas de culinária, pode ser uma receita qualquer, acho que é também um projeto muito interessante de desenvolver.

Aqui tens imensas técnicas de impressão, para além de teres aqui excelentes designers a pensar no livro. Há aqui um potencial gigante completamente a ser dispensado e é daqueles projetos que se podem tornar icónicos e até promoverem outro tipo de projetos destes. Não é o lucro que tu tiras do projeto é o investimento que ele te permite fazer noutra coisa que tu também gostas. Estava a lembrar-me dos *Folch* com a *Odiseo*, que começou por ser um projeto que não era para ganhar dinheiro, só queriam ter uma revista mesmo fixe, onde pudessem convidar as pessoas que queriam e fazer uma curadoria de desenho ou fotografia, desde direção de arte até à parte de design gráfico, até à parte das técnicas de impressão, e trabalhar manualmente o objeto. São tudo coisas que me interessam particularmente, acho que interessa a muita gente aqui e que podia ser incrível de explorar.

A WCFS organiza muitos *workshops*, com que objetivo?

Os *workshops*, foram um mote importante para teres alguma base de dinheiro e ao mesmo tempo como cartão de visita. Inicialmente os *workshops* eram todos dados por formadores internos, então acabavam por ser um cartão de visita da WCFS para conhecerem as pessoas que estavam cá. Atualmente, os *workshops* para além de continuarem a manter essas pessoas *in house*, acabam também por ser um palco de experiências, porque saímos um bocadinho desse leque de pessoas e tornou-se mais abrangente. Começas a ter alguns dos interesses pessoais a chamarem determinados *workshops*, acho isso interessante porque a oferta acaba por ser muito maior. Não te imaginas a ir a trás de um *workshop* desses, mas acabas por fazer, porque já fizeste outros e aquele surgiu e acaba por ser contagiante. Passa por chamar pessoas que não estariam tão predispostas, que nunca viriam cá porque não têm uma ligação tão grande com

o design gráfico, mas que acabam por vir a outro *workshop* e de repente interessam-se por outras áreas. Para nós é bom, porque acabamos por criar uma ponte entre outras pessoas e criar uma sinergia maior e mais colaborações para esse projeto. Acaba por ser um palco de experimentação muito bom para poderes fazer parcerias entre técnicas. Porque não, convidar alguém para fazer um bordado em cima de uma serigrafia e acabas por ter esse palco de experiência, uma vez que dispomos das máquinas e de pessoas que dispõem de *backgrounds* diferentes, és capaz de criar coisas novas desse *mix*.

Se muita gente aqui tem interesse em culinária, porque não promover um *workshop* de culinária cromática. Escolhemos alimentos pelas cores e trabalhamos isso graficamente, não sei, explorar o potencial gráfico da comida.

Acho que é fixe, porque te cria oportunidades de explorar coisas que tu não estavas predisposta a fazer, por ti, ou nem te lembravas e alargas o teu público. Por experiência o público que vem fazer um *workshop* de encadernação tradicional, por exemplo, é um público mais alargado, muito mais fora do design em si e nunca será o mesmo público que vem fazer um *workshop* de caligrafia. Acho que é fixe e não devemos desperdiçar esse potencial de ter uma espécie de *random workshops* a acontecer, porque potenciam outras coisas. Para além do *workshop* em si é o que tu levas desse *workshop*, que te permite explorar outro ponto de vista, noutra área qualquer, é a vontade que te cria de explorar outras áreas que não eram as do *workshop*, mas que ele te levou a pensar.

De que forma as técnicas emergentes se podem aliar às técnicas tradicionais?

Acho que tem um potencial gigante, esse era um dos meus interesses que queria explorar quando vim para a *WCFS*. Conseguir trabalhar com pessoas com ofícios locais e dar-lhes um contexto contemporâneo. Elas conhecem a técnica e nós temos uma sensibilidade diferente para interpretar a técnica deles. Acho que as duas coisas aliadas dão um cruzamento brutal.

É muito enriquecedor para ambas as partes, para a pessoa que está a aprender a técnica e para a pessoa que está a ensinar de um ponto de vista que não era o dela, há esse cruzamento que é muito interessante.

Talvez explorando a parte das residências artísticas, pode ser um bom caminho para que isso aconteça, para criar esse palco. Tenho amigos meus que têm projetos semelhantes, como o *Amor Cruzado*. É incrível teres uma bordadeira que está a interpretar o teu desenho e a própria competição entre as bordadeiras. Não sei para quem é mais enriquecedora esta troca, acho que os dois ganham imenso. Esse exercício obriga-te a sair da tua zona de conforto. Dás um contexto completamente novo e eles trazem-te a técnica. É incrível e gostava mesmo de termos mais espaço para explorarmos isso. Falo agora um bocado pelo projeto que estou a fazer com a *Raquel Rei*, a *Madre*, que no fundo é isso. Como tu podes aplicar um pensamento de design a uma coisa que é quase artesanal, que

está ali num limbo entre o ser artístico e tu estas a dar-lhe um contexto completamente diferente e isso é fascinante. Fascinante para a pessoa que te está a ensinar a técnica, porque nunca tinha visto desse ponto de vista e é fascinante para ti que estas a absorver a técnica e a imaginá-la com um potencial completamente diferente da outra pessoa.

Que projetos já foram realizados pela associação?

Há peixe!; Sardinhas; Burros; Bugiadas

Há Peixe e as *Sardinhas da Afurada*, foram dois projetos que vieram da parte da câmara. O projeto das *Sardinhas da Afurada* estava relacionado com a certificação dessa sardinha e na altura foi-nos pedido para criar cerca de 200 latas de sardinhas para distribuir pelas pessoas da Afurada.

Fomos lá almoçar para provar a sardinha e tentar embeber um bocadinho da zona que é muito característica, é muito bairrista num certo sentido, muito gráfico, muito rico, tens muitos *inputs* gráficos, desde da roupa a secar, às fachadas das casas, os azulejos, as cores muito garridas. Tens um universo todo e o imaginário do mar e do rio e o cruzamento das duas. Percebes que são pessoas muito trabalhadores e orgulhosas do sítio. Depois fomos conhecer o museu, conhecer um bocadinho mais desse universo, desde os cestos que as senhoras levavam na cabeça, aos trajes das pessoas que iam à pesca, as cores das redes, ver os senhores a rematar as redes, ter essa envolvimento toda com o projeto.

Graficamente acabámos por criar dois imaginários: um muito mais orgânico em termos de desenho, que vivia muito mais do mar e outro que era mais geométrico e que vivia mais da relação da sardinha enquanto prato, fazia mais jus à questão da mesa, do copo do vinho, da broa, do prato em si, não à questão do mar. Criámos duas ilustrações, onde a ideia foi escolher aquele azul esverdeado das redes e o laranja por causa da cor das bóias. Pegámos em dois papéis de seda, um azul esverdeado e outro laranja e decidimos serigrafar os papéis para depois de desembulharem a lata ficarem com um print sobre a Afurada que podiam, se quisessem, pendurar na parede. As latas eram todas numeradas à mão e cada uma delas tinha uma frase criada por um *copy* para trabalhar este contexto e universo da sardinha. Cada lata, quando as desembulhavas do papel, tinha uma tira a fechar que te dizia o prazo de validade e informações técnicas que eram obrigatórias. Removendo o papel tinhas a lata com a mensagem que era a frase e depois a tua lata numerada para que a pudesses guardar como recordação ou se a quisesse comer guardavas o papelzinho. O processo foi muito *in house*: a serigrafia foi impressa cá, poucas coisas tivemos que comprar ou encomendar serviços fora, somente a manga fora da lata e a própria frase que incorporava na lata, porque tinha um cortante especial para encaixar na anilha que te faz abrir a lata. O próprio embalar da lata foi feito num sábado à tarde. No próprio dia pendurámos as serigrafias com molas de madeira, para fazer alusão aos estendais da Afurada. Ideia do papel de seda era também ser

leve, que transmitisse essa ideia do popular, quase das bandeirinhas e dos balões de São João. Um ar garrido e popular, mas que ao mesmo tempo fizesse uma alusão muito gráfica à roupa dos pescadores nos estendais, por isso colocámos os *prints* que sobraram dos ensaios e provas de artista penduradas no espaço.

Há Peixe!

Foi um festival para promover durante uma semana a zona da Afurada, mas aquilo já era um bocadinho diferente, porque o contexto era trabalhar mais o evento, mais do que a *Sardinha da Afurada*. A única coisa que disseram foi que gostavam de manter o ambiente da ilustração, que já tinha sido criada para a embalagem da sardinha, porque se identificavam. O objetivo era que, de certa forma, o transpusessemos para o espaço, neste caso do evento. Criámos individuais de mesa que eram a grelha, porque o teu peixe já ia estar no prato, que tu punhas em cima do individual. Nos cartazes de rua, a comunicação vivia dessas duas coisas, o peixe e as toalhas de mesa e desse universo do vinho. Daí termos usado a parte que era mais vetorial, mais geométrica da ilustração anterior, porque tinha muito mais haver com esse universo de mesa, do que o universo de mar. Foi muito giro, quando apresentavas as ilustrações, as próprias pessoas andavam à procura de uma ou outra em específico, porque se identificavam mais com a questão do mar ou da mesa, até queriam uma de cada. Depois as próprias identificações do local, porque os próprios restaurantes que estavam a participar da iniciativa tinham que, de alguma forma ser identificados. Então pegámos numa tábua de madeira, para ter também essa alusão aos barcos e pintamos um peixe, cada restaurante tinha uma tábua com um peixe pintado de azul, a dizer “*Há Peixe!*”. Existiam vários *mupis* e um *outdoor*.

Como imaginas a associação daqui a dois anos?

Imagino a associação daqui a dois anos super efervescente. Um lugar que tu vens e onde és surpreendido com uma conferência ou porque passas durante a noite e está alguém a fazer uma maratona de impressão de cartazes, a viver deste espírito. Sentires sempre que é um lugar que convida, vejo este espaço aqui de baixo mais habitado e a deixar contagiar umas oficinas às outras e a fazer esse *mix* de técnicas de impressão com publicações. Criar espaço para muitos diálogos, com convidados internacionais. A ser um bocadinho mais autossustentável, eu acho que esse seria um passo muito importante, para conseguirmos fazer alguns desses projetos que temos na gaveta.

É sempre um processo muito ingrato, porque te queres dedicar à associação, mas tens os teus projetos também e tens que fazer um balanço. Há aqui um balanço emocional e prático de trabalho que é preciso ser feito, é desgastante no sentido que estás motivada para fazer muito mais, mas não consegues. Não há muito tempo, nem muito dinheiro. Os investimentos têm que ser muito bem balanceados, mas imagino por exemplo

os serviços, a partir do momento que as oficinas estejam a funcionar, vejo os serviços a serem bastante lucrativos, não no ponto de vista de serem monetariamente lucrativos, mas lucrativos no sentido de ver estas paredes cheias de trabalhos que se fizeram em *riso*, serigrafia ou *Letterpress*.

Eu gostava mesmo que as pessoas entrassem aqui e sentissem uma atmosfera de coisas a nascer e uma energia contagiante ao ponto de quererem ficar aqui. Eu lembro-me de quando fizemos a última feira de natal, tínhamos muito pouco tempo para produzir e estava toda a gente mergulhada nos projetos que tinha, porque era uma altura complicada em termos de trabalho extra associação. Foi mesmo incrível, porque toda a gente parou à tarde e estavam praticamente a funcionar todas as oficinas, estava a *Riso* a imprimir, a serigrafia e o *Prelo*. Vimos que as pessoas que passavam estavam a ficar completamente contagiadas e queriam entrar. É contagiante e quanto mais tu vês as outras pessoas a fazerem mais tu queres fazer, acho que o mais difícil aqui é contrariar uma inércia que fica em toda a gente. Se conseguíssemos criar esse ritmo de ter sempre alguém motivado a imprimir, acho que conseguíamos criar um ritmo em que toda a gente queira criar mais coisas. Acho que a associação já evoluiu imenso de um ano para cá, mas tem muito espaço para subir e para evoluir, não a imagino nada estaque, nem imagino que daqui a dois anos esteja um pouquinho maior do que esta agora, mas sim bem maior.

Como nasceu a WCFS? Ou qual a perspetiva que tens de como nasceu...

Não me contaram muitas histórias, porque eu estava mais ou menos lá. Foi muito engraçado porque eu estava a fazer dois trabalhos com o atelier *Martino&Jaña*, estava a fazer o padrão para a lombada do livro do Alberto Sampaio e estava ao mesmo tempo, eu e o João Castro a trabalhar com eles no cartaz do *Guimarães Jazz* na altura.

Eu estagiei no atelier *Martino&Jaña*, porque era muito persistente, porque adorava o trabalho e principalmente porque os sentia como estudantes, no sentido em que quando saís da faculdade estas super apaixonado por isto, queres fazer mil projetos, e eles continuavam a ver as coisas assim, mesmo depois de já estarem a trabalhar e terem clientes reais. Não havia uma pré-disposição para estar sempre a pensar no projeto atelier *Martino&Jaña* numa perspetiva comercial, era mais uma perspetiva de aquilo te dar prazer. Sempre os vi assim, nunca cresceram nesse sentido e isso era uma coisa que eu admirava imenso neles, por isso quis ir lá estagiar. Na altura estava a fazer *Erasmus* em Barcelona, eles não respondiam aos e-mails, então decidi, no dia em que cheguei de Barcelona, ir lá. Bati à porta e disse que gostava de ir para lá trabalhar. Responderam para levar lá o portfólio num dia em que o João estivesse e para aparecer lá passado uns dias. No dia antes enviei mail, mas eles não responderam e eu fui na mesma. Fui lá nervosa, mas acabei por ficar lá e continuei a manter a mesma opinião que tinha antes. Não existia uma hierarquia muito definida e outra coisa que achava fascinante era a pausa para café. Por vezes saías do teu espaço de trabalho e estavas a conversar de coisas

que não tinham necessariamente a ver com design, mas que criavam uma relação muito mais próxima com as pessoas e ao mesmo tempo te davam uma visão que tinha muito mais a ver com a tua filosofia de vida e com a tua maneira de estar, do que necessariamente a ver com projetos e isso era ótimo.

O atelier *Martino&Jaña*, nessa altura, estava a pensar o que seria este atelier de *Portas Abertas*, nós fizemos parte desses cafés em que se discutia como deveria ser o espaço e essa filosofia por trás da *WCFS*. Apesar de não termos feito parte da “*equipa*” fundadora da *WCFS*, estivemos em alguns cafés a discutir filosoficamente a questão de conseguires expandir. Na altura o espaço era muito pequeno e havia muita gente a querer partilhar da energia e dos projetos que havia lá. Havia sempre alguém que batia à porta a pedir um livro da biblioteca ou para mostrar um trabalho e não havia espaço para esta troca se fazer de uma forma confortável. Uma das necessidades era aumentar o espaço e a própria equipa, deixar que este universo de pessoas que acabavam por aparecer, esta troca entre professores e alunos, *freelancers* que acabavam por andar a orbitar no atelier *Martino&Jaña* passasse a ser um universo diário, que comesse a existir numa rotina de dia-a-dia e não fosse uma coisa pontual, porque o espaço exigia que fosse pontual. Depois distanciámo-nos um pouco, porque o projeto do *Guimarães Jazz* foi concluído.

Sinto o projeto desde o início, porque era uma necessidade que tu sentias, quando estavas lá, a casa era demasiado pequena e a própria natureza do espaço era demasiado pequena para a efervescência de ideias e vontades que havia lá todos os dias.

4. TIAGO DA COSTA E DANIEL RODRIGUES

– LYFT CREATIVE STUDIO

Quais foram os melhores trabalhos que fizeram?

O projeto que mais gostamos é aquele com que mais nos identificamos e foi criado precisamente por causa disso, para tentar refletir aquilo que éramos, nós a *Lyft*.

O projeto *Light Print* foi criado precisamente numa tentativa de encontrar algum objeto, neste caso vídeo, que pudesse mostrar aquilo que nós fazemos e podemos fazer e que refletisse as nossas ambições que são precisamente criar estas pontes, que nós queremos desenvolver, cada vez mais, entre a comunicação e o *motion/projeção mapeada*. O projeto consiste basicamente nisso, em tentar conciliar a área de impressão ou do gráfico com o *motion*, que é algo que nos parece muito interessante. Cada vez mais, todos nós que trabalhamos na área da comunicação, percebemos que a própria comunicação ganha cada vez mais movimento, até porque precisa.

Usar um objeto antigo como o *Prelo* e depois ligá-lo a algo atual/

contemporâneo como a projeção ou o *mapping*. Ligar aquela ferramenta do passado e criar uma relação engraçada foi um bocado o que absorvemos aqui na WCFS. Todos estes métodos de impressão antigos, que para nós eram apenas história, ou então métodos de produção que nós pontualmente íamos produzir, de um momento para o outro passam a partilhar o espaço connosco e automaticamente influenciam-nos a pensar e a integrá-los naquilo que são os nossos pensamentos constantes. Obviamente que não os tentamos introduzir em tudo e mais alguma coisa.

Fora do *motion*, talvez tenha sido o do *Porta jazz*, porque nos deram mais liberdade na composição gráfica, do pensamento como objeto, mesmo na parte mais concetual. Não existiam propriamente barreiras, tínhamos o artista que obviamente criava algumas barreiras, mas tinha alguns objetivos. Nós dentro desses objetivos tínhamos quase liberdade total, porque confiavam em nós, podíamos seguir o caminho que quiséssemos tanto na criação, como no desenvolvimento das composições gráficas, como depois na própria produção. Na produção, tornámo-nos quase técnicos de impressão a imprimir as serigrafias. Não percebíamos muito na altura, ainda hoje não percebemos, foi engraçado, porque conseguimos experimentar várias técnicas. É do tipo de trabalho que não nos importávamos nada de continuar a ter, mais pelo retorno pessoal de exploração e de investigação.

Fizeram parte do início da criação da WCFS?

Sim, quando entrámos ainda estavam a pensar no nome, mas a casa já tinha sido toda reconstruída e restaurada por eles. Entrámos no início do processo de construção do que era a *We Came From Space* e do que chegou até hoje. Em termos práticos, fomos às reuniões infundáveis para definir o que iria ser a WCFS. Mais tarde descobrimos que 80% do tempo estávamos a discutir coisas que não seriam importantes ou que não seriam o caminho da WCFS, mas ao mesmo tempo, também serviram para ficarem de parte.

Houve obviamente pessoas que não concordaram com alguns pontos e as coisas foram sendo limadas e ainda hoje vão sendo ajustadas à realidade atual. Quando chegámos à WCFS as coisas estavam mesmo prontas a explodir, a começar, foi quando se fundou na realidade a associação. Depois começámos com projetos como o das *Bugiadas*, *AEPGA* e o *Pin*.

O *Pin* mapeava tudo o que era recurso cultural e histórico da área metropolitana do Porto. Era uma plataforma *online* onde tinhas fotografias, registo de vídeo de cada um desses recursos onde podias fazer um percurso pedonal, de carro ou de transportes, tudo a partir daquela plataforma *online*. Mas nunca chegou a ser lançada. A equipa do projeto incluiu o *Daniel*, o *Tiago*, a *Alexandra*, o *Zé Martino* e depois na criação de conteúdo de fotografia e vídeo era o *Alexandre Delmar*. Realmente aquilo era incrível, porque primeiro tinha uma base extremamente flexível, que permitia aplicar aquilo a qualquer área metropolitana do

país ou do mundo. Aquilo basicamente funcionou a convite da *Opium*. Quem geria o conteúdo informativo na altura era o *Carlos Martins* e nós pensámos no *site*, na criação do próprio percurso/roteiro. Por exemplo, tu dizias que querias ver x e y e no *site* dizia o caminho para veres um e outro, ou seja, tinha as funcionalidades muito bem pensadas, programadas e aplicadas. Na realidade o projeto nunca foi lançado, porque depois eles quiseram manter tudo “*dentro de casa*”, ou seja, dentro das coisas da câmara. Tiveram que programar tudo novamente e na realidade aquilo deixou de funcionar bem. Não conseguiram pôr a funcionar decentemente e a plataforma está morta. Foi um trabalho relativamente rápido, isto é, as pessoas na altura, pelo menos durante uma ou duas semanas, estiveram muito centralizadas naquilo.

O projeto das *Bugiadas* já foi no contexto formativo, porque já inserimos *workshops* para a criação de conteúdos, que era o que andávamos à procura para a *WCFS*. Foi o primeiro projeto em que realmente implementámos o verdadeiro conceito da *WCFS*, que era a partir de formações e *workshops* conseguirmos criar um projeto. Em dois fins de semana conseguimos criar milhares de conteúdos gráficos, para depois explorar composições gráficas para os posters. Tivemos que fazer uma filtragem gigante, porque no fim eram 10 *posters* que só podiam combinar alguns elementos. Foi um trabalho muito plástico. Foi realizado com a *Oficina Arara* que na altura fez a impressão. As ilustrações tinham muita liberdade, caminhos diferentes, artistas diferentes.

A *AEPGA*, *Associação para o Estudo e Proteção do Gado Asinino*, foi o nosso segundo projeto na mesma lógica/pensamento. Obviamente que precisava de alguma integração da nossa parte com o espaço, por isso tínhamos que o conhecer. Acabámos por fazer o dia internacional do burro, este foi um projeto que surgiu a meio, depois não continuou, porque infelizmente não conseguiram agarrar parte dos fundos que estavam à espera e automaticamente as coisas ficaram a meio do caminho. Tencionam voltar a fazê-lo, mas não sabem quando.

Desde que nasceu a *WCFS*, o que se alterou a nível de ideais ...?

Começou como estúdio escola e agora cada vez mais se afasta do estúdio...

Sim, tentamos de certa forma afastarmo-nos daquele tipo de cliente que normalmente um simples estúdio abarca. Se for um cliente que um estúdio abarca, penso que não é um projeto para a *WCFS*, porque a *WCFS* quer dar uma resposta que seja diferente de um estúdio isolado. A *WCFS* surge da combinação de valências que todos os estúdios têm, daí dar também uma resposta diferente, porque nós munimo-nos das melhores pessoas para as determinadas disciplinas que são necessárias para as desenvolver. Aqui entra o carácter importante da investigação. Na *WCFS* é obrigatório termos sempre esta componente de investigação que nos leva a procurar alguma coisa que seja diferente, tentando comunicar de forma diferente e melhor. Não existe aquele processo normal num projeto, pensares num produto final, mas sim pensares como chegar lá

primeiro, veres o que é necessário e até onde podes levar o projeto. Acho que passa mais por estas etapas do que propriamente chegar a um projeto final, porque ao resultado final toda a gente chega, agora o que está pelo meio, a investigação, o processo, o pensar/idealizar outras formas de fazer. O cliente pede aquilo, mas nós apresentamos uma situação muito mais abrangente.

O que é a WCFS, o que a diferencia das outras associações? E de um *coworking*?

Os objetivos de um formato *coworking* não passam por um “controle” de complementaridade de competências como o que existe na WCFS.

Na WCFS nós não queremos combinar 10 designers gráficos que façam a mesma coisa, ou 10 programadores. Aqui interessa termos pessoas que tenham áreas de especialização diferentes, precisamente para se complementarem e poderem na comunicação de algum projeto acrescentar valor, porque se estão a juntar várias valências. As pessoas que entram para a associação têm que compreender a WCFS num contexto formativo. Discutimos muitas vezes até chegarmos à conclusão que é um triângulo (profissional, formador/professor e aluno).

Nós na WCFS com tantas pessoas a fazerem coisas diferentes, a darmos formação e nós tendo acesso a todo este conteúdo, também somos alunos. Isto é uma coisa que viemos a aprender com o João Martino. Ele falava muito nisto de uma forma muito romântica e as coisas acabaram por se tornar nisso naturalmente, sem uma grande procura por um formato que desse resposta a isso.

Temos relações aqui que nos são muito próximas e nos permitem criar projetos, como um projeto que é nosso e do *Xesta Studio* que não é para dar resposta a *briefing* nenhum a não ser a nossa ambição.

Aqui há uma contaminação de ideias, de pensamentos, de opinião e tudo isso misturado só faz uma pessoa crescer, desenvolver e também faz com que a WCFS se torne mais forte nesta área e cada vez com mais carácter. Nós estamos aqui sistematicamente, o que também acontece num espaço de *coworking*. Partilhamos todos os espaços que aqui estão, como a área do refeitório, sala de reuniões e nós tentamos canalizar tudo isso para o contexto criativo. Isso acontece, porque somos sempre contaminados ou influenciados por tudo o que vemos.

Num *coworking* normalmente é só um espaço de partilha do espaço e aqui acontece muito mais que isso. Quem vem para aqui tem que dar algo além do valor monetário pelo espaço, tem que contribuir para o projeto e tem que ver o projeto como algo que gosta, não é por obrigação. Não estou a ver muitas associações com esta forma, ou seja, acho que estamos a criar um conceito novo.

O que mudou do início até agora?

Mudou o formato da WCFS, mas obviamente que também mudou a forma como lidamos com as questões. Hoje em dia já estamos muito mais

treinados para questões que nem fazíamos ideia que tínhamos que lidar enquanto grupo de trabalho. Nós somos um grupo de trabalho paralelo aos nossos estúdios e agora colmatamos falhas que tínhamos no início, na própria criação de uma associação, de como lidar com uma associação, como responder a um cliente e fazer entender como a associação é. Na fase inicial era difícil explicar o que a associação era, porque começou com um grupo de amigos que estava todo na mesma casa e que queria fazer coisas fixas, mas agora vai para além disso, temos esta componente quase de responsabilidade social, também por darmos formação. Não podemos fazer as coisas porque sim, queremos que as pessoas saiam daqui com alguma coisa a mais.

Temos 20 % das vagas para a sociedade aqui de Gaia, devido ao nosso interesse de ajudar os negócios locais. Todas estas componentes sociais, que devem fazer parte de uma associação, acabaram por surgir naturalmente, fomos nos interligando com as pessoas que vemos todos os dias.

Quais são os princípios da associação?

Partilha de conhecimento. Temos essa responsabilidade. Temos aqui professores universitários que têm uma abertura gigante, da mesma forma, que os outros membros têm, para receber aqui os alunos para tirar qualquer dúvida e integrá-los no projeto e esse é um dos princípios. Primeiro estar aberto, a aconselhar os novos profissionais nas áreas e ajudar, automaticamente, a estarem melhor preparados para o caminho profissional. Queremos valorizar o que é a nossa área de intervenção, o design e os criativos. Nós queremos que as pessoas percebam o quanto vale o nosso trabalho, o que significa um projeto de design, um projeto de comunicação, que não é tão básico como a maior parte das pessoas percebe. Inspirar um pouco os alunos a fazer design, tentar melhorar sempre, procurar sempre formas diferentes. Ser um bom local para inspirar, incentivando a experimentação.

Descreve a associação em 5 palavras.

Enorme; Núcleo; Expansiva; Multidisciplinar (tuti-fruti); Aberta; Exploradora

O que vos faz pertencer à associação? Quais são as mais valias? O que gostavam que se desenvolvesse no futuro?

Nós queríamos fazer parte pelas questões que já falámos, por esta constante contaminação e partilha de informação. Pelas pessoas estarem aqui dispostas a discutir as coisas connosco e por termos uma visão de fora dos projetos que temos na mão.

Vocês já trabalhavam juntos antes de virem para a associação?

Sim. Fomos alunos do João Martino e ele tinha falado do projeto. Como sempre gostámos da visão do João sobre o design e mesmo do estúdio que ele tinha, *Martino&Jaña*, ao sermos convidados claro que quisemos

aceitar. Tínhamos a certeza que o que ia crescer ali ia ser interessante e queríamos pertencer e estar interligados ao projeto.

Convidaram-nos para um projeto que ainda não estava fechado e puseram-nos logo a par de tudo para também podermos construir o projeto de base com eles. Não houve aquela necessidade de apropriação de nada, sempre existiu interesse em ouvir as pessoas, viemos completamente de fora e ele achou que podíamos ser um bom complemento.

No futuro eu quero dedicar-me mais à área de impressão e possivelmente mais à investigação na área da interatividade e conteúdo degenerativo, acredito que a WCFS me pode dar abertura e espaço para o conseguir. *(Daniel Rodrigues)*

Eu no futuro quero fazer parte, mas não de forma tão ativa. Conseguir discutir o caminho da associação, perceber para onde deve seguir, que tipo de pessoa deve abraçar, mas quase como uma torre de controlo, a tentar encaminhar e perceber as áreas de intervenção que podem ser colmatadas. Na parte de criação, quero que ela me contamine sempre e eu farei questão, obviamente, de contaminar a malta à volta. *(Tiago da Costa)*

Como imaginam a associação daqui a 2 anos?

Ainda maior, ainda mais aberta a nível de panorama nacional, com mais peso. Vejo a associação a crescer. A curva de crescimento da associação é cada vez mais acentuada, isto é, cada vez vai crescendo mais e mais depressa, porque as coisas estão mais organizadas e as pessoas já sabem mais como vão fazer.

Vai crescer em tamanho, mas também enquanto força intelectual, no conteúdo, naquilo que tem para dar, porque cada vez mais nós criamos ligações não só com as pessoas que estão aqui dentro, mas também com pessoas que percebem o projeto, mas que são externas à associação e essas pessoas vão ser muito importantes daqui a dois anos e já começam a ser cada vez mais. Vão ser um ótimo complemento que vai ajudá-la a crescer. A ideia não é ser só do Porto, mas ser do mundo. Até porque viemos do espaço...

Que projetos é que gostavam que a associação desenvolvesse?

Existe projetos que acho muito interessantes, como a criação de identidade das cidades. As ferramentas que a WCFS oferece são 20 vezes superiores a um estúdio normal que dê resposta a este tipo de situação. Como somos um grupo tão grande damos espaço para todas as áreas da comunicação. Dou este exemplo, porque é muito complexo, mas qualquer outro exemplo que seja complexo acho que faz sentido nós abraçarmos. Eu vejo a WCFS quase como a *Bahaus* na sua época, onde vimos estilos a serem criados na área do design, mesmo que sejam objetos, estudos mais aprofundados na nossa área, mesmo a nível de tipografia e por aí fora.

A investigação mais na parte do pensamento do que no projeto final, a investigação não só na prática, mas também na teoria. A WCFS

como um espaço onde tu possas ir estudar. As nossas investigações são muito práticas também vamos chegar a uma altura que vamos precisar de investigar as coisas mais teoricamente, o que já vai acontecendo.

5. JOANA SOBRAL, JOÃO MARTINO, MIGUEL

ALMEIDA E SUSANA ALMEIDA - NON-VERBAL CLUB

Como nasceu a WCFS?

A WCFS nasceu de uma prática que estávamos habituados a fazer no atelier *Martino&Jaña*, que era a prática da colaboração.

Tivemos várias fases no estúdio, a que colocámos vários nomes. Desde o *Laboratório Piloto*, em que nós convidávamos alunos para estar a trabalhar connosco, seguido do *Lema*, que era o *Laboratório Emancipatório* e que basicamente não foi muito além do conceito, mas que mudou a nossa maneira de pensar.

Depois surge o *Estúdio de Portas Abertas*, em que nós basicamente tínhamos um estúdio de 4 pessoas na altura e fizemos logo lugar para 8 ou para 10, para convidar pessoas, para estarem e usufruírem dos recursos materiais e imateriais que nós tínhamos. Recursos materiais, que são impressões, acesso à *Internet* e espaço para trabalhar. Recurso imateriais é poderem trocar ideias connosco e nessa relação nós acreditávamos que tínhamos muito para dar e íamos receber também muito.

A WCFS foi o assumir disso e um sonho um bocadinho megalómano e utópico que nós resolvemos colocar em prática. A utopia neste projeto tinha haver com o dar, nós tínhamos isto e vamos dar, sem pedir de volta, acreditando que só por fazer isso nós vamos receber de volta. Esta foi a ideia e a utopia que nos levou a criar a WCFS.

Obviamente que acreditava que nos ia tornar mais fortes, como aquela frase feita “*É mais fácil sobreviver numa floresta, do que numa árvore*”, por isso, se estivermos juntos, se tivermos a lutar por objetivos comuns, vai ser mais fácil do que se estivermos sozinhos e isolados. Foi assim que nasceu a WCFS.

O que mudou, desde o início até agora?

Primeiro meteu-se a realidade. A realidade é sempre um bocadinho diferente daquilo que tu imaginas, tem coisas melhores e outras piores. As coisas não correm tão bem como tu imaginas. Mas também tem coisas boas, pessoas surpreendentes que fazem atos que te surpreendem e que fazem com que este projeto valha a pena. (João Martino)

O projeto começou pelos membros integrantes da *Martino&Jaña*, Eu, o *Miguel*, a *Joana*, a *Alexandra*, o *Filipe*, o *Óscar* e o *Joca*. Depois convidámos o *Xesta Studio*, os *Lyft* e a *Catarina Azevedo*. Entretanto já houve uma reformulação muito grande. Uma das coisas que me satisfaz de alguma maneira, é sentir que isto já me saiu das mãos, no sentido que

eu fiz a minha parte que foi lançar, agora compete às pessoas verem as mais valias e contribuir para o projeto se assim quiserem. (João Martino)

Quando nós tínhamos o *Estúdio de Portas Abertas*, nós estávamos constantemente com gente diferente, era muito divertido era uma borga constante e era altamente criativo. O estúdio começou a crescer e aqueles lugares que estavam destinados a visitas/convidados, começaram a ser cada vez mais ocupados, ao ponto de deixar de ter espaço para visitas. Foi quase consensual, na altura, que sentíamos falta daquilo, dessa partilha, dessa constante troca de ideias com pessoas novas.

De alguma maneira nós percebíamos e tínhamos alguns indícios que o modelo de estúdio que tínhamos não ia durar muito tempo, ou pelo menos não nos ia agradar durante muito tempo, acho que é mais isso. Para durar muito tempo teríamos que tomar algumas decisões com que não estávamos muito confortáveis. (Miguel Almeida)

De alguma maneira criar a *WCFS* também foi uma maneira de nos reinventarmos, rodeando-nos de mais pessoas e criando uma estrutura para as albergar e as integrar no meio de uma série de ideais que achámos que eram fundamentais.

Apesar de muita coisa já ter mudado, a parte que ainda hoje se mantém, se calhar menos presente, porque nos obriga a fazer um exercício que acho que é muito importante que é estar constantemente a olhar e ver o que queres daqui a 10 anos. A *WCFS* sempre foi isso, nós fomos fazendo um bocado as coisas empiricamente e intuitivamente, porque estávamos sempre a olhar num médio/longo prazo. Isto começa assim sem grande dinheiro, um estúdio que alugou uma casa e começou por pintar paredes e dizer que tinha espaço para receber pessoas. Na realidade tu estavas a pintar paredes e pensavas como é que aquilo ia ser daqui a 10 anos, onde é que gostarias de estar daqui a 10 anos, com quem gostarias de estar a trabalhar, que projetos gostarias de estar a fazer, que tipo de condições gostarias de ter à tua volta... Foi esse exercício, que fizemos mais na altura do que agora, que comandou esta utopia.

O que nós pensámos foi, se vamos pensar num estúdio para gerirmos todos, qual era o sonho de qualquer designer? Era descer um andar e poder imprimir aquilo que criou. Quando não têm nada para fazer, ou quando têm e não lhes interessa por alguma razão, em vez de ir tomar um copo, poder ir lá em baixo imprimir coisas fixas. (João Martino)

A *WCFS* nasce economicamente do atelier *Martino&Jaña*, porque tínhamos alguns recursos que as outras pessoas não tinham. Queríamos ajudar as pessoas a crescer, queríamos criar uma rede de proteção a estas pessoas, porque elas um dia iriam ajudar-nos também. Tão ou mais importante que isso, é que este projeto nasce da força anímica e do talento das pessoas que na altura integravam o *Martino&Jaña*, porque investimos imenso tempo, imenso esforço e sonhos para construir a *WCFS*.

O que é atualmente a *WCFS*? e o que a diferencia?

A *WCFS* agora é um bocado diferente daquilo que era a intenção inicial.

A ideia inicial do *Estúdio de Portas Abertas*, de repente já não acontece, porque temos sempre gente diferente que entra e fica, mas também já somos quase sempre os mesmos, não existe essa rotatividade. (Joana Sobral)

Não é por sermos muitos que deixamos de necessitar de ter outras pessoas. Tu apostas hoje num miúdo que está a terminar o curso, para depois ele perceber como isto funciona e é assim que depois vais transmitir a mensagem utópica que queremos transmitir. Temos que convidar os alunos para eles perceberem que têm aqui uma plataforma de apoio para eles crescerem. (João Martino)

Um *coworking* no fundo é só um espaço, não é um projeto em comum. É um conjunto de projetos que estão a partilhar o mesmo espaço, mas sem necessariamente se relacionarem entre si ou terem algum tipo de partilha. Na *WCFS* não só estamos rodeados de pessoas a fazerem coisas diferentes e interessantes e sobre as quais podemos dar e receber *feedback*, o que é ótimo, mas também trabalhamos em conjunto em determinadas situações, não só para a *WCFS*, mas também em projetos dos estúdios. (Joana Sobral)

Qualquer pessoa que entre para a *WCFS* tem que ensinar e ensinar pode ser feito de muitas maneiras. É uma das coisas que nos diferencia das outras associações. (Susana Almeida)

Esse ensinar é aquilo que cria muito mais rapidamente aquela maturidade que depois precisas para enfrentar uma profissão. Eu considero que existe muitas diferenças entre a *WCFS* e um *coworking*. Na *WCFS* temos todos um projeto comum, desde que estamos cá dentro há alguma coisa que nos une, esse projeto é a própria *WCFS*. (João Martino)

Temos objetivos comuns, passam por querermos dar esse apoio a jovens talentos e ao mesmo tempo partilhar o nosso conhecimento com as outras pessoas, porque achamos que é útil e que é digno. É uma partilha que tu dás e recebes.

Depois ainda tens uma parte de curadoria, porque aqui dentro não estão pessoas que pagam e podem vir, aqui dentro tens pessoas que foram aceites por toda a gente, porque o projeto profissional deles faz sentido com o projeto da *WCFS*, caso contrário não teriam lugar aqui. Isso é logo uma coisa que diferencia imenso em relação a um *coworking*. Outra coisa que eu vejo em espaços de *coworkings* é que os trabalhos são disparados em varias direções, porque cada um está centrado em si. Um dos objetivos da *WCFS* é nos forçar a unir num projeto comum, percebermos todos, que ao entreajudarmos temos uma direção única e comum em que todos nós de alguma maneira vamos ganhar. Não estamos aqui a pagar uma cota apenas por um espaço, estamos aqui para pertencer a um projeto, isso é o que nos distingue dos fundamentos de outros *coworkings*, sem dúvida.

A *WCFS* está-se a transformar e a experimentar coisas novas, a verdade é que há perigos. A grande mais valia da *WCFS* é as pessoas aceitarem este tipo de idealismo, porque as pessoas enquanto tiverem ideais ainda acreditam em alguma coisa futura. Quando de alguma maneira as pessoas perdem este idealismo e essa inocência, desentusiamam-se e isso

é o pior que te pode acontecer.

Depois tem a parte má, que é muito mais exigente que um *coworking* normal, porque toda a tua responsabilidade não é apenas pagar ao final do mês. O que te pedem é tanto a nível emocional, como a nível de horas de trabalho, como a nível de ocupação de horas mentais por dia, que é realmente difícil coadunar com a tua profissão, isso é a parte mais difícil.

A WCFS está a mudar muito, porque está a tentar coisas novas. Nem que seja para perceber que não é por aí. Eu digo que, claramente, se a WCFS se transformar num *coworking* normal, onde as pessoas estão a olhar apenas para o seu umbigo, eu não quero estar na WCFS, porque não faz sentido para mim. Eu acho importante o tentar coisa novas, novos caminhos. Nós vivemos e sustentamos isto completamente dos nossos bolsos e do nosso esforço diário a todos os níveis. Não é uma associação profissionalizada, no sentido que é uma associação sem fins lucrativos, mas todas as pessoas que estão aqui dentro recebem ordenado, não é isso que se passa na WCFS. Todo o dinheiro que ganhamos é para investir na WCFS para a tornar melhor, mas ninguém ganha um salário. Nunca tive dúvidas, quando montámos a WCFS, que se eu demorei 10 anos a montar um estúdio de design, isto é um projeto muito mais complexo que não vai demorar 10 anos. Se conseguirmos sobreviver, vai demorar muito mais tempo. (João Martino)

A WCFS ainda é uma plataforma de apoio a jovens talentos, que são profissionais que ainda se estão a tentar lançar, uns que demoram mais tempo e outros menos, isso também depende do que eles estão a tentar fazer. A WCFS dá esse apoio, consegues ter condições únicas por um preço simbólico. De momento somos 20 e poucos de todas as áreas dentro da área criativa e onde tens provavelmente melhor ambiente para descobrires aquilo para que queres direcionar-te a nível profissional. Acho que ainda existe essa generosidade em toda a gente, acho que é muito óbvia e é aquilo que nos mantém unidos, porque toda a gente ainda acredita nisso.

Descreve a associação em 5 palavras.

Qualidade; Generosidade; Experimentação; Fixe; Utopia; Ninho (casa)

O que gostavam que a associação desenvolvesse no futuro?

Eu acho que a associação ainda tem muita coisa por desenvolver e há coisas que ainda não desenvolveu que já vêm da altura de pintar paredes.

Sinceramente não sei responder a essa pergunta de uma maneira muito direta, gostava muito que a associação mantivesse uma série de ideais, que eu acho que são fundamentais para funcionar. Todos esses ideais de generosidade, de percebermos que isto é um sistema de interajuda e que essa complementaridade das nossas energias nos vai ajudar a ser mais fortes, não é só uma maneira de nos destacarmos de alguém. Acho que é daí que depende a subsistência da associação e acho que se isso for cada vez mais fortalecido, vai ser isso que vai fazer com que a associação desenvolva as coisas no futuro e é isso que vai fazer haver

mais investigação, mais coisas diferenciadas. No futuro vai permitir-nos oferecer mais qualidade a quem nos visita. É isso que vai permitir assumir a associação como uma referência. Há uma parte de agenda oculta da associação que ainda não tem sido muito desenvolvida, que é a parte de escola. Eu tenho pena que a associação se esteja a esquecer um bocadinho que é uma escola. (Miguel Almeida)

O ensinar está relacionado com a maneira como vê as coisas. Os *workshops* foram realizados como uma solução prática para resolver alguns problemas que algumas pessoas da associação tinham e obviamente para desbloquear esta situação das pessoas terem que ensinar. Foi uma maneira de juntar o útil ao agradável e o programa de formação começou um bocado por aí. (Miguel Almeida)

A verdade é que ideologicamente a ideia de teres um local de ensino informal, em que não te pedem habilitações para entrares, mas que te vão dar habilitações quando tu saíres, no sentido em que, não vais receber um diploma de uma universidade por estares aqui, mas vais aprender com quem melhor sabe ensinar isso para mim sim é a verdadeira visão de escola. Eu gostava muito que daqui a 10 anos, um pai pudesse dizer que vai fazer um curso à *WCFS*, porque é lá que realmente podes aprender, sem ser pelo sistema democrático, que a meu ver, está a estupidificar as pessoas, mas isso é uma conversa muito mais profunda do que isto.

Vejo cada vez mais o nosso sistema de educação mais falido e uma maior necessidade das pessoas terem um papel ativo na reconstrução da educação. Se calhar essa reconstrução não vai passar pelas instituições que estamos habituados e nós temos essa responsabilidade, enquanto humanidade e esta é uma maneira de a assumir. Para mim, isso é um dos grandes objetivos do futuro com a *WCFS*. (Miguel Almeida)

A associação começou por se definir de uma maneira um bocado estranha, em duas palavras, estúdio e escola e uma era muito clara na altura. Para mim continua a ser muito claro isso, que era diluir progressivamente a palavra estúdio e fortalecer a palavra escola. A *WCFS* começou em 2013, se não estou em erro e 3 anos depois continua a dar-nos a capacidade de estar a olhar para daqui a 15 anos, acho que isso é a melhor coisa que a associação tem, pensares o que vais querer, onde queres chegar, o que queres trazer, em muitos sentidos, pessoal ou seja para o teu próprio projeto, para o projeto da associação e para a maneira que te relacionas com o exterior, partindo do princípio que estás numa plataforma que pressupõe isso mesmo, uma relação com as pessoas de fora.

Este programa educativo é uma das coisas basilares. Se me disseses assim, estás à espera que a *WCFS* revolucione o ensino no mundo? Eu respondia que não, mas gostava muito que o fizesse, mas não é isso que estou à espera. Gostava sim, que desse o seu contributo para que isso acontecesse e já ficava muito feliz. (Miguel Almeida)

Os *workshops* são o caminho, mas a isso falta sobrepor também os *workshops* das pessoas que estão aqui dentro e se calhar as pessoas que estão aqui também participarem nos outros *workshops*. O propósito de

trazer *workshops* externos foi para as pessoas que estão aqui conseguirem aprender sempre mais e mais, porque tinham acesso a essas coisas. Tendencialmente era isso que gostaria que acontecesse. (João Martino)

Quando eu digo que está adormecido, não é por não se estarem a fazer coisas, porque estamos a fazer imensa coisa. Nunca tivemos um programa educativo tão forte como temos agora. Ao mesmo tempo, acho que as pessoas estão a deixar adormecer um bocadinho essa consciência de que ensinar vai ajudá-las e ajudar as pessoas lá de fora. (Miguel Almeida)

Num cenário ideal, eu não gostava que tivesses que andar a chatear as pessoas para darem *workshops*, mas sim que as pessoas viessem ter contigo a dizer que querem dar um *workshop* na WCFS. É um entusiasmo que deve ser crescente. É o que eu digo, está um bocado adormecido, mas isto também é de fases, também tem muito a ver com o discurso, nós antes insistíamos muito nisto, estávamos sempre a falar nisso. É preciso ensinar, houve muitos que foram arrancados a ferro e fogo, mas a verdade é que temos feito menos isso.

Eu estou-me a lembrar do *Xesta*, que demorou imenso tempo a começar com os *workshops* dele e depois de começar viu que era uma coisa fixe, de que gostava e hoje em dia ele é requisitado aqui e ali pelo que foi mostrando. (João Martino)

É verdade que os elementos que na altura formavam a *Martino&Jaña*, éramos 5 ou 7, resolvemos dar, investir e fazer esse esforço. Também é verdade que quando a *Martino&Jaña* teve uma crise muito grande, nós sentimos mesmo que sobrevivemos porque existia a WCFS, tanto pelos recursos materiais como pelos imateriais, porque tínhamos aqui pessoas que podíamos ver que nos inspiravam e nos solicitavam para continuar. Hoje em dia já podemos olhar e ver que já passou a crise. É engraçado, porque fomos os primeiros a dar, mas também fomos os primeiros a receber, por isso de alguma maneira isso comprova a teoria.

Gosto de dar metáforas bíblicas, foi quase como a *Arca de Noé* nós sabíamos que vinha aí um dilúvio, como a jangada era mais difícil de aguentar decidimos construir uma arca e ainda estamos a encher de animais. No entanto, não construímos uma arca a saber que íamos de A a B, a arca está a flutuar e depois logo se vê onde parará. (Miguel Almeida)

Acho que é muito importante nós nunca esquecermos os ideais que levaram à construção disto. Acho que sim, que devemos caminhar numa profissionalização do projeto, de administrar a WCFS e de a organizar, mas tendo sempre presente que não é o mais importante, mas sim o porquê de ter sido criada. A WCFS foi criada para fazer amadurecer as pessoas e os profissionais, dar-lhes tempo e recursos e com essa generosidade e capacidade de conseguir dar através do ensinar, da prática, da troca de ideias, através da coabitação no mesmo espaço, através de tudo isso. (João Martino)

O facto de termos só uma mesa foi pensado desde o início. Era uma coisa que não tínhamos no antigo espaço, mas sempre nos queixámos imenso, porque tu vais lá fora e passas por 7 ou 8 computadores e vês o

que está a acontecer à tua volta e isso motiva-te e faz com que perguntes o que estão a fazer.

Na altura que mudámos de espaço, recebemos 3 convites de espaços diferentes: da *Árvore*, da *Open Lab* e da *Câmara de Gaia*. Nós decidimos mudar de espaço porque primeiro o estúdio deixou de poder comportar os custos da casa e ao mesmo tempo sempre soubemos que a casa não era o espaço ideal, principalmente porque não tínhamos *open spaces*. As pessoas encontravam-se no corredor, mas não é a mesma coisa, nem funcionava da mesma maneira.

Tínhamos um problema, que ainda continuamos a ter, que é estarmos isolados. As pessoas queixavam-se que era difícil chegar até nós. Atenção que nós não dizemos que a *WCFS* vai ficar aqui para sempre, enquanto estivermos aqui vamos fazer o nosso trabalho aqui, mas seguramente um dia vamos encontrar outro local, que vai responder a este problema. Estamos aqui para ganhar maturidade e *know-how* para quando tivermos noutra sítio, podermos aproveitar melhor as mais valias desse sítio, não desfazendo desde local espetacular.

A associação não depende de um local físico, não depende dos indivíduos, não depende de mim ou do João Martino. Era muito triste que saindo alguém a associação desmoronasse, porque a associação é realmente um conjunto de pessoas que se revêm num conjunto de ideias e que trabalham em função deles. A própria definição da associação é muito volátil, no sentido que com o tempo muda até porque as pessoas também mudam na maneira que se revêm nos seus ideais. Era mesmo trágico pensar que há um tempo, um lugar e uns atores para a associação acontecer. (Miguel Almeida)

Perguntas levantadas pelo João numa reunião, que achei muito pertinentes, “*Será que deve haver um período máximo para as pessoas estarem cá? Se calhar a associação até enriquecia mais, se nós saíssemos e viessem outras pessoas ocupar os nossos lugares, se houvesse essa rotatividade, com pessoas que acreditassem nos mesmo ideais e dessem um input novo e diferentes à associação.*” (Susana Almeida)

Para se perceber o que é a *WCFS* tem que se vivê-la, antes de entrar para a associação não conseguia perceber como funcionava.

Mas é muito complicado lidar com tanta gente, porque as pessoas são diferentes, têm sensibilidades diferentes e é verdade que quando as coisas correm pior também te chateiam. Há que ter essa consciência, é um projeto complicado e difícil, mas depois tem grandes mais valias também. (João Martino)

Porque o vosso interesse pelas tecnologias tradicionais? E da sua ligação a tecnologias emergentes.

Acho que isso tem haver com coisas que nós gostamos e das quais queremos estar próximos. Obviamente que acho que qualquer pessoa que trabalhe com o universo gráfico, tem uma certa nostalgia de técnicas

tradicionais. Acima de tudo acho que era por outra velocidade de fazer as coisas, por outro cuidado que se dá às coisas e acho que a tecnologia do passado é muito honesta nisso. Vês a máquina de *Letterpress* a funcionar e ela é muito honesta, a própria máquina impõe-te que trabalhes de uma forma mais cuidada, mais lenta, com mais atenção, qualquer detalhe que falhes ela vai-te mostrar isso. De alguma maneira isso traz-te uma exigência a que não estás habituado a ter nos dias de hoje, porque te impõe-te o oposto. Obviamente, que qualquer pessoa que se interesse por tecnologia em geral, gosta de ver o que há no passado e no presente. Não queremos criar uma cápsula do tempo e viver como vivêssemos no séc. XV, XVI, XVII ou XVIII, nunca foi uma tentativa de recriação temporal. (Miguel Almeida)

O que nos interessa é este cruzamento, não é dizer que está ultrapassado e não se utiliza mais, nós sabemos que ao passar da *Letterpress* para o *offset* perdemos o tato, portanto perdeu-se alguma coisa. De alguma maneira, se tu hoje em dia no século XXI vais buscar essas tecnologias, vais utilizar pelo que elas têm de melhor há um novo espaço para elas. Se calhar já não usas a *Letterpress* para grandes tiragens, mas usas para fazer pequenas tiragens porque torna os objetos especiais. (João Martino)

Que projetos já foram feitos pela associação que fizeram parte?

O que eu gosto de ver, é que no arranque da *WCFS* havia uma necessidade muito grande de nós estarmos envolvidos nos projetos, era quase ou nós estamos ou eles não andam para a frente e ver que a associação já tem uma capacidade de se autonomizar do nosso estúdio para criar projetos é uma coisa que me deixa muito contente.

Uma coisa que está clara na associação é que não nos interessa fazer projetos que um estúdio normal seja capaz de abarcar. Sempre quisemos e é muito mais interessante, quando temos tantas pessoas diferentes a trabalhar aqui de áreas diferentes e complementares, tentar juntar a diferença de visões, de vontades, de capacidades e de maneiras de pensar, tentar juntar projetos que sejam muito mais vocacionados em investigação e consequentemente em aprendizagem do que propriamente em resposta eficaz a clientes. Pela estrutura que temos, nunca seríamos tão eficazes como qualquer outro estúdio que esteja aqui a fazê-lo sozinho, porque tem a sua mecânica, a sua capacidade de resposta e isso será sempre mais eficaz. Na *WCFS* encaramos os projetos como sendo uma oportunidade de investigar. Olhamos muito para além do que te pedem, o que pode ser feito e o que deve ser feito, é muito mais nesse sentido.

A *WCFS* é um espaço em que tu podes experimentar. Nós fizemos isso no projeto das *Bugiadas*, que foi uma maneira diferente de encarar o projeto. Vamos encarar como um *workshop*, vamos convidar imensas pessoas e vamos provar que este método é tão viável e que se pode encontrar uma solução até mais depressa do que com um método tradicional.

O que fizemos foi convidar o *Júlio* e o *Rui Vitoriano* a darem uma aula sobre as festas e sobre a sua iconografia, depois convidámos uma série

de ilustradores a virem à aula deles e a acharem sozinhos a iconografia sobre a festa, com ilustrações pessoais. Depois trabalhamos em conjunto para utilizarmos as ideias de cada um no trabalho final. Independentemente do resultado final, o processo foi muito interessante, ver que as coisas também podem funcionar assim. No fim também foi lucrativo. Há outras maneiras de fazer as coisas. Gostava que na *WCFS* fosse cada vez mais possível experimentar processos alternativos.

Nós não queremos fazer na *WCFS*, aquilo que estamos a fazer nos nossos estúdios profissionais, porque isso já estamos a fazer. Queremos é fazer as outras coisas. Ver cada projeto como uma oportunidade de aprender ainda mais e deixarmo-nos contaminar por pessoas externas e por processos diferentes.

Neste momento, lá dentro tu notas que quando cada estúdio recebe um projeto já começa a olhar à volta a ver com quem pode fazer equipe, conseguindo transformar um estúdio de uma pessoa em 10 ou em 20.

Como imaginam a associação daqui a 2 anos?

É pensar como manténs estes ideais e continuar a aprender coisas novas, tem muito mais a ver com isso. Gostava que continuássemos a olhar para o futuro, não é muito tangível, mas é importante. (Miguel Almeida)

Gostava que a *WCFS* enquanto estivesse aqui em Gaia, desse um bocadinho mais à cidade, apesar de saber que não depende só de nós. (João Martino)

A capacidade do projeto *WCFS* ser apetecível. Quem ouve falar da *WCFS* quer vir, quer conhecer e tem uma boa impressão da associação.

Oficinas ativas. (Susana Almeida)

6. HUGO MOURA – XESTA STUDIO

Fizeste parte do início do projeto?

Não pensei com eles este projeto, mas entrei mesmo no início. Fui das primeiras pessoas a entrar juntamente com os *Lyft*. O convite foi feito mesmo no início da *WCFS*. Acho que o essencial da *WCFS* já estava lá, depois é claro que se foi moldando consoante nos fomos apercebendo do que funcionava e do que não funcionava, como acho que ainda acontece hoje. Na altura pensávamos que a *WCFS* podia ser mais como um estúdio e não tão uma escola. Depois chegámos à conclusão que era mais o contrário e abandonámos a ideia do estúdio. O que fazia sentido na altura agora não faz, portanto foi-se moldando, mas a essência é a mesma.

Eu cheguei a fazer parte das discussões em relação ao nome da associação. Na altura, eles tinham outro nome que era “*Work, Think, Love*”, aliás acho que *We Came From Space* nem estava nos nomes, penso que foi assim de repente e ficou.

Passou uma fase em que o nome era *Estúdio de Portas Abertas*,

porque o atelier *Martino&Jaña* funcionou sempre assim e como eles viram que retiravam coisas boas assim, quiseram continuar. As pessoas que iam para o estúdio aprendiam tanto com eles como o contrário. A ideia começou por aí, quem quisesse podia ir para lá trabalhar como ainda hoje pode. Mas sim, a premissa era um bocadinho essa no início e como te disse foi-se moldando e continua a moldar-se até agora.

O que é para ti a WCFS?

Eu acho que acima de tudo a WCFS é a partilha de conhecimento. Penso que a grande mais valia da WCFS é quando tu consegues passar alguma coisa a alguém e com esse alguém também consegues aprender. Acho que consegues muito isso com os *workshops*, pelo menos foi essa a experiência que tive nos meus. Além de estar a ensinar uma coisa que as pessoas nunca tiveram contacto ou que têm só algumas bases, eu com eles consigo aprender, se calhar eles não se apercebem disso, mas consigo retirar muita coisa boa dali, até se calhar resultados que nunca tive. Consigo ver muito potencial nos *workshops*, a troca de conhecimentos é fundamental. A grande mais valia da WCFS acho que é exatamente essa.

O que diferencia esta associação das restantes? E o que diferencia a WCFS de um *coworking*?

Primeiro, só entram pessoas que nós sabemos que vão dar alguma coisa à WCFS. Acho que isso é logo uma mais valia, porque crias aqui um grupo de trabalho com pessoas que já se conhecem ou com amigos em comum. Isso ajuda bastante para o ambiente que tens no teu trabalho. Outra mais valia é a ideia de tentarmos complementar disciplinas ou trabalhos que não tínhamos cá, como a caligrafia ou o vídeo *mapping*. Apesar de sermos todos, ou a maior parte, de design gráfico, cada um tem uma direção diferente. Outra coisa que eu já disse, a partilha de conhecimento é fundamental, tanto entre os estúdios que estão aqui, como com os *workshops*, tens também a colaboração, falo por mim, tens aqui pessoas diferentes e que podem complementar o teu trabalho de alguma maneira e acho que é uma mais valia. Na minha opinião, toda a gente que está aqui dentro é bom no que faz e acho que a nível de colaboração pode ajudar bastante o teu trabalho. Só por aí, acho que diferencia de todas as outras associações.

Quais são os princípios da associação?

Acho que a partilha de conhecimentos é o essencial, apesar da WCFS não ser legalmente uma escola, mas penso que é para isso que caminha e acho que tem todo o potencial para o ser futuramente. Eu acho que o fundamental da WCFS é a partilha do conhecimento, tanto das pessoas que vêm de fora, que querem vir aqui aprender, como as pessoas que estão aqui a trabalhar e entre elas aprendem umas com as outras. Tens sempre espaço para aprender alguma coisa, tens sempre coisas que tu não sabes, portanto acho que isso é a grande mais valia da WCFS.

Descreve a associação em 5 palavras

Colaboração; Experimentação; Partilha; Conhecimento; Aprendizagem

O que te levou a pertencer à WCFS?

Acima de tudo foi o convite que me fizeram e na altura também não tinha nenhum espaço para trabalhar. Já tinha trabalhado no atelier *Martino&Jaña* e pensei, porque não? Sempre gostei de trabalhar com eles nos projetos. Mal me fizeram o convite disse logo que sim, foi natural.

O que gostarias que a WCFS desenvolvesse no futuro?

O que tem vindo a desenvolver, mas acho que no futuro tu queres sempre evoluir de alguma maneira. Se a WCFS tiver o potencial de ter uma estrutura equivalente a uma escola, ou que de alguma maneira tu daqui possas tirar créditos que te dê um currículo melhor, seja com parcerias com escolas ou que a WCFS seja mesmo uma escola, não sei, porque não? Era onde eu gostava de ver a WCFS daqui a uns aninhos.

De que forma as tecnologias emergentes podem ser aliadas às tecnologias tradicionais?

Da forma que tu quiseres, acho que qualquer uma delas se encaixa, tanto as de agora como as antigas. Acho que é preciso tu teres ideias, criatividade, para tentar jogar com isso, quer com a *Letterpress*, Serigrafia, com o Vídeo *mapping* ou com a Caligrafia. Agora fiz um trabalho com os *Lyft*, com a Caligrafia, uma técnica do passado e com vídeo *mapping*. Elas de alguma maneira vão sempre complementar-se umas às outras, principalmente na WCFS, porque tens a oportunidade de mexer com técnicas do passado e do futuro, os computadores do vídeo *mapping*, do passado tens a *Letterpress*, os *Tipos*, o *Prelo* e a serigrafia. Tudo isto se complementam bastante bem.

Que projetos já realizaste dentro da WCFS?

Particpei no “*Há Peixe*” que surgiu no seguimento do trabalho “*Sardinhas da Afurada*”, “*Os Burros*” e o das “*Bugiadas*”.

As *Bugiadas* é uma festa que tem origem numa história com Mouros e Bugios, chegámos a estudar sobre isso. Eu acho que foi aí que muita gente percebeu o potencial que podia ter a WCFS. Na altura, fizemos um *workshop* de dois ou três dias em que convidámos muitos ilustradores, explicámos o que era esta festa e cada um interpretou à sua maneira. A partir dos resultados que tivemos nesse *workshop* criámos cartazes para o evento e acho que saíram coisas muito fixes. Na altura, chamámos o *Júlio Dolbeth* e o *Vitorino* para guiarem este *workshop*, porque era mais ligado à ilustração. Durante estes dias, nós produzimos material que depois os membros internos da WCFS usaram para criar os *posters* que acabariam por ser expostos.

Como imaginas a associação daqui a 2 anos?

Acho que isto tem todo o potencial de uma escola, acho que é para isso que estamos a caminhar, agora é mais para aí que estamos virados. Mesmo a WCFS não sendo uma escola, pode melhorar o teu currículo na mesma, porque todas as pessoas têm sempre alguma coisa para ensinar. Claro que isto legalmente tem outros processos que são precisos, mas acho que, era aí que gostava de ver a WCFS.

Quais foram os projetos que mais gostaste de trabalhar?

Eu acho que todos os projetos que fiz foram fixos, de alguma maneira, por razões diferentes. A grande parte dos projetos que fiz com o *Martino&Jaña*, mas o primeiro foi especial porque eu já conhecia o trabalho deles.

O primeiro foi o póster para o *NBC*, que eles fizeram para o programa “*The Sign off*”. Foi baseado muito no do *Jazz 2011* e foi para um programa de música nos Estados Unidos. Foi especial, porque foi o primeiro trabalho feito com o atelier *Martino&Jaña* e para o cliente que foi, um cliente grande. Foi a primeira vez que trabalhei mais a sério e ainda por cima para um cliente destes.

Com eles também, o póster “*Ato de comunhão*”, foi especial, porque foi o primeiro *muppi* que vi na rua com alguma coisa minha. Acho que isso como designer gráfico é brutal.

Depois a *PLI*, também foi incrível. Na *PLI* fiz a capa e algumas caligrafias para títulos e para o interior.

Acho que outro trabalho importante, foi a capa para o livro de caligrafia francês, também pelo cliente que era, porque é uma editora conhecida de design - a *Pyramyd Éditions* e porque era a capa de um livro de caligrafia.

Agora fiz dois trabalhos para a *Graham's*. O último como trabalho não é tão fixe, pelo menos não pelo processo, porque é um trabalho mais simples, a numeração de rótulos para umas garrafas que eles lançaram para a celebração dos 90 anos da rainha de Inglaterra, *Elizabeth II*. Tive que fazer testes, para eles irem lá falar com alguém da realização para aprovarem o trabalho. Fiquei muito contente por este trabalho, devido a ser uma marca do vinho do Porto, depois porque é a *Graham's*, porque é para o aniversário da rainha e porque passa por estas coisas todas de terem que ir lá aprovar. O outro trabalho que também fiz para eles, antes deste, mas que ainda não saiu, foi o redesign de um *lettering* para a *Quinta de Malvedos*. Esse trabalho já acho que me interessa mais como processo e até mesmo como produto final, porque para todos os efeitos é um *lettering* meu que vai estar numa garrafa do vinho do Porto.

Já desenvolveste uma tipografia completa?

Sim, já fiz uma com a colaboração da *Karen*, para uns pianistas para quem fizemos a identidade e a tipografia aliada à ilustração. Depois foi também feita a fonte que era usada por eles, mas mais em formato digital. Também

foi um projeto interessante, pois era uma coisa que já tinha feito para mim, mas nunca tinha feito para um cliente. Acho que cada trabalho é interessante por diferentes razões.

Já tive trabalhos que não chegaram a sair que foram para clientes muito fixes. Também já tive clientes muito fixes, que te podem dar nome de alguma maneira, mas que o trabalho não foi assim tão interessante. Já fiz uma ação para a *Ray Ban*, já fiz uma elaboração de uma linha para a *Parfois*, que depois acabou por não acontecer. Já fiz para a *Lost My Name*, que é uma editora de livros para crianças, em que um dos fundadores é o Pedro Serapicos que foi meu professor. Também desenvolvi uma fonte para os livros, que acabou por não acontecer, não foi aceite o trabalho.

Fiz um trabalho para o El Corte Inglés com os *Non-Verbal Club*. Apesar de não ser um trabalho que ache incrível, se calhar achei mais interessante o processo de criar o *lettering* para lá, do que propriamente estar lá a fazer, mas acho que o resultado final foi fixe. Foi engraçado ver as prendas embrulhadas com o meu *lettering*, depois a interação com as pessoas, os comentários, os trabalhos que podem vir daí... cada projeto é interessante à sua maneira. Todos os trabalhos são importantes, mesmo os que acabam por não ser aceites, porque acabas por fazer portfólio.

Eu não me considero só um calígrafo, gosto bastante de design e gosto bastante do que faço. Considero-me um designer gráfico, com foco mais para *lettering*, caligrafia e tipografia, que é o que gosto mais de trabalhar. Acho que o meu trabalho funciona muito bem com identidades, que é também uma das coisas que gosto muito de trabalhar.

Não podes ficar iludido com o cliente que querias há muito tempo, claro que é altamente, porque ganhas uma carteira de clientes brutal e acho que daí só podem vir coisas boas. Uma pessoa não pode ficar muito iludida, tens que fazer como se fizesses o trabalho para qualquer outro cliente e acho que o trabalho só pode sair bom se tu costumares trabalhar e se te empenhas no que fazes. Tens que te focar sempre no trabalho que tens, fazer sempre o melhor que podes, por muito que o trabalho não seja aceite, podes sempre apresentá-lo se estiver bem feito. Acho que deves sempre pensar assim. Já vinha com essa mentalidade desde a faculdade. Tentava que todos os trabalhos que tinha fossem bons e acho que vem daí um bocadinho o meu percurso. Grande parte dos trabalhos que ainda tenho *online*, muitos são da faculdade e é por eles que às vezes me requisitam para livros. Se desde essa altura tu tiveres bem a noção do que queres e se te empenhares nos trabalhos, consegues o que quiseres, porque o Portfólio que tens são as portas para chegares onde quiseres.

7. ENTREVISTA A JOÃO CASTRO- ROYAL STUDIO

Quais os projetos mais relevantes que fizeste até ao momento?

O que é a relevância em projeto? Provavelmente o projeto mais relevante internacionalmente, apenas porque tem uma projeção grande, foram as ilustrações para a *Adobe*. terão sido realmente projetos muito pertinentes, interessantíssimos de trabalhar, apesar de serem de ilustração, que é algo que não adoro, porque em comparação com projetos de design a complexidade de execução ou inteligência de execução é muito mais livre: portanto, não é tão grande.

Tu quando ilustras tens sempre alguma coisa que está em diálogo com outra, mas não é uma experiência em si mesma, é sim qualquer coisa que está em diálogo com outra, por isso é muito mais fácil fazeres um jogo de associação. Quando é para ilustrar, e eu tenho uma palavra, imagina que é Amor por exemplo, a ilustração é só um jogo de associações independentemente do estilo que lhe dás: se colocares um coraçãozinho estás a ser redundante. O exercício está em como fazes essa dissociação de simbolismos. Se for colocado um bloco de cimento ou uma parede de tijolos, a ilustração acontece porque tens o amor com a parede de tijolos, que é mais expressivo. É sempre assim: uma associação de um a um.

É um exercício pequeno no tempo, apesar de pressupor a tua forma de pensar enquanto ilustrador. Não terás que pensar num grande sistema, numa experiência, em como vais desdobrar a nível gráfico o seu sistema, como é que vais comunicar com as pessoas, e como se cria algo novo enquanto projeto mais consistente.

Por isso é que digo que ilustrar é mais fácil, e que não gosto tanto - porque é simples, a não ser quando as ilustrações são articuladas em contexto. Por exemplo, encomendado a *Adobe* 5 ilustrações com o mesmo tema: nesse caso, passas a *desenhar* ilustrações - não estás a ilustrar - estás a fazer design de ilustração, estás a pensar no sistema todo. E isso é bom.

Como é que eles chegaram a ti?

É engraçado, eles são uma equipa grande dentro da *Creative Cloud* e partilham o trabalho que fazem com os ilustradores com toda a equipa, por isso quando te pedem a ti uma ilustração, foi a equipa toda que disse “*para esta é aquela pessoa, a outra é para aquele*”. Na primeira vez de todas, quando falaram comigo, aparentemente o que lhes chamou a atenção do meu portfólio todo, que na altura já incluía uma infografia para a *Yahoo* e uma infografia sobre o *Kayne West* para o *blog* americano, *Refinery29*, entre tantos outros trabalhos de contexto gráfico, nunca de ilustração na sua vertente mais honesta, foram dois ou três cartazes que tinha feito para a minha tia, para um evento em Vila da Feira, que eram cartazes sobre *Arts and Crafts*. Fiz esses cartazes para a minha tia gratuitamente, obviamente, por diversão e amor. Nesses cartazes, sim, utilizei tipografia e ilustração ao mesmo tempo, curiosamente.

A parte da ilustração era nova e a outra era subvertida de ilustrações antigas de manuais escolares. Eles adoraram essa vertente e eu achei mesmo antagónico, de repente, ter uma organização avassaladora, com um planeamento, a dar-te reverência por um trabalho que fizeste por carolice, porque foi pertinente: familiar. A questão não é criar uma muralha, mas abrir uma pergunta.

O que é a WCFS para ti?

O que a diferencia de um *coworking* e das outras associações?

Acima de tudo tem a ver com estas conversas que se podem criar com todos e com o sentimento de que há um projeto comum, que se quer que cresça. A WCFS é um espaço livre, em que se pode aparecer, onde se deve falar, onde é bem-vindo perguntar e onde se pode convidar à proximidade. Nessa liberdade, quase artística, que é onde acontece o “*Vem ver como se fazem objetos fixes*”, o “*Queres fazer coisas também?*”, ou até o “*Achas que podes ser uma grande mais valia?*” - “*Aparece para discutirmos*”, a WCFS não se torna nos *coworking* onde tive ou que conheço. São mais capitalistas, no sentido de entrares e rentabilizares o teu dia, fazeres uma boa produção, teres contacto com os teus colegas do lado - cada um no seu espaço. No que toca à WCFS, isso também acontece nos estúdios, mas tu trabalhas em conjunto e na mesma mesa porque estás a criar algo maior do que “*o eu*”. Qualquer projeto é sempre maior do que ele mesmo e a associação é maior do que toda a gente, apesar de nem sempre ser mais importante, por ser uma associação, mas saberás sempre que existe algo que une. A WCFS tem isso, essa atitude, essa atmosfera que envolve. Para mim essa é a grande diferença, a atmosfera e o ambiente.

Quais são os princípios da associação?

Eu não fiz parte mesmo do início, mas estava a trabalhar também com a Ana Areias no Atelier *Martino&Jaña*. Acompanhei algumas conversas de café, onde estavam a falar da ideia da WCFS, sobre ter um espaço que finalmente ia permitir ao *Martino&Jaña* ser muito maior do que si mesmo, um *estúdio de Portas Abertas*. A ideia de *Estúdio de Portas Abertas* não acontecia tantas vezes, porque o espaço de então era pequeno. Nessas discussões falávamos da ideia do que poderia ser a WCFS, “*onde?, como?*”.

Na altura não tinha uma relação muito próxima com a malta do estúdio, porque ainda estava relativamente inibido. Tinha chegado há duas semanas e era estranho estar ali a opinar com os meus ídolos nacionais. De repente, tinha o João Martino e a malta do *Martino&Jaña* a perguntar o que eu achava. Na altura era um designer pequenino, que não tinha que ter uma opinião, mas obviamente não podia deixar de a dar.

Mas o estúdio sempre teve um respeito muito grande por seja qual fosse a uma opinião, sem a questionar, e aceitavam o teu *feedback*. Eu, que achava que a minha opinião não era tão válida, lá percebi que era tão válida quanto a deles. Esse princípio é o grande princípio da WCFS, independentemente de a quem diz, ou independentemente da opinião em

particular, sabes que quem a está a dar será alguém inteligente, perspicaz, pode ser mais novo, pode ser mais velho, pode ter mais história ou menos, ter muita prática ou prática nenhuma, mas quando uma opinião é válida — queres ouvi-la. Esse é um princípio fundamental: a honestidade, a transparência e o respeito pelas ideias de qualquer pessoa.

Obviamente que isso cria sinergias e cria uma forma diferente de tu veres o teu próprio trabalho. Esse é um princípio fundamental, essa abertura do incompleto, do abrir do espaço, das perguntas e dos projetos para todos. As opiniões são válidas, em primeira instância porque é competente, mas também porque se comprovam com *know-how* muito diferentes. Quando alguém diz: “*cuidado que essa type não vai lá*”, tu sabes que não vai lá. Há muitos sítios onde pode ir, mas certamente não chegará lá. Onde quer que seja. O colectivo tem *backgrounds* de produção diferentes, tem ideias diferentes.

A associação em 5 palavras?

Honesta; Transparente; Humilde; Hostil; Efervescente;

Quando trabalho, estou constantemente a lutar, por isso é que provavelmente estou sempre com uma cara carregada, porque existo numa luta violenta com o que estou a desenvolver.

Um trabalho, tem sempre que prestar muitas provas: provas de técnica, de forma, contra-forma, de princípios, desenho, provas de atitude, tem que ser cultural, tem que ser contracorrente de alguma forma, tem que ser novo, comercial e perceptível. Terei que andar sempre à porrada para chegar aí, é uma autocrítica muito forte, pressupõe que estejas a olhar para o teu trabalho com uma densidade muito grande - isto, que é estares sempre a lutar.

Quando dou uma opinião a outra pessoa estou à procura dessa luta dentro dessa pessoa. Quando me oferecem uma opinião é mais uma arma com a qual vou ter que bater no meu trabalho, por isso é mais um contributo para essa violência.

Sinto sempre que a responsabilidade sobre o que estou a fazer, não se prende só sobre as minhas ideias de trabalho, mas tem que refletir a visão de toda a gente sobre o próprio trabalho, porque tem que ser bom para todos e esta malta é exigente.

O que te fez vir para a associação? Quais as mais valias da WCFS?

Lembro-me que vim para a associação, num contexto muito engraçado. Já conhecia a WCFS. Sempre tive vários espaços de estúdios, fui sempre trocando de espaço, todos os anos. Sempre gostei muito de partilhar o espaço com muitas pessoas, todos esses espaços nunca foram *coworking*, foram sim espaços que partilhava com pessoas ou amigos que se juntavam e alugavam um espaço. Houve um dia, porque há sempre qualquer coisa de interessante quando tu mudas, passaram por mim na ESAD o Tiago

e o Daniel, Lyft: — “ Vocês ainda estão na WCFS?” — “sim” — “Não dá para ir para lá? A Ana e eu? Era fixe, se desse para lá ir, gostei muito do primeiro workshop da WCFS”; Esse *workshop* foi para definir o que era a WCFS na altura. Perguntei ao Tiago se tinham espaço e ele disse que sim. Foi ai a primeira ponte de contacto. Noutro dia cruzei-me com o João Martino: “Fogo Tae, o Tiago disse-me que perguntaste se podias ir? Eu nunca te convidei porque eu achei que não querias vir” — “Fogo, João, eu nunca perguntei nada porque nunca tinha sido convidado. Claro que vou”. Quando vieram para Gaia e eu vim também.

O grande interesse em vir para a WCFS, não tinha na altura nada a ver com a ideia dos *workshops*, apesar dos *workshops* serem um meio muito direto de transferência de conhecimento para o público: o que verdadeiramente apreciei foi o ambiente artístico. Chegar a um sítio e ter pessoas, poder respirar fundo e estar à vontade a trabalhar projeto, a fazer com que coisas aconteçam. O que senti na WCFS naquele dia é o que às vezes sinto falta cá atualmente. Todos querem realmente fazer coisas novas e essas coisas novas não são propriamente estúpidas: são respostas a problemas reais que não existiam antes serem criados.

O que gostavas que fosse desenvolvido no futuro na WCFS?

Ultimamente não têm existido muitas iniciativas novas, autopromovidas, por muitas coisas e nomeadamente por restrições de trabalho de todos. Criar um leque de ideias, um conjunto de telas, nada burocráticas, nada relacionadas com câmaras e instituições, apolíticas, Sem convites nem obrigações, um palco para projetos auto-experimentais. São palcos que acontecem pontualmente, mas não acontecem de uma forma regular. Quero mais.

A WCFS organiza vários *workshops*, com que objetivo?

Democratizar conhecimentos. O formador que oferece um *workshop* naturalmente irá fazer emergir novas perguntas, vai usar esse léxico, para construir novas pontes no participante participando assim numa nova consciência coletiva. O que eu acho mesmo fixe nos *workshops* é isto: construir uma ponte muito grande entre o que é conhecimento técnico com *background* mental, do que é um projeto consistente, cultural, forte e crítico para um público formado e leigo ao mesmo tempo. Abrir esse precedente sem se passar por uma faculdade de design e sem se passar por algum sítio que institucionalmente se relacione com o mundo das artes, acaba por democratizar o conhecimento artístico. A partilha de conhecimentos com o público, e não apenas com alunos, é o que torna os *workshops* verdadeiramente interessantes, para mim enquanto WCFS.

De que forma é que achas que as tecnologias emergentes se devem aliar às tecnologias do passado?

Não se têm que aliar. Agora eu acho que qualquer conhecimento tecnológico que se tenha, seja ele digital ou analógico, tenha ele a ver com seri-

grafia, com técnicas de impressão ou com outros métodos de produção digital, com arte degenerativa, com vídeo *mapping*, ou com *motion graphics* ou qualquer *skill* que se conquista, qualquer conhecimento de oficina, são armas por um lado para a expressão gráfica e para o pensamento. Como tal, não acho relevante que as duas coisas se juntem ou aliem.

Este conhecimento de óleo e tinta é transportado contigo, porque conceptualmente ser designer é um processo de inteligência e de pensamento sendo que ao mesmo tempo as mãos de um designer são as mãos de uma oficina.

Que projetos já foram realizados pela associação?

Uma montra para o *Super Bock Super Rock* e a comunicação institucional da *WCFS* 2015 a 2016. Sempre em equipa.

O projeto foi muito efervescente, nós trabalhámos nele pontualmente ao longo de um mês, mas todas as semanas tínhamos qualquer coisa nova. No final do processo, na seleção, não sei dizer se a peça final era a melhor, mas todas elas eram muito boas e eram todas muito estranhas ao mesmo tempo. Nem sequer houve, gestão de projeto, direção de arte ou qualquer tipo de guideline. Podíamos ter, na procura de coisas diferentes, mas ninguém as deu e os resultados finais que foram por volta dos 20, com as suas variações e todos eles eram equivalentes uns aos outros.

Como é que imaginas a associação daqui a 2 anos?

Não imagino o futuro, nunca:

A associação de *portas abertas*, com ritmo, cheia de pequenos momentos lúdicos, divertidos, pequenos eventos em que para cá chegar o requisito será trazer uma cerveja, um guacamole e um torneio de matreco com crítica no gotto. Enquanto vêm, fazem-se *sales* gigantes de *Risos* que foram impressas por alguém de Paris cá no Porto, que fez uma *Pop-up* e imprimiu, que fez uma exposição e uma festa com música, com ping-pong, e que nesse processo está a conhecer.

Imagino mesmo, a associação, como parte ativa da comunidade.

Como referência de transferência de conhecimento. Um espaço divertidíssimo para voltar, porque por um lado se fala a sério, por outro se produz a brincar. Com um fluxo muito grande que marca um ponto em Gaia e um ponto no Porto. Que o pensamento seja: “*Esta malta é um vulcão que está a cuspir para todo o lado. Merdas altamente. Não sei exatamente quais são. Quero ir lá e quero fazer parte disto. Ser ultrajante*”. É assim que a imagino.

ENTREVISTAS POR ESCRITO

8. FILIPE FERNANDES, JOSÉ TEIXEIRA E RICARDO MOREIRA - COSMICODE

Quais os projetos mais relevantes que fizeste até ao momento?

De momento, não temos nenhum projeto devolvido pela *Cosmicode*.

O que é a *We Came From Space*? O que diferencia a *WCFS* de todas as outras associações e de um *coworking*?

A *We Came From Space* é uma associação criada por diversos profissionais das áreas criativas que tem como principal objetivo a partilha de conhecimento nas mais diferentes áreas ligadas à criatividade, bem como a investigação de novos conceitos dessa mesma área.

Apesar de nunca termos feito parte de uma associação, a *WCFS* transmite uma proximidade, dedicação e disponibilidade que dificilmente se encontra. Nesta associação, as pessoas conhecem-se e fazem questão de se conhecer cada vez melhor com o objetivo de proporcionar um convívio saudável entre todos e potenciar a troca e partilha de experiências e conhecimento, que se traduz numa evolução constante e na criação de projetos criativos.

Quais os princípios da associação?

Os princípios da *WCFS* baseiam-se na investigação e partilha de conhecimento de forma aberta e despretensiosa com o intuito de crescer e evoluir com todos os elementos que partilham o mesmo sentimento e vontade, sejam estes internos ou externos.

Descreve a associação em 5 palavras.

União; Inspiração; Conhecimento; Partilha; Diversificação;

O que te fez pertencer à *WCFS*?

No momento em que se tomou a decisão de criar a *Cosmicode*, começamos a pensar qual seria o melhor local para sediar a empresa sendo que durante esse processo surgiu a possibilidade de integrar a *WCFS* o que nos agradou bastante. Assim que conhecemos o espaço, os membros e nos foi apresentada a filosofia da *WCFS* decidimos abraçar esta oportunidade com o objetivo de partilhar o nosso conhecimento na área tecnológica e crescer juntamente com um conjunto de pessoas extraordinárias nos nossos primeiros passos enquanto *Cosmicode*.

Quais são as mais valias da associação?

A possibilidade de partilhar conhecimento e experiências com outras pessoas, a utilização de diversos equipamentos que se encontram disponíveis, a entreaajuda e dedicação na resolução de problemas que possam

surgir no desenvolvimento dos projetos e a formação nas mais diversas áreas criativas.

O que gostavas que a WCFS desenvolvesse no futuro?

No futuro, gostaríamos que a WCFS não olhasse apenas exclusivamente para áreas criativas mas também para áreas mais tecnológicas, como a criação de *software* ou *hardware*. Com a grande evolução tecnológica dos últimos anos e com o aparecimento da *Internet* das Coisas ou *Internet of Things (IoT)*, esta é uma área de extrema importância que irá revolucionar a vida das pessoas. Com a junção desta duas grandes áreas, a criativa e a tecnológica, existe uma infinidade de coisas que poderão ser criadas e úteis para a vida de todos.

A WCFS organiza vários *workshops*, com que objetivo?

A organização de *workshops* nas mais diferentes áreas criativas tem como principal objetivo, a divulgação das técnicas e ferramentas utilizadas pelas diferentes pessoas que constituem a associação. Com isso, é possível transmitir esse conhecimento para os outros e assim, incentivar a formação dos vários profissionais.

De que forma as tecnologias emergentes podem ser aliadas às técnicas tradicionais?

Com a utilização de novas tecnologias, conseguimos dar uma nova vida a técnicas tradicionais como por exemplo, a criação de aplicações móveis que facilitam o processo de criação de arte tradicional, bem como, a possibilidade de prever um trabalho antes de o executar, poupando tempo na realização e conceção de um projeto.

Que projetos já foram realizados pela associação?

Ainda não realizamos nenhum projeto juntamente com a associação. Neste momento, estamos a desenvolver o novo *website* da WCFS.

Como imaginas a associação daqui a 2 anos.

Fazemos parte da associação desde Junho de 2015, e durante esse tempo, notamos uma evolução na sua organização e criação de projetos para o exterior. Com essa notória evolução num curto espaço de tempo, imaginamos a associação no futuro, como uma estrutura ainda mais organizada e consistente, com um maior número de associados em diversas áreas, e com isso, novas oportunidades para se expor física e digitalmente a nível nacional e internacional.

9. RAQUEL REI

O que é a *We Came From Space*? O que diferencia a WCFS de todas as outras associações e de um *coworking*?

A WCFS é diferente porque une os seus membros num projeto comum. Quando tens um projeto comum no qual acreditas, vais trabalhar a relação com os teus colegas de forma diferente, mais companheirismo, mais numa perspetiva de objetivos para o futuro. É bom quando entendes que a realização dos teus objetivos passa pelo sucesso dos outros.

Descreve a associação em 5 palavras.

Colaboração; Entusiasmo; Sonho; Aprendizagem;

O que te fez pertencer à WCFS? Quais são as mais valias da associação?

O que me faz pertencer à WCFS é a possibilidade de ver concretizado um projeto no qual acreditas, que sabes que não faz sentido e não conseguirias fazer sozinho.

Por outro lado, e como parte fundamental do projeto, a possibilidade de crescer a nível pessoal ao lado de projetos interessantes.

A WCFS organiza vários *workshops*, com que objetivo?

Os *workshops* têm o objetivo não são de dinamizar a troca e partilha de conhecimento nas áreas criativas. O facto dos associados da WCFS terem a possibilidade de ensinar e aprender fá-los crescer e ser melhores.

Que projetos já foram realizados pela associação.

Há peixe na Afurada

Sardinha da Afurada

...

Como imaginas a associação daqui a 2 anos?

Num crescendo continuo! Imagino que os nossos objetivos sejam bem maiores do que são agora...

A WCFS será uma referência para as áreas criativas a nível nacional. Será um ponto de passagem para absorver informação e para inspiração. Será um local ao qual voltas porque sabes que está em constante mutação

10. SARA NEVES E FILIPE ESTRELA

O que é a WCFS ?

É uma escola!

Quais os princípios da associação?

Hmmm eu diria que partilha e autonomia. São um pouco antagónicos mas acho que é exatamente aí que está o equilíbrio! Há espaço para alterar entre a intensidade do comum e a independência e individualidade. Não sei se terão sido exatamente os princípios fundadores, mas são os que eu pessoalmente sinto que regem o dia-a-dia.

Descreve a associação em 5 palavras.

Escola; Interdisciplinaridade; Equipa; Experimental; Potencial;

O que te fez pertencer à WCFS? Quais são as mais valias da associação?

Nós enquanto estúdio acreditamos muito na potencialidade e necessidade da interdisciplinaridade e da capacitação do público em geral, para criar respostas mais amplas e tangíveis à realidade que nos rodeia. Nesse sentido o interesse por nos envolvermos no projecto da *We Came From Space* foi bastante intuitivo. Podermos trabalhar diariamente com pessoas de áreas diferentes da nossa, mas com muito potencial para se cruzarem e complementarem, e paralelamente participarmos na descoberta e desenvolvimento de formas e métodos de transmissão de conhecimento, foi algo que nos pareceu fazer muito sentido!

A WCFS organiza vários *workshops*, com que objetivo?

Os *workshops* dão forma à escola. Partilhar conhecimento: ensinar, aprender, descobrir, inovar.

Que projetos já foram realizados pela associação?

Para mim o projeto com mais destaque da *We Came From Space*, pelos resultados que já conseguiu e pelo potencial que tem, que é a sua escola.

Como imaginas a associação daqui a 2 anos?

Como agora! Com saúde! A crescer e cheia de projetos. Mas com mais dois anos de maturidade, consciência e resultados!

