

O estilo Lo-Fi na atualidade e a análise de sua expressão intencional ou não-intencional no design gráfico

The Lo-Fi style at the present time and analysis of its expression intentional or unintentional in graphic design

Leandro Tadeu Catapam, Mestre em Design, Universidade Federal do Paraná

Resumo

Este estudo busca identificar o estilo Lo-Fi como a expressão da baixa qualidade nas produções de design gráfico, agregando a análise do caráter intencional ou não-intencional na aplicação de critérios de execução do estilo. Como ponto de partida registra-se uma discussão teórica sobre o tema para estabelecer as dimensões estilísticas através das características do design pós-moderno, inserindo exemplos vernaculares do design Lo-Fi. O âmbito da música experimental vanguardista e do movimento brasileiro Tecnobrega serviram como base para a produção de um quadro de referências do estilo, meios de produção e técnicas visuais, com o objetivo de sintetizar o perfil do design Lo-Fi.

Palavras Chave: pós-moderno; vernacular; lo-fi, tecnobrega.

Abstract

In this study seeks to identify the style Lo-Fi as the expression of low quality in the production of graphic design, adding character analysis intentional or unintentional application of criteria for the application of style. As a starting point it shows a theoretical discussion on the topic to establish the dimensions through the stylistic characteristics of the post-modern design, inserting examples of vernacular design Lo-Fi. The scope of experimental music and avant-garde movement of the Brazilian Tecnobrega served as the basis for producing a frame of reference style, means of production and visual techniques in order to synthesize the design Lo-Fi.

Keywords: *post-modern; vernacular; lo-fi; tecnobrega.*

Introdução

O estudo do design gráfico na atualidade aponta a multiplicidade que a área alcançou, seja em estilo, conceito e legibilidade. Para Kopp (2004), tal cenário indica que as sociedades não apresentam mais o perfil homogêneo do início do século XX, o que resulta num grande número de formas de materialização da informação. Essa variedade exige do designer um vocabulário de expressão visual que se adeque aos contextos das mensagens e, como tais contextos são múltiplos, as formas gráficas também se flexibilizam a ponto de receberem influências do que é vernacular e, conseqüentemente, executado por não-profissionais.

Para Cardoso (2010), essa complexidade é típica do mundo midiático contemporâneo, que busca multiplicar as fusões entre linguagens e, os resultados híbridos que concretizam essa visualidade pós-moderna, mostram que a materialização visual no design nem sempre quer estar atrelada à boa forma e à legibilidade. Esse hibridismo está ligado ao alcance global da informação e o uso de tecnologias de representação visual (softwares de diagramação e tratamento de imagem) trouxe novas formas que inserem a cultura da simulação como um elemento inerente ao processo de design (RAHDE E CAUDURO, 2005). Com essa amplitude, novos estilos proliferam, evidenciando o caráter aventureiro do design gráfico em termos estéticos, através do uso de formas flexíveis e abertas no que concerne à representação visual de temas (POYNOR, 2010).

Neste contexto surge o estilo Lo-Fi (*low fidelity*, baixa qualidade) como uma alternativa que, segundo Stone (2005), constitui uma sofisticada e complexa expressão de design por se manifestar através de limitações reais ou simuladas da baixa qualidade, inserindo a cópia de padrões amadores em design e resultando numa iconografia de impacto visual muito particular. Diante disso, estabelece-se o problema da pesquisa: quais são as características do estilo Lo-Fi e como elas podem ser articuladas pelo designer como uma forma de expressão?

A partir desse problema os objetivos da pesquisa são os seguintes:

- delinear o perfil pós-moderno do estilo e sua expressão intencional e não-intencional;
- caracterizar o Lo-Fi através da análise de obras musicais que vão desde a manifestação popular do Tecnobrega até o experimentalismo da gravadora americana Not Not Fun;
- gerar um quadro síntese do estilo envolvendo características visuais e técnicas de uso para servir de guia aos designers.

A justificativa do estudo baseia-se nas análises de Kopp (2004), sobre o fenômeno pós-moderno no design gráfico como uma alternativa criativa para a singularidade no registro visual. Segundo o autor, por mais que muitas empresas e profissionais da área não adotem essa postura, as estratégias pós-modernistas podem ser usadas efetivamente, pois a quebra de regras que o pós-modernismo no design promove, justifica-se por Lewis (1967) como a possibilidade de ruptura consciente e deliberada de parâmetros, para se acrescentar o novo aos métodos de comunicação. Em virtude disso, é necessário conhecer e compreender como tais manifestações estruturam-se, intencionalmente ou não, e como elas refletem as observações de Rahde e Cauduro (2005), cujo o choque entre valores emocionais e racionais, considerado negativo pelos modernistas da racionalidade, pode produzir um design livre, com formas gráficas que usam o ilegível, o feio e o mal executado como referência de estilo.

Método de Pesquisa

O estudo foi idealizado em quatro partes que correspondem aos objetivos citados na introdução.

1. Caracterização do estilo Lo-Fi através dos conceitos de pós-modernismo

Esta fase traz a fundamentação teórica sobre o pós-modernismo no design gráfico e o reflexo de suas características no estilo Lo-Fi, construindo uma abordagem calcada nos elementos vernaculares e na visualidade amadora, no ruído gráfico, na ilegibilidade e, finalmente, na cópia referencial intencional que os designers do estilo utilizam.

2. Análise do estilo Lo-Fi no âmbito da música

Através das características do estilo, essa fase analisa as produções visuais no âmbito musical, comparando o caráter não-intencional de peças gráficas do movimento musical Tecnobrega ao estilo amador intencional dos materiais gráficos da gravadora independente Not Not Fun. O objetivo da justaposição entre intencionalidade e postura vernacular e espontânea é evidenciar como a *mímese* pós-moderna no design auxilia na estruturação do estilo Lo-Fi.

3. Criação de quadro síntese com o perfil do estilo Lo-Fi

Através de representação gráfica experiencial e informativa, esta fase materializa um quadro síntese com abordagem estabelecida em três frentes que englobam o estilo, as formas de produção e as suas respectivas técnicas visuais. Atuando como guia aos designers o quadro traz, na coluna das características do estilo, as possibilidades de identificação do caráter não intencional do mesmo e, nas duas colunas restantes, os referenciais de produção e técnicas para um processo de materialização intencional.

4. Síntese reflexiva sobre o uso do Lo-Fi na atualidade

Na parte conclusiva da pesquisa, as reflexões sobre o processo criativo no design gráfico revelam a importância da observação vernacular para a construção do estilo Lo-Fi e como o mesmo pode traduzir-se em oportunidade criativa singular.

Caracterização do estilo Lo-Fi através dos conceitos de pós-modernismo

Na abordagem de Poynor (2010) o modernismo e, conseqüentemente o design, tinha como uma de suas metas criar um mundo melhor e otimizado em várias áreas, enquanto o pós-modernismo simplesmente aceitou o mundo como ele realmente é, ou seja, com limitações, impossibilidades e distante de uma totalidade uniforme. Essa comparação inicial revela que o erro, o ruído e o híbrido são alguns dos pilares de compreensão do mundo pós-moderno, o que traz uma primeira expressão do estilo Lo-Fi, cujo aspecto amador, a ilegibilidade e o mau gosto traduzem traços da visualidade pós-moderna, seja o design produzido de forma intencional ou não. Estas tentativas de denominação e enquadramento do perfil do estilo revelam o quanto o design busca se reconhecer e, de acordo com Kopp (2004), enquadra-o como uma atividade que, de forma recorrente, quer se autoconhecer e autodenominar. Sendo assim, as tentativas de relacionar a expressão visual e o comportamento da sociedade contemporânea fazem com que o design seja um elemento catalisador de estilos e práticas que refletem o hibridismo pós-moderno. E, principalmente, quando surgem práticas que, segundo Garay (2003), não são convencionais e optam pela transgressão, imitação e erro, nota-se a grande oposição entre o design moderno e pós-moderno.

Segundo Kopp (2004), as práticas pós-modernistas podem ser definidas como um conjunto casual de posturas teóricas e práticas que se distinguem dos dogmas do design moderno: forma, função, objetividade e racionalidade. Ou seja, para entendermos o estilo Lo-Fi segundo tais abordagens, percebe-se que a recusa à boa forma e o incentivo à irracionalidade revela um caminho inicial à caracterização. Stone (2005) dá continuidade a tais conceitos, classificando e definindo o estilo Lo-fi como o resultado da limitação e da falta de conhecimentos adequados à solução, o que indica um apelo não-intencional, contudo para o autor também pode ser enquadrado como técnica pois, através da ideia de baixa qualidade e poucos recursos, consegue-se englobar esses dois aspectos. Ou seja, a expressão visual Lo-Fi (baixa resolução, equipamentos de baixa qualidade) enquanto estilo pode ser caracterizada por resultados que muitas vezes não são intencionais e, enquanto conjunto de técnicas, apresenta-se como um universo de práticas que podem ser viabilizadas intencionalmente e que ajudam na consistência do estilo.

Dessa forma, as manifestações Lo-Fi partem de um ambiente de linguagem denominada vernacular que, conforme Amaral e Queiroz (2011), é desprovida de conteúdo profissional e armada de elementos referenciais gerados por pessoas sem formação em design e, muitas vezes, representantes da baixa cultura popular. Esse ponto de referência espontâneo, popular e não intencional evolui para um conjunto de produção intencional através de técnicas que, para Stone (2005), apresentam-se aos designers como ferramentas experimentais para uma produção consciente, guiada pelos questionamentos aos limites racionais de linguagem, como podemos ver na Figura 1, abaixo.



Figura 1: Capa para a revista Crack apresentado o grupo sueco The Knife
 Fonte: https://www.facebook.com/theknifemusic/photos_stream/ (2013)

Segundo Poynor (2010), essa desconstrução começou a aparecer no design gráfico em 1960, quando criadores autodidatas, começaram a ignorar e a improvisar no processo geracional de suas obras, confirmando mais uma vez o elemento vernacular como uma das bases do pós-

modernismo no design. Esse perfil transgressor, já definido pelo autor supracitado, como o fruto da aversão à teoria e da tendência à experimentação que a área encerra, é essencial para a produção de signos pós-modernos. E, sob esse viés, Kopp (2004) caracteriza o design gráfico pós-moderno como a busca pela desconstrução e pelo elemento cambiante, ou seja, variável e flexível. De uma forma geral, o pós-modernismo gráfico comporta-se dessa maneira e, quando focamos o estilo Lo-Fi, observa-se que ele faz uso de conhecimento vernaculares, cuja essência é a mistura de elementos novos e velhos para a obtenção de uma nova situação ou contexto de uso, conforme a abordagem de Johnson e Carruthers (2006) sobre o processo de combinação que a criatividade encerra.

Essa combinação híbrida, permite a presença de um tipo de cópia referencial, uma *mimesis* que gera um acréscimo à natureza das coisas e que, por esse motivo, é ativa e criativa também. Ou seja, quando o design usa uma matriz como base, as mudanças de contexto e o tema da mensagem dependem inteiramente dessa estrutura e, mesmo que o resultado seja adaptado, ainda assim é possível referenciá-lo para que ele possa ser visto pelos usuários de forma direta ou indireta (SILVA E SILVA, 2011). Com tais conceitos é possível perceber como o estilo Lo-Fi se caracteriza através da ideia de desconstrução, cópia referencial e amadorismo aparente e o próximo tópico aborda a origem do conceito de baixa qualidade, analisando processos criativos e resultados de design que remetem a essa prática estilística.

Análise do estilo Lo-Fi no âmbito da música

A origem do termo Lo-Fi é ligada ao universo do áudio e da produção musical e refere-se ao registro de baixa qualidade não intencional, em virtude de limitações técnicas. O elemento não-intencional acabou transformando-se em técnica de criação, inserindo o ruído e a estática de som como elementos de trabalho para a configuração de um estilo particular (STONE, 2005). Estas definições convergem com a ótica pós-modernista indicada por Cauduro (1998), em que ruído e deterioração aparecem como aspectos do design pós-moderno, aproximando-o das características da música Lo-Fi.

A relação entre design e música já foi observada por Garay (2002), cuja análise apontou a semelhança entre as funções harmônicas (tônica: estável; dominante: instável; subdominante: menos instável) e as formas visuais (quadrado, triângulo e círculo). Em outro estudo o autor também aproxima o design gráfico do jazz, cujo elemento singular se dá através da improvisação (GARAY, 2003). Outro fator importante é que a música é uma área de forte atuação do design, seja na produção de capas e encartes dos álbuns como também nos materiais de divulgação de discos e shows. Assim sendo, o universo do design pode aproveitar os *insights* que o mundo da música oferece para incrementar as suas materializações (GARAY, 2002).

Estabelecida essa relação, pode-se analisar o fenômeno Lo-Fi através de manifestações atuais no meio musical. A primeira a ser analisada é o movimento Tecnobrega, oriundo do Pará que mescla cultura popular e tecnologia, definido por Lemos e Castro (2008) como inovador no modo de produção, distribuição e promoção (ver Figura 2).



Figura 2: Imagens da cantora Gabi Amarantos, pertencente ao movimento Tecnobrega
 Fonte: <http://www.festivalvaradouro.art.br/tag/gaby-amarantos/> (2010)

Por estar longe dos grandes nichos de produção musical e, mesmo assim, apropriar-se das novas tecnologias (softwares de edição de imagem, som e internet), o Tecnobrega estabeleceu uma linguagem que evidencia elementos Lo-Fi, mas com grande apelo emocional ao público (LEMOS E CASTRO, 2008). A fusão entre a música eletrônica e o apelo romântico do brega tradicional criaram uma obra artística complexa, através do uso de *samplers* (reprodução de amostras de áudio) e batidas atuais de apelo pop.

Essa mistura transgressiva traduz o hibridismo pós-moderno e, como consequência, o design gráfico do movimento apresenta características de baixo acabamento, já que toda a produção é caseira e o foco de divulgação são as apresentações ao vivo. Os discos são vendidos nas ruas através de cópias simples em cd (*compact disc*), com capas e encartes reproduzidos em fotocópias coloridas e com design tipicamente Lo-Fi, apresentando diagramação e escolha de elementos de forma amadora e sem princípios profissionais (LEMOS E CASTRO, 2008).

Nas Figuras 3, 4 e 5 observam-se tais características, viabilizadas através do uso de softwares de criação como o Corel Draw, que permite a realização digital de trabalhos gráficos, facilitando a reprodução e estabelecendo a autonomia e a liberdade das convenções do meio profissional ou acadêmico do design.



Figura 3: Material de divulgação de dj
 Fonte: <http://soundgoods.net/2011/07/25/tecno-brega-news/> (2011)

Na Figura 3, o uso de degradê e efeitos de sobreposição e perspectiva nos elementos tipográficos ilustram os conceitos vernaculares tratados no tópico anterior, cuja principal característica é a falta de suporte profissional na execução do design. A Figura 4 apresenta efeitos visuais de gosto duvidoso em fontes e, a ausência de dimensão conceitual para a aplicação de tais efeitos, dá ao resultado forte impacto amador.



Figura 4: Imagem de capa de CD Especial Tecnobrega - Dj Jesiel
 Fonte: <http://djjesielmt.blogspot.com.br/2010/01/cd-especial-tecno-brega-2010.html> (2010)

Na Figura 5 observa-se uma mistura de fontes tipográficas aliada ao uso excessivo de contornos, o que acaba por resultar num baixo nível organizacional da informação. A falta de diagramação e planejamento visual é acentuada pelo conteúdo textural do fundo que, em alguns momentos, deixa a informação ilegível e com uma apresentação confusa.



Figura 5: Flyer de divulgação de evento de Tecnobrega, DJ Anderson do DAFSOM, Belém – PA
 Fonte: <http://kamaleao.com/saoluis/1553/mixtura-tecnobrega-com-dj-anderson-do-dafsom> (2009)

Tais exemplos confirmam o estilo Lo-Fi realizado de forma não-intencional, revelando a espontaneidade, a falta de conhecimentos prévios e o acesso à ferramentas digitais de manipulação de imagens. Conforme comentado anteriormente, os traços vernaculares são nítidos nos exemplos e fornecem a base para a produção de técnicas visuais do estilo, que podem ser praticadas pelo designer de forma intencional. Para Stone (2005), o uso de computadores para a produção intencional de efeitos de baixa qualidade ou de gosto duvidoso é uma grande ironia, pois parece zombar do aparato disponível na atualidade e, ao mesmo tempo, evoca uma atitude saudosista e emocional, tipicamente pós-moderna.

Diante disso, podemos observar a manifestação visual da gravadora americana Not Not Fun Records, sediada em Los Angeles desde 2006, com lançamentos em fita cassete e vinil, com tiragens limitadas de artistas desconhecidos no cenário musical. Essa análise tem como objetivo justapor a execução Lo-Fi não-intencional às práticas contemporâneas intencionais do estilo.

Grande parte dos artistas integrantes da gravadora Not Not Fun usam técnicas Lo-Fi em suas produções musicais e o design gráfico de capas, cartazes e *flyers* interpretam visualmente o estilo. Comandado por Britt Brow, o selo mantém uma loja online com preços acessíveis e envio mundial, mas que também comercializa downloads de mp3. Mesmo assim, o apelo emocional das músicas com chiados e ruídos espontâneos e não planejados aliados ao aspecto Lo-Fi das capas e cartazes, confirmam a abordagem de Stone (2005) que aponta no estilo a distorção visual e sonora, o aspecto rústico, artesanal e inacabado.

Na sequência a Figura 6, apresenta esse amorosismo proposital nos elementos da diagramação tais como barras coloridas enquadrando a foto da cantora em sua capa de fita cassete. O uso de degradê ao fundo, em conjunto com a ilegibilidade provocada pelo uso de cores nos elementos tipográficos, confirmam o estilo Lo-Fi e suas principais bases vernaculares. O que colabora para isso também é o fato de se lançar um produto musical num formato já em desuso como a fita cassete, acentuando as características Lo-Fi do mesmo.

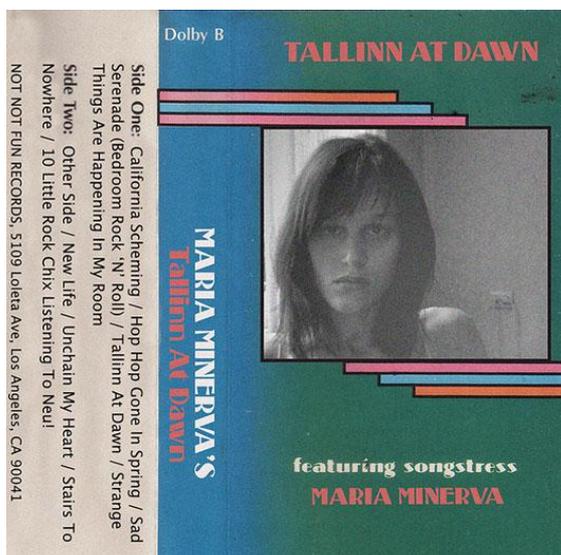


Figura 6: Capa do cassete Tallinn At Dawn – Maria Minerva, Not Not Fun Records
 Fonte: <http://www.notnotfun.com/> (2011)

Esse rompante radical e expressivo reflete as considerações de Poynor (2010) sobre os anos noventa e a consolidação do design gráfico pós-moderno. Conforme o autor, nessa época, a obra de vanguarda queria rejeitar tudo o que fosse figurativo e bem definido, contrapondo novas experiências de conteúdo visual controverso e pouco comum. Essa rebeldia libertária é constatada nos artistas do selo Not Not Fun em seus registros sonoros e visuais, principalmente a partir de 2010. O revival comportamental dos anos noventa também é percebido na tendência à *House Music* (estilo de *dance music* americano), ouvida em clubes noturnos tais como o *Warehouse* (origem do nome) na década de oitenta. Esse estilo está presente nas produções do selo, mas com uma abordagem mais precária, denominada por Nascimento (2012) como *house music* caseira.

As Figuras 7, 8 e 9 ilustram o design da gravadora e mostra como a construção de significados no design pós-moderno se dá através de uma aparente dissolução material envolvendo ilegibilidade, efeitos de softwares limitados e aparência textural, elementos que revelam uma tendência visual reativa ao resultado bem acabado e muitas vezes igualitário e pouco inovador do design correto (STONE, 2005).

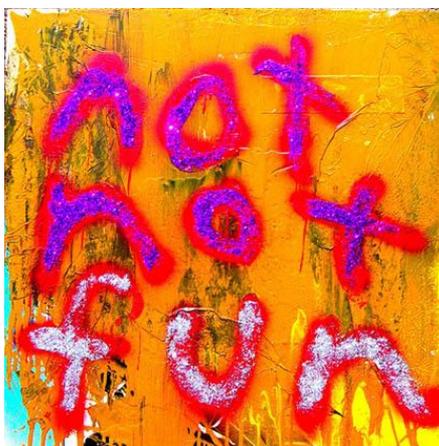


Figura 7: Um dos símbolos de divulgação do selo Not Not Fun Records
 Fonte: <http://www.nowamuzyka.pl/2011/10/04/not-not-fun-i-100-silk-na-unsound-festival/> (2011)

A Figura 7 apresenta a aparência textural já comentada, aliando efeitos de sobreposição que geram ilegibilidade e instabilidade visual. Esse símbolo da gravadora é utilizado em alguns websites e redes sociais de promoção da mesma e serve de apresentação para o conceito Lo-Fi das produções.

Abaixo, na Figura 8, percebe-se o uso de cores complementares (cores opostas no círculo cromático) e que geram alto contraste prejudicial à legibilidade, juntamente com efeitos de sombra e ilustração 3D que concretizam um resultado de mau gosto. A escolha de uma fonte de características gestuais e com todas as letras do nome em maiúsculas agregam mais elementos do estilo à composição geral do design.



Figura 8: Capa do disco Cabaret Cixous – Maria Minerva - Not Not Fun Records
Fonte: <http://www.notnotfun.com/> (2011)



Figura 9: Capa do disco Streetwise – LA Vampires e Ital - Not Not Fun Records
Fonte: <http://www.notnotfun.com/> (2011)

A figura 9, acima, revela os mesmos elementos intencionais analisados nas anteriores, mas adiciona imagens desfocadas no fundo da composição, com molduras texturais nas fotos e tipografia gestual. Mais uma vez o aspecto amador e resultante do uso de softwares limitados é evidente, mesmo que tal resultado seja uma simulação de falta de conhecimento para o encontro da solução adequada. O aspecto emocional do conjunto confirma uma reação ao bem-acabado, ao perfeito e ao legível, através de uma aparência defeituosa, tosca e muitas vezes grosseira.

Essa reação conecta-se à teoria do Design Emocional de Norman (2004), pois nos níveis experienciais estabelecidos pelo autor há a presença do aspecto visceral, correspondendo aos elementos estéticos que envolvem a aparência do produto de design. Numa composição Lo-Fi o nível visceral é muito explorado com a intenção de arrebatá-lo o observador, positiva ou negativamente, através da inesperada baixa qualidade intencional. Em contrapartida o nível comportamental, referente à eficiência de uso e ao funcionamento do design, pode se mostrar ineficiente nas diagramações do estilo Lo-Fi. Todavia será no nível reflexivo que o autor propõe a ocorrência da satisfação pessoal derivada da autoimagem e das recordações e associações que o uso do produto proporciona. Dessa forma, percebe-se que o estilo Lo-Fi pode suprir o nível reflexivo pelo clima amador e nostálgico que, para Stone (2005), é a base do processo de referência ao passado.

Com a comparação estabelecida entre as formas de execução intencionais e não-intencionais do estilo, pode-se gerar uma abordagem gráfica que sintetize o perfil do mesmo e sirva de guia aos interessados nas práticas Lo-Fi no design gráfico contemporâneo. O próximo tópico traz essa síntese aliando conteúdo visual e informativo para a aproximação das diretrizes analisadas.

Quadro síntese do perfil do estilo Lo-Fi

Com a intenção de mapear o Lo-Fi enquanto técnica e estilo, optou-se por criar um quadro adaptado da lista de características de Stone (2005), aliando aspectos visuais referentes, para uma melhor apreensão dos conceitos. Através da utilização de elementos gráficos tipicamente Lo-Fi no design do quadro, pode-se fornecer ao observador um conteúdo que una informação e experiência. O quadro é dividido em três partes que contemplam referências de estilo, de produção e de técnicas e as divisões relacionam as possibilidades de materialização de forma intencional (Figura 18). Conforme Stone (2005), o Lo-Fi apresenta uma mistura de possibilidades técnicas e o quadro busca representar isso através de três pilares e setas que conectam os elementos. Nesse momento do estudo é perceptível a dimensão do estilo Lo-Fi e como as ferramentas de produção e o uso de técnicas, através de aparato ferramental específico, pode produzir o resultado estilístico referente.

Os itens referente ao estilo e suas respectivas conexões são os seguintes:

- Uso de ingenuidade e simulação de falta de experiência na execução

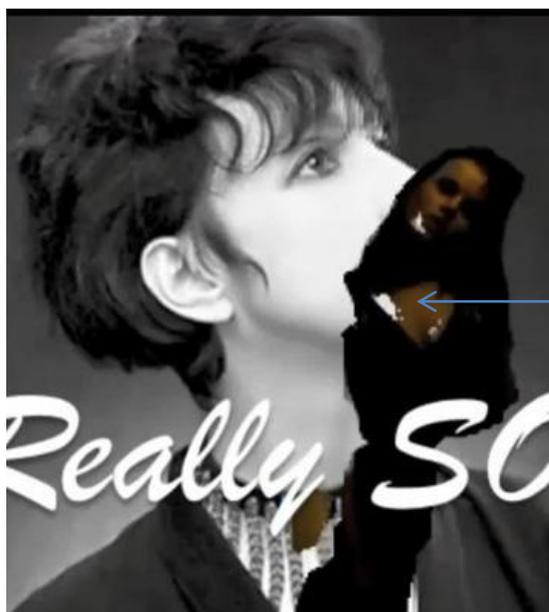
Referência de produção:

- uso de softwares pouco profissionais;
- simulação de falta de conhecimento para a solução visual.

Referência de técnicas:

- recortes irregulares de forma manual ou como se o autor não soubesse manipular a ferramenta (indicação ao lado da Figura 10);

- uso de fotocópias e recursos que traduzam um resultado de baixa qualidade.



- recortes irregulares
- simulação de falta de conhecimento
- uso pouco profissional de softwares

Figura 10: Imagem em rede social (Facebook), Maria Minerva - Not Not Fun Records
Fonte: https://www.facebook.com/mariaminermusic/photos_stream (2013)

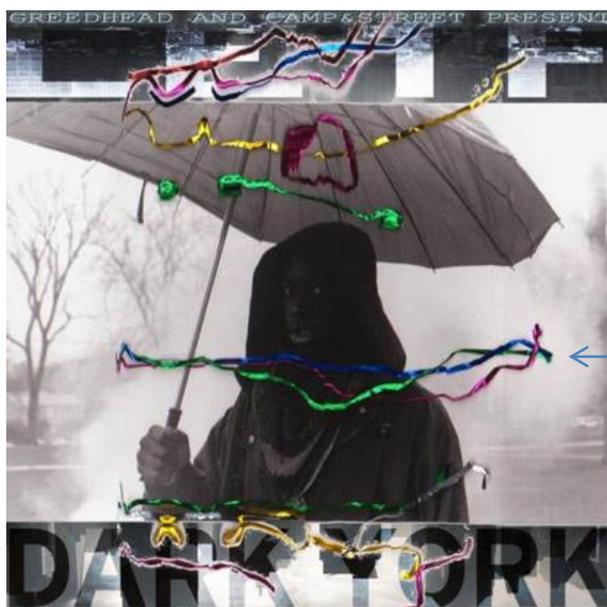
- **Aspecto caseiro e artesanal:** simplicidade atemporal.

Referência de produção:

- uso de *handmade*: aparência proposital de feito à mão (indicação ao lado da Figura 11);
- mistura de estilos tipográficos, uso de texturas pré-formatadas.

Referência de técnicas:

- colagem e sobreposição de padrões de estilo disponíveis em softwares;



- aparência proposital de feito à mão
- sobreposição de padrões

Figura 11: Exemplos de características artesanais, como capa do mixtape de Lelf, Dark York - Greedhead and Camp & Street
Fonte: <http://www.factmag.com/2012/12/03/the-50-best-albums-of-2012/15/> (2012)

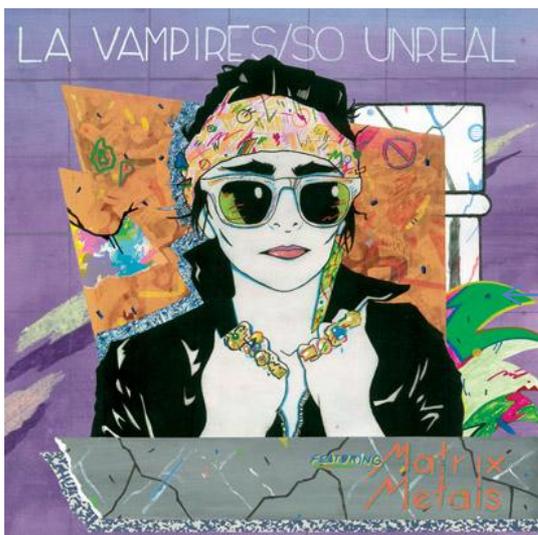
- **Caos ordenado:** uma certa desorganização formatada através de princípios de proximidade e afastamento de elementos.

Referência de produção:

- repetição de padrões em bordas e molduras (indicação ao lado da Figura 12);

Referência de técnicas:

- uso de cores de forma irregular e com pouca preocupação harmônica;
- uso de degradês e texturas em barras e formas geométricas.



- padrões texturais
- pouca harmonia cromática

Figura 12: Capa do disco So Unreal - LA Vampires e Matrix Metals, caracterizando o caos ordenado - Not Not Fun Records
Fonte: <http://www.notnotfun.com/> (2010)

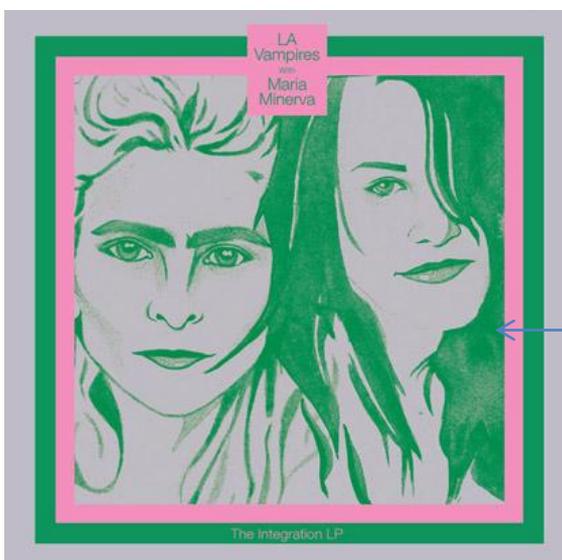
- **Simulação de aspecto grosseiro e rústico no acabamento**

Referência de produção:

• resultado produzido por métodos de impressão artísticos, tais como xilogravura e linóleogravura (indicação ao lado das Figuras 13 e 14);

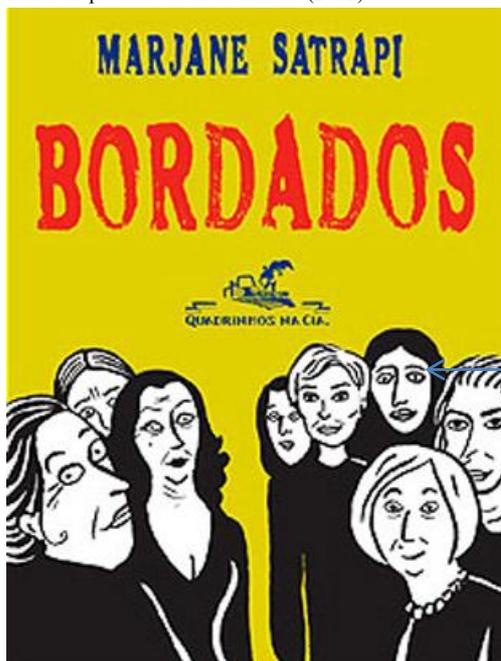
Referência de técnicas:

- imagens vetorizadas e de alto contraste (indicação ao lado da Figura 13);



- aspecto de xilogravura, alto contraste

Figura 13: Capa do disco Integration – LA Vampires e Maria Minerva- Not Not Fun Records
 Fonte: <http://www.notnotfun.com/> (2012)



- aspecto de xilogravura

Figura 14: Capa do livro Bordados – Marjane Satrapi
 Fonte: <http://www.companhiadasletras.com.br/detalhe.php?codigo=65007> (2010)

- Elementos perturbadores e múltiplas mensagens

Referência de produção:

- sobreposição de imagens de conteúdo oposto e desconexo (indicação ao lado da Figura 15);

Referência de técnicas:

- uso de simulação de erro e ruído gráfico (indicação ao lado da Figura 15 e 16);



- sobreposição desconexa
 - simulação de erro e ruído

Novas Frequências – Agência Cardápio de Ideias
 Fonte: <http://2012.novasfrequencias.com/> (2012)

Figura 15: Uma das imagens de divulgação do evento



- erro gráfico e múltiplas camadas

Figura 16: postagem em rede social em comemoração ao Dia do Designer

Fonte: autor não identificado

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10151231445069556&set=t.801419555&type=3&theater> (2011)

- Quebra de regras: profissionais e acadêmicas para a prática do bom design

Referência de produção:

- uso de ilegibilidade e excesso de elementos: *more is more*.

Referência de técnicas:

- mistura de efeitos, expressividade através do exagero (indicação ao lado da Figura 17);
- uso de softwares amadores de composição, como os que acompanham as câmeras digitais (indicação ao lado da Figura 17);



- excesso de efeitos
- softwares amadores

Figura 17: Colagem experimental executada em software com recursos limitados: Jasc Paint Shop Pro

Fonte: o autor (2012)

O quadro completo (Figura 18), apresenta a síntese de todas as características de estilo, meios de produção e técnicas visuais e pode ser observado na sequência.



Figura 18: Quadro síntese experiencial sobre o Design Lo-Fi, executado em Jasc Paint Shop Pro e Photoshop CS5
Fonte: o autor (2012)

Síntese reflexiva sobre o uso do Lo-Fi na atualidade

Para Cauduro (2003), a maior contribuição pós-moderna ao design foi revelar a multiplicidade de estilos visuais para a resolução de problemas comunicacionais e o estilo Lo-Fi apresenta uma alternativa que confirma esta diversidade. Conforme exposto por Stone (2005) existem várias maneiras de se encarar o fenômeno Lo-Fi no design: desde as questões de barateamento de produção que o estilo pode oferecer até os questionamentos de linguagem e modos de representação. A transgressão às regras é justificada, de acordo com Poyner (2010), pelo investimento na intuição do que parece ser correto em cada situação comunicacional. Essa sensibilidade, segundo o autor, guia a obediência ou a desobediência aos princípios de design, revelando uma área aberta, flexível e mutante.

O estilo Lo-Fi encaixa-se nessas abordagens e revela-se como mais uma frente de materialização pós-moderna no design, confirmando o lado efêmero, irrequieto e provocativo da área. Através de práticas não convencionais e simulações, o estilo Lo-Fi questiona as linguagens contemporâneas, tanto no registo quanto no seu processo geracional. A busca por softwares pouco profissionais ou meios de produção tecnologicamente de baixa qualidade, apresenta uma reação às formas de execução semelhantes, limpas e pouco expressivas. Uma atitude semelhante é verificada no início do design pós-moderno, nos anos 50, quando os designers mostraram-se exaustos dos excessos racionalistas e dogmáticos das regras compositivas (KOPP, 2004).

Assim sendo, mais uma vez o caráter cíclico, cambiante e flexível demonstra o quanto essa área busca se reinventar mesmo que, para isso acontecer, seja utilizada a cópia de elementos de baixa qualidade (KOPP, 2004).

Como resposta ao problema de pesquisa, observou-se que as características do estilo podem ser articuladas de diversas formas pelo designer, no entanto o passo inicial para a aplicação das técnicas é a observação do fenômeno Lo-Fi não-intencional. Com o objetivo de delinear essa ferramenta aos designers, esse estudo visa incrementar a formação referencial dos profissionais, elucidando as dinâmicas intencionais e não-intencionais do estilo. No entendimento de Stone (2005), a tendência do designer em experimentar e testar limites de linguagem, é atingida pelo estilo Lo-Fi em seu duplo perfil: referência de estilo e conjunto de práticas de produção e técnicas, manifestas no quadro proposto.

Apesar de seu aspecto amador, o Lo-Fi aponta para novas formas de trabalho e de processo criativo, utilizando a base vernacular espontânea e popular como referência para a produção de um design singular e emocional. Espera-se que os interessados em flexibilizar sua linguagem visual e àqueles que almejem a experimentação para enriquecimento do processo criativo, possam fazer uso das diretrizes iniciais propostas neste estudo.

Referências

AMARAL, C. F.; QUEIROZ, L. L. **O design vernacular nos espaços contemporâneos**. In: IX Simpósio Interdisciplinar do LaRS – Laboratório da Representação Sensível, Rio de Janeiro, set. 2011. Anais do IX Simpósio Interdisciplinar do LaRS: Palavras e Coisas. Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, 2011. Disponível em <http://www.simposiodesign.com.br/>

CARDOSO, T. S. **Funções não-representativas no design gráfico pós-moderno**. São Paulo, 2010. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

CAUDURO, F. V. **Design gráfico: do monótono ao entrópico**. In: 1º Congresso Internacional da Sociedade Brasileira da Informação, Recife, 08 a 13 set. 2003. Anais do 1º Congresso Internacional da Sociedade Brasileira da Informação. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2003. CD-ROM.

CAUDURO, Flávio Vinícius. **Desconstrução e Tipografia Digital**. Revista Arcos, Design, Cultura, Material e Visualidade, ESDI/UERJ, vol.1, n° 5, out. 1998.

GARAY, B. **Design gráfico e espírito jazzístico: reflexões sobre inovação constante**. In: 2º Congresso Internacional de Pesquisa em Design-Brasil, Rio de Janeiro, out. 2003. Anais do 2º Congresso Internacional de Pesquisa em Design-Brasil. Rio de Janeiro: ANPEDesign – Associação Nacional de Pesquisa em Design, 2003. CD-ROM.

GARAY, B. **Música e design gráfico: algumas considerações**. In: 1º Congresso Internacional de Pesquisa em Design-Brasil, Rio de Janeiro, out. 2002. Anais do 2º Congresso Internacional de Pesquisa em Design-Brasil. Rio de Janeiro: ANPEDesign – Associação Nacional de Pesquisa em Design, 2002. CD-ROM.

JOHNSON, H.; CARRUTHERS, L. **Supporting creative and reflective processes**. International Journal of Human-Computer Studies, n.º 64, p. 998-1030, jun. 2006.

KOPP, R. **Design gráfico cambiante**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2004.

LEMOS, R.; CASTRO, O. **Tecnobrega: o Pará reinventando o negócio da música**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2008.

LEWIS, John. **Typography: basic principles - influences and trends since the 19th century**. Londres: Studio Vista, 1967.

NASCIMENTO, R. **Maria Minerva, que vem ao Brasil, discute sua voz**. In: Jornal Estadão, 2012. Disponível em <http://www.estadao.com.br/noticias/impreso,maria-minerva-que-vem-ao-brasil-discute-sua-voz-,968936,0.htm>

NORMAN, D. A. **Emotional design**: why we love (or hate) everyday things. New York: Basic Books, 2004.

POYNOR, Rick. **Abaixo as regras**: design gráfico e pós-modernismo. Porto Alegre: Bookman, 2010.

RAHDE, M. B. F.; CAUDURO, F. V. **Algumas características das imagens contemporâneas**. Revista Fronteiras, vol. 7, n.º 3, p. 195-205, set/dez. 2005.

SILVA, L.; SILVA, S. A. **Mimesis criativa**: um conceito aristotélico aplicado ao design. In: IX Simpósio Interdisciplinar do LaRS – Laboratório da Representação Sensível, Rio de Janeiro, set. 2011. Anais do IX Simpósio Interdisciplinar do LaRS: Palavras e Coisas. Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design, PUC-Rio, 2011. (<http://www.simposiodesign.com.br/>)

STONE, T. L. **Lo-fi graphics**: get inventive (but stay inexpensive) with attitude and aesthetics. In: Dynamic Graphics and Create Magazine, 2005. Disponível em <http://38.126.102.66/dgm/Article/28491/index.html>

Sobre o autor**Leandro Tadeu Catapam**

Designer gráfico e Mestre em Design pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), com defesa de dissertação intitulada Design Experiencial em Websites Pós-Modernos: Repensando a Usabilidade, orientada pela Prof.^a Dr.^a Stephania Padovani. Professor de nível superior nas Faculdades Opet e Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR), na graduação em Comunicação Social, Design Gráfico e especialização em Gestão da Criatividade e Inovação.

leandro@onda.com.br