

DESIGNERS & DESIGN

2026 | MARÇO



DESIGNING WITH HUMANITY

INTERNATIONAL COUNCIL OF DESIGN

<https://www.theicod.org/en>

No estado atual do mundo, pode parecer que estamos perdendo nossa humanidade. A tecnologia está criando uma polarização incontrolável. Os efeitos das perturbações climáticas e da turbulência política estão impulsionando grandes migrações de pessoas, criando crises de refugiados, fome em massa e o surgimento de movimentos racistas. Por tudo isso, estamos esperançosos. Embora haja uma capacidade humana de se desligar dos sistemas maiores nos quais trabalhamos, sabemos que o design, como profissão, está mais comprometido em sintonizar e projetar para a humanidade. Estamos inspirados ao ver uma série de novas comunidades de design ao redor do mundo se organizando para fazer mudanças positivas. Projetando não apenas para humanos, mas com a humanidade

DESIGNING WITH HUMANITY

WDO – WORLD DESIGN ORGANIZATION

<https://wdo.org/about/definition/>

O Design Industrial é um processo estratégico de resolução de problemas que impulsiona a inovação, constrói o sucesso empresarial e leva a uma melhor qualidade de vida por meio de produtos, sistemas, serviços e experiências inovadores. O Design Industrial preenche a lacuna entre o que é e o que é possível. É uma profissão transdisciplinar que aproveita a criatividade para resolver problemas e cocriar soluções com a intenção de tornar um produto, sistema, serviço, experiência ou negócio melhor. Em sua essência, o Design Industrial fornece uma maneira mais otimista de olhar para o futuro, reformulando os problemas como oportunidades. Ele vincula inovação, tecnologia, pesquisa, negócios e clientes para fornecer novo valor e vantagem competitiva nas esferas econômica, social e ambiental.

PLURIVERSAL DESIGN

DRS – DESIGN RESEARCH SOCIETY

<https://www.designresearchsociety.org/cpages/home>

Design é uma das disciplinas/atividades dedicadas à criação de ferramentas para (re)moldar o mundo, referindo-se às práticas humanas de criação de mundos. Como o conhecemos hoje, o design se refere a um tipo particular de prática de criação de mundos que ajudou a moldar o mundo capitalista moderno em que vivemos. O Pivot 2021 se concentra nas ferramentas que podemos projetar e usar para desmantelar as estruturas do modelo civilizacional atual (modernidade capitalista patriarcal) e remontar os destroços em novos modelos, convertendo os destroços no húmus nutritivo para mundos em criação. Por ferramentas, nos referimos não apenas a artefatos, mas também a serviços, símbolos, regras, instituições, políticas, pedagogias, sistemas, ambientes.

O PENSAMENTO DE 1960 A 1969

FONTE: <https://andremneves.notion.site/o-pensamento-de-1960-a-1969-457aeca676194b9bb73a35cd97aaafae>

Na década de 1960 surgem as primeiras conferências acadêmicas com foco em metodologias de design. Em cidades como Londres, em 1962 (Jones and Thornley, 1963); Birmingham, em 1965 (Gregory, 1966); Portsmouth, em 1967 (Broadbent and Ward, 1969); Cambridge, Mass, em 1969 (Moore, 1970).

Os autores das primeiras publicações teóricas sobre o design são pioneiros na explicitação do pensamento de design. Essa foi a geração que abriu caminho para o entendimento e amadurecimento do pensamento de design. Suas investigações baseiam-se, praticamente, na aplicação de métodos sistemáticos, sobretudo racionais, na tentativa de firmar o design como uma atividade prática suportada por uma teoria.

O PENSAMENTO DE 1960 A 1969

FONTE: <https://andremneves.notion.site/o-pensamento-de-1960-a-1969-457aeca676194b9bb73a35cd97aaafae>

Essa foi a década onde foram publicadas as primeiras metodologias de design. aqui o pensamento de design é percebido e representado como um mecanismo criativo de transformações a partir de divergências para propor alternativas e convergências para escolher alternativas.

BAUHAUS

Em 1919, surgiu uma escola alemã com uma proposta de inovação nas artes clássicas modernas ao unir beleza e funcionalidade em um único projeto.

DESENHANDO UMA UTOPIA SOCIAL. Incentivar a formação de comunidade através da arte: era esse, nem mais nem menos, o objetivo da Bauhaus. E não sem modéstia: a Bauhaus sonhava em servir ao “novo ser humano” com sua arte aplicada.

ULM

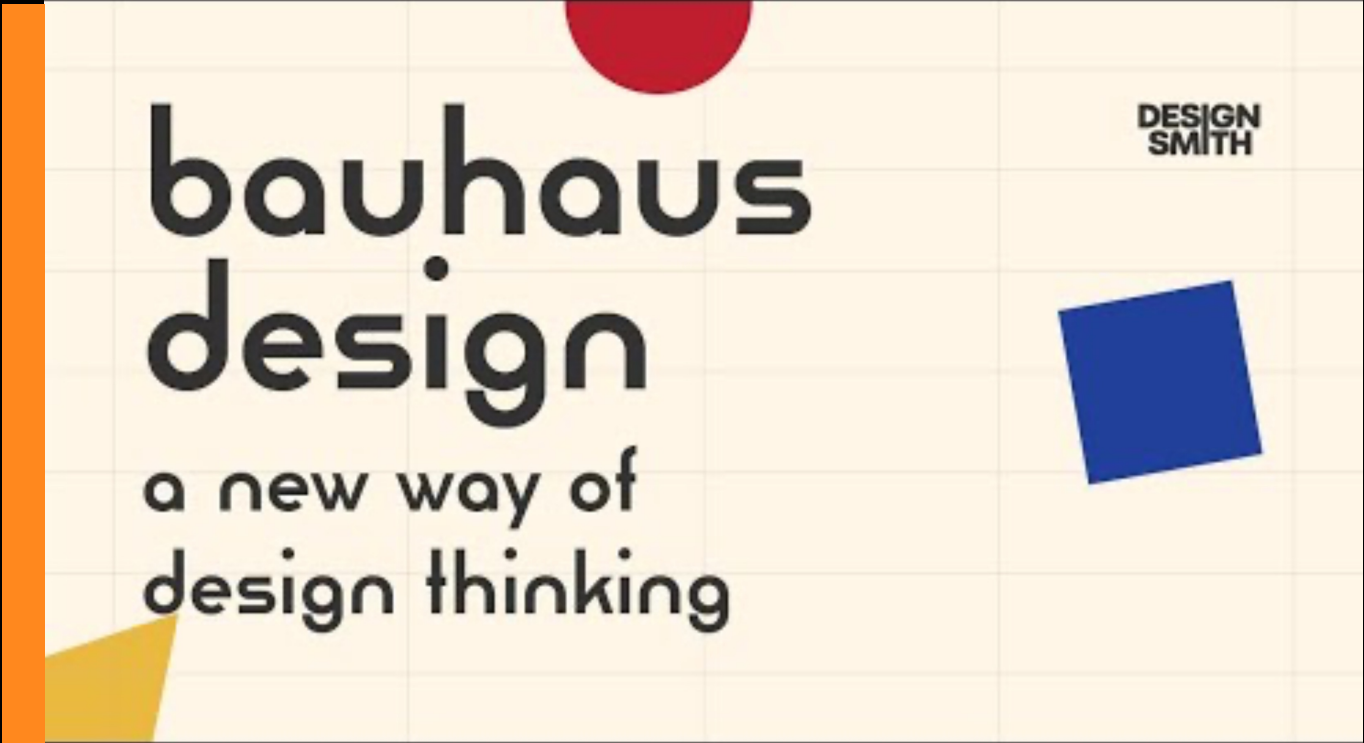
Em 1953, foi uma escola de design e arquitetura alemã.

Características racionalistas, funcionalistas, industrialistas e pesquisa científica e tecnológica.



BAUHAUS
Curious Muse

Fonte: https://youtu.be/Y69wOKg6yp4?si=faerufDluw14_N0T



bauhaus design

a new way of
design thinking

DESIGN
SMITH

Fonte: <https://youtu.be/03pU9swPnPI?si=SPOBQ-NQuxeaozqo>



Fonte: <https://youtu.be/p8A1AME1ucQ?si=kY7Mxu1l0oB3oWrI>



Tomás Maldonado



Fonte: https://youtu.be/IDPiHfgah8w?si=bdeURq0TKhrmzNE_



Fonte: https://youtu.be/SHmJBb0ugB0?si=qzxybZepReRt84Md_



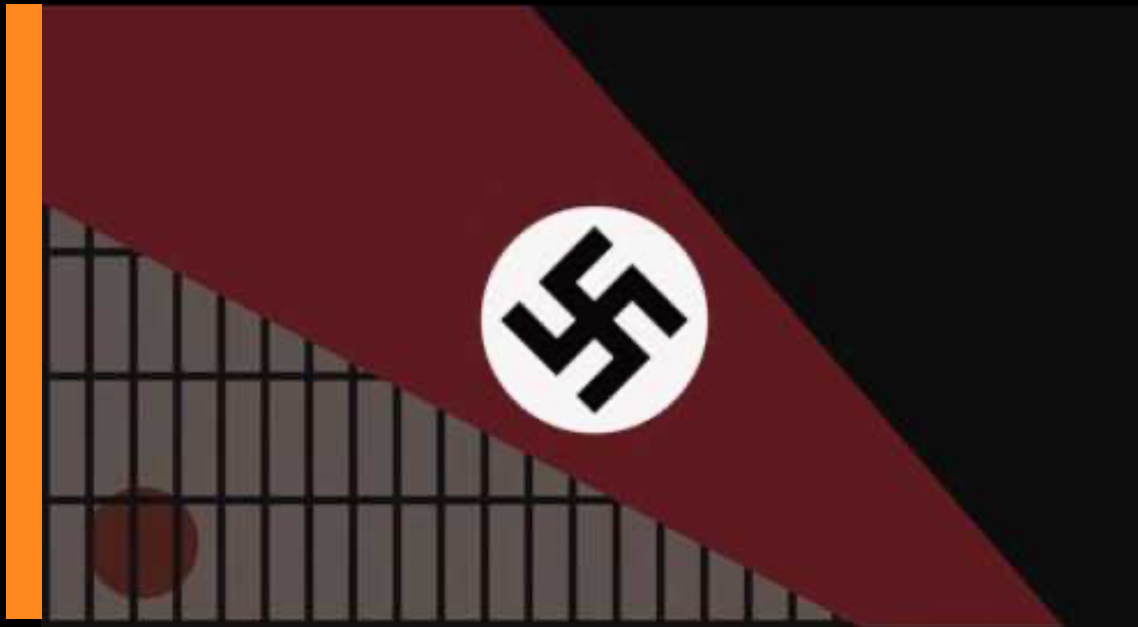
Fonte: <https://youtu.be/zNQv0ZX2eno?si=Fh2IXNjEOITiTAuo>



SOBRE DESIGN

Braun

Dieter Rams



JAN TSCHICHOLD

Tipografia

(Leipzig, Alemanha, 2 de abril de 1902 –
Locarno, Suíça, 11 de agosto de 1974)

Foi um tipógrafo, designer
gráfico, professor e escritor.

É considerado uma das maiores
influências para a tipografia do
século XX.

Fonte: <https://youtu.be/qoVONQ8NI8w?si=6xos9tAqDJq2ut4T>



Fonte: https://youtu.be/WjKSRyzGR8?si=_sNuJXgvZLsBWdML



HERB LUBALIN

Tipografia

Designer pioneiro renomado por revolucionar a tipografia, conferindo ao tipo tanto significado quanto vida. Mas suas contribuições vão além da tipografia – Herb também foi um icônico designer editorial.

Seu trabalho inovador em revistas como Eros, Avant Garde e U&Ic demonstrou sua abordagem inovadora de unir os papéis de editorial e design.



Fonte: <https://youtu.be/-hJLetJMrRs?si=IXtLlmaatRFfva7N>



ALEXANDER RODCHENKO

Design Gráfico

Aleksandr Rodchenko, artista visual soviético e fundador do Construtivismo, revolucionou o design gráfico e a arte moderna por meio de fotomontagens ousadas que transformaram a comunicação visual na Rússia soviética.

Sua trajetória sofreu uma guinada com a censura stalinista, que o obrigou a abandonar experimentações e retornar a práticas artísticas mais tradicionais. Apesar disso, suas ideias visionárias continuam influenciando designers contemporâneos.



PAUL RAND

Design gráfico

(Peretz Rosenbaum, Brooklyn, 15 de agosto de 1914 – Norwalk, 26 de novembro de 1996) foi um designer gráfico dos EUA.

Paul Rand criou um novo padrão para as capas de revistas, rompendo com os tradicionais designers.

Fonte: <https://youtu.be/L4kSCd8yt00?si=Pd-BI4wB9Mh635kC>



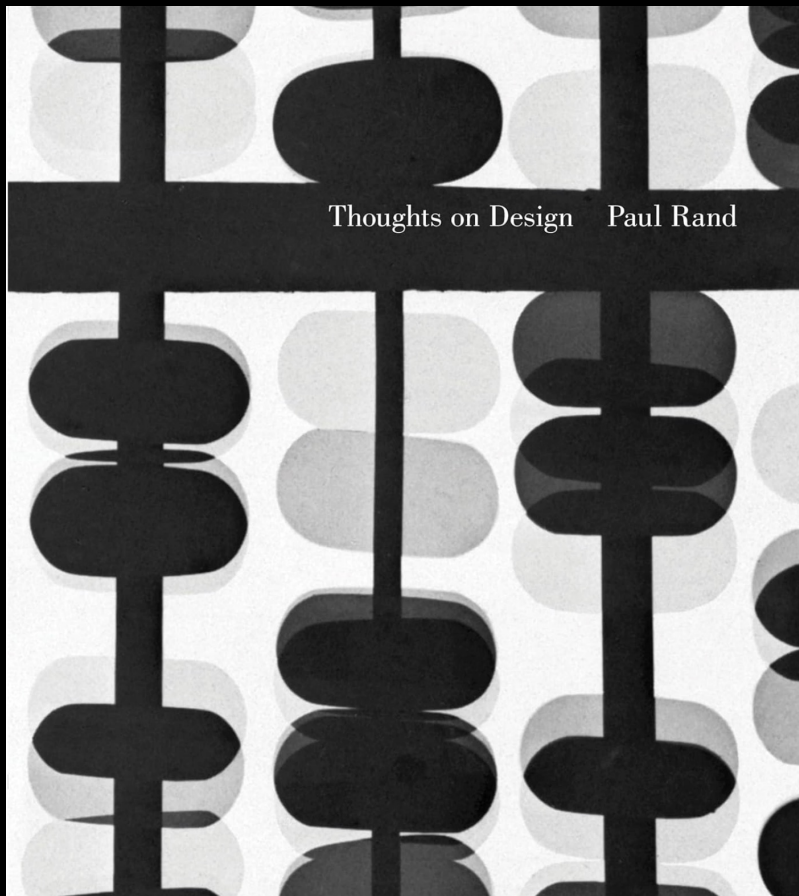
PAUL RAND

Design gráfico

(Peretz Rosenbaum, Brooklyn, 15 de agosto de 1914 – Norwalk, 26 de novembro de 1996) foi um designer gráfico dos EUA.

Princípios do trabalho de Paul Rand aplicados ao design de marcas.

Fonte: <https://youtu.be/ceqzIK26u0M?si=A0aQ2heqc6haHT-0>



PAUL RAND

Design gráfico

Inspirando-se em artistas modernistas como Paul Klee e Wassily Kandinsky, e em Cubistas, Dadaístas e Suprematistas.

Conhecido pelas marcas de empresas que foram criadas, por alterar a maneira como grandes corporações usavam a identidade visual e pelo seu livro “Thoughts on Design”, publicado em 1947, considerado uma bíblia do Design Gráfico moderno. Rand foi educado no Pratt Institute em 1929-1932 e no Art Students League of New York em 1933-1934.

De 1956-1969, e novamente a partir de 1974, Paul teve aulas de Design na Universidade Yale em New Haven, Connecticut. Paul entrou para o hall da fama do Art Directors Club of New York em 1972. Ele é o responsável pelo design de muitos cartazes e identidades corporativas, incluindo o logotipo da IBM, UPS e ABC.

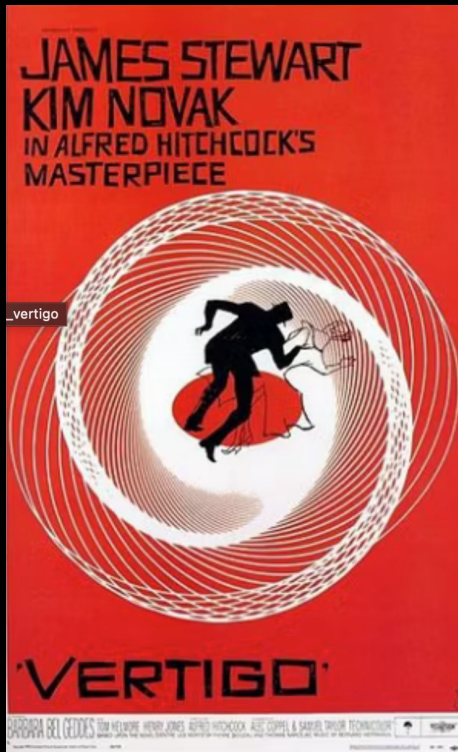


SAUL BASS

Design gráfico e motion

Saul Bass (Nova Iorque, 8 de maio de 1920 – Los Angeles, 25 de abril de 1996) foi um designer gráfico e cineasta, mais conhecido por seu trabalho de design gráfico no cinema e abertura de filmes, pelo qual é considerado por muitos como um paradigma dessa atividade.

Durante a sua carreira trabalhou com alguns dos maiores cineastas de Hollywood, entre eles Alfred Hitchcock, Otto Preminger, Stanley Kubrick e Martin Scorsese. Dentre as suas aberturas mais conhecidas estão a animação em papel recortado de um viciado em heroína do filme, dirigido por Otto Preminger, O Homem do Braço de Ouro, os créditos correndo para cima e para baixo em linhas que se tornam uma tomada de um arranha céus no filme Intriga Internacional de Alfred Hitchcock, ou da comédia It's a Mad, Mad, Mad, Mad World de Stanley Kramer.



SAUL BASS

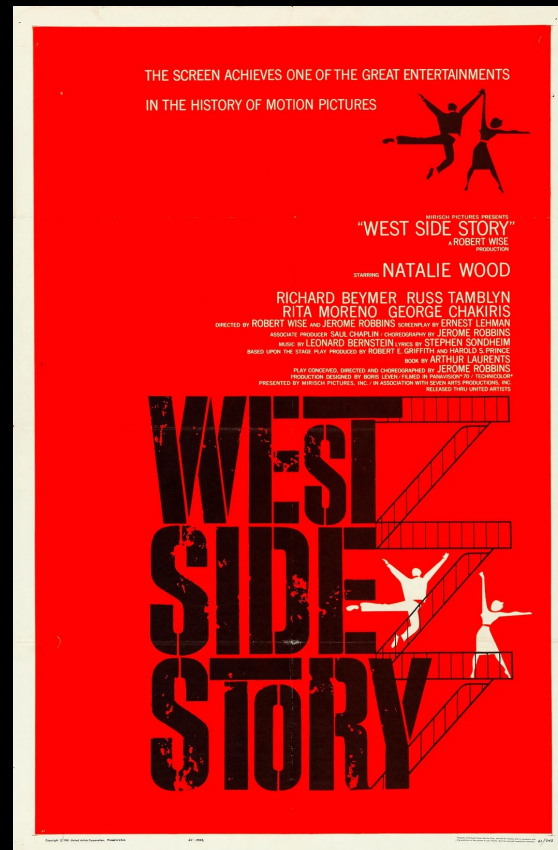
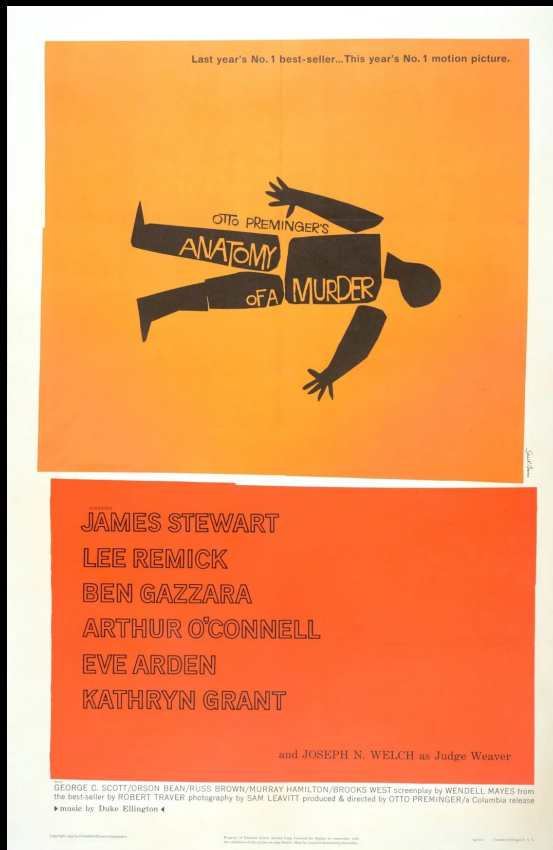
Filosofia do Design

A filosofia de design de Saul Bass centrou-se na clareza, simplicidade e no poder da narrativa visual. Ele acreditava que o design deveria comunicar a essência de um assunto de uma maneira clara e convincente. Sua abordagem minimalista se concentrou em remover elementos desnecessários, deixando apenas os componentes mais essenciais e impactantes.

"Design is thinking made visual"

Esta declaração resume sua crença de que o design não é apenas sobre estética, mas sobre transmitir ideias e emoções de forma eficaz. Seja através de uma sequência de título de filme ou de um logotipo corporativo, o trabalho de Bass sempre contou uma história e se conectou com o público em um nível mais profundo.

SAUL BASS

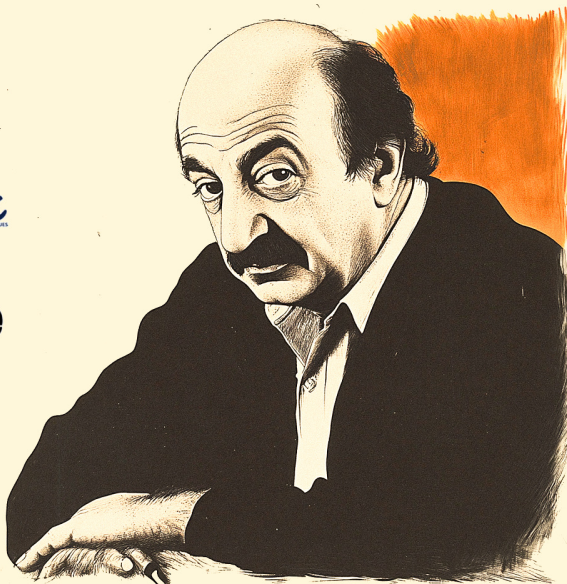




Kleenex
BRAND OF PAPER



DIXIE



SAUL BASS

Design de marcas

Saul Bass também é conhecido por projetar a identidade visual da AT&T, United Airlines, Minolta, Bell e Warner Communications.

Em 8 de maio de 2013, o site Google homenageou Saul Bass com Google Doodle.



Fonte: <https://youtu.be/jllqatMQSgl?si=WdINJOKWtgcxk74u>



SAUL BASS

Motion design

Créditos do famoso título
de Bass para North By
Northwest (1959)

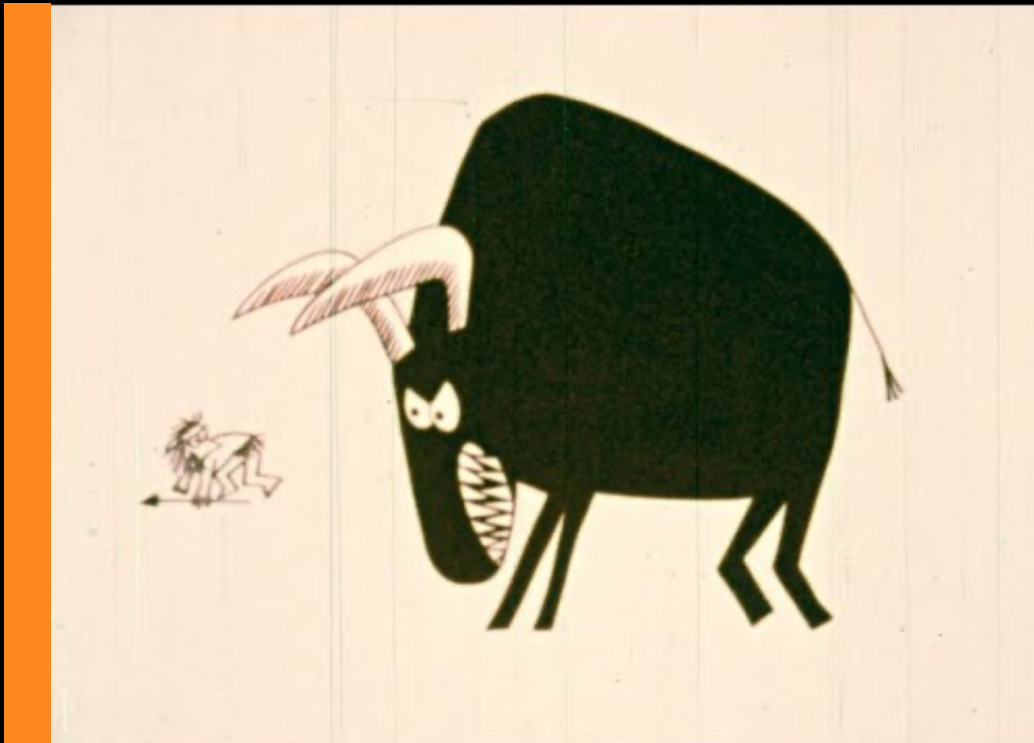


SAUL BASS

Design gráfico

Histórias associadas com os
cartazes de filmes.

Fonte: https://youtu.be/nRpGSDsu_tg?si=9F4MrNMI3XNvGD8t

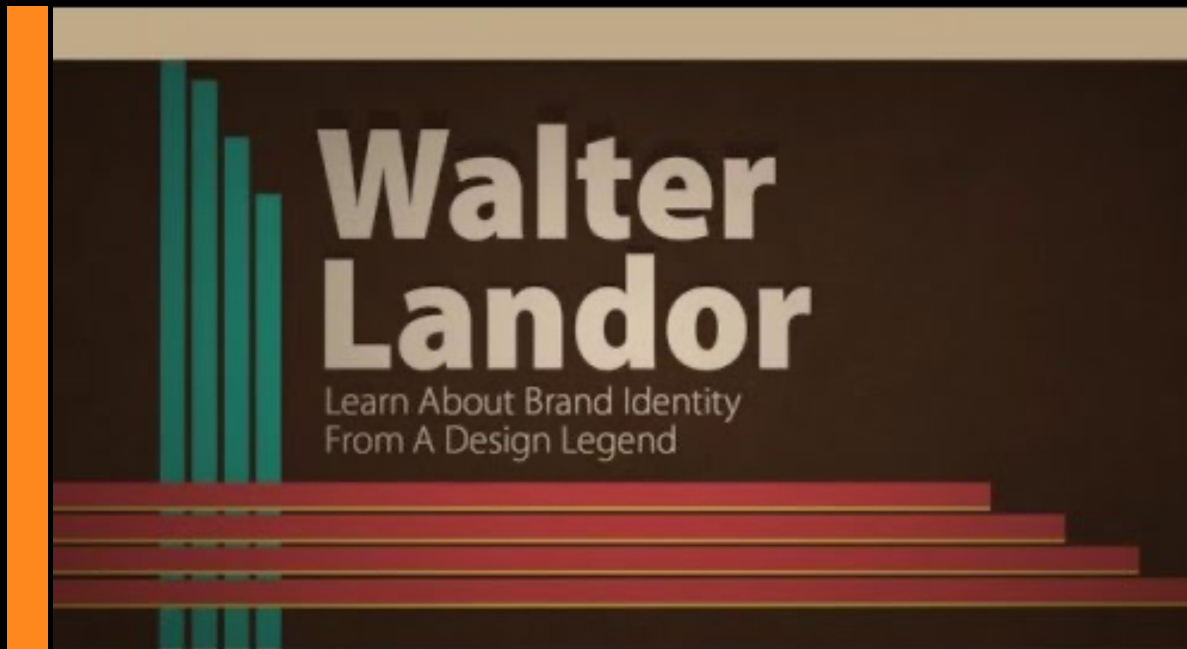


SAUL BASS

Design de marcas

Foi um profícuo diretor de curta-metragem, sendo premiado com o Oscar de melhor documentário de curta-metragem de 1968 por *Why Man Creates*.

Fonte: https://youtu.be/EONmMmMR7-U?si=9KA3J3oFALD__Jym

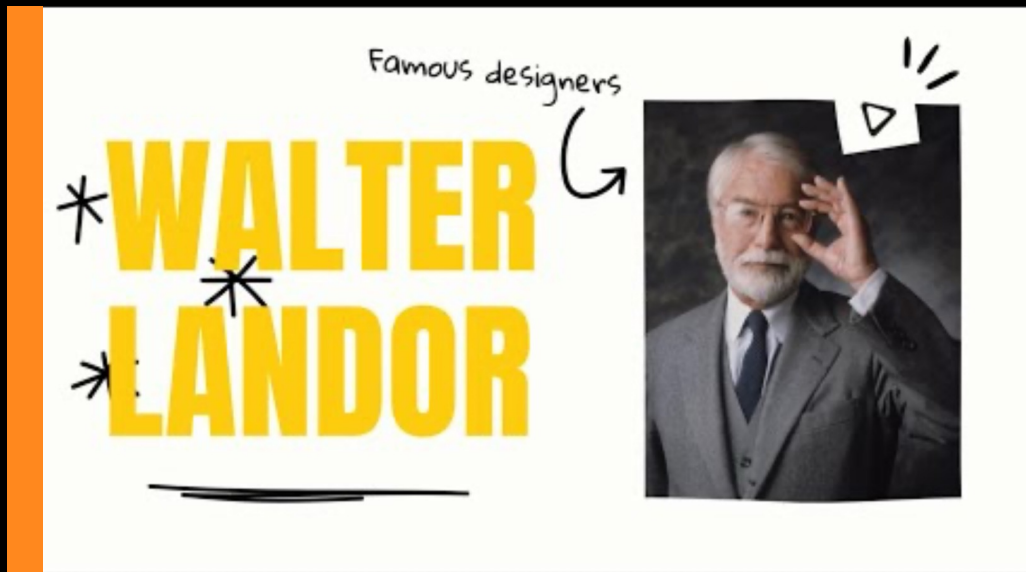


WALTER LANDOR

Design de marcas

Inicialmente se concentrou no design de embalagens, mas, na década de 1960, começou a criar identidades de marca para marcas famosas.

Fonte: https://youtu.be/ZZXL_L8tWhk?si=QlxQ4EHxgKfmnYZk



Fonte: <https://youtu.be/Vr--C1swaQM?si=jdEVhnHJ9IF1924I>



WALTER LANDOR

Design de marcas

Um dos primeiros a enfatizar a importância de compreender as emoções do usuário para o desenvolvimento das marcas.

Nascido na Alemanha, Landor é fundador de uma das principais agências de design do mundo, que carrega esse nome.

Durante seus mais de 50 anos de carreira, ele trabalhou na identidade visual de uma grande variedade de marcas, incluindo Levi Strauss, FedEx, Bank of America e Alitalia

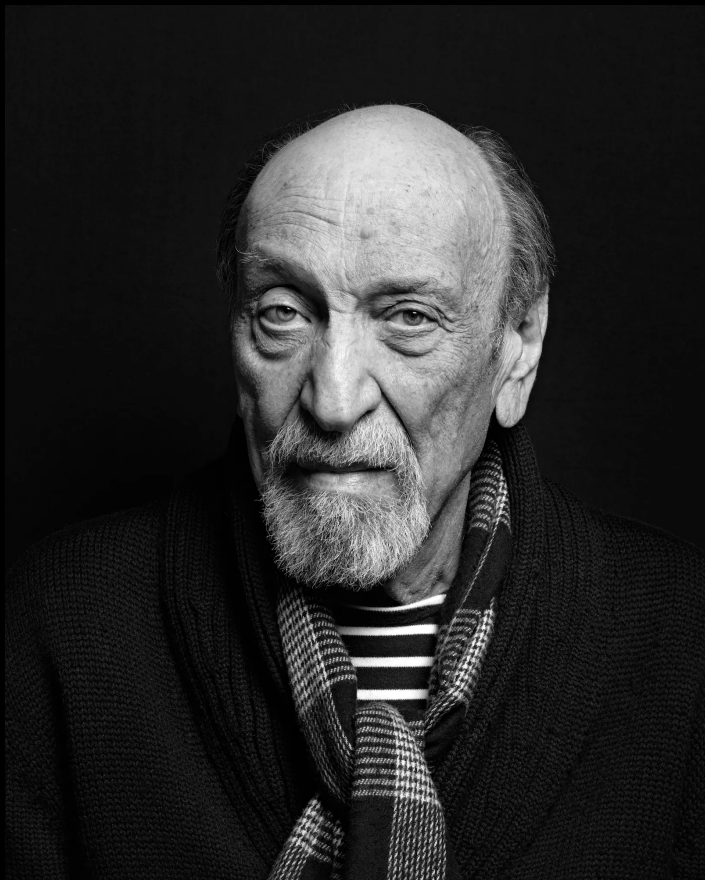


MILTON GLASER

Design gráfico

Milton Glaser (Bronx, 26 de junho de 1929 – Manhattan, 26 de junho de 2020) foi um dos designers gráficos mais célebres dos Estados Unidos, amplamente reconhecido na cultura popular por seu icônico cartaz de Bob Dylan e pela campanha I Love New York.

Formou-se na Cooper Union entre 1948 e 1951 e, como bolsista Fulbright, continuou sua formação na Academia de Belas Artes de Bolonha, onde estudou com o pintor Giorgio Morandi. Em 1954, fundou, ao lado de Reynold Ruffins, Seymour Chwast e Edward Sorel, o Push Pin Studios, que por duas décadas – sob a direção de Glaser e Chwast – tornou-se uma referência fundamental para o design gráfico mundial. Em 1974, inaugurou seu próprio escritório, o Milton Glaser, Inc., em Nova York, e também fundou com Walter Bernard o escritório WBMG, responsável, em 1995, pela reformulação gráfica do jornal O Globo, no Brasil.



MILTON GLASER

Design gráfico

Glaser teve exposições individuais no Museum of Modern Art (MoMA) e no Centre Georges Pompidou, e foi reconhecido com prêmios de grande prestígio, como o Lifetime Achievement Award do Cooper Hewitt National Design Museum (2004) e da Fulbright Association (2011). Em 2009, tornou-se o primeiro designer gráfico a receber a National Medal of the Arts, a mais alta honraria artística dos Estados Unidos. Além de sua produção, destacou-se como porta-voz da prática ética do design, influenciando gerações de profissionais.

Ao longo de sua carreira, exerceu enorme impacto na ilustração e no design gráfico contemporâneo. Faleceu em 26 de junho de 2020, em Manhattan, no dia em que completava 91 anos, em decorrência de um acidente vascular cerebral e insuficiência renal.

REMEMBERING MILTON GLASER



◆ **Fonte:** Carreira de Milton Glaser.



I ♥ NY

STORE FEATURE



I Love NY More Than Ever,
2001
The original small poster that was
distributed all over New York by...more

STORE FEATURE



Hugh Masekela Philharmonic
Hall, 1967
Although I did this in the early seventies, it
still has a lot of the...more

STORE FEATURE



Dylan Reproduction, 2008
This 24 x 36" poster is an authorized
reproduction of the...more

STORE FEATURE



Sony Tape Full Color Sound,
1979
I used the score of Beethoven's 5th
Symphony as the background to a...more

◆ MILTON GLASER







OFICINA

Piet Hein Eek

Artesão, designer e arquiteto, Piet Hein Eek já era um ecologista há trinta anos sem nem mesmo saber, tornando-o um verdadeiro visionário.

O designer trabalha em um terreno baldio industrial em Eindhoven, tendo montado seu escritório nas instalações anteriormente pertencentes à Philips, a joia indiscutível na coroa de fabricação industrial desta cidade do sul da Holanda.

Nos últimos anos, este vasto bairro, conhecido como Strijp-R, foi totalmente metamorfoseado e se tornou o coração pulsante do design holandês.

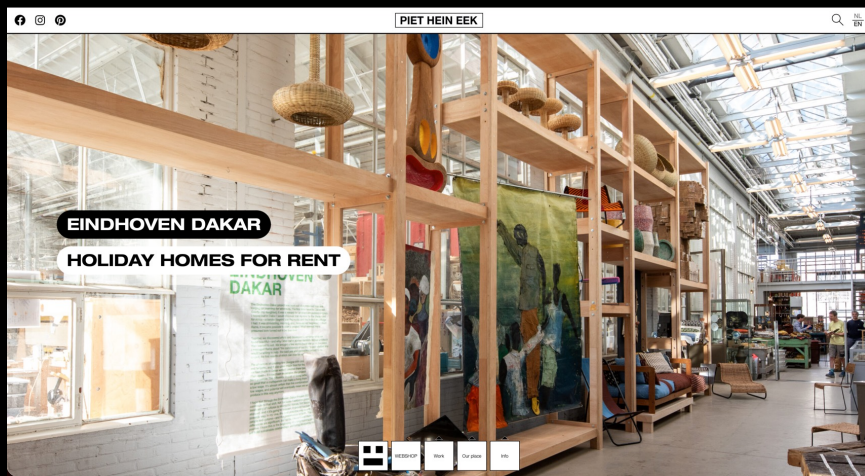


Fonte: <https://www.maison-objet.com/en/paris/magazine/talents-awards/piet-hein-eek-one-man-and-his-workshop>



OFICINA

Piet Hein Eek



Website: <https://pietheineek.nl/en>

O estilo de marca registrada de Eek celebra imperfeições e honestidade única, como mostrado em cada uma de suas criações artesanais.

O quinquagésimo cita o movimento Dutch Arts & Crafts como uma de suas referências, além de admirar o movimento artístico De Stijl, ao qual pertencia o arquiteto e designer Gerrit Rietveld. Sua inspiração é principalmente industrial, pois se baseia nas matérias-primas utilizadas. “Hoje, acho que você poderia dizer que tudo é possível em design.

Os métodos de produção modernos não têm limites. Eu tenho uma opinião diferente sobre as coisas. Eu projeto apenas com o que tenho disponível, e apenas para atender às necessidades específicas de um cliente. Além disso, eu só uso o talento que está disponível na minha oficina naquele exato momento. Não vejo sentido em procurar satisfazer necessidades inexistentes ou usar materiais que vêm de quilômetros de distância. Nossa abordagem é incrível para nossa pegada ambiental.”



ALOÍSIO MAGALHÃES

Designer gráfico

Aloísio Magalhães (1927–1982), nascido no Recife, formou-se em Direito e em Museologia pela École du Louvre, mas construiu sua trajetória principalmente nas artes visuais, no design gráfico e na gestão cultural. Integrou o Teatro de Estudantes de Pernambuco como cenógrafo e mestre de bonecos, e fundou o ateliê gráfico “O Gráfico Amador” (1954). Sua estreia em museologia ocorreu com a exposição “O açúcar e o homem” (1963).

Como artista, destacou-se pelas gravuras e pelos “cartemas”, montagens com cartões-postais. No design, criou símbolos icônicos como a marca da Petrobrás (1970) e as cédulas do Cruzeiro Novo (1966), tornando-se referência nacional. Em sua homenagem, o dia 5 de novembro foi instituído como Dia Nacional do Designer.

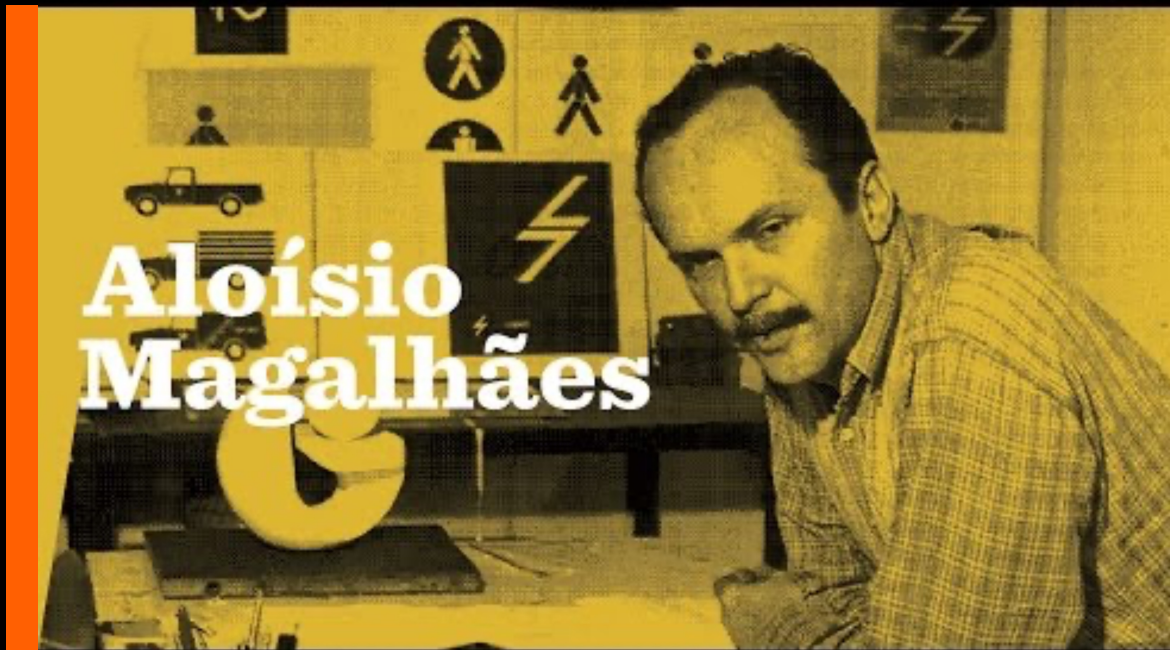


ALOÍSIO MAGALHÃES

Designer gráfico

Na gestão pública, teve papel decisivo na formulação de políticas culturais. Foi um dos idealizadores e primeiro coordenador do Centro Nacional de Referência Cultural (CNRC) (1975) e, entre 1979 e 1982, exerceu cargos de destaque no Ministério da Educação e Cultura, dirigindo o Sphan, o Iphan e a Fundação Pró-Memória, além de atuar como secretário de Cultura.

Também representou o Brasil no Comitê do Patrimônio Mundial da Unesco, participando do reconhecimento de Ouro Preto (1980) e Olinda (1982) como Patrimônio Cultural da Humanidade.

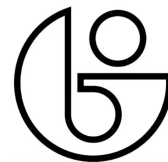


ALOÍSIO MAGALHÃES

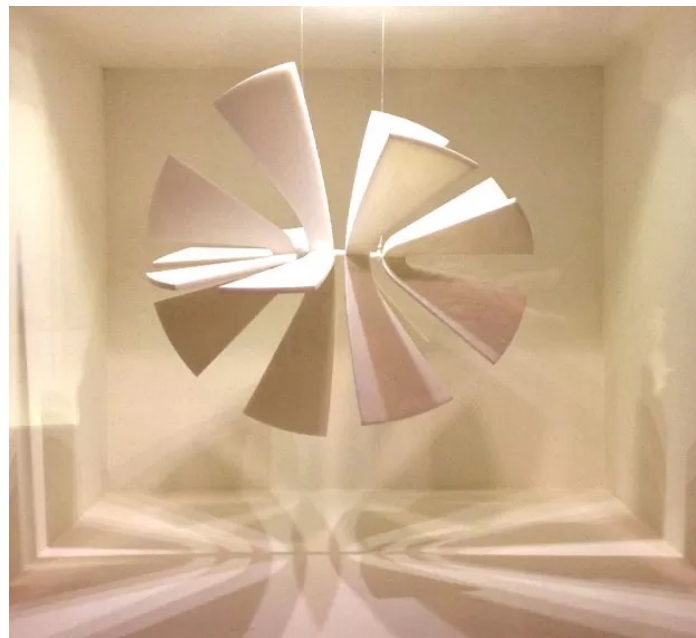
Designer gráfico

De artista visual à embaixador da
cultura brasileira.

Fonte: <https://youtu.be/XaTgE70CZCA?si=YrdW3qC6PuNg9CWq>



◆ **Figura:** Marcas projetadas por **ALOÍSIO MAGALHÃES**



◆ **Figura:** Símbolo do Clube Hípico da Bahia, c. 1967



◆ **Figura:** Nota do Cruzeiro Novo, 1967



ALEXANDRE WOLLNER

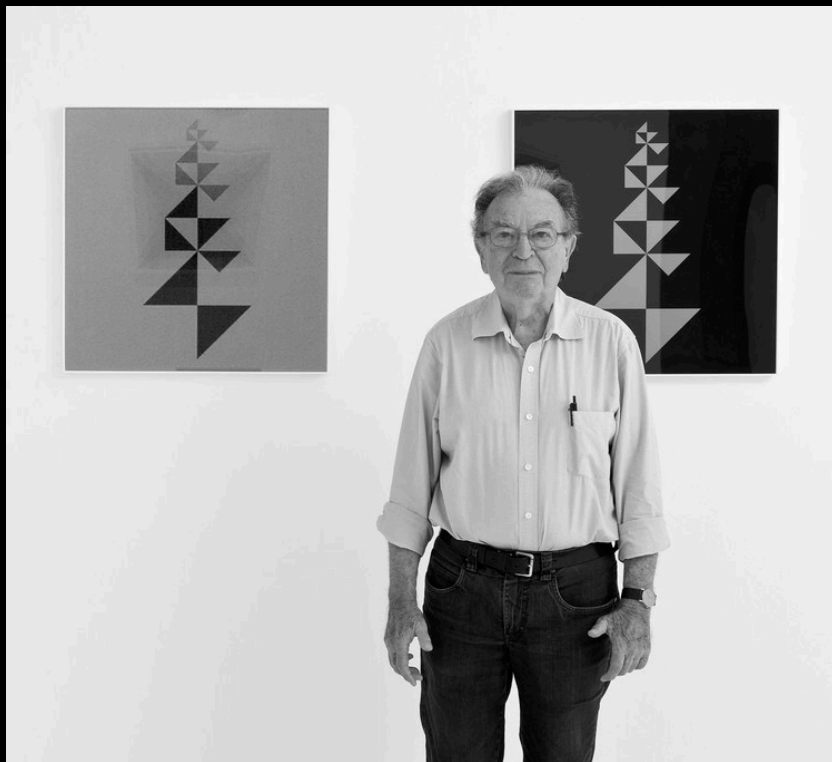
Design gráfico

Wollner nasceu em São Paulo em 1928 e foi um dos maiores influentes designers gráficos de seu tempo no Brasil.

Apegado às artes desde cedo, Wollner, filho de imigrantes iugoslavos, teve seu primeiro contato com o design na oficina de tipografia do pai. Mas foi só após uma viagem para a Alemanha, que o design entrou de vez em sua vida.

Ele começou a atuar em 1951 e criou marcas que estão no imaginário popular, como o logotipo do Itaú, dos Elevadores Atlas e as embalagens das sardinhas Coqueiro, entre outros.

Em 1953, escolhido pelo artista suíço Max Bill, Wollner integrou a turma de estreia da Escola Superior da Forma (HfG), em Ulm, na Alemanha, uma espécie de continuação da Bauhaus, escola alemã que revolucionou o design no início do século 20.



ALEXANDRE WOLLNER

Design gráfico

Ao voltar ao Brasil, criou a FormInform, escritório pioneiro em design no país.

Apesar de Wollner não ter diploma de designer gráfico reconhecido, ganhou permissão especial do Ministério da Educação para lecionar em cursos superiores. Juntamente com outros designers fundou a primeira escola de design do país, a Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro (ESDI). Inaugurada em 1963, a ESDI é considerada a primeira instituição de design de nível superior no país e foi crucial para a profissionalização do designer no Brasil, beneficiando as futuras gerações de profissionais. Em 1975, a escola foi incorporada à Uerj (Universidade do Estado do Rio de Janeiro).



ALEXANDRE WOLLNER

Design Gráfico

Wollner é considerado um dos principais nomes na formação do design moderno no Brasil, tendo participado de uma série de entidades importantes no fortalecimento do design brasileiro.

Fonte: <https://youtu.be/s7LOZLMRR00?si=X2pHPrpe2uSbj1oa>



Anamaria de Moraes

Designer

Anamaria de Moraes (1942-2012) foi uma renomada pesquisadora, professora e uma das maiores expoentes da Ergonomia e do Ergodesign no Brasil. Foi pesquisa nº1 do CNPq na área de Design durante anos.

Possuía uma formação multidisciplinar, sendo graduada em História (UFRJ) e Desenho Industrial (ESDI/UERJ), com mestrado em Engenharia de Produção e doutorado em Comunicação.

Seu trabalho é referência em cursos de Design e Engenharia, com diversos livros publicados pela Amazon e outras editoras, abordando temas como design de interfaces e sistemas de transporte. Em sua homenagem, instituições como o UNIFATEA criaram o Laboratório de Ergonomia Anamaria de Moraes.

Dedicou sua carreira ao estudo da interação humano-computador, usabilidade e ergonomia de produtos e sistemas.

Atuou como professora e coordenadora no Departamento de Artes & Design da PUC-Rio, onde liderou o Laboratório de Ergodesign e Usabilidade de Interfaces (LEUI).

Foi presidente da Associação Brasileira de Ergonomia (ABERGO).

Sua morte se deu hoje de madrugada, em Recife, onde a professora estava para o 18º Congresso Mundial de Ergonomia (IEA 2012).





LINA BO BARDI

Arquiteta e designer de produtos

Lina Bo Bardi formou-se em Arquitetura em Roma na década de 1930, trabalhou em Milão com Giò Ponti e fundou, junto a Bruno Zevi, a revista *A cultura della vita*, além de integrar o Partido Comunista Italiano e a resistência contra a ocupação nazista. Em 1946 casou-se com Pietro Maria Bardi e, impactada pelos traumas da guerra, mudou-se para o Brasil, naturalizando-se brasileira em 1951.

Viveu em São Paulo, onde construiu a Casa de Vidro, e mais tarde em Salvador, dirigindo o Museu de Arte Moderna e restaurando o Solar do Unhão. Tornou-se figura central na vida cultural brasileira, aproximando o moderno do popular em suas obras e coleções.



LINA BO BARDI

Arquiteta e designer de produtos

Entre seus projetos mais emblemáticos estão o MASP, o SESC Pompeia e as intervenções no centro histórico de Salvador, realizadas com arquitetos parceiros como Marcelo Ferraz, Marcelo Suzuki e João Filgueiras Lima. Seu estilo rejeitava a futilidade e buscava criar espaços coletivos, vivos e participativos.

Lina manteve intensa atividade até sua morte em 1992, deixando inacabada a reforma da Prefeitura de São Paulo. Em 2021, recebeu postumamente o Leão de Ouro da Bienal de Veneza, reconhecimento de sua contribuição como arquiteta, designer, editora e ativista, sempre comprometida com a construção de visões coletivas e com a valorização da cultura popular.



LINA BO BARDI

**Arquiteta e designer
de produtos**

O pioneirismo da arquiteta romana encantou o Brasil e fez-nos conhecer ainda mais nossa própria cultura. Com seus móveis, Lina Bo Bardi mostrou sua outra faceta que valoriza a experiência humana.

Fonte: <https://youtu.be/z2mkutMCx3M?si=1q8vBY7m9A2JqhuL>



LINA BO BARDI

**Arquiteta e designer
de produtos**

O pioneirismo da arquiteta romana encantou o Brasil e fez-nos conhecer ainda mais nossa própria cultura. Com seus móveis, Lina Bo Bardi mostrou sua outra faceta que valoriza a experiência humana.

Fonte: https://youtu.be/F5MtSwQ_q4o?si=j4wYD1Bie5tSI52J



LINA BO BARDI

Arquiteta e designer de produtos

No campo da **arquitetura**, entre suas obras de destaque se encontram:

Casa de Vidro / [Instituto Lina Bo e Pietro Maria Bardi](#), São Paulo, 1951 - originalmente a residência do casal e hoje sede do Instituto idealizado por eles;

[Museu de Arte de São Paulo](#), São Paulo, 1958 - considerada sua obra prima;

Casa do Chame-Chame, Salvador, Bahia, 1964;

Casa Valéria Cirell, São Paulo, 1965;

Solar do Unhão - [Museu de Arte Moderna da Bahia, Salvador, 1963](#);

Igreja do Espírito Santo do Cerrado, [Uberlândia](#)- Minas Gerais, 1976;

[SESC Pompéia](#) - Fábrica, São Paulo, 1977;

Implantação do Espaço Coati (Ladeira da Misericórdia) nos anos 1980, Salvador, Bahia; Reforma do [Teatro Politeama \(Jundiaí\)](#), 1986;

[Teatro Oficina](#), São Paulo, 1990;

Reforma do [Palácio das Indústrias](#), São Paulo 1992 - inconclusa;

Projeto de reforma da [Casa do Benin](#), em [Salvador, Bahia](#), concluído em 2014.



Imagem: MASP



Imagem: Cavaletes de vidro - a exemplo do desenho do prédio - um bloco suspenso no ar -, os cavaletes eram ao mesmo tempo simples e ousados. Fixavam as telas em retângulos de vidro, apoiados por sua vez em pequenos cubos de concreto. Reunidas numa sala grande e desimpedida, sem paredes, pareciam flutuar no amplo espaço de exposição do museu. Se o museu envidraçado convidava a cidade a entrar no ambiente, as obras presas em superfície igualmente transparente pareciam conviver com os edifícios da cidade.



Imagem: LINA BO BARDI os cavaletes de cristal



Imagem: SESC Pompéia



Imagem: Suspensa por pilotis de tubos de aço no alto terreno, a Casa de Vidro como era, assim que a obra foi concluída, em 1951 (Foto: Chico Albuquerque/Convênio Museu da Imagem e do Som - SP/Instituto Moreira Salles)



Imagem: A arquiteta posou para esta foto, em 1952, na escada que dá acesso a sua Casa de Vidro, no Morumbi, em São Paulo (Foto: Chico Albuquerque/Convênio Museu da Imagem e do Som - SP/Instituto Moreira Salles)



SERGIO RODRIGUES

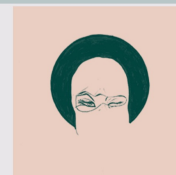
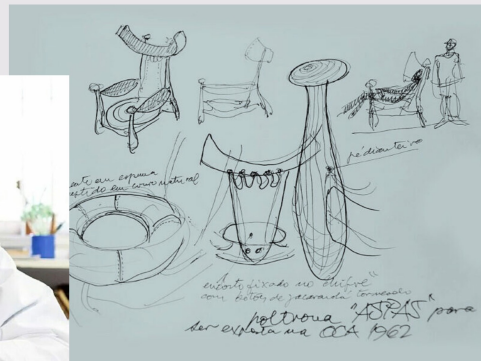
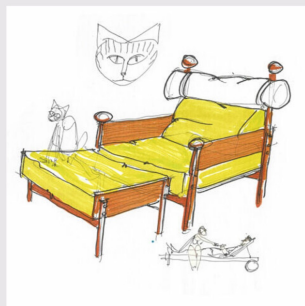
Designer de produto

Sergio Rodrigues (1927 – 2014) é o maior nome do design de mobiliário nacional, conhecido no Brasil e no exterior como o criador do móvel genuinamente brasileiro. Nascido no Rio de Janeiro, entendeu logo na infância o sentido da palavra design ao conceber e confeccionar os seus próprios carrinhos, soldados e aviões.

Formado em 1952 na Faculdade Nacional de Arquitetura do Brasil, no Rio de Janeiro, Sergio apostou desde o início na criação de um mobiliário que acompanhasse a inovação da arquitetura brasileira, que na década de 1950 ganhava notoriedade mundial. Sergio acreditava que os móveis deveriam refletir a cultura de sua origem e proporcionar o conforto adequado ao clima e ao nosso jeito mais descontraído de viver, numa época em que se valorizava o móvel estritamente funcional e o design internacional.



◆ **Figura:** Poltrona Mola do designer Sergio Rodrigues.



BIOGRAFIA



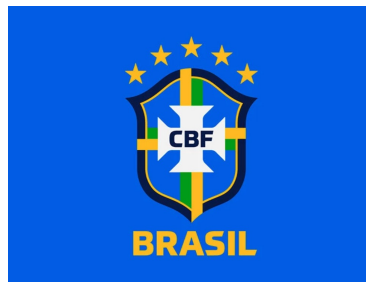
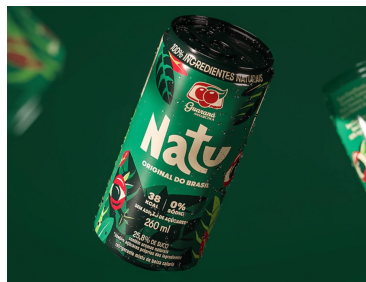
ANA COUTO

Designer gráfico

Designer formada pela PUC-Rio, concluiu o mestrado em Visual Communication no Pratt Institute, em Nova York, com outstanding merit. Tem especialização em Branding na Kellogg School of Management em 2008 e, em 2015, formou-se no curso OPM (Owner/President Management Program), na Harvard University.

Ana Couto é CEO da agência anacouto e da plataforma de conteúdo e aprendizagem LAJE, além de desenvolvedora do Valometry, ferramenta de gestão contínua do branding.

Referência em branding (da estratégia à execução) no Brasil, a agência anacouto já ajudou a fortalecer o branding de marcas como CBF, Havaianas, Cosan, Raízen, Brastemp, Natura, iFood, Eletromídia e muitas outras. Autora do best-seller A (R)evolução do Branding .



◆ **Figura:** Projetos realizados pelo escritório da **ANA COUTO**.



ANA COUTO Branding

Seu escritório tem como propósito impulsionar o valor de pessoas e organizações · Branding e negócios: como gerar valor e acelerar a estratégia corporativa.

Fonte: <https://youtu.be/ZQRYaJtjYAY?si=hiyM07xhIK5Vi4JC>



FRED GELLI

Designer gráfico

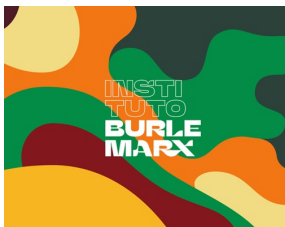
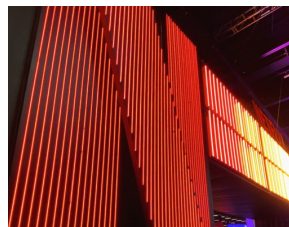
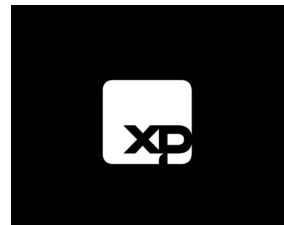
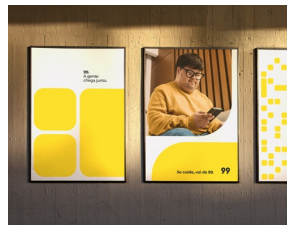
Fred Gelli é cofundador e CEO da Tátil Design, uma consultoria estratégica que utiliza o design para construir conexões sustentáveis entre pessoas e marcas. Ao longo dos anos, a Tátil já colaborou com grandes organizações como Coca-Cola, Netflix, Danone, Natura e TIM.

Com uma trajetória de 34 anos, a Tátil conquistou mais de 200 prêmios nacionais e internacionais, entre eles o iF Design Award, IDEA - EUA, Caboré e Leões de Ouro. Fred desenvolveu a marca dos Jogos Olímpicos e Paralímpicos Rio 2016 e foi um dos diretores criativos da Cerimônia de Abertura e Encerramento.

É considerado pela Fast Company Magazine um dos 100 mais criativos do mundo e pela Design Week um dos dez designers mais influentes.



◆ **Figura:** Marca da Rio 2016.



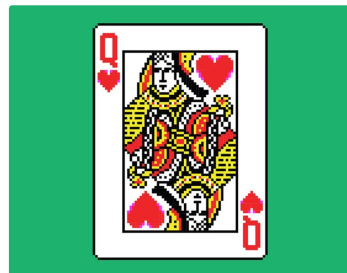
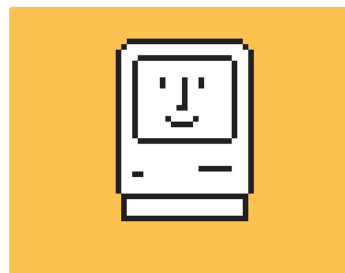
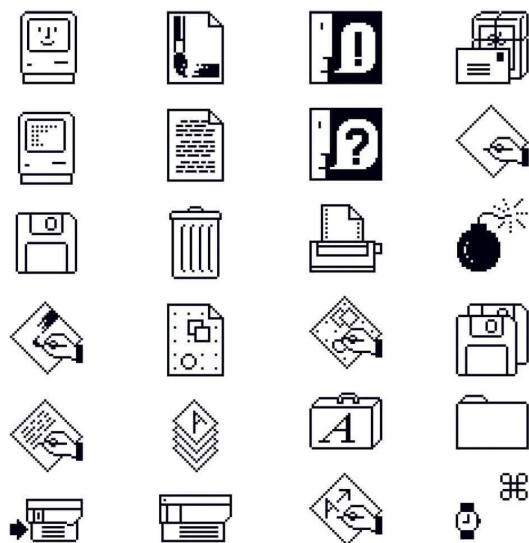
◆ **Figura:** Projetos realizados pelo escritório Tátil Design.



SUSAN KARE

Designer gráfico

Susan Kare é uma designer gráfica, tipógrafa, ilustradora, e pintora. Criadora das interfaces gráficas e dos ícones do sistema operacional do Apple Macintosh, o Mac OS, original de 1984, que lançaram as bases da linguagem visual que permite mover-se em um dispositivo clicando nas imagens.



◆ **Figura:** Ícones para Mac Classic.

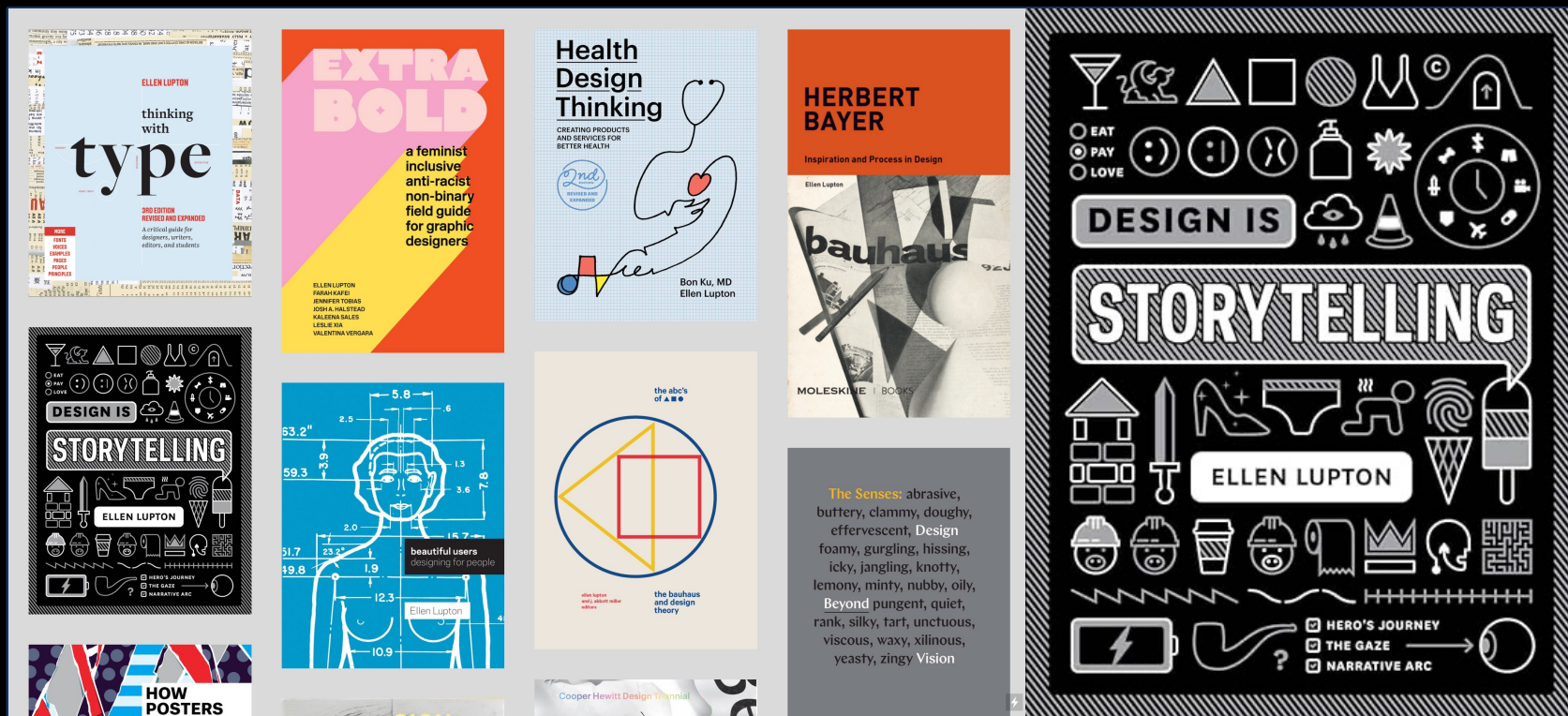


ELLEN LUPTON

Designer gráfico e escrito

Ellen Lupton é autora e coautora de vários livros sobre design gráfico, incluindo *Design Is Storytelling*, *Graphic Design Thinking*, *Health Design Thinking* e *Extra Bold*. Seu último livro é *Thinking with Type*, 3ª Edição. Ellen ensina no programa MFA de Design Gráfico no Maryland Institute College of Art em Baltimore (MICA), onde atua como Betty Cooke e William O. Steinmetz Design Chair.

Ela é Curadora Emérita no Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum em Nova York; suas exposições incluíram Herbert Bayer: Bauhaus Master e *The Senses: Design Beyond Vision*. Sua persona Type Mom no Instagram atraiu muitos seguidores ([@EllenLupton](https://www.instagram.com/ellenlupton)).



◆ **Figura:** Livros escritos por Ellen Lupton.



TIM BROWN

Design Thinking

Tim Brown é presidente da IDEO. Ele fala frequentemente sobre o valor do [design thinking](#), liderança criativa e inovação para líderes empresariais e designers em todo o mundo.

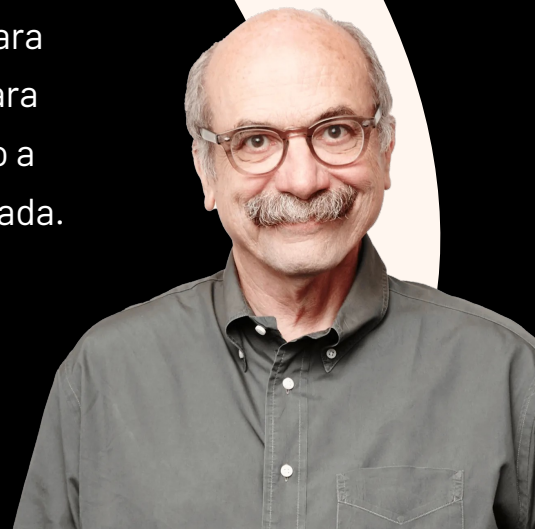
Ele participa do Fórum Econômico Mundial em Davos, Suíça, e suas palestras [Serious Play](#) e [Change by Design](#) aparecem no TED.com.

Fonte: https://www.ted.com/talks/tim_brown_designers_think_big?language=pt-br

DAVID KELLEY

FONTE <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/david-kelley-on-the-8-design-abilities-of-creative-problem-solvers>

Desde que fundou a IDEO há 46 anos, David Kelley nunca parou de ultrapassar os limites de como o design thinking poderia ser usado para navegar por problemas complexos. Ele ajudou a moldar uma cultura na IDEO com um profundo apreço pelo uso da empatia para se relacionar com as pessoas, projetando pequenas soluções para aprender o que funciona e gradualmente iterando e aumentando a fidelidade até que uma solução elegante e desejável seja alcançada.



8 HABILIDADES BÁSICAS DE DESIGN

FONTE: <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/david-kelley-on-the-8-design-abilities-of-creative-problem-solvers>

1

Navegar pela ambiguidade

A base das habilidades de design, aqueles que se sentem confortáveis navegando pela ambiguidade sabem que “se eu vou chegar a um novo lugar, vou ter que viver neste estado de me sentir ambíguo sobre o que vai acontecer”.

A ambiguidade surge quando o problema não está bem definido. Você só pode se sentir confortável com a ambiguidade da experiência — tendo sentido isso antes e sabendo que acabou bem. **“Cafudear* nesse estado de não saber não é fácil, mas é necessário”, diz David.**

***Mergulhar no caos inicial, permitir-se confundir e desorganizar** para, só depois, encontrar clareza.

8 HABILIDADES BÁSICAS DE DESIGN

FONTE: <https://www.ideou.com/blogs/inspiration/david-kelley-on-the-8-design-abilities-of-creative-problem-solvers>

2

Aprenda com os outros (Pessoas e Contextos)

Há uma sensação geral hoje em dia de que você tem que fazer tudo sozinho. Que se você voltar para a sua mesa e trabalhar mais, a solução se revelará. No design thinking, é fundamental superar esse medo de falar com os outros e mudar para uma mentalidade de aprender com as pessoas. Ideias melhores vêm de trabalhar com os outros e estar aberto às suas melhorias.

“O principal erro que acho que cometemos ao tentar inovar é que nos casamos com nossas primeiras ideias”, diz David. Mostrar suas ideias para os outros ajuda a romper as primeiras soluções clichês e chegar às coisas realmente emocionantes.

8 HABILIDADES BÁSICAS DE DESIGN

FONTE: <https://www.ideou.com/blogs/inspiration/david-kelley-on-the-8-design-abilities-of-creative-problem-solvers>

3

Aprenda com os outros (Pessoas e Contextos)

A melhor maneira de envolver alguém é mostrar algo a eles. É uma habilidade saber o momento certo para compartilhar suas ideias.

Quando os alunos de David em Stanford estavam trabalhando em uma interface para comprar passagens de trem, eles criaram um protótipo que exigia que os usuários pressionassem “enter” após cada tela. Parecia a solução óbvia, mas os usuários realmente não gostaram, o que eles só descobriram testando seu protótipo. **“Se você chegou a esse ponto na primeira semana, você poderia consertá-lo muito facilmente. Se você chegasse a esse ponto no primeiro ano, já estaria cozido.”**



SHIGEO FUKUDA

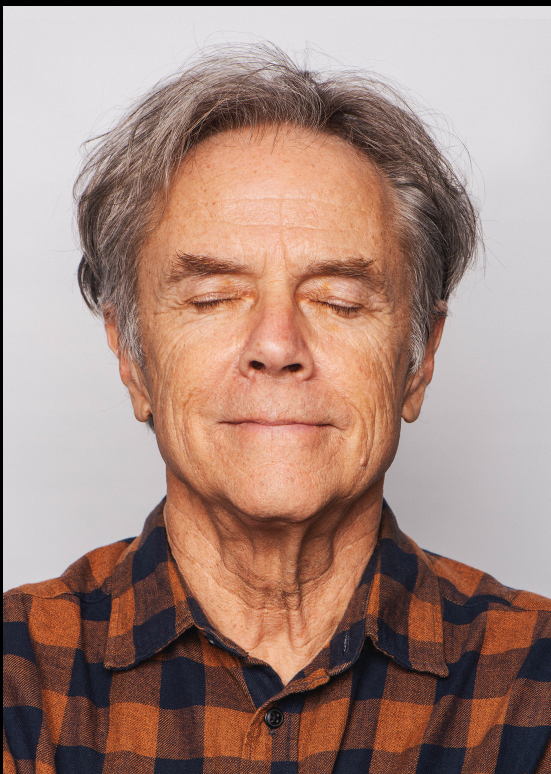
Design gráfico

O designer japonês cujas engenhosas ilusões visuais e pôsteres minimalistas redefiniram as possibilidades da comunicação visual.

De mensagens antiguerra a esculturas de sombra e colunas visuais lúdicas em publicações japonesas, o trabalho de Fukuda foi ao mesmo tempo uma crítica e uma celebração da própria percepção.



Fonte: https://youtu.be/HSh9xXt_dbY?si=ZVGCg47yi7l9KyF1

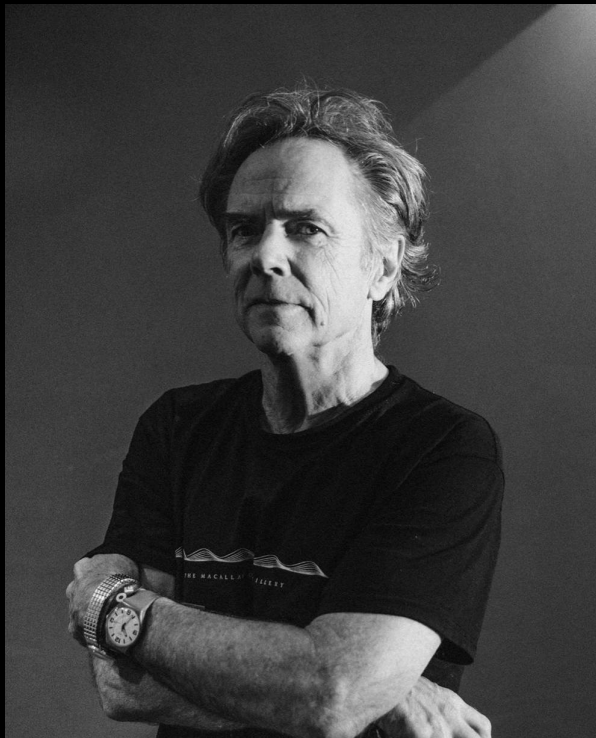


DAVID CARSON

Designer gráfico

David Carson, nascido no Texas, foi surfista profissional nos anos 1970, chegando ao 8º lugar no ranking mundial. Formado em Sociologia pela Universidade Estadual de San Diego em 1977, lecionou disciplinas como sociologia, psicologia, economia e história entre 1982 e 1987. Seu contato com o design gráfico começou em 1983 e se intensificou após um curso de três semanas na Suíça, na escola Rapperswil, onde foi influenciado pelo designer Hans-Rudolph Lutz, iniciando sua atuação na área gráfica.

A partir de 1994, David Carson expandiu sua atuação dirigindo comerciais para grandes marcas como Coca-Cola e Levi's. Em 1995 lançou seu primeiro livro, *The End of Print*, que reuniu sua produção como designer.



DAVID CARSON

Designer gráfico

Após deixar a direção de arte da revista Ray Gun em 1996, fundou seu próprio estúdio, o David Carson's Design, com escritórios em cidades como Nova York e San Diego.

Publicou novos livros em 1999 e 2003, consolidando sua carreira e atraindo clientes de peso como Nike, Citibank, AmEx e General Motors, além de propor a reformulação da revista brasileira Trip.

Atualmente, mantém escritórios nos EUA e em Zurique, sendo considerado um dos designers mais influentes do mundo, atuando como palestrante, designer e ainda como surfista ativo.

davidcarsondesign.

Graphic Design. Branding. Advertising. Consulting. Web, print + digital.

see Davids 2021 Masterclass trailer :
<https://www.youtube.com/watch?v=pJvgD-vjlc>

contact:
NEW EMAIL:
david@dcarsondesign.com

Instagram:
#davidcarsondesigner

new

nucollage: "This book is a gorgeous testament to fresh design thinking, spontaneous creation and mind-melting collages and stories of the work"
-Paul Macfarlane, 2019

AIGA eye on design:

august 2019

"David Carson is a man who has transformed the field of graphic design throughout his career. Self-taught, resolutely grid-free, and unafraid to speak his mind (he's also very funny), Carson's work made designers realize that editorial layouts didn't have to stick to the rules around image placement, consistent typography, or doggedly flowing copy issue after issue.

His attitude—one he sees as partly underdog, partly "why not?"—carries through not only his most famous projects like art directing Ray Gun magazine or his work for Transworld Skateboarding, but also branding projects, surfboard designs, packaging design for potato chips, and more; **making him as relevant today as ever.**

It's rare to speak to a young designer who's into zines, music, and a generally less strict aesthetic, and have them not cite Carson as an influence. The American Center for Graphic Design has exalted him as having made "the most important work coming out of America," while Creative Review has called him "the art director of the era." In 2014, he was awarded the AIGA Gold Medal. But for all the praise he's received, **he's rather lovely when we chat—and pretty humble to boot. He's also still really into surfing."**

Jeffery Sadoris:

august 2019

"New Collages From Iconic Graphic Designer David CarsonDavid Carson has been on the leading edge of graphic design for decades and has created iconic work for some of the biggest companies and most important brands in the world. In his latest book, nu collage.001, Carson has created a new collection of collages without the constraints of clients or creative briefs and the resulting work is a brilliant evolution that straddles the line between art and design. **This is Carson at his freform best."**

august 2019:

<https://eyeondesign.aiga.org/anti-grid-iccon-david-carson-on-why-computers-make-you-lazy-and-indie-mag-design-needs-to-liven-up/>



contact:

NEW EMAIL:
david@dca
usa/europe

instagram

"Styles come and
'a contemporary
From CreativeRe
work for a magazi
'CARSON forged
medium with its
'CARSON is the m
well known fine a
'One of America's
March 2014:
'he changed the p
'the art director o
'the most importa
can center for des
'the most influen
surfinder foundat
'He significantly
pography as an ex
'our biggest star"
'the greatest living
'...he feels the wor
...and that fits bec
why his work is so
Graphic Design U
fluent graphic d
one of the top 5 m
Milton Glaser, Pa
'Innovator, pioner
Carson deserves t

DC, april 28, 2015
spoke at FIT "TIL
The best way to re
people said, "How
march!" Truly an
Diavos,

URL: <https://www.davidcarsondesign.com>



CAOS CRIATIVO

David Carson

Das revistas Ray Gun e Transworld Skateboarding às pranchas de surfe e pacotes de batata chips, David Carson mudou o rumo do design gráfico ao nunca seguir regras ou se prender à grade.

Sua abordagem intuitiva busca transmitir mensagens de forma não usual.

Fonte: <https://youtu.be/lkskY9bL9Bk?si=gHT8IZMJUnFQQt1>

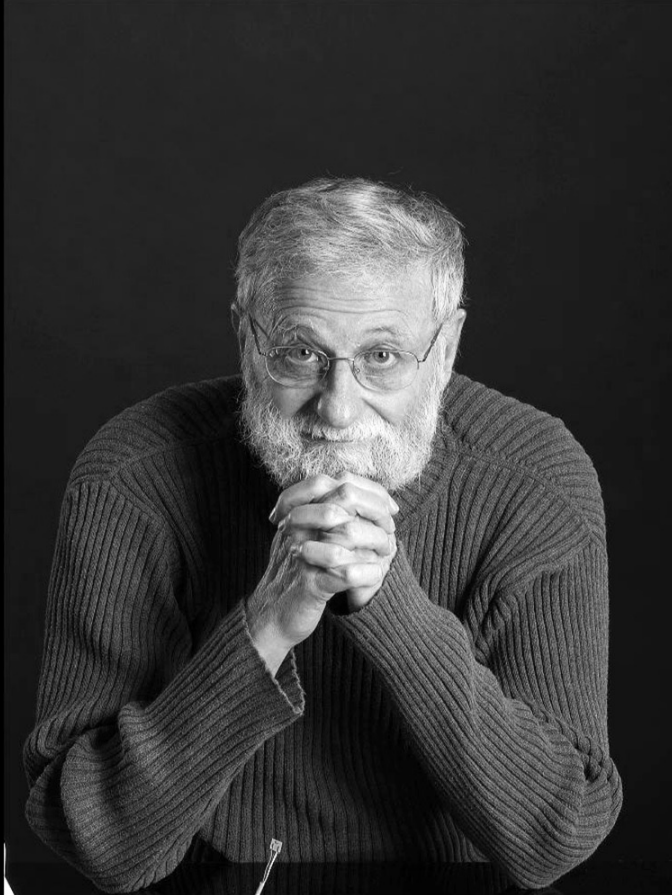


DONALD NORMAN

Design emocional e UX

Norman é bacharel em Engenharia Elétrica pelo Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) e possui Ph.D. em Psicologia pela Universidade da Pensilvânia. Também recebeu um título honorário da Universidade de Pádua, na Itália. Foi professor de Ciência da Computação na Universidade Northwestern, além de lecionar Psicologia e Ciência Cognitiva na Universidade da Califórnia em San Diego. Atuou ainda como vice-presidente do Grupo de Tecnologia Avançada da Apple Inc. e trabalhou para a Hewlett-Packard.

Em 2006, Norman foi agraciado com a Medalha Benjamin Franklin em Ciência Cognitiva e Computação.



DONALD NORMAN

Design emocional e UX

Foi fundador do Departamento de Ciência Cognitiva e do Design Lab da UC San Diego, atuou como Apple Fellow e primeiro Arquiteto de UX na Apple, e também se aposentou como codiretor do programa MMM da Northwestern, que integra MBA e engenharia com foco em design.

Ele é cofundador do CHI e recebeu o prêmio pelo conjunto da obra, além de membro de diversas sociedades, como a ACM, a Human Factors and Ergonomics, a Design Research Society e a Academia Americana de Artes e Ciências. É membro da Academia Nacional de Ciências, Engenharia e Medicina (NASEM), na divisão de Engenharia.

Hoje, ele é membro ativo do conselho da NN/g e membro da organização sem fins lucrativos [The Don Norman Design Award and Summit](#).



Research-based, practitioner-focused.
Your source for UX guidance and training.

[Upcoming Courses](#)[All Courses](#)

Recent Articles & Videos



User-Ecosystem Thinking: An Anthropologic Approach to Design

Aug 29 · Therese Fessenden



How to Use NNGroup's UX-Maturity Model Without a Formal Assessment

Aug 29 · Kate Kaplan



How AI Succeeds (and Fails) to Help People Find Information

Aug 22 · Kate Moran



Why Disabled Buttons Hurt UX (and How to Fix Them)

5 min video · Huei-Hsin Wang



Icon Interpretation vs. Recognizability

4 min video · Kate Kaplan



Preference Testing for Assessing Visual Design

5 min video · Megan Chan

URL: <https://www.nngroup.com>



ALAN COOPER

Designer e programador

Alan tem sido pioneiro no mundo do software e da experiência do usuário por mais de 40 anos e agora está influenciando uma nova geração de web designers e empreendedores. Em 1992, Alan e sua esposa, Sue, cofundaram a primeira empresa de consultoria de design de interação, Cooper.

Em poucos anos, Cooper estabeleceu os métodos básicos de design que hoje estão em uso em toda a indústria e ajudou a popularizar a noção de que a tecnologia digital não deve aterrorizar seus usuários humanos. Ele inventou personas de design, que são de uso quase universal no campo da experiência do usuário.



ALAN COOPER

Designer e programador

Ele compartilhou suas ferramentas, conhecimento e experiência em dois livros best-sellers que ainda estão impressos e amplamente citados. Em 1988, Alan inventou uma ferramenta de programação visual dinamicamente extensível e a vendeu para Bill Gates, que a lançou para o mundo como Visual Basic - sem dúvida a linguagem de programação mais bem-sucedida de todos os tempos.

Ele começou sua primeira empresa de software em 1976, produzindo o "primeiro software de negócios sério para microcomputadores". Hoje, Alan continua a defender uma tecnologia mais humana de sua antiga fazenda leiteira de 50 acres nas colinas ao norte de São Francisco.

**Alan Cooper**

UX legend

31 May 2016



Principles for Considerate Products

In the wonderful book, *About Face* by Alan Cooper, an overarching principle is that "Software should behave like a considerate human being". I think that idea is pure genius. Who wouldn't love a product that behaves like that? To make your product be like that, just follow these principles.

For more incredibly good advice on designing great products, read the [whole book](#). Also check out [Cooper](#), the design and business strategy firm that Alan founded.

Source: [About Face: The Essentials of Interaction Design \(book\)](#)

The principles

1. Considerate products take an interest
2. Considerate products are deferential
3. Considerate products are forthcoming
4. Considerate products use common sense
5. Considerate products use discretion
6. Considerate products anticipate people's needs

1. Considerate products take an interest

A considerate friend wants to know more about you. He remembers your likes and dislikes so that he can please you in the future. Everyone appreciates being treated according to his or her personal tastes.

Most software, on the other hand, doesn't know or care who is using it. Little, if any, of the personal software on our personal computers seems to remember anything personal about us, in spite of the fact that we use it constantly, repetitively, and exclusively. A good example of this behavior is how browsers such as Firefox and Microsoft Internet Explorer remember information that users routinely enter into forms on websites, such as a shipping address or username. Google Chrome even remembers these details across devices and sessions.

URL: https://www-designprinciplesftw-com.translate.goog/collections/principles-for-considerate-products?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc



SOBRE DESIGN

Design de produto

Jony Ive

Sir Jonathan Ive, é um designer britânico que se mudou para San Francisco em 1992 para trabalhar na Apple. Foi líder do departamento de design industrial da empresa desde 1996, tendo acumulado o cargo de Vice Presidente Sênior após a morte de Steve Jobs.



Fonte: <https://youtu.be/lkskY9bL9Bk?si=gHT8IZMJUnFQQt1>



JESSE JAMES GARRETT

Desenvolvedor e pesquisador

Jesse James Garrett tem sido uma das vozes mais proeminentes no design e na arquitetura de informação de produtos digitais por mais de 25 anos. Os destaques de sua carreira incluem a co-fundação da inovadora consultoria de UX, Adaptive Path; escrever o livro fundamental *The Elements of User Experience*, cujo icônico modelo de cinco planos se tornou um grampo do campo; e definir o Ajax, o modelo de interação dinâmica que transformou a tecnologia e o design da web na era da Web 2.0.

Seu trabalho foi publicado em mais de uma dúzia de idiomas e ele é um palestrante frequente sobre como tornar designers e organizações mais centrados no ser humano em seu trabalho.



UX DESIGN

Jesse James Garrett

Também é cofundador do instituto Information Architecture Institute. Atua como consultor pela [University of Florida](#). Garrett é o autor de The Elements of User Experience, um modelo conceitual de design centrado no utilizador, publicado pela primeira vez como um diagrama em 2000 e depois como livro em 2002.

Fonte: <https://youtu.be/lkskY9bL9Bk?si=gHT8IZMJUnFQQt1>



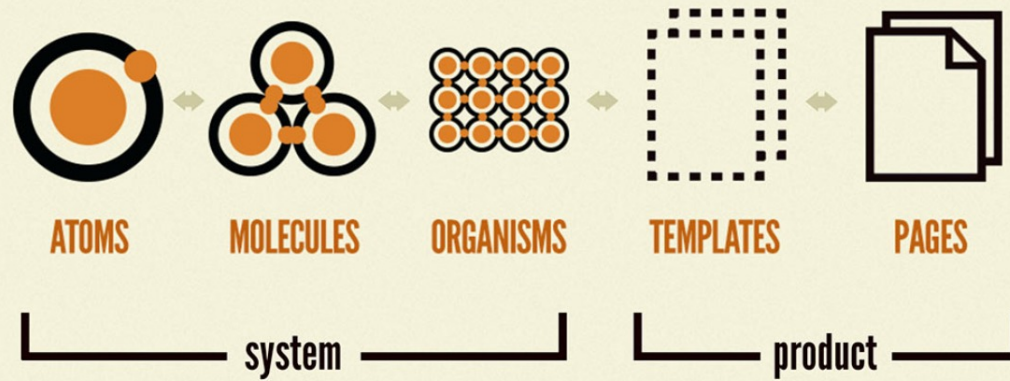
BRAD FROST

Designer e desenvolvedor

Brad Frost é consultor de design systems, desenvolvedor front-end, palestrante, escritor, músico e artista, localizado na bela Pittsburgh, Pensilvânia. Ele ajuda equipes a estabelecer e evoluir sistemas de design, criar fluxos de trabalho mais colaborativos e desenvolver softwares melhores em conjunto. É autor do livro Atomic Design, que apresenta uma metodologia para criar e manter sistemas de design eficazes. Além de coapresentar o Style Guides Podcast, também ajudou a criar diversas ferramentas e recursos para designers da web, incluindo Pattern Lab, Styleguides.io, Style Guide Guide, This Is Responsive, Death to Bullshit, entre outros.



Fonte: <https://atomicdesign.bradfrost.com>



Fonte: <https://bradfrost.com/blog/post/extending-atomic-design/>



Atomic Design, Tokens, AI and the Future of Design Systems

E 28 with Brad Frost

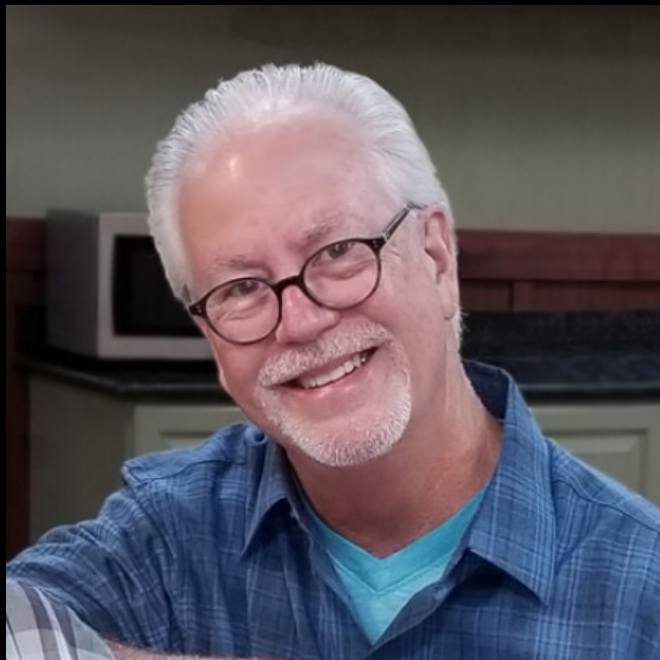


DESIGN SYSTEM

Brad Frost

Brad Frost fala sobre a importância de acertar na definição de design tokens e superar os desafios comuns na implementação de sistemas de design. Também aborda como a IA e a automação impactam o campo do design, defendendo sistemas centrados no ser humano como forma de garantir relevância e valor.

Fonte: <https://youtu.be/lkskY9bL9Bk?si=gHT8IZMJUnFQQt1>



NORM COX

Interaction designer

Formado em Arquitetura e Design pela Louisiana State University, Norm Cox iniciou sua carreira de design no renomado Palo Alto Research Center da Xerox, no final da década de 1970, atuando como designer visual do Xerox Star — o revolucionário e primeiro computador pessoal comercialmente produzido com interface gráfica. Em 1982, deixou a Xerox para fundar sua própria consultoria, com o objetivo de ampliar sua influência, conhecimento, talentos e experiência no emergente campo do design de interação humano-computador e da comunicação visual.



NORM COX

Interaction designer

Ao longo de 30 anos de consultoria, produziu projetos inovadores para dezenas de clientes de ponta e foi nomeado inventor em 29 patentes relacionadas ao design de interfaces de usuário para a Xerox, Sun Microsystems e IBM.

É palestrante frequente em empresas, universidades e conferências de design, além de atuar como perito em litígios de violação de direitos autorais. Recebeu ainda diversos prêmios em design gráfico tradicional e ilustração.

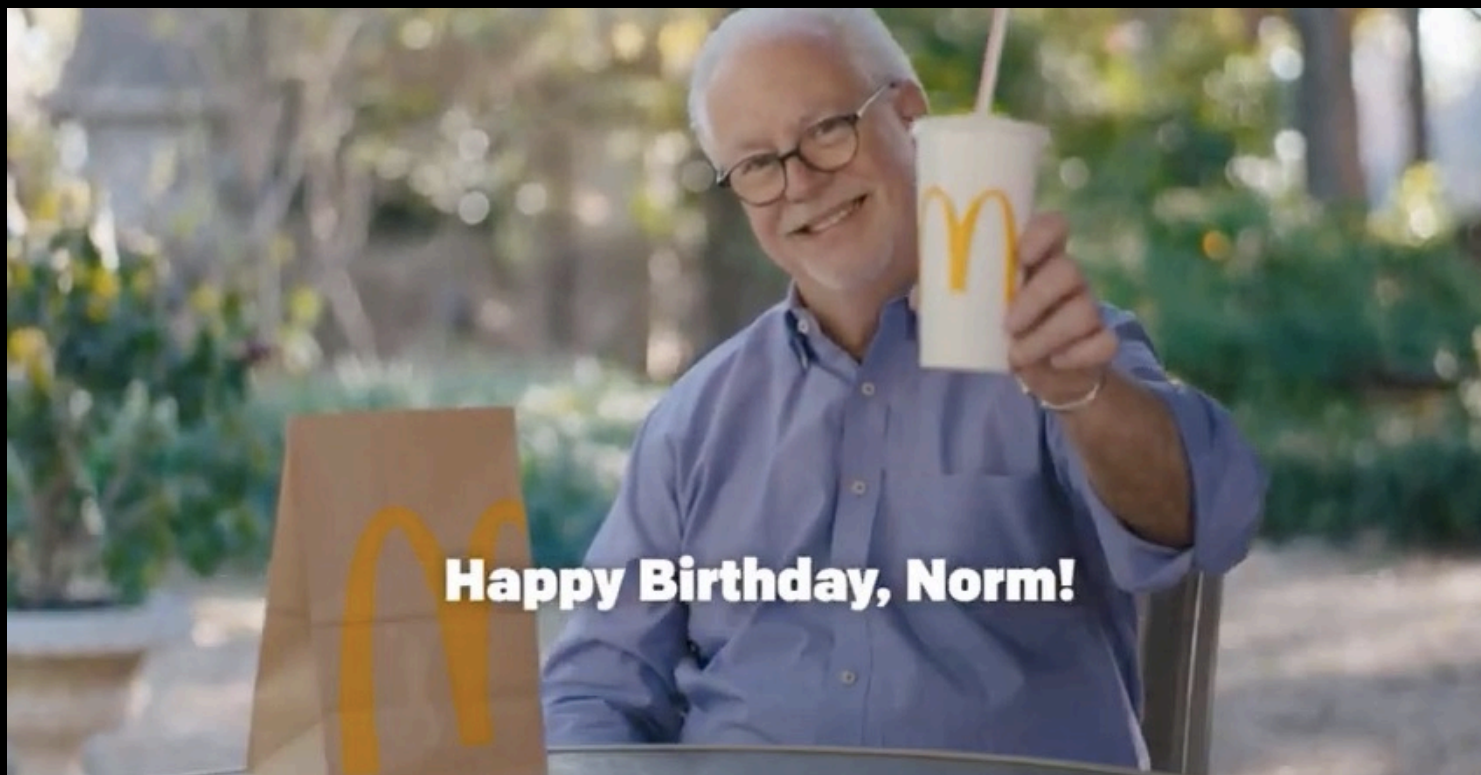


Imagem: Peça publicitária com **NORM COX**

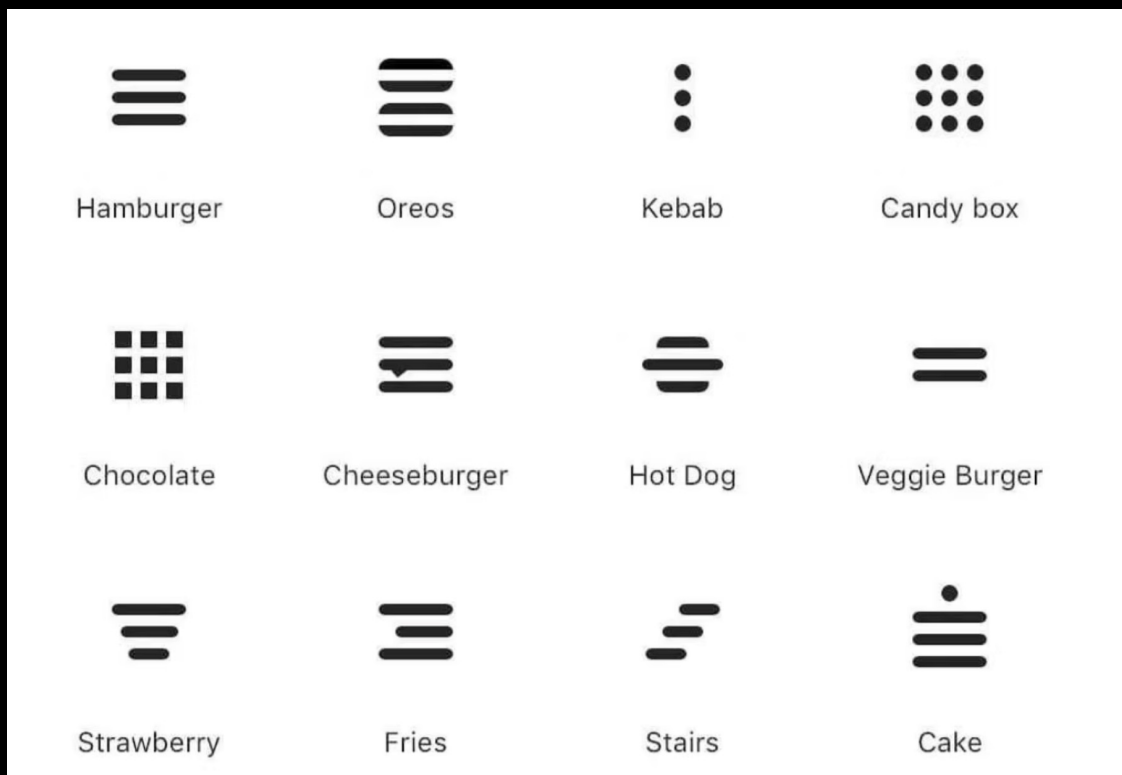


Figura: Tipos de símbolos para menus projetados por **NORM COX**



REFIK ANADOL

Artista digital

Refik Anadol (Istambul, 1985) é um artista de mídia turco-americano, pioneiro na visualização de dados e na arte com inteligência artificial. Cofundador e diretor do Refik Anadol Studio, leciona no Departamento de Design Media Arts da UCLA.

Também é cofundador do Dataland, o primeiro museu de IA Arts do mundo, com abertura prevista para 2025 em Los Angeles, oferecendo experiências multissensoriais e interativas.

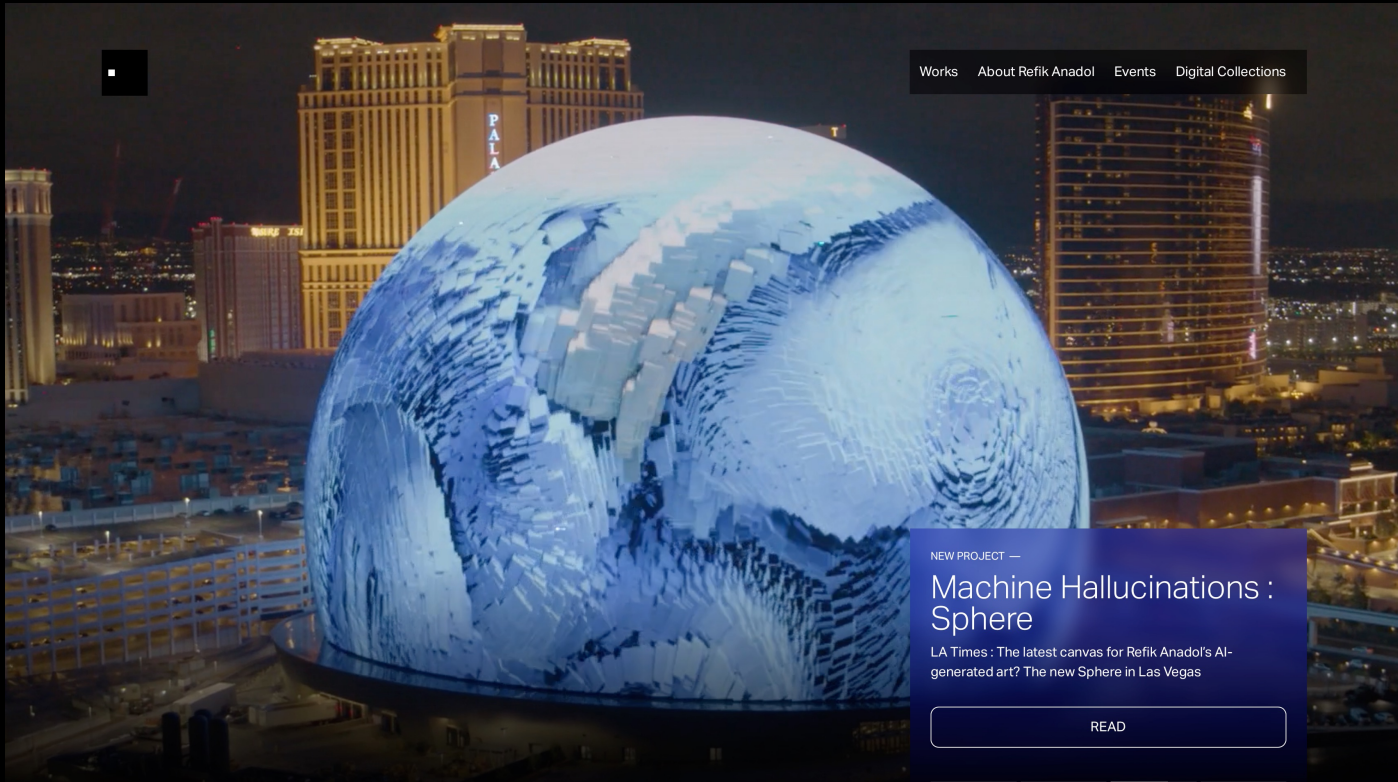


ARTE & CODE

Refik Anadol

Com dados como os seus pincéis, o artista treina algoritmos de IA para visualizar as maravilhas que estão a desaparecer da Natureza. Ele dá-nos uma bela visita guiada pelo seu recente trabalho, imagens de recifes de coral artificiais, flores, florestas tropicais, e pondera: Poderemos usar a IA para preservar as nossas memórias do mundo natural que está a desaparecer?

Fonte: https://www.ted.com/talks/refik_anadol_how_ai_art Could Enhance Humanity's Collective Memory?utm_campaign=tedspread&utm_medium=referral&utm_source=tedcomshare



Works About Refik Anadol Events Digital Collections

NEW PROJECT —

Machine Hallucinations : Sphere

LA Times : The latest canvas for Refik Anadol's AI-generated art? The new Sphere in Las Vegas

READ

URL: <https://refikanadol.com>



EDWARD TUFTE

Design de Informação

Edward Rolf Tufte é professor emérito de estatística, design gráfico, e economia política na Universidade de Yale, além de ser um dos mais importantes especialistas em infografia.

Entrevista com o pesquisador no link abaixo.

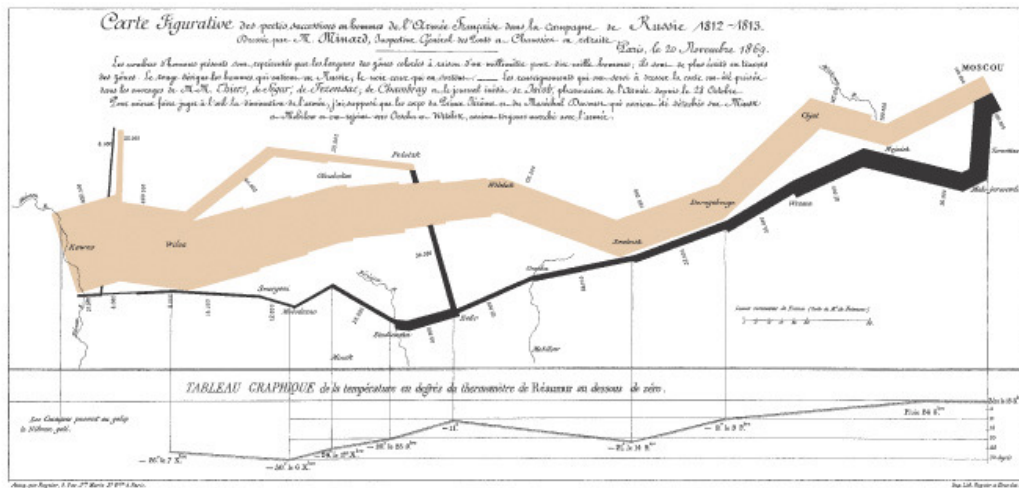
URL: <https://www.ft.com/content/dda1cb5c-f4c0-11e2-a62e-00144feabdc0>

Imagem: Infográfico

Provavelmente o melhor gráfico estatístico já desenhado, este mapa de Charles Joseph Minard retrata as perdas sofridas pelo exército de Napoleão na campanha russa de 1812. Começando na fronteira polonês-russa, a faixa grossa mostra o tamanho do exército em cada posição.

O caminho do retiro de Napoleão de Moscou no inverno extremamente frio é representado pela faixa inferior escura, que está ligada à temperatura e às escalas de tempo. Requitadamente impresso em duas cores em papel de arquivo fino.

Fonte: Biografia de Minard.



Napoleon's March to Moscow The War of 1812

Charles Joseph Minard

The classic of Charles Joseph Minard (1781–1870), the French engineer, shows the terrible fate of Napoleon's army in Russia. Described by J. E. Maury as "perhaps the best of the histories by its broad exposure," this combination of area map and time-series, drawn in 1869, portrays the devastating losses suffered in Napoleon's Russian campaign of 1812. Revealed at the left is the Polish-Russian border near the Niemen River; the thick black shows the size of the army (422,000 men) as it moved into Russia in June 1812. The width of the band indicates the size of the army at each place on the map. In September, the army reached Moscow, which was then burned and deserted, with 100,000 men. The path of Napoleon's retreat from Moscow is depicted by the darker, lower band, which is linked to a temperature

only mud and dirt at the bottom of each chase. It was a bitterly cold winter, and many died on the march out of Russia. As the graphs show, the crossing of the Berezina River was a disaster, and the army finally straggled back into Poland with only 50,000 men remaining. Also shown are the movements of auxiliary troops, as they sought to protect the rear and the flank of the advancing army. Mianin's graphs tell a rich, coherent story with its multivariate data, far more enlightening than just a single number bouncing along over time. The variables are plotted the time of the army, its location on a two-dimensional outline, direction of the army's movement, and temperature on various dates during the retreat from Moscow. It may well be the best statistical graphic ever drawn.

Edward B. White, *The World Dealer of Christianizing Information*. Haverhill, Mass.: East Hill Christian Community, 2002.

INGE DRUCKREY: TEACHING TO SEE



EDWARD TUFTE

Design de informação

7 ESTILOS *de* DISEÑO





OBIGADO