



“Ser um artista é falhar como nenhum outro ousa falhar” (Samuel Beckett, 1949)

EXPERIMENTAÇÃO TIPOGRÁFICA: BASEADA EM ERRO

Typographic Experimentation: Based on Error

Experimentación Tipográfica: Basado en Error

Celia Matsunaga

Professora da Universidade de Brasília/Faculdade de Comunicação. Doutora em Arte pelo Instituto de Artes/Universidade de Brasília na linha de pesquisa - Arte e Tecnologia. Pesquisadora Visitante (Doutorado Sanduíche)~ pelo Programa Ciência Sem Fronteiras/CNPq na Parsons The New School for Design, Nova York (2013). Mestre em “Communication Design” pelo Royal College of Art, Londres, Inglaterra (1998). Vem trabalhando como designer gráfica e artista, apresentando trabalhos em diferentes países tais como: “Degree Show” Royal College of Art, Londres, Inglaterra (1998); “Livro Escultura” Home From Home Gallery - Munique, Alemanha (2007); Fail. Again! Berlim, Alemanha (2013); OBRANOME: Antologia da Poesia Visual – Ano do Brasil em Portugal (2013); “The New Show” Parsons The New School for Design, Nova York, USA (2013); Museu do Complexo Cultural da República, Brasília Brasil. Ganhou o prêmio “RedDot Design Award” (Editorial) Red Dot Design Museum - Essen, Alemanha (2010). Ganhou o prêmio CLAP 2013 - “Melhor trabalho de ilustração aplicada a projeto editorial” Madri, Espanha (2013).

Email: celiamh@gmail.com

Resumo

O projeto “error” tem como propósito o estudo da relação humano-computador com foco na sua ineficiência, explorando as formas de expressão e experimentação no âmbito da cultura digital. Como ponto de partida, utilizou uma coleção de mensagens de erros enviadas por correio eletrônico. Cada mensagem contém um emaranhado de caracteres – códigos indecifráveis -, que variam de uma ou mais de 100 páginas. Objetos impressos, vídeos e ambientes interativos foram criados com uso de textos randômicos. Todas essas concepções resultam em fluxo de textos que, combinados a sons, tem gerado uma intensa experiência visual.

Palavras-chave: Ineficiência. Mensagens de erros. Códigos indecifráveis. Experiência visual.

Abstract

The Project error aims to study the human-computer relationship focusing on its inefficiency and exploiting expressions and experimentations throughout digital culture. As a starting point was used a collection of error messages sent by electronic mail. Each message contains a chaotic set of characters – indecipherable codes – which varies from one to 100 pages. Printed objects, videos and interactive environments were created based on the use of random texts. All those conceptions results in the flow of texts which, combined to sounds, produce an intense visual experience.

Keywords: Inefficiency. Error Messages. Indecipherable Codes. Visual Experience

Resumen

El proyecto “error” tiene como propósito el estudio de la relación humano-ordenador con foco en su ineficiencia, explorando las formas de expresión y experimentación en el ámbito de la cultura digital. Como punto de partida, utilizó una colección de mensajes de errores enviadas por correo electrónico. Cada mensaje contiene un emaranhado de caracteres – códigos indecifrables -, que varían de una o más de 100 páginas. Objetos impresos, vídeos y ambientes interactivos fueron creados con uso de textos randômicos. Todas esas concepciones resultan en flujo de textos que, combinados a sonidos, ha generado una intensa experiencia visual.

Palabras-clave: Ineficiencia. Mensajes de errores. Códigos indecifrables. Experiencia visual.















