O DESIGN

EM CONVERGÊNCIA COM A PRODUÇÃO CULTURAL E AS MÍDIAS HÍBRIDAS: ESTUDO DE CASO DA VOLTZ DESIGN EM BELO HORIZONTE E MINAS GERAIS

Cláudio Santos Rodrigues

O DESIGN GRÁFICO EM BELO HORIZONTE

Antes de traçar o panorama de atuação da Voltz, é de fundamental importância contextualizar a trajetória pioneira do design em Belo Horizonte e em Minas Gerais. Daremos início com a história da Escola de Design, que, de acordo com texto em seu site:

> "[...] é uma história intimamente ligada ao desenvolvimento do Design no país, a Escola de Design da Universidade do Estado de Minas Gerais foi criada em 1955 com o nome de Escola de Artes Plásticas, subordinada à já existente Escola de Música da U.M.A. (Universidade Mineira de Arte – Fundação Educacional). [...] Os cursos da Escola de Artes Plásticas, inéditos na época, eram estruturados em quatro áreas: Artes Plásticas (Pintura/

> Escultura/Gravura), Desenho Industrial e Comunicação Visual, Decoração, Licenciatura em desenho. [...] Em 30 de dezembro de 1963, passa a denominar-se Fundação Mineira de Arte - FUMA".[1]

Com isso, é possível dizer que, em Minas Gerais, nasceu uma das primeiras escolas de design do país, sabendo-se que a ESDI, Escola Superior de Desenho Industrial no Rio de Janeiro, foi inaugurada também em 1963.

Um dos poucos registros impressos sobre a história do design em Minas Gerais e em Belo Horizonte foi a publicação do livro *Design Mineiro, que trem é esse?*, fruto de um projeto de graduação da Escola de Design, em 2001. O livro de **Giselle Safar** e **Humberto Eleto** levantou uma importante e exclusiva pesquisa sobre a história do design em Minas Gerais e mapeou os pioneiros do design e os que estavam se destacando em um novo contexto marcado pelas mudanças tecnológicas. Podemos ver a importância e necessidade de se registrar essa história a partir do pequeno trecho do texto de introdução, escrito pela jornalista, curadora e professora Adélia Borges:

> Este país sem memória, alvíssaras para a iniciativa de registrar, antes que seja tarde, os passos dos pioneiros do design de Minas, contados por sua própria voz. Em minhas aulas de história do design brasileiro, padeço para passar aos alunos alguma indicação de leitura: elas são escassas, frágeis. Sobre uma base tão pouco conhecida, que futuro construir? É por essa perspectiva de futuro que a história me interessa – é só pensar na imagem do estilingue criada por Aloisio Magalhães e lembrada aqui por Cláudio Martins. Sem dúvida, tão importante quanto conhecer as raízes culturais mais fundas, é também o período mais recente, formador do moderno design brasileiro (BORGES, 2001, p. 9).

---

1 Escola de Design da UEMG: <http://www.ed.uemg.br/sobre-ed/historia>. Acesso em: 11 abr. 2018.

O recorte adotado para a pesquisa registrada nesta publicação pode ser bem compreendido no texto de apresentação de Giselle Saffar, professora e coordenadora do curso de projeto de produto da Escola de Design no período de publicação do livro. É reforçada a importância da colaboração dos citados, ainda todos vivos na época.

> É escassa a literatura brasileira sobre design, e embora os esforços recentes de alguns colegas e pesquisadores tenham contribuído para minimizar a situação, ainda pouco se escreve e pouco se publica. [...] Desde o início, sabíamos ser impossível trabalhar com a totalidade daqueles que construíram e que constroem o design gráfico mineiro. Nossa idéia, então, foi reunir algo como uma amostragem do que se fez e do que se faz, tendo Belo Horizonte como referência, por entendermos, sem desmerecimento de outros profissionais e de outras cidades, que a sede do único curso de design do Estado representaria uma convergência de todos os talentos interessados pelo assunto. O resultado é esta colorida colcha de retalhos visuais, cuja unidade está na calorosa familiaridade de depoimentos, que deixam para o leitor a tarefa de descobrir se existe um jeito mineiro de ser e de fazer (ELETO; SAFAR, 2001, p. 10).

Foram apresentados os projetos pioneiros do artista **Thales Pereira,** desenvolvidos para as novas lojas que surgiam em Belo Horizonte na região da Savassi, a partir do final da década de 70 (Pecado Original, Via Láctea, Equipage, Zak, Divina Decadência, Toulon, Jonag etc). **Noguchi**, também artista e ilustrador, nos conta sua trajetória pelas capas de discos para os mineiros e para a cena brasileira e por sua atuação múltipla em diversa áreas do design. **Angela Dourado e João Delpino** apresentam a entrada deles no mundo do design e falam sobre a forte relação entre arte/arquitetura/propaganda/design. Donos de um dos principais escritórios de design até hoje em atividade, são responsáveis por projetos variados de importantes empresas do estado. São registradas, também, a trajetória de **Eduardo Luppi**, que conta sua

atuação como programador visual, e a influência inspiradora de Amilcar de Castro, além de suas ações pioneiras no campo do Web Design. **Cláudio Martins** revela sua atuação como ilustrador de diversas capas de livros e para as principais editoras brasileiras após sua ida para São Paulo. Essa parte do livro é encerrada por **Alexandre Lima**, que inicia sua carreira como cartunista, vai de aluno a professor da FUMA, até sua incursão para o mundo da *web*.

A professora e pesquisadora Bernadete Teixeira aponta que a apresentação dos novos escritórios naquela época se deu por dois momentos diferentes. "A linguagem web marca uma linha divisória entre os pioneiros e os novos". Dentre os escolhidos para contar sua história recente estão os seguintes escritórios: **BigJack Studio** (Cristiano Seixas e vários ilustradores); **Escritório de Design** (Lúcia Nemer e Guilherme Seara); **E.media** (Cristiano D'Alcantara, Pablo Aguirre e Guilherme Fraga); **Estação Primeira de Design** (Márcia Larica); **LAB Design** (Alencar Ferreira e Mariana Misk); **NET.i Comunicação Integrada** (Álvaro Neves e Márcio Lambert); **NEW Design** (Ângela Dourado e João Delpino); **Studio Dablio** (Weber Pádua); **Torchetti Design** (Vitório Torchetti e equipe multidisciplinar); **Tribo.in Design** (Eduardo Braga e Patrícia Rezende) e **Voltz Design**[2] (Alessandra Maria Soares e Cláudio Santos Rodrigues).

Podemos ressaltar importantes nomes que também atuavam neste período, mas que não entraram nesse registro. Talvez pela falta de institucionalização como pessoa jurídica e/ou oficialmente por um posicionamento como escritório de design. Dentre eles podemos destacar: Clô Paoliello, Daniela Karam, Dinah Verleum,

---

2 Voltz Design: <http://www.voltzdesign.com.br>. Acesso em: 11 abr. 2018.

Diogo Magalhães, Elio Silva, Glória Campos, Hugo Werner, Jimmy Leroy, Julio Vaz (Dui), Lika Prates, Marcelo e Marconi Drummond, Maurízio Manzo, Paola Menezes, dentre outros.

Em vários relatos podemos constatar a importância da FUMA na formação de quase todos os entrevistados e da relação direta de alguns com o pernambucano **Aloisio Magalhães**[3]. Dando ênfase agora à ideia de registro da história do design em conexão com a cultura no âmbito nacional, podemos destacar a atuação de Aloisio no resgate do patrimônio histórico brasileiro. Através de sua participação na criação do Centro Nacional de Referência Cultural (CNRC), em 1975, junto com Severo Gomes e Wladimir Murtinho, e depois como presidente do IPHAN, em 1979, onde incorporou a ideia do patrimônio imaterial, concretizada com a publicação de seu livro *E triunfo?*

> Mapear, documentar e entender essa diversidade, era o principal objetivo do CNRC, criado em 1975. [...] Funcionando inicialmente no Campus da UnB, o CNRC formulou uma proposta ambiciosa e tinha como um dos principais recursos a informática. [...] A diferença das instituições culturais tradicionais, voltadas para a coleta e guarda de acervos, para a preservação de monumentos, documentos e obas de arte, ou para o apoio à criação artística, o CNRC estava voltado para a construção dessas "realidades virtuais". Os bens e processos culturais interessavam, sim, ao projeto do CNRC, mas como referências da dinâmica cultural brasileira a serem incorporadas e articuladas em bancos de dados (LONDRES, 2003, p. 229).

---

3 Aloisio Magalhães, muito provavelmente, foi o mais influente designer brasileiro do século XX. Embora tenha iniciado sua carreira de design muito longe das preocupações empresariais, no seio do movimento O Gráfico Amador, em Recife. Aloisio atingiu o máximo de seus esforços, gerando, entre outras realizações, projetos de identidade visual para a Fundação Bienal de São Paulo, Universidade de Brasília, Light, Petrobrás, Souza Cruz e Banco Boa Vista, muitos dos quais continuam em uso até hoje (CARDOSO, 2000, p. 41–44).

A Voltz Design e a cena cultural de Belo Horizonte e Minas Gerais

A Voltz Design é um dos escritórios citados no livro *Design Mineiro, que trem é esse?* e ainda permanece atuando de forma significativa no segmento cultural, através de projetos com incentivo direto e/ou financiados via leis de incentivo à cultura de Minas Gerais. A Voltz iniciou suas atividades oficialmente no dia 15 de fevereiro de 1996, através da associação entre Alessandra Maria Soares e Cláudio Santos Rodrigues. Começaram a aplicar e a atuar como *designers*, mesmo tendo sua formação original em Comunicação Social na PUC-MG, em 1993. Retornando para o ano de 1991, é importante citar o aprendizado do ofício através das primeiras experiências profissionais de Cláudio na Grafiiti Comunicação e de Alessandra na Métrica Comunicação – empresas que ocupavam o mesmo espaço físico e que vieram a ser um dos primeiros escritórios de editoração eletrônica de Belo Horizonte. Na Graffiti e na Métrica foram compartilhadas prancheta, aerógrafo, aquarela, cola benzina, caneta nanquim, fotocomposição com as primeiras versões de QuarkXpress, CorelDraw, Freehand num dos primeiros computadores Macintosh que chegaram na capital mineira. Aprofundaram essa vivência entre o impresso e o digital a partir de 1993, época em que Alessandra ficou por 2 anos no Estúdio Paragraph, especializado em editoração eletrônica. Nesse mesmo período, Cláudio foi trabalhar numa das primeiras produtoras de multimídia de Minas Gerais e do Brasil, a Ciclope. Ali se fazia de tudo: programação de software, design de interface, computação gráfica e animação (ainda nos primórdios da edição de vídeo não linear).

Em paralelo às experiências individuais, vivenciavam e produziam material gráfico para as bandas independentes que se

apresentavam em shows de rock no Bairro Santa Tereza e em outros pontos isolados da cidade. Gustavo Santos, que trabalhou nos anos iniciais da Voltz, era o ponto de conexão entre o universo da música e do design. As ilhas de edição de vídeo não linear eram lugares quase inatingíveis, mas que nas horas de folga eram produzidos *videoclipes e videoarte* que circulavam através dos primeiros festivais e mostras de vídeo, com o apoio das produtoras M&B, Versão Brasileira e Ciclope.

A partir desse breve relato, pode-se dizer que a Voltz inicia sua trajetória de forma híbrida e já conectada diretamente ao mundo da música, do audiovisual e da multimídia. Ao longo dos anos seguintes, atuaram em quase todos setores da cultura, onde foi possível vivenciar e ver muita coisa avançar, evoluir, multiplicar e outras terem seu próprio ciclo de vida. As leis de incentivo à cultura eram uma novidade que ajudaram a viabilizar várias dessas iniciativas. Era também o início da Internet no Brasil. As produções culturais eram realizadas de forma espontânea, sem pensar que talvez tudo isso estivesse conectado com algo que podemos chamar, hoje, de desenvolvimento humano pela dimensão cultural, conforme relata Machado (2016):

> No relatório de Desenvolvimento Humano de 2004, "Liberdade Cultural no Mundo Diversificado", dedicado aos temas da Cultura e da Diversidade. A importância da cultura defendidada nesse relatório se dá em termos de noção de liberdade cultural, vista com um direito e parte vital do desenvolvimento humano, que, quando negada, pode gerar privação e exclusão. '[...] A liberdade cultural assim como os demais parâmetros do desenvolvimento humano, estaria centrada na ampliação das escolhas individuais, que deveriam somar-se à construção de um laço comum de humanidade' (PNUD, 2004) (MACHADO, 2016, p. 31).

Dança

Em 1996, foi realizado o primeiro projeto da Voltz, já com visibilidade nacional e internacional. O FID[4], Festival Internacional de Dança, é referência mundial e perdura até hoje, o que reforça a importância de seu caráter transformador para a cultura local em conexão com a vanguarda mundial, conforme podemos ver em texto divulgado no site da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte.

> Atualmente é um dos mais importantes programas de fomento à dança no Brasil. Trata-se de um projeto ímpar e singular por sua ação e seu perfil dinâmico, transversal e adaptativo (respondendo eficientemente às demandas da comunidade artística). Por esses motivos, o FID se firmou como essencial e indispensável para o desenvolvimento e manutenção da qualidade da dança e da cultura em Minas e no Brasil. É importante ressaltar um de seus desdobramentos mais ousado e significativo, o Território Minas, catalisador da produção emergente no estado, que divulga e dá suporte a grupos e artistas mineiros.[5]

A história do FID, hoje Fórum Internacional de Dança, se inicia e anda em paralelo à da Voltz nestes mais de 20 anos. Junto com o artista multimídia, pesquisador e hoje professor da Escola de Comunicação da UFMG, Eduardo de Jesus, foi criada a primeira identidade visual do FID. Era o momento de invenção, transgressão, uso de uma mistura de técnicas e possibilidades gráficas disponíveis na época. Os catálogos eram peças que chamavam a atenção e traduziam graficamente a proposta do Festival. Essa parceria se deu até 2005, mas a logo criada e o legado de experimentação permaneceram ao longo dessa trajetória. Depois de 10 anos acompanhando como espectadora, a Voltz foi convidada

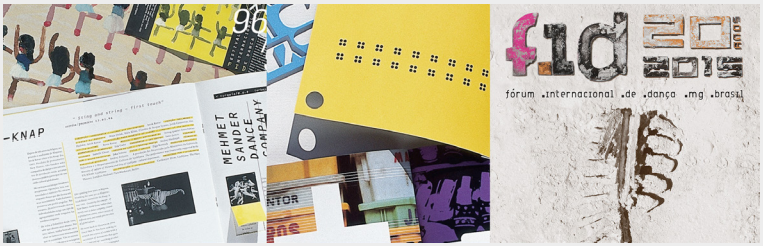
---

4 FID: <http://fid.com.br>. Acesso em: 11 abr. 2018.

5 Belo Horizonte Surpreendente: <http://www.belohorizonte.mg.gov.br/pra-curtir-bh/fid>. Acesso em: 28 mai. 2019.

novamente para desenvolver o material gráfico da edição comemorativa de 20 anos. Todo registro impresso do FID novamente consolida a trajetória e sintetiza sua essência.

Figura 9.1: Imagens de catálogos de diferentes edições do FID,que revelam o uso das ousadas soluções gráficas adotadas
Fonte: Acervo do autor



Música e a consagração do design

Trilhando para um breve relato da cena musical independente da década de 90, a Voltz produziu diversas capas de *"demo-tapes"* (fitas cassetes personalizadas), misturando editoração eletrônica com xerox, colagem e nanquim, a fim de dar visibilidade para um setor que foi um dos primeiros a se projetar dentro da cadeia produtiva da economia criativa de Minas Gerais. Essas experiências independentes acabaram se tornando os primeiros empreendimentos que deram visibilidade à produção musical alternativa de BH. Primeiro surgiu a loja de CDs importados Urban Cave, para qual a Voltz teve a oportunidade de desenvolver uma identidade visual expandida que incluía jornal impresso, sinalização, material promocional e itens colecionáveis que se mantiveram como diretriz de design para a loja até seu fechamento em 2004. Em 1998, surgiu a Motor Music, um Armazém Musical, misto de produtora, gravadora e distribuidora que em 1999 acabou se desdobrando no

Eletronika – Festival de Novas Tendências Musicais, existente até hoje. A Motor contava com um estoque de cerca de 1.500 títulos e detinha os direitos exclusivos para distribuição no Brasil dos catálogos de 15 selos internacionais. Realizou mais de 50 turnês no Brasil com artistas estrangeiros, além de produzir mais de 70 shows em Belo Horizonte e conceber 45 projetos e festivais.

Figura 9.2: Conceito, ambientação de loja, peças gráficas e embalagens para a difusora musical, Motor Music. 1998/1999
Fonte: Acervo do autor

A Voltz desenvolveu as principais peças de comunicação e de design, incluindo material promocional e informativo, como embalagens, capas de CDs, fanzines e catálogos. A cena musical independente atual certamente foi influenciada pelos inúmeros eventos realizados ao longo desses anos e pela forma de viabilização financeira dos mais diversos projetos através da arrecadação de ingressos, vendas de produtos e das leis de incentivo à cultura.

É interessante notar que, em paralelo, a Fundação João Pinheiro vinha, desde 1990, realizando uma pesquisa sobre a música e diversos outros setores, reforçando a importância de compreender esses movimentos, conforme relatado no Diagnóstico da Cadeia Produtiva da Música, publicado em 2010.

> A pesquisa sobre a cadeia produtiva da música em Belo Horizonte dá segmento a uma série de estudos realizados pela Fundação João Pinheiro (FJP) na área de economia da cultura. A FJP é pioneira em pesquisas nessa área. Elas tiveram início em 1990, com uma avaliação acerca da situação das informações básicas sobre o setor cultural no país. Naquela data, constatou-se a ausência de informações sobre o setor, e a Fundação começou a realizar estudos setoriais sobre cinema e o setor editorial. Na sequência, a instituição fez estudos sobre o PIB Cultural, emprego cultural, levantamento e avaliação de equipamentos culturais e a organização e publicação do 1º Guia Cultural de Belo Horizonte, além de diversos outros, sobre a Lei Estadual de Incentivo à Cultura em Minas Gerais (FUNDAÇÃO JOÃO PINHEIRO, 2010, p. 2).

Assim, através de uma divulgação "boca a boca", especialmente no setor cultural, o reconhecimento dos projetos desenvolvidos permitiu que a Voltz produzisse materiais gráficos para diversas bandas que começaram a se projetar, além de atuar na divulgação de companhias de Dança e de Teatro existentes e que surgiam na cena cultural mineira. Várias destas publicações desenvolvidas pela Voltz e diversos trabalhos de outros escritórios de Belo Horizonte começaram a ter visibilidade nacional através das Bienais de Design promovidas pela ADG, Associação de Designers Gráficos Brasil. A ADG é ainda a principal entidade que contribui para a disseminação e valorização do Design Brasileiro, conforme descrito abaixo. Encerrou suas atividades por um período de 4 anos, mas as retomou em 2011.

> Associação de Designers Gráficos do Brasil - Fundada em São Paulo, em 1989, por um grupo de profissionais interessados na discussão de questões relacionadas com a prática profissional, foi naturalmente se expandindo e, hoje congrega associados distribuídos em 16 estados brasileiros. Para cumprir sua missão de divulgar, fortalecer e contribuir com o desenvolvimento do design gráfico brasileiro, a ADG tem promovido ações coletivas e pontuais, além de divulgar informações por meio de ferramentas

> de comunicação em mídia digital e impressa - site, catálogos das bienais, revistas, entre outras ações.[6]

Em 1998 é fundado em Belo Horizonte o Clube de Criação Publicitária de Minas Gerais. Através de seu anuário e da criação da categoria design, são realizados eventos e premiações para a produção local e estadual. Desde 1999 a Voltz participou e foi premiada com diversos projetos, mas pode-se destacar o ano de 2002, quando ganhou todos os prêmios da categoria Design. A Voltz recebeu o *Grand Prix* de Design e conquistou também o prêmio de Escritório de Design e Designer do Ano. Também neste mesmo ano recebeu um prêmio em dinheiro e de reconhecimento nacional. Ganhou o 1º prêmio Max Feffer de Design Gráfico, promovido pela Suzano Celulose, que concedeu o 1º lugar na Categoria Promocional para o *Book de Produtos da Tecelagem São José*. Foram mais de 600 inscrições e 30 finalistas em evento realizado no MUB, Museu da Escultura Brasileira em São Paulo.

Nesta mesma época, alguns designers de Belo Horizonte fundaram a MEMEX, Associação de Designers Gráficos de Minas Gerais, com o intuito de fortalecer o design regional e criar intercâmbio com o design nacional. As intermináveis reuniões aconteciam no escritório Tribo-In. O nome e a identidade visual foram criados pela Voltz, que participou ativamente. A associação foi formalizada e realizou diversos eventos, com destaque para o lançamento do livro O *tipo da gráfica e outros escritos* de Cláudio Ferlauto[7], e

---

6 Blucher: <https://www.blucher.com.br/autor/detalhes/adg-brasil-80>. Acesso em: 28 mai. 2019.

7 Cláudio Ferlauto, Arquiteto pela Faculdade de Arquitetura da UFRGS, com pós-graduação em Desenho Industrial pela FAU/USP. Vive em São Paulo. Professor na FAAP, na Anhembi Morumbi e na Belas Artes em cursos de pós-graduação e de graduação. Publicou diversos livros sobre design. Especial atenção para *A Fôrma & a Fórma - Coleção Textos Design - 2008*, no qual dedica um capítulo ao livro *Design Gráfico Mineiro - que trem é esse?* e um capítulo à Tribo-In com citação à Memex e à FUMA. Disponível em: <http://www.tipografos.net/brasil/claudio-ferlauto.html>. Acesso em: 11 abr. 2018.

para a edição 01 da *Revista Tupigrafia* de Cláudio Rocha e Toni de Marco. Pela dificuldade em conciliar a gestão dos escritórios que cresciam com a falta de tempo para se dedicar à associação, a MEMEX encerrou suas atividades em 2003.

É preciso destacar que, em 2004, iniciam-se as primeiras turmas no Curso de Design da Universidade Fumec, agregando valor formativo para novos alunos e futuros profissionais. O curso tinha um viés multidisciplinar e promovia a convergência entre os saberes. De 2005 a 2014 aconteceu a Mostra de Design do Café com Letras (uma mistura de bar, café e centro cultural belorizontino) com o seguinte propósito, de acordo com descrição do coordenador Bruno Braz Golgher:

> Em síntese, a Mostra de Design se ergueu em torno desses 3 pilares (a) a economia do design, (b) o design de interesse público e (c) a educação do design para além da educação. A dificuldade e a contradição revelam-se sem cessar na articulaçnao desses três eixos, tornando a mostra tão interessante de ser realizada (GOLGHER, 2015, p. 6).

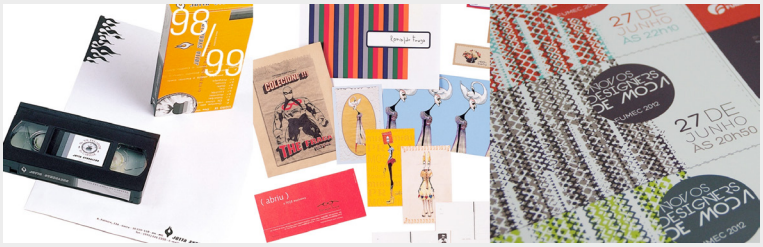
A mostra possibilitou boa visibilidade aos escritórios participantes e também aos jovens designers. Toda mobilização em torno do evento foi documentada no livro *Design, cidades e interesse público*, lançado em novembro em 2016. A Voltz participa e colabora em diversas edições da Mostra, contribuindo para fomentar a importância do design para um maior número de pessoas.

Moda

Também no final da década de 90, a Voltz teve uma atuação significativa no segmento da moda, trabalhando com jovens estilistas que ganhavam destaque da cena mineira e nacional. Os

projetos gráficos inusitados desenvolvidos para o estilista Jotta Syballena proporcionaram chegar até empresas como Arezzo e outras marcas locais já consagradas. Atuou junto ao estilista Ronaldo Fraga desde sua terceira coleção. Foram desenvolvidos materiais gráficos para a divulgação de sua primeira loja, além dos catálogos e das peças promocionais. Essa parceria durou até 2005 e junto a Ronaldo foi possível trabalhar para o Grupo PW Brasil, que detém as principais marcas do mercado de moda do estado do Espírito Santo: Missbella, Lei Básica, Lei Básica Kids. São também os detentores da Vide Bula, marca para a qual a Voltz realizou diversas campanhas. Dessa forma, o escritório teve a oportunidade de atuar em todas as etapas da cadeia produtiva da moda (indústria, marcas, lojas, pontos de venda, franquias, desfiles no Fashion Rio e São Paulo Fashion Week).

Figura 9.3: Materiais gráficos para Jotta Syballena, Ronaldo Fraga e Fumec Forma Moda. (1998 a 2017)
Fonte: Acervo do autor



A partir de 2012 a Voltz realiza para a Universidade Fumec o TCC do Curso de Design de Moda, que era coordenado pela professora Cássia Macieira, tendo sua continuidade com o professor Antônio dos Santos. A Voltz era responsável por toda produção executiva, sinalização, direção artística, técnica e identidade visual. Ao longo desses anos, o evento se tornou uma importante vitrine que

revela os jovens talentos, assim como o Minas Trend Preview, que é realizado duas vezes ao ano como o único evento de pré-lançamento já consolidado do país. No final de 2016, foi criado em Belo Horizonte o primeiro museu público de moda do Brasil. A Voltz foi uma das empresas responsáveis pela conceituação e pela parte gráfica da primeira exposição realizada no MUMO, Museu da Moda de Belo Horizonte.

Audiovisual

Migrando para a atuação da Voltz nos setores audiovisual e cinematográfico, podemos destacar as peças gráficas criadas para o Indie – Mostra de Cinema Mundial, desde 2000 até hoje. Os catálogos sempre revelaram a ideia do "faça você mesmo", conectando o projeto de design e a pesquisa de linguagem novamente com soluções híbridas entre as mídias analógicas e digitais. Hoje, são objetos colecionáveis, fazem parte de um repertório cultural e acabam por revelar os ofícios manuais. Foram pesquisados e utilizados os mais diversos recursos gráficos (fotografia analógica, o neon, da tipografia de caixa, volumetria etc.).

Figura 9.4: Artes para o INDIE – Mostra de Cinema Mundial (2000 a 2017)
Fonte: Acervo do autor

Além do desenvolvimento de diversas peças audiovisuais, como vinhetas, abertura de filmes, vídeos experimentais e da participação em projetos relacionados à performance audiovisual, vale ressaltar a participação desde 2007 junto à ONG Fábrica do Futuro, uma das instituições responsáveis pelo desenvolvimento do Polo Audiovisual da Zona da Mata em Minas Gerais. A Voltz colaborou diretamente para o reconhecimento do Polo Audiovisual como um inédito APL (Arranjo Produtivo Local) intensivo em cultura, atuando na construção da sua identidade visual, nas estratégias de comunicação, no desenvolvimento de plataformas digitais que permitem ao APL um trabalho de gestão de projetos e o aprendizado em rede e à distância, com empresas, realizadores e universidades do Brasil e do exterior. Mais do que uma prestadora de serviços, a Voltz passa a integrar a rede de empreendedores criativos do Polo Audiovisual, colaborando, assim, com o desenvolvimento de novos projetos, produtos e ações que promovem a formação e qualificação de talentos locais, que atraem grandes empresas nacionais para realizarem seus filmes na região, sejam nas ações de visibilidade para prospecção de novas parcerias estratégicas e fontes de financiamento, de fortalecimento de políticas públicas para o setor do audiovisual em Minas Gerais, bem como no posicionamento do Polo Audiovisual no mercado nacional e internacional.

Multimídia e educação

A parceria com a Fábrica do Futuro permitiu também o desenvolvimento e a implantação de plataformas digitais para o setor educativo de importantes museus que estavam sendo inaugurados em Belo Horizonte e nas principais cidades históricas de

Minas Gerais e que traziam em seus projetos o uso de mídias interativas.

Partindo da ideia de um possível Museu Expandido, em 2011 foi idealizada para o Museu das Minas e do Metal uma plataforma que permitia a colaboração entre diversos grupos – escolares ou não – para se associar e para o compartilhamento de conteúdo de pesquisa[8]. A expansão do conhecimento se dava através de postagens em mídias de texto, áudio, imagem e vídeo, junto com roteiros animados e interativos, que articulavam em suas narrativas os conteúdos e personagens do Museu aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), com sugestões de abordagem do assunto em sala de aula. Com a propagação dessa experiência, em 2013, foi desenvolvida a Rede Educativa Inhotim[9], que, através da metodologia educativa com uso de uma rede digital e de aplicativo móvel, permitia maior visibilidade e participação entre os usuários e os projetos educativos existentes. Possibilitava também o aprofundamento na relação do Inhotim com os professores da rede pública do entorno de Brumadinho. Em 2015, foi a vez de desenvolver uma plataforma de construção de memória de forma colaborativa para a comemoração dos 50 anos do Banco de Desenvolvimento de Minas Gerais[10]. Em 2017, foi idealizado e produzido pela Voltz um aplicativo multimídia em três línguas para aumentar a acessibilidade dos visitantes do Memorial Minas Gerais Vale, por meio de *tablet* ou por aplicativo para celular (iOS e Android).

---

8 MM Gerdau: <http://www.mmgerdau.org.br/descubra/roteiros/>. Acesso em: 11 abr. 2018.

9 Rede Educativa Inhotim: <http://redeeducativa.inhotim.org.br/imr/>. Acesso em: 11 abr. 2018.

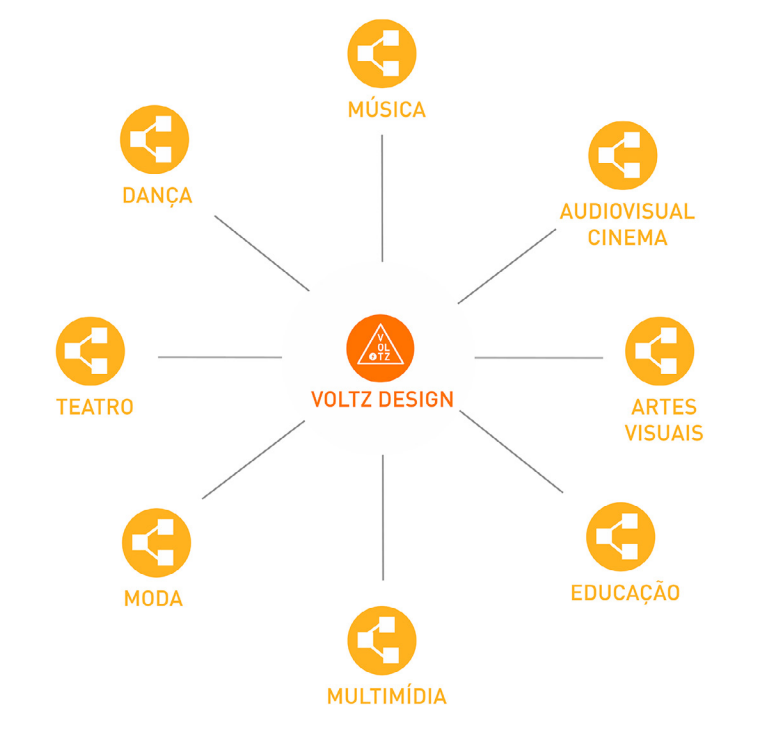
10 BDMG: <http://50anos.bdmg.mg.gov.br/home.html>. Acesso em: 11 abr. 2018.

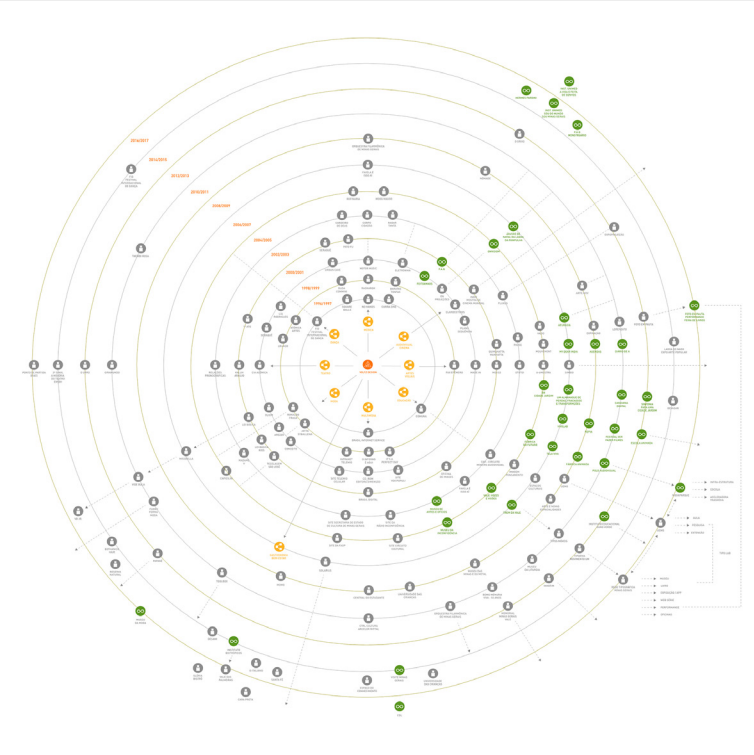
Essas experiências de desenvolvimento de soluções interativas para museus iniciaram-se a partir de uma parceria formada pelas empresas Voltz, Tria e Pictoz (Equipe Multimídia), que contava também com a participação de profissionais multidisciplinares para o desenvolvimento de aplicações multimídia, ainda sem o uso da Internet e nos primórdios do uso da interatividade digital em espaços de aprendizagem. Neste contexto, entre 2006 e 2007, foram produzidos 12 terminais multimídia para o Museu de Artes e Ofícios em Belo Horizonte e 3 terminais para o Museu da Inconfidência em Ouro Preto. Já em 2008, a Equipe Multimídia encerra sua parceria após a conclusão de 2 terminais para o Projeto Trem da Vale em Ouro Preto idealizado e coordenado pelo Santa Rosa Bureau Cultural. O Bureau era uma agência de elaboração, planejamento estratégico, captação e gestão de importantes projetos na área cultural, que, em 2012, deixou a cargo da Voltz a gestão das soluções interativas do Museu da Liturgia em Tiradentes[11]. Essa parceria com o Bureau permitiu também que a Voltz entrasse para o cenário internacional através da instalação audiovisual Tipos Móveis, que foi desenvolvida no âmbito do projeto Trem da Vale e que se desdobrou na animação Tipoema, que foi premiada como 2ª melhor animação do mundo, no 4º Hong Kong Mobile Film Awards, em 2013. Este projeto, desenvolvido com o designer, pesquisador e animador Leonardo Rocha Dutra, alavancou a pesquisa de mestrado de Cláudio Santos, o que faz reforçar ainda mais uma ideia de permanência e hibridismo das mídias, ao conectar as tecnologias digitais de informação e comunicação à metodologia de design, para dar visibilidade às memórias coletivas e aos saberes tradicionais, numa perspectiva de rede. A pesquisa, realizada em 2015, no âmbito do PPDG da ED-UEMG,

11 Museu da Liturgia de Tiradentes – <http://museudaliturgia.com.br>. Acesso em: 11 abr. 2018.

foi intitulada: *Design aplicado às tecnologias de rede colaborativa: projeto para difusão da memória coletiva da tipografia em Minas Gerais* e tem proporcionado uma visibilidade e uma (re)conexão das pessoas ligadas ao universo da tipografia.

Gráfico 9.1: Visão geral das atividades da Voltz, dividida em ciclos temporais, destacando os principais projetos realizados nas áreas de música, dança, teatro, moda, multimídia, educação, artes visuais, audiovisual e cinema, entre 1996 e 2018
Fonte: Acervo do autor





Pode-se ver, de forma geral, pelo Gráfico 9.1, que, ao longo destes anos, a Voltz atuou de forma bem abrangente no cenário cultural vigente, o que torna possível traçar um paralelo com as áreas abordadas no Termo de Referência da atuação do Sebrae para a Economia Criativa, publicado em 2012. O termo evidencia o avanço das tecnologias advindas da Internet e que possibilitaram a criação de novos produtos, novas formas de comunicação e compartilhamento de conteúdos.

> Dessa revolução, inicialmente compreendida como economia digital, surgiram novos modelos de negócios e novas formas de competição por mercados, impulsionando a economia criativa - hoje, um assunto estratégico na pauta dos programas de

> modernização e desenvolvimento de muitos países. No Brasil, o tema passou a contar com atenção especial de uma secretaria de Estado vinculada ao Ministério da Cultura - MinC, denominada Secretaria de Economia Criativa. Na era do conhecimento, o talento e a criatividade constituem ativos intangíveis cada vez mais importantes no âmbito das empresas (SEBRAE, 2012).

O Sebrae entende a organização da economia criativa de forma alinhada à proposta da Unesco, adotada também pelo Ministério da Cultura. As prioridades para o Sistema Sebrae são: arquitetura, expressões culturais (artesanato, arte popular e festa popular), artes visuais, audiovisual (cinema, televisão e publicidade), design, digital (*games*, aplicativos e *startups*), editoração, moda, música e comunicação (TV e rádio).

A trajetória destes mais de 22 anos não foi só de sucessos. Houve muitas tentativas, erros, acertos, dedicação e resistência na ideia de que através da cultura é possível viver de design atuando em Belo Horizonte. Ao longo destes anos, a Voltz contribuiu para a formação e promoção de talentos, a partir de diferentes relações profissionais. Diretamente foram dezenas de designers, estagiários e parceiros. Como uma empresa ligada fortemente ao setor cultural, a profissionalização de sua gestão se fez necessária, para acompanhar as mudanças constantes das leis de incentivo à cultura a cada governo que se iniciava. Pode-se dizer que a sua estratégia de sobrevivência se dá pela multiplicidade de atuação, através da materialização de projetos via produtos gráficos, digitais, interativos e inovadores através de soluções criativas, que investigam novas linguagens, com custos acessíveis e alto impacto social.

A partir de sua longa trajetória, acredita-se que a Voltz também permaneceu até aqui, devido à sua inserção que extrapola o campo da produção e vai para o pensamento do design e na sua

relação com a vida urbana através da cultura e da educação, para o desenvolvimento local e sustentável no mundo contemporâneo. Ao longo desse tempo, podemos identificar que o investimento e pesquisa constantes de novas linguagens, em conexão com as mídias dinâmicas e digitais, permitiram a geração de novos produtos em uma lógica transmídia, onde as tecnologias analógicas (que damos o nome de mídias permanentes) se relacionem de forma híbrida com as novas tecnologias, ou melhor, as mídias emergentes.

Neste contexto, hoje, a Voltz desenvolve projetos para museus que conectam plataformas de presença digital na web, dispositivos móveis, ambientes multimídia e interativos, além de vídeos, animações, publicações editoriais, identidades visuais e produção cultural. Com isso permanece ativa nesse universo complexo, híbrido e transdisciplinar que é o design. Por fim, criou-se um modelo de trabalho em rede, em parceria com outros escritórios, ONGs, artistas, profissionais e instituições, na busca de processos e resultados transformadores. Uma espécie de compreensão do papel social do Design. Um modelo de envolvimento profundo com seus parceiros estratégicos, com claro comprometimento e identidade com as “causas” e “sentidos” dos projetos próprios ou de terceiros desenvolvidos com a marca Voltz junto ao setor cultural e educacional.

Referências

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

BORGES, Adélia. Apresentação. In.: SAFAR, Giselle; ELETO, Humberto (Org.) **Design Gráfico Mineiro** – que trem é esse? Belo Horizonte: Rona, 2001

ELETO, Humberto; SAFFAR, Giselle. **Design Gráfico Mineiro** – que trem é esse? Belo Horizonte, Escola de Design, 2001.

FERLAUTO, Cláudio. Coleção Textos Design. **A fôrma e a forma**. São Paulo: Editora Rosari, 2004.

FUNDAÇÃO JOÃO PINHEIRO. Centro de Estudos de Políticas Públicas. **Diagnóstico da cadeia produtiva da música em Belo Horizonte**. Fundação João Pinheiro. Centro de Estudos de Políticas Públicas – Belo Horizonte, 2010.

GOLGHER, Bruno Braz. **Design, cidades e interesse público:** Mostra de Design de 2005 a 2014. Belo Horizonte, Instituto Cidades Criativas, 2016.

LEITE, João de Souza. **A herança do olhar:** o design de Aloisio Magalhães. João de Souza Leite, Felipe Taborda. Rio de Janeiro: Artviva, 2003.

LEITÃO, Cláudia e MACHADO, Ana Flávia. **Por um Brasil Criativo:** significados, desafios e perspectivas da economia criativa brasileira. Belo Horizonte: Código Editora, 2016.

SEBRAE. **Termo de Referência**. Atuação do Sistema Sebrae na Economia Criativa. Belo Horizonte, 2012.