

# Bom Verkade

**AUT Auckland University of Technology**

<https://orcid.org/0009-0008-4460-171X>

[bomverkade@icloud.com](mailto:bomverkade@icloud.com)

Thammarat (Bom) Verkade is a Communication Design graduate of Auckland University of Technology (AUT). His research practice delves into exploring materiality, crafting, and conceptual ideas. He conceptualises new worlds and revisits past experiences, combining multiple mediums to create engaging experiences.

Thammarat (Bom) Verkade é formado em Design de Comunicação pela Auckland University of Technology (AUT). Sua prática de pesquisa se aprofunda na exploração de materialidade, criação e ideias conceituais. Ele conceitua novos mundos e revisita experiências passadas, combinando várias mídias para criar experiências envolventes.

# APT.5B: 2023 Time Capsule

## Keywords

Artefact, Exhibit, Materiality,  
Tactility, Time Capsule.

## Abstract

This practice-led, artistic project explores the conceptual idea of a book as an object. It is an exploration of materiality and a documentation of artefacts found in APT. 5B. The article talks to the significance of time capsules and the longevity of materials, which cements an everlasting legacy. This capstone involves curating a time capsule which documents a time and place in my life

through publication design. It delves into the process of prototyping, an exploration of materials, presented in a publication through an exhibit space. This project aims to stand the test of time, transporting the artefacts, centuries into the future to be discovered. It will act as a testament to the longevity of brutalist materials and the significance of documentation and cataloguing.

# Introduction

APT. 5B is a 2023 Time Capsule publication featuring objects collected and discovered in my apartment, [5B]. The aim of this project is to preserve these

artefacts that are significant to me for future discovery. This conceptual idea examines tactility through the materiality of metals and concrete as an interactive element through an exhibit.

## Contextual Review

### Review Time Capsules

The term “time capsule” refers to a specific collection of historical material and recorded knowledge that has been shielded from interference and is intended for future retrieval (Jarvis, 2003).

Time capsules are important information transfers that span across centuries. Time capsules can take various forms, such as libraries, archaeological traces, archives, or physical capsules (vessels). These vessels can include physical deposits, items in containers, objects, or sites.

In 1936, the Capsule of Civilization, buried beneath Oglethorpe University in Brookhaven, Georgia, effectively founded the modern-day time capsule movement. Thornwell Jacobs suggested that because 6,177 years had passed

since the foundation of the Egyptian calendar, his own capsule should be opened 6,177 years in the future, inspired by the Egyptian tomb openings of the 1920s (Rangno, 2015), (Figures 1 and 2). Jacobs’ reasoning shows the significance of narrative in our dealing with deep time, notably our desire to impose a quantifiable beginning, middle, and finish. It becomes a story in which we are always at the centre.

In some ways, the things I collect, serve as time capsules. Each artefact contains memories and knowledge. Documents and source material are things I cherish and hold on to, to help inspire my work and inform me on future endeavours. As designers, we draw inspiration from visual things and valuables. This is seen through various creative practitioners throughout the past and present such as Andy Warhol and Max Mollison.



**Figures 1 and 2.** The story of the Westinghouse Time Capsule, 2006.

## Andy Warhol's Time Capsule Project

American multidisciplinary artist and creative, Andy Warhol was a visual artist, producer, and film director, who became an influential icon for the pop art movement of the 1960s. Warhol was an ardent and knowledgeable collector of fine art, home furnishings, jewellery, and aesthetic artefacts throughout his life. For many years, buying trips to antique and trash shops, auction houses, and flea markets were regular rituals (Smith, 2001), (Figure 3).

In the mid-70s, Warhol underwent his largest collecting project, over several years, he preserved source material for his art as well as an extensive record of his own daily life (Warhola, 2020). By collecting, documenting, and cataloguing various items in cardboard boxes and other conventional storage containers, these time Capsules became an archival repository, giving us an insight into his life. Warhol had begun the very humanist effort of restoring order to his chaotic world. He had built



**Figure 3.** Time Capsules in the archives at The Warhol, 2014.

610 Time Capsules by the time he died in 1987. In the image shown (Figure 4), we get a glimpse into Time Capsule 21, A carefully collated capsule of art pieces, inspiration, and everyday items.

His practice and collated work are reminiscent of my practice which fuels my design inspiration and daily ventures. By archiving objects and

source material I am able to adopt visual inspiration and techniques within my own work. It is also a way for me to cherish items that are attached to positive memories or have sentimental value. This type of documentation enables space for reflection, showcasing personal growth and my design evolution.



**Figure 4.** Andy Warhol's Time Capsule 21, 2023.

## Max Mollison’s work and influence on the project/interview

Max Mollison is a Dunedin-based multi-disciplinary designer. He possesses a deep passion for digital art, augmented reality, virtual reality, and fashion design. With an inherent curiosity for the intersection of art and technology, Max has dedicated his career to exploring new design possibilities. Guided by four core design principles—technology, innovation, illusion, and storytelling—he creates immersive experiences that captivate audiences and leave a lasting impression (Ahwa, 2020). Max’s keen eye for detail, commitment to quality, and innovative mindset have established him as a true visionary in the design world. His creations have garnered widespread acclaim, inspiring others to push the boundaries of their own work.

I had the pleasure of interviewing Max about his influences and what drove him to integrate multiple disciplines—augmented reality and printed materials.

“I found that merging these two disciplines helped to engage the audience more effectively. Viewers felt a deeper connection and excitement when they could interact with the artwork through augmented reality. The combination of the physical print world with the digital world is incredibly exciting to me, Print has its limitations, and by incorporating augmented reality, we can expand on ideas that would otherwise be constrained within the print medium alone.”

This integration is vital as it makes art and design more accessible, allowing communities

that may not have had an interest or access to art and design to enjoy and engage with it.

In one of Max’s recent works titled, “Impending Remains: Petrified Sykchos” (Figure 5), he explores the idea of future historical discovery. He showcases present-day objects, to be later unearthed in the distant future and to be collected as museum acquisitions. This conceptual project imagines a future world whilst highlighting present-day objects. This visual storytelling creates an experience where viewers can imagine themselves as explorers, discovering these objects. This conceptual idea of storytelling and documentation is coherent in influencing APT.5B.

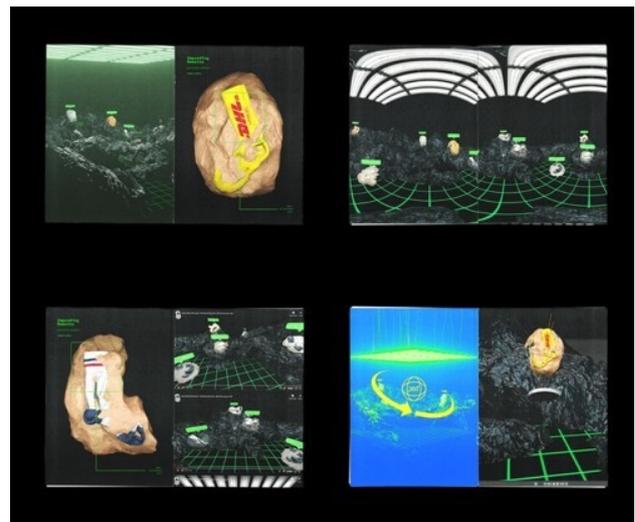


Figure 5. Impending Remains: Petrified Sykchos, 2022.

# Methodology

The research design for this project involves a practice-led methodology that consists of research-based methods such as field study, and documentation. Practice-based methods include prototyping, photography, 3D rendering,

etcetera. This multi-dimensional process enabled a thorough examination of the artefacts and their aesthetic metamorphosis. It enhanced the depth of the research and design outcome by bringing the fascinating world of APT. 5B to life.

## Field Study

The field research marked the start of this project and was critical in defining its concept. In an exploring journey inspired by my curiosity and search for inspiration, I began with a visit to the Auckland Museum in June 2023. This initial stage was critical in developing an in-depth understanding of the contextual relevance that would later shape the direction of my work.

The primary goals of this field study were to immerse myself in Auckland’s rich variety of historical and artistic components and gain insights that would inspire and influence my

creative project. To do this, I used a comprehensive approach that included museum tours, art gallery explorations, and active engagement in a variety of events at Object Space.

My visit to the Auckland Museum was a significant starting point. It gave me the opportunity to delve into the Ancient Egyptian collection, which told a distinct story of history, culture, and art. I attempted to determine the multiple layers of historical stories and the various ways in which objects were curated and displayed by thoroughly examining the exhibits and artefacts (Figures 6, 7 and 8).



Figure 6. Egyptian Artefact.



Figure 7. Egyptian Artefact 2.



Figure 8. Object Space.

## Publication Design

The publication's design was an important component of the project. Layout design, typography choices, and textual content integration were all carefully examined to ensure that the final book expressed the significance of the digitally modified artefacts. The goal of the publication

design was to create a unified and compelling publication that both informed and created a visually appealing art piece. Through field-based research and online resources, I collated inspiration from existing catalogues and archives that would influence the design system of the publication.

## Prototyping

Prototyping was critical in making this concept a reality. I used various materials and digital techniques to produce physical and digital prototypes of the artefacts, allowing me to experiment with various design features such as shape, texture, and scale. This iterative process was critical in generating the visual representations of the items (Figures 9 and 10).

The publication's design underwent many prototypes and testing to create the desired outcome. This process required me to print many

iterations on various stocks to evaluate the typefaces, point size, and image quality. The layout of the publication was evaluated by printing out the spreads as thumbnails for critique and to look at the overall flow of the contents. In addition to that the spreads were printed at full scale to detail point size, spacing, hierarchy of contents and images. The printing process was important for me to get right as many sections of my book required me to print using the University printer. I tested on various stocks, light and heavy gsm, coated and uncoated to compare the way the ink sits on the paper.



*Figures 9 and 10.* Book Prototype and Copic Bound.



Figure 11. Cottles.



Figure 12. Concrete block construction.



Figure 13. Etching Metal.

These processes were repeated multiple times whilst taking in feedback and applying the changes. I spent a lot of my time in the Wet lab facilities at the start of the semester. Because of the project's size, physicality, and exhibitionist aspect, it was critical that I master the necessary skills to sculpt and fabricate the metal and concrete components early on.

In collaborating with technicians Harriet and ET, I was able to learn basic skills such as project planning, cottle making, mixing, and pouring plaster and concrete solutions. I created two prototypes of what essentially would be the block the publication would sit in. The challenging aspect we had to figure out was creating a slit in the block to house the publication. This was accomplished by making a separate cottle for melted wax. When the wax block solidifies, it is placed within a larger cottle into which the concrete is poured. The concrete hardens, and the wax is melted away, leaving room for the box (Figures 11 and 12).

The metal box requires meticulous planning and prototyping to construct. With the support of Angus, Sophie, and Struan, we devised a system and collated the skills needed to complete the final product in the metal workshop and screen-printing facilities. The approach began with learning about various metals and finishes. Once the aluminium was selected, I measured, scored, and trimmed the sheets to size. The second feature of the box



Figure 14. Metal box construction.

was texture, which was achieved by etching words on the box for a sensory experience. This was accomplished through the use of vinyl cutting. After removing the lettering to expose the metal, the sheet is immersed in a copper sulphate and salt solution. This solution eats away at the exposed aluminium, leaving a depth and textured finish. We shaped the box using the magnetic bender in the metal labs (Figure 13 and 14).



## 3D Design/Rendering

The artefacts were transformed using digital 3D rendering techniques. The technique required the use of multiple types of software to create accurate and captivating visual representations that merged the aesthetic appeal of metals with the toughness of concrete. I experimented on programs such as Adobe Substance 3D sampler and Adobe Dimension, but it did not prove to be an efficient flow for my project. I resorted to the application 'Blender', which allowed for more customization and tools to achieve the desired look. 3D design is a skill I aim to build up and this was the perfect opportunity to develop my knowledge in the digital space (Figure 19).

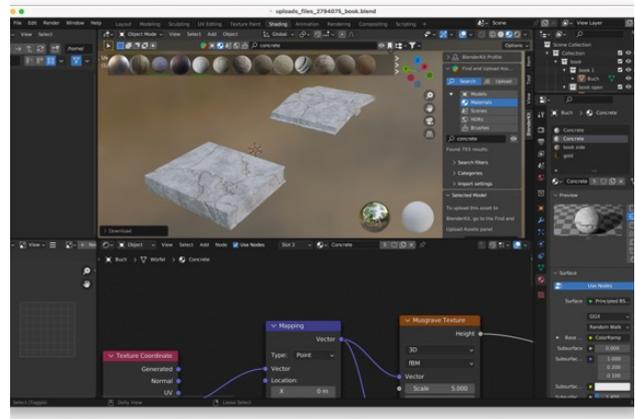
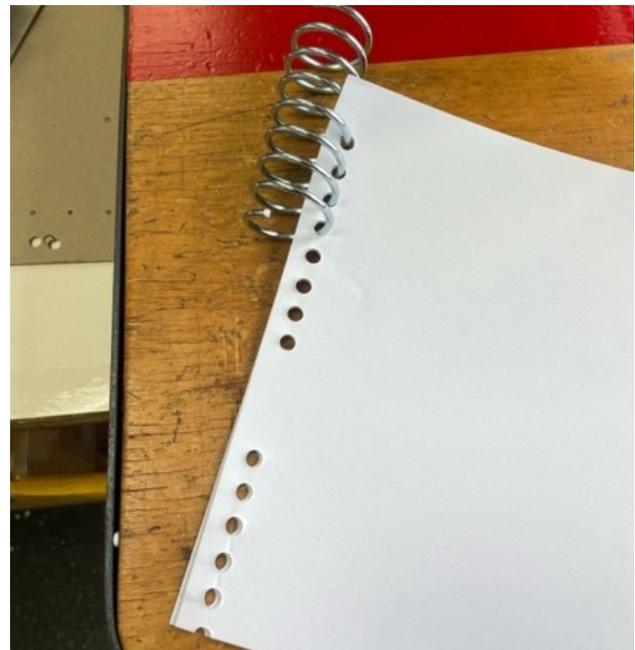


Figure 19. Blender.

## Binding

The bookbinding processes were essential to the final publication's tactile experience. I explored several binding techniques to produce a publication that not only visually suited the material but also created a robust and unified structure. I started Coptic binding as it was a familiar process, but this outcome was very challenging in terms of the complexities of this project, considering divider pages, the different paper stock, and signatures.

Because of the publication's ambitious concept, I opted to bind it using coils. The coil I initially planned to use required me to outsource from overseas and would not arrive in time for this assignment. I solved the challenge by sourcing springs locally, which were chopped down and used as the structural part that held the publication together (Figures 20 and 21).



Figures 20 and 21. Coptic bound 2 and Coil bound.

# Critical Commentary

## Physical Form

The intention of this project was to re-create the wonders and curiosity I experienced when exploring the Egyptian exhibition. It was my goal to relive those sensations and provide a similar experience for anyone viewing the piece. This publication project is not just a book, it is its own artefact.

Looking at this book as an “object” enabled me to create a world around it and imagine its origins. The premise behind this project is that the time capsule will be unearthed centuries from now, becoming a spectacle for future archaeologists. This project pushes the in the realm of interactivity and exhibition experience (Figures 22 and 23).

‘The capsule’ is a metal box that serves as a vessel for the publication with “APT. 5B, 2023 Time Capsule” etched into the aluminium frame. The tactile qualities of this capsule offer a sense of longevity and permanence; this is a tribute to hieroglyphics carved into ancient Egyptian tomes and artefacts as a means of withstanding the test of time.

The metal vessel is housed within a concrete block. A slot was crafted with precision for the capsule to be placed. This results in a monolithic monument of historical significance. The harsh, robust materiality of concrete was cast to protect the artefact, ensuring that it would last for generations.

The combination of concrete and metal symbolizes strength, it is an homage to the contents inside the capsule and represents the urban environment of the city.



Figure 22. Discovery.



Figure 23. Materials.

## Publication Exterior

As the capsule is unveiled, the viewer is greeted with another artefact, the publication itself, bound with heavy-duty coils that are both functional and allude to the brutalist aesthetic. The coil system allows for the publication to lay flat on any surface it is displayed on. With a weighted black cardstock, the title reveals itself when the publication is tilted

or perceived at an angle. 'APT. 5B' the abbreviated title creates a sense of mystery and leaves the audience intrigued, awaiting what is to come. For this reason, I decided the black ink printed on black cardstock was an intentional design decision to create a shiny finish in juxtaposition to the matte stock to add contrast (Figure 24).



*Figure 24.* Cover.

Readers are able to see the differentiation in paper stock and the sections within the book by just looking at the side of the publication.

Paper stock: 250gsm black covers – 120 textured intro – 210 silk gloss – 160 textured concrete – aluminium sheets (dividers)

The publication is comprised of several sections, all using differing paper stocks to provide a more engaging and tactile experience that also connects with the information inside. The publication plays with the materiality and tactility of this project's concept. The black 250gsm card stock cover provides weight while preserving the rest of the publication. In the introductory section is

a 120gsm textured stock. [Section One] Metal: uses a 210gsm Silk Gloss stock to reflect the qualities of the metals presented (Figure 25).

This stock allows the 3D renders to pop, creating a clear, crisp image. [Section Two] Concrete: is a 160gsm stock, its slightly heavier weight and textured finish is reminiscent of the characteristics of concrete. Divider Pages: The divider pages are authentic thin aluminium sheets (Figure 26).

These pages add a tactile sensation, breaking up the sections of the publication. The reflective qualities add a multi-dimensional element that mirrors the contents of the opposing spread.



Figure 25. Silk Gloss



Figure 26. Aluminium.

## Content Layout

The publication takes on a minimal, modernist approach in its layout. It was critical to use a robust grid system to exhibit the artefacts and written content in order for the publication to successfully present those elements. The layout follows a 6x9 grid with a broader inner margin to accommodate the coils. The grid influenced the organisation of the contents, through a system that reflects the visual language and systems of museum catalogues and archives.

Neue Haas Grotesk was chosen as the dominant typeface in this work due to its modernist beauty and legibility. Neue Haas is a Swiss typeface that was designed to be a neutral typeface with great clarity and no inherent importance in its form. This allows the typeface to be used on a variety of signage, posters, publications, and so on. This type was used in this project in a way that promotes hierarchy and leads the viewer through the book, evocative of its purpose in navigational signage and publications (Figures 27 and 28).

This publication is Black and White to generate a sense of timelessness and to enhance the textures and materials reflected in the artefacts (Figure 29). This was chosen to increase the viewer's emotional connection to the objects and create a modernist art piece, that could also be interpreted centuries from now.



**Figures 27 and 28.** Apartment 5B Title Page and Materiality Page.



*Figure 29.* Ring Page.

## Conclusion

APT. 5B, 2023 Time Capsule is a publication and exhibition that aims to inspire a world of imagination. The aim of this project is to preserve these artefacts that are significant to my time living in Apartment 5B, for future discovery. It is a project waiting to be unearthed, which in turn, aims to spark curiosity in the viewers.

The research I undertook focused on the significance of time capsules and documentation. These ideas are connected and make up the past, inform the present, and help shape the future. During the projection and design process, it was

important for me to explore those tactile and robust materials. Working with the different substrates created a stronger bond between myself and this project, and helped solidify the conceptual idea of the contents of the publication. This project enabled me to experiment and learn new skills to add to my multidisciplinary tool belt. It also provided a space for me to create work that is engaging and will stand the test of time.

APT. 5B is an ode to my curiosities as a collector and designer. It is an archive of artefacts that are significant to me and make up who I am.

# APT.5B: Cápsula do Tempo 2023

## Palavras-chave

Artefato, Exposição, Materialidade, Tactilidade, Cápsula do Tempo.

## Resumo

Este projeto artístico conduzido pela prática explora a ideia conceitual de um livro como um objeto. É uma exploração da materialidade e uma documentação de artefatos encontrados no APT. 5B. O artigo fala sobre o significado das cápsulas do tempo e a longevidade dos materiais, que cimentam um legado eterno. Este trabalho de conclusão de curso envolve a curadoria de uma cápsula do tempo que documenta uma época e um lugar em minha vida por meio do design

de publicações. Ele se aprofunda no processo de prototipagem, uma exploração de materiais, apresentados em uma publicação por meio de um espaço de exposição. Esse projeto tem como objetivo resistir ao teste do tempo, transportando os artefatos, séculos no futuro, para serem descobertos. Ele funcionará como um testemunho da longevidade dos materiais brutalistas e da importância da documentação e da catalogação.

# Introdução

APT. 5B é uma publicação da Time Capsule de 2023 que apresenta objetos coletados e descobertos em meu apartamento, [5B]. O objetivo desse projeto é preservar esses artefatos que são importantes para

mim para futuras descobertas. Essa ideia conceitual examina a taticidade por meio da materialidade dos metais e do concreto como um elemento interativo em uma exposição.

## Revisão Contextual

### Revisão Time Capsules

O termo “cápsula do tempo” refere-se a uma coleção específica de material histórico e conhecimento registrado que foi protegida contra interferências e que se destina a ser recuperada no futuro (Jarvis, 2003).

As cápsulas do tempo são importantes transferências de informações que atravessam séculos. As cápsulas do tempo podem assumir várias formas, como bibliotecas, vestígios arqueológicos, arquivos ou cápsulas físicas (recipientes). Esses recipientes podem incluir depósitos físicos, itens em contêineres, objetos ou locais.

Em 1936, a Cápsula da Civilização, enterrada sob a Universidade Oglethorpe em Brookhaven, Geórgia, fundou efetivamente o movimento moderno das cápsulas do tempo. Thornwell Jacobs sugeriu que, como 6.177 anos haviam se passado desde a fundação do calendário egípcio, sua própria

cápsula deveria ser aberta 6.177 anos no futuro, inspirada nas aberturas de tumbas egípcias da década de 1920 (Rangno, 2015), (Figuras 1 e 2). O raciocínio de Jacobs mostra a importância da narrativa em nossa maneira de lidar com o tempo profundo, especialmente nosso desejo de impor um começo, meio e fim quantificáveis. Ela se torna uma história na qual estamos sempre no centro.

De certa forma, os objetos que coleciono funcionam como cápsulas do tempo. Cada artefato contém memórias e conhecimento. Documentos e materiais de origem são coisas que prezo e guardo para ajudar a inspirar meu trabalho e me informar sobre empreendimentos futuros. Como designers, nós nos inspiramos em objetos visuais e objetos de valor. Isso pode ser visto em vários profissionais criativos do passado e do presente, como Andy Warhol e Max Mollison.



**Figuras 1 e 2.** A história da Cápsula do Tempo da Westinghouse, 2006.

## Projeto Cápsula do Tempo de Andy Warhol

Artista multidisciplinar e criativo americano, Andy Warhol foi um artista visual, produtor e diretor de cinema que se tornou um ícone influente do movimento pop art da década de 1960. Warhol foi um colecionador fervoroso e conhecedor de belas artes, móveis domésticos, joias e artefatos estéticos durante toda a sua vida. Durante muitos anos, as viagens de compras a lojas de antiguidades e de lixo, casas de leilão e mercados de pulgas eram rituais regulares (Smith, 2001), (Figura 3).

Em meados da década de 70, Warhol realizou seu maior projeto de colecionismo. Durante vários anos, ele preservou o material de origem para sua arte, bem como um extenso registro de sua própria vida diária (Warhola, 2020). Ao coletar, documentar e catalogar vários itens em caixas de papelão e outros contêineres de armazenamento convencionais, essas cápsulas do tempo se tornaram um repositório de arquivos que nos dá uma visão de sua vida. Warhol havia iniciado o esforço



Figura 3. Cápsulas do tempo nos arquivos do The Warhol, 2014.

humanista de restaurar a ordem em seu mundo caótico. Ele construiu 610 Cápsulas do Tempo até sua morte, em 1987. Na imagem mostrada (Figura 4), temos um vislumbre da Cápsula do Tempo 21, uma cápsula cuidadosamente reunida de obras de arte, inspiração e itens do cotidiano.

Sua prática e seu trabalho agrupado são uma reminiscência da minha prática, que

alimenta minha inspiração de design e meus empreendimentos diários. Ao arquivar objetos e materiais de origem, posso adotar inspiração visual e técnicas em meu próprio trabalho. Também é uma maneira de valorizar itens que estão ligados a lembranças positivas ou que têm valor sentimental. Esse tipo de documentação abre espaço para a reflexão, mostrando o crescimento pessoal e a evolução do meu design.



Figura 4. Capsula do tempo 21 de Andy Warhol, 2023.

## O trabalho e a influência de Max Mollison no projeto/entrevista

Max Mollison é um designer multidisciplinar baseado em Dunedin. Ele possui uma profunda paixão por arte digital, realidade aumentada, realidade virtual e design de moda. Com uma curiosidade inerente à interseção de arte e tecnologia, Max dedicou sua carreira à exploração de novas possibilidades de design. Guiado por quatro princípios fundamentais de design - tecnologia, inovação, ilusão e narração de histórias - ele cria experiências imersivas que cativam o público e deixam uma impressão duradoura (Ahwa, 2020). O olhar apurado de Max para os detalhes, o compromisso com a qualidade e a mentalidade inovadora o estabeleceram como um verdadeiro visionário no mundo do design. Suas criações foram amplamente aclamadas, inspirando outras pessoas a ultrapassar os limites de seu próprio trabalho.

Tive o prazer de entrevistar Max sobre suas influências e o que o levou a integrar várias disciplinas: realidade aumentada e materiais impressos.

“Descobri que a fusão dessas duas disciplinas ajudou a envolver o público de forma mais eficaz. Os espectadores sentiram uma conexão e um entusiasmo mais profundos quando puderam interagir com a obra de arte por meio da realidade aumentada. A combinação do mundo físico da impressão com o mundo digital é incrivelmente empolgante para mim. A impressão tem suas limitações e, ao incorporar a realidade aumentada, podemos expandir ideias que, de outra forma, ficariam restritas apenas ao meio impresso.”

Essa integração é fundamental, pois torna a arte e o design mais acessíveis, permitindo que as

comunidades que talvez não tivessem interesse ou acesso à arte e ao design possam apreciá-los e se envolver com eles.

Em um dos trabalhos recentes de Max, intitulado “Impending Remains: Petrified Sykchos” (Figura 5), ele explora a ideia de uma futura descoberta histórica. Ele mostra objetos atuais, que serão desenterrados em um futuro distante e coletados como aquisições de museu. Esse projeto conceitual imagina um mundo futuro ao mesmo tempo em que destaca objetos atuais. Essa narrativa visual cria uma experiência em que os espectadores podem se imaginar como exploradores, descobrindo esses objetos. Essa ideia conceitual de contar histórias e documentar é coerente ao influenciar o APT.5B.

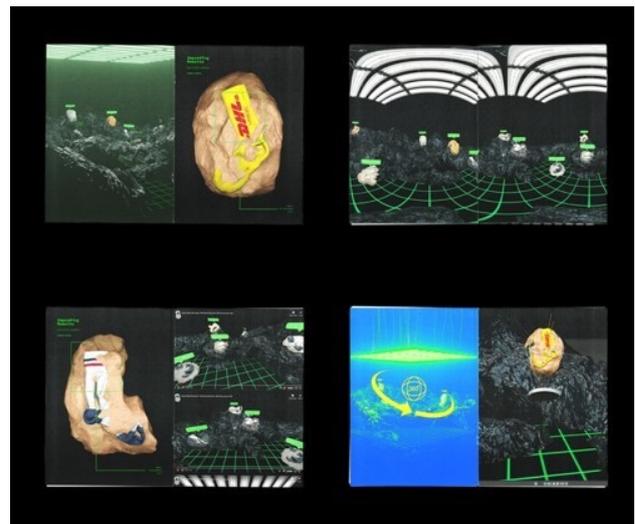


Figura 5. Impending Remains: Petrified Sykchos, 2022.

## Metodologia

A concepção da pesquisa para este projeto envolve uma metodologia orientada pela prática que consiste em métodos baseados em pesquisa, como estudo de campo e documentação. Os métodos baseados na prática incluem prototipagem,

fotografia, renderização em 3D, etc. Esse processo multidimensional permitiu um exame minucioso dos artefatos e sua metamorfose estética. Ele aumentou a profundidade da pesquisa e o resultado do design, dando vida ao fascinante mundo do APT. 5B à vida.

## Estudo de campo

A pesquisa de campo marcou o início deste projeto e foi fundamental para definir seu conceito. Em uma jornada de exploração inspirada pela minha curiosidade e busca de inspiração, comecei com uma visita ao Museu de Auckland em junho de 2023. Esse estágio inicial foi fundamental para o desenvolvimento de uma compreensão profunda da relevância contextual que mais tarde moldaria a direção do meu trabalho.

Os principais objetivos desse estudo de campo eram mergulhar na rica variedade de componentes históricos e artísticos de Auckland e obter percepções que inspirassem e influenciassem meu

projeto criativo. Para isso, usei uma abordagem abrangente que incluiu visitas a museus, explorações de galerias de arte e participação ativa em diversos eventos no Object Space.

Minha visita ao Museu de Auckland foi um ponto de partida importante. Ela me deu a oportunidade de me aprofundar na coleção do Egito Antigo, que contava uma história distinta de história, cultura e arte. Tentei determinar as várias camadas de histórias históricas e as diversas maneiras pelas quais os objetos foram organizados e exibidos, examinando minuciosamente as exposições e os artefatos (Figuras 6, 7 e 8).



*Figura 6.* Artefato Egípcio.



*Figura 7.* Artefato Egípcio 2.



*Figura 8.* Espaço do objeto.

## Design da Publicação

O design da publicação foi um componente importante do projeto. O design do layout, as escolhas tipográficas e a integração do conteúdo textual foram cuidadosamente examinados para garantir que o livro final expressasse o significado dos artefatos modificados digitalmente. A meta

do design da publicação era criar uma publicação unificada e atraente que informasse e criasse uma obra de arte visualmente atraente. Por meio de pesquisa de campo e recursos on-line, reuni inspiração de catálogos e arquivos existentes que influenciariam o sistema de design da publicação.

## Prototipagem

A prototipagem foi fundamental para transformar esse conceito em realidade. Usei vários materiais e técnicas digitais para produzir protótipos físicos e digitais dos artefatos, o que me permitiu fazer experiências com vários recursos de design, como forma, textura e escala. Esse processo iterativo foi fundamental para gerar as representações visuais dos itens (Figuras 9 e 10).

O design da publicação passou por muitos protótipos e testes para criar o resultado desejado. Esse processo exigiu que eu imprimisse muitas iterações em vários materiais para avaliar os tipos de letra, o tamanho do ponto e a qualidade

da imagem. O layout da publicação foi avaliado imprimindo as páginas como miniaturas para crítica e para observar o fluxo geral do conteúdo. Além disso, as páginas foram impressas em escala real para detalhar o tamanho do ponto, o espaçamento, a hierarquia do conteúdo e as imagens. Foi importante acertar o processo de impressão, pois muitas seções do meu livro exigiam que eu imprimisse usando a impressora da universidade. Fiz testes em vários tipos de papel, de gramatura leve e pesada, revestido e não revestido, para comparar a maneira como a tinta se assenta no papel.



Figuras 9 e 10. Protótipo do livro e encadernação Copta.



**Figura 11.** Moldes.



**Figura 12.** Construção com blocos de concreto.



**Figura 13.** Gravura em metal.

Esses processos foram repetidos várias vezes, enquanto recebíamos feedback e aplicávamos as alterações. Passei grande parte do meu tempo nas instalações do laboratório Wet no início do semestre. Devido ao tamanho, à fisicalidade e ao aspecto exibicionista do projeto, era fundamental que eu dominasse as habilidades necessárias para esculpir e fabricar os componentes de metal e concreto logo no início.

Ao colaborar com os técnicos Harriet e ET, pude aprender habilidades básicas, como planejamento de projetos, confecção de garrafas, mistura e aplicação de soluções de gesso e concreto. Criei dois protótipos do que seria essencialmente o bloco onde a publicação seria colocada. O aspecto desafiador que tivemos de descobrir foi a criação de uma fenda no bloco para abrigar a publicação. Isso foi feito com um recipiente separado para a cera derretida. Quando o bloco de cera se solidifica, ele é colocado em um recipiente maior no qual o concreto é despejado. O concreto endurece e a cera é derretida, deixando espaço para a caixa (Figuras 11 e 12).

A caixa de metal requer planejamento meticuloso e prototipagem para ser construída. Com o apoio de Angus, Sophie e Struan, criamos um sistema e reunimos as habilidades necessárias para concluir o produto final na oficina de metal e nas instalações de impressão de tela. A abordagem começou com o aprendizado sobre vários metais e acabamentos. Depois que o alumínio foi selecionado, medi, marquei e cortei as folhas no tamanho certo. A segunda



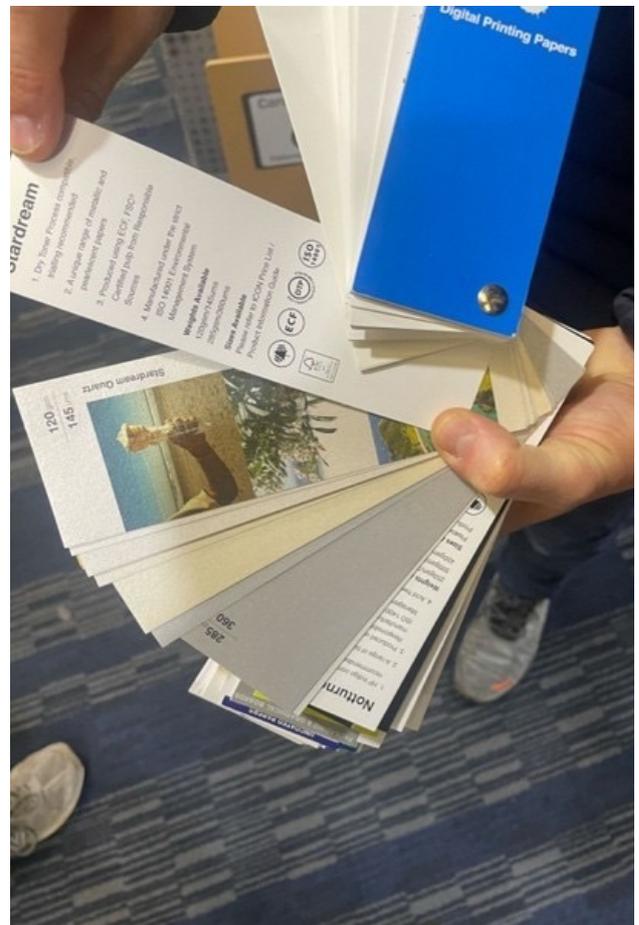
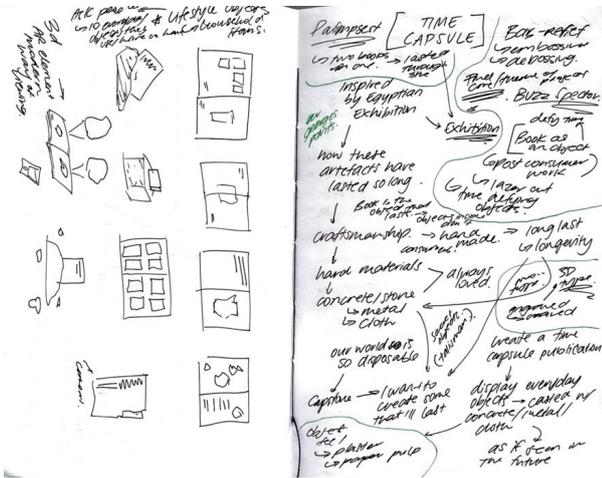
**Figura 14.** Construção da caixa metálica.

característica da caixa era a textura, que foi obtida gravando palavras na caixa para proporcionar uma experiência sensorial. Isso foi feito com o uso de corte de vinil. Depois de remover as letras para expor o metal, a folha é imersa em uma solução de sulfato de cobre e sal. Essa solução corrói o alumínio exposto, deixando um acabamento profundo e texturizado. Moldamos a caixa usando o dobrador magnético nos laboratórios de metal (Figuras 13 e 14).

## Documentação

Durante todo o projeto, foi implementado um processo de documentação completo. Isso implicou a manutenção de registros meticulosos das descobertas do estudo, das decisões de design e dos desenvolvimentos feitos durante todo o processo criativo. A documentação permitiu o acompanhamento transparente da evolução do projeto e influenciou as decisões de design posteriores. Usei fotografia, mapeamento mental, anotações, blogs e esboços como parte do meu processo para acompanhar com sucesso o meu desenvolvimento.

A fotografia e as anotações me permitiram refletir sobre a criação/produção deste projeto. Elas são excelentes ferramentas para visualizar meu fluxo de trabalho e detalhar como as coisas funcionam. O mapeamento mental e o esboço me ajudaram a visualizar e planejar a noção no papel. Essas formas visuais de documentar meu processo são carregadas em um arquivo digital, para garantir que estou no caminho certo (Figuras 15, 16 e 17).



Figuras 15, 16 e 17. Brainstorming e diagramas, mistura de gesso e seleção do papel.

## Projeto/Renderização 3D

Os artefatos foram transformados usando técnicas de renderização digital em 3D. A técnica exigiu o uso de vários tipos de software para criar representações visuais precisas e cativantes que mesclassem o apelo estético dos metais com a resistência do concreto. Fiz experiências com programas como o Adobe Substance 3D Sampler e o Adobe Dimension, mas eles não se mostraram um fluxo eficiente para o meu projeto. Recorri ao aplicativo 'Blender', que permitiu mais personalização e ferramentas para obter a aparência desejada. O design 3D é uma habilidade que pretendo desenvolver e essa foi a oportunidade perfeita para desenvolver meu conhecimento no espaço digital (Figura 19).

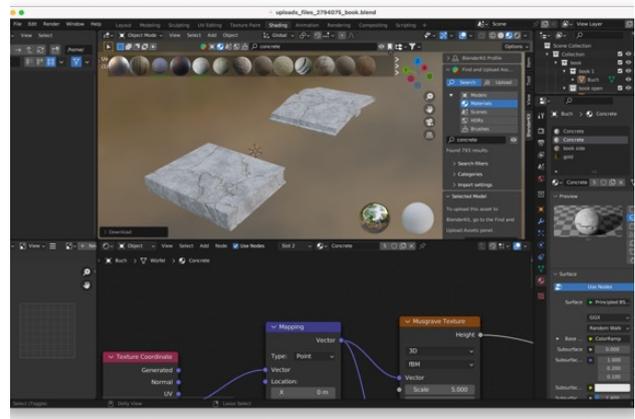
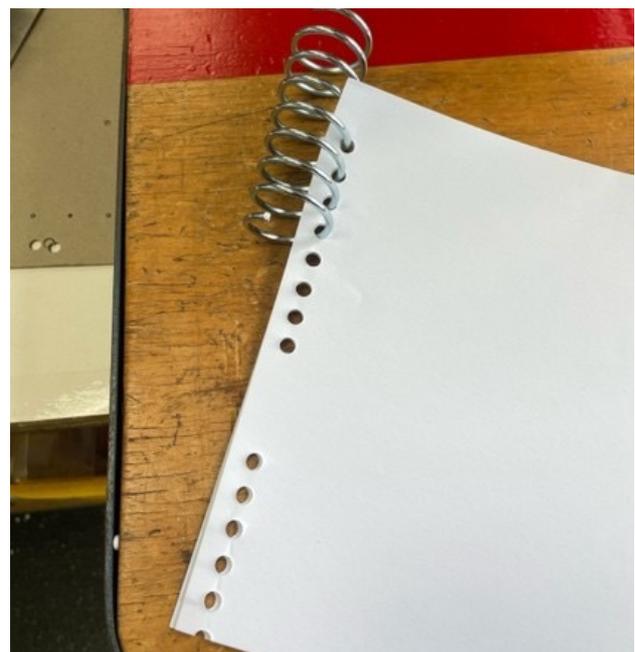


Figura 19. Blender.

## Encadernação

Os processos de encadernação foram essenciais para a experiência tátil da publicação final. Explorei várias técnicas de encadernação para produzir uma publicação que não apenas se adequasse visualmente ao material, mas também criasse uma estrutura robusta e unificada. Iniciei a encadernação copta por ser um processo familiar, mas esse resultado foi muito desafiador em termos das complexidades desse projeto, considerando

as páginas divisórias, os diferentes tipos de papel e as assinaturas. Devido ao conceito ambicioso da publicação, optei por encaderná-la usando espirais. A espiral que planejei usar inicialmente precisava que ser importada e não chegaria a tempo para este trabalho. Resolvi o desafio adquirindo molas localmente, que foram cortadas e usadas como a parte estrutural que mantinha a publicação unida (Figuras 20 e 21).



Figuras 20 and 21. Outra encadernação com costura Copta e a alternativa com espirais.

# Comentário Crítico

## Forma física

A intenção desse projeto era recriar as maravilhas e a curiosidade que experimentei ao explorar a exposição egípcia. Meu objetivo era reviver essas sensações e proporcionar uma experiência semelhante a todos que vissem a obra. Este projeto de publicação não é apenas um livro, é seu próprio artefato.

Olhar para esse livro como um “objeto” me permitiu criar um mundo em torno dele e imaginar suas origens. A premissa por trás desse projeto é que a cápsula do tempo será desenterrada daqui a séculos, tornando-se um espetáculo para futuros arqueólogos. Esse projeto impulsiona o campo da interatividade e da experiência de exposição (Figuras 22 e 23).

“A cápsula” é uma caixa de metal que serve como recipiente para a publicação com “APT. 5B, 2023 Time Capsule” gravado na moldura de alumínio. As qualidades táteis dessa cápsula oferecem uma sensação de longevidade e permanência; trata-se de um tributo aos hieróglifos gravados em antigos tomos e artefatos egípcios como um meio de resistir ao teste do tempo.

O recipiente de metal está alojado em um bloco de concreto. Uma fenda foi criada com precisão para que a cápsula fosse colocada. Isso resulta em um monumento monolítico de importância histórica. A materialidade dura e robusta do concreto foi moldada para proteger o artefato, garantindo que ele durasse por gerações.

A combinação de concreto e metal simboliza força, é uma homenagem ao conteúdo dentro da cápsula e representa o ambiente urbano da cidade.



Figura 22. Descoberta.



Figura 23. Materiais.

## Exterior da publicação

Quando a cápsula é revelada, o espectador é recebido com outro artefato, a própria publicação, encadernada com bobinas resistentes que são funcionais e fazem alusão à estética brutalista. O sistema de bobinas permite que a publicação fique plana em qualquer superfície em que for exibida. Com uma cartolina preta pesada, o título se revela quando a publicação é inclinada ou

vista em um ângulo. 'APT. 5B', o título abreviado, cria uma sensação de mistério e deixa o público intrigado, aguardando o que está por vir. Por esse motivo, decidi que a tinta preta impressa em cartolina preta foi uma decisão intencional de design para criar um acabamento brilhante em justaposição à cartolina fosca para adicionar contraste (Figura 24).



*Figura 24.* Capa.

Os leitores podem ver a diferenciação no estoque de papel e nas seções do livro apenas olhando para a lateral da publicação.

Papel: capas pretas de 250 g/m<sup>2</sup> - 120 introdutório texturizado - 210 silk gloss - 160 concreto texturizado - folhas de alumínio (divisórias)

A publicação é composta de várias seções, todas usando diferentes tipos de papel para proporcionar uma experiência mais envolvente e tátil que também se conecta com as informações contidas nela. A publicação brinca com a materialidade e a taticidade do conceito deste projeto. A capa preta de papel-cartão de 250 g/m<sup>2</sup> proporciona peso ao mesmo tempo em que preserva o restante da publicação. Na seção introdutória, há um material

texturizado de 120 g/m<sup>2</sup>. [Seção Um] Metal: usa um papel Silk Gloss de 210 g/m<sup>2</sup> para refletir as qualidades dos metais apresentados (Figura 25).

Esse papel permite que as renderizações em 3D se destaquem, criando uma imagem clara e nítida. [Seção Dois] Concreto: é um papel de 160 g/m<sup>2</sup>, com gramatura um pouco mais pesada e acabamento texturizado que lembra as características do concreto. Páginas divisórias: As páginas divisórias são autênticas folhas finas de alumínio (Figura 26).

Essas páginas acrescentam uma sensação tátil, dividindo as seções da publicação. As qualidades reflexivas acrescentam um elemento multidimensional que espelha o conteúdo da página oposta.



Figura 25. Páginas em Silk Gloss.



Figura 26. Divisórias em alumínio.

## Layout do conteúdo

A publicação adota uma abordagem minimalista e modernista em seu layout. Era fundamental usar um sistema de grade robusto para exibir os artefatos e o conteúdo escrito para que a publicação apresentasse esses elementos com sucesso. O layout segue uma grade 6x9 com uma margem interna mais ampla para acomodar as bobinas. A grade influenciou a organização do conteúdo, por meio de um sistema que reflete a linguagem visual e os sistemas de catálogos e arquivos de museus.

A Neue Haas Grotesk foi escolhida como a fonte dominante neste trabalho devido à sua beleza modernista e legibilidade. A Neue Haas é uma fonte suíça que foi projetada para ser uma fonte neutra com grande clareza e sem importância inerente em sua forma. Isso permite que a fonte seja usada em uma variedade de sinalizações, pôsteres, publicações e assim por diante. Esse tipo foi usado neste projeto de forma a promover a hierarquia e conduzir o espectador pelo livro, evocando sua finalidade em sinalização e publicações de navegação (Figuras 27 e 28).

Essa publicação é em preto e branco para gerar uma sensação de atemporalidade e realçar as texturas e os materiais refletidos nos artefatos (Figura 29). Isso foi escolhido para aumentar a conexão emocional do espectador com os objetos e criar uma obra de arte modernista, que também poderia ser interpretada daqui a séculos.



**Figuras 27 e 28.** Páginas do título do Apartamento 5B e páginas da materialidade.



**Figura 29.** Página do anel.

## Conclusão

APT. 5B, 2023 Time Capsule é uma publicação e exposição que visa a inspirar um mundo de imaginação. O objetivo deste projeto é preservar esses artefatos que são significativos para o período em que morei no Apartamento 5B, para futuras descobertas. É um projeto que está esperando para ser desenterrado e que, por sua vez, visa despertar a curiosidade dos espectadores.

A pesquisa que realizei concentrou-se na importância das cápsulas do tempo e da documentação. Essas ideias estão conectadas e compõem o passado, informam o presente e ajudam a moldar o futuro. Durante o processo de projeção e design, foi importante para mim

explorar esses materiais táteis e robustos. Trabalhar com os diferentes substratos criou um vínculo mais forte entre mim e esse projeto e ajudou a solidificar a ideia conceitual do conteúdo da publicação. Esse projeto permitiu que eu experimentasse e aprendesse novas habilidades para acrescentar ao meu conjunto de ferramentas multidisciplinares. Ele também me proporcionou um espaço para criar um trabalho envolvente e que resistirá ao teste do tempo.

APT. 5B é uma ode às minhas curiosidades como colecionadora e designer. É um arquivo de artefatos que são importantes para mim e que fazem parte de quem eu sou.

# References

- Ahwa, D. (2020, August 1). *Get To Know: The Whimsical World Of Multidisciplinary Designer Max Mollison*. NZ Herald. Retrieved September 12, 2023, from <https://www.nzherald.co.nz/viva/fashion/get-to-know-the-whimsical-world-of-multidisciplinary-designer-max-mollison/RK4NORIM3BQDWYID6JRKDNKRIE/>
- Bambic, A. (2014). *Time Capsules in the archives at The Warhol* [Photograph]. <https://www.widewalls.ch/magazine/andy-warhol-time-capsules-warhol-museum>
- Edward, G. (2006). *The story of the Westinghouse Time Capsule* [Photograph]. <https://www.flickr.com/photos/ninecormorants/102363427/in/set-72057594099081601/>
- Hall, A. (2006). *WestingHouse Time Capsules* [Photograph]. <https://www.flickr.com/photos/ninecormorants/102363427/in/set-72057594099081601/>
- Jarvis, W. E. (2003). *Time Capsules: A Cultural History* (pp. 1-2). McFarland and Company Inc.
- Mollison, M. (2022). *Impending Remains: Petrified Sykchos* [Photograph]. <https://www.maxmollison.com/petrified-sykchos>
- Rangno, E. (2015, August 17). *The Paradox of Time Capsules*. The Atlantic. Retrieved September 27, 2023, from <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/08/time-capsules-futurism/401327/>
- Smith, J. W. (2001). *Saving Time: Andy Warhol's Time Capsules*. The University of Chicago Press Journal, 20, 8. <https://doi.org/203.211.105.23>
- arhol, A. (2023). *Andy Warhol's Time Capsule 21* [Photograph]. The Warhol Museum. <https://www.warhol.org/timecapsule/andy-warhols-time-capsule-21/>
- Warhola, D. (2020, May 20). *Making It Time Capsules. WARHOL*. Retrieved October 10, 2023, from <https://www.warhol.org/time-capsules/#:~:text=During%20the%20latter%20part%20of,represented%20a%20period%20of%20time>

## HOW TO QUOTE (APA)

Verkade, T. (2024). APT.5B: 2023 Time Capsule. *LINK Praxis Journal of Practice-led Research*, 2 (1), 421-452. <https://doi.org/10.24135/link-praxis.v2i1.22>