

**A entrevista para entretenimento e a entrevista científica:  
elementos para uma comparação**

Diego Manzini Maldonado, Priscila Lena Farias

história oral; entrevista; podcast

Desde 2014 realizo entrevistas com pessoas da área do design, primeiro no formato para Youtube, para o canal Diacrítico, e em seguida como podcasts para o programa Entreletras. Até 2020, aprendi a entrevistar, entrevistando. Quando ingressei no Mestrado em Design da FAU USP, com projeto a respeito da reforma gráfica realizada pelo jornal Folha de S. Paulo na década de 1990, descobri que o que eu fazia tinha nome: história oral e entrevistas semi-estruturadas. Referências recomendadas pela disciplina DSG 5006 Memória Gráfica e Cultura Material me colocaram em contato com a obra de Verena Alberti (2013), que se tornou central para minha pesquisa. Ressalto então as diferenças entre entrevistar para entretenimento e para fins científicos. A primeira modalidade admite uma relação próxima com o entrevistado, similar à de amizade. Para um podcast, que pode ser editado, eliminando eventuais erros e repetições, isso funciona. A segunda exige rigor científico para abordar fontes (entrevistados), sem deixar de demonstrar empatia. Entrevistas deste tipo não podem ser editadas, para que o ponto de vista do editor não prevaleça. Busco me colocar como um “igual”, e não como “entrevistador formal”. Antes da entrevista, explico o período sobre o qual pretendo obter informações. Mesmo adotando o modelo semi-estruturado, demonstro estar aberto para que tragam informações às quais não tenho acesso. Tudo tem funcionado bem, fazendo com que fontes narrem histórias de forma fluida e íntima. Entrevistar múltiplas fontes que trabalharam juntas ajudou a mapear e sanar lacunas em narrativas individuais. Em uma entrevista para entretenimento, por outro lado, um único ponto de vista pode ser suficiente, pois o foco pode ser um personagem e não a análise científica de um acontecimento.

**Curso**

Mestrado

**Linha de Pesquisa**

Teoria e História do Design

**Diego Manzini Maldonado**

Mestrando em Design, graduado em Desenho Industrial com habilitação para Programação Visual (2007). Atualmente leciona tipografia no bacharelado em design gráfico no IED-SP. Seu interesse de pesquisa é a história da tipografia e do design editorial.

**e-mail:** [diegomaldonado@usp.br](mailto:diegomaldonado@usp.br)**Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/0688507961188478>**Priscila Lena Farias**

Professora Associada e coordenadora do LabVisual - Laboratório de Pesquisa em Design Visual na FAU USP. Autora de diversos artigos e livros sobre tipografia, semiótica e design. Seus interesses atuais de pesquisa são história da tipografia, e letramento no espaço público.

**e-mail:** [prifarias@usp.br](mailto:prifarias@usp.br)**Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/7204930940034076>**Orcid:** <http://orcid.org/0000-0002-2540-770X>

## Entertainment and scientific Interviews: elements for a comparison

Diego Manzini Maldonado, Priscila Lena Farias

oral history, interview; podcast

Since 2014 I've been interviewing design personalities, first for the Youtube channel Diacrítico and then for the Entreletras podcast. Until 2020, I learned how to interview by doing it. When I joined the Master of Design program at FAU USP, with a research proposal focusing on Folha de S. Paulo graphic reformulation in the 1990's, I found out that what I was doing had a name: oral history and semi-structured interviews. References given in the seminar DSG 5006 Graphic Memory and Material Culture, have put me in contact with Verena Alberti's book (2013), which became central for my research. I therefore point out the differences between interviewing for entertainment and for scientific purposes. The first one admits a close relation with the interviewee, similar to friendship. For a podcast, that can be edited eliminating eventual errors and repetitions, this works fine. The second requires scientific rigour for approaching the sources (interviewees), without disregarding empathy. This kind of interview can't be edited, in order to avoid the prevalence of the editor's point of view. I try to talk to the person as an equal, and not as a "formal interviewer". Before the interview, I explain what is the exact period that I'm interested in. Even adopting the semi-structured model, I demonstrate to be open for further information that I have not access to. So far things have been working well, making the sources narrate their histories in a fluid and intimate way. Interviewing multiple sources that worked together helped me to map and fill gaps in individual narratives. In an interview for entertainment, one point of view can be enough, once the focus might be a person, and not the scientific analysis of an event.

**Course**  
Master

**Line of Research**  
Design Theory and History

**Diego Manzini Maldonado**  
Master of Design student, with a BA in Graphic Design (2007). Teaches typography at IED-SP undergraduate graphic design course. His current research interest is the history of typography and of editorial design.  
**e-mail:** diegomaldonado@usp.br  
**Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/0688507961188478>

**Priscila Lena Farias**  
Associate Professor and coordinator of LabVisual - Visual Design Research Lab at FAU USP. Author of several articles and books on typography, semiotics and design. Her current research interests are the history of typography, and lettering in the public space.  
**e-mail:** prifarias@usp.br  
**Lattes:** <http://lattes.cnpq.br/7204930940034076>  
**Orcid:** <http://orcid.org/0000-0002-2540-770X>

### Referências | References

ALBERTI, V. 2013. *Manual de história oral*. Rio de Janeiro: Editora FGV.