

FORMAÇÃO REVOLUCIONÁRIA EM DESIGN GRÁFICO: a experimentação gráfica como produção criativa voltada para a transformação

REVOLUTIONARY TRAINING IN GRAPHIC DESIGN: graphic experimentation as creative production aimed at transformation

ARAUJO, Germana Gonçalves de, Doutora, Universidade Federal de Sergipe

germana@academico.ufs.br

CARMO JUNIOR, Amauri Pereira do, Graduando, Universidade Federal de Sergipe

jrperreira@academico.ufs.br

NASCIMENTO, Izabella Cristtine Santos do, Graduanda, Universidade Federal de Sergipe

cristtine_izabella@academico.ufs.br

Resumo

O texto parte da reflexão de como a vivência artística, enquanto forma de realização sensível que amplia o repertório, pode ser transformadora na formação do designer. Nesse sentido, apresenta-se a construção do conteúdo programático para uma disciplina de graduação afastado da produção atrelada a um discurso e aproximado da experimentação gráfica livre. A ideia foi dar oportunidade ao discente de Design Gráfico para desenvolver novos hábitos de produção de imagem e, pelas vivências artísticas, compreender a possibilidade de envolver na feitura de peças gráficas diversas materialidades e técnicas analógicas. Considerando que a conduta de resistência faz parte do processo, por colocar, em alguns casos, o discente numa posição de desconforto, observa-se como resultado que as experimentações propostas pela disciplina modificam não só os modos de fazer, mas também de pensar como os processos de produção podem ter relação direta com cada um, promovendo sensibilidade e percepção de si.

Palavras-chave: Experimentação gráfica; processo criativo; vivência artística.

Abstract

The text starts from the reflection of how transformative the artistic experience, as a sensitive form of achievement that expands repertoire, can be in the training of a designer. Thus, the paper presents the construction of the syllabus for an undergraduate course that is far from the production linked to a discourse and closer to free graphic experimentation. The idea was to give the Graphic Design student opportunity to develop new habits of image production and, through artistic experiences, to understand the possibility of involving different materiality and analogue techniques to create graphic pieces. Considering the conduct of resistance as part of the process, as it sometimes places the student in a position of discomfort, the result observed is that the experiments proposed by the discipline modify the ways of doing things, but also of thinking how the processes of production can have a direct relationship with each person, promoting sensitivity and self-perception.

Keywords: Graphic experimentation; creative process; artistic experience.

1. Introdução

Quando se pensa em formação revolucionária, é impossível deixar de se reportar aos ensinamentos de Paulo Freire¹. Numa concepção emancipatória, Freire construiu uma forma de pensar que interferiu diretamente na prática de ensino de educadores de todo o mundo, em vários âmbitos do conhecimento, inclusive o design: centrar-se no desenvolvimento humano, consciente de seu lugar e das possíveis relações com o meio e com os outros, a fim de construir um mundo menos desigual, menos violento e com mais afeto.

Esse debate para o design é fundamental, principalmente nos dias atuais. Apesar do esforço de autores do campo nas décadas de 1960 e 1970 para a construção conceitual e metodológica do design voltado para o social — ou mesmo para aqueles que abordam modos de pensar e operar projetos na concepção do design contemporâneo —, não se pode perder de vista que o design nasce como uma atividade atrelada à expansão capitalista, inserida nos modos de produção e comunicação de objetos, sempre priorizando alavancar o consumo. Nesse sentido, os processos de criação estavam — e geralmente estão — voltados para a interpretação de dados oriundos de determinados contextos socioculturais. Nos discursos recorrentes, permanecem os termos “usuário”, “público-alvo” e “sujeito” para designar as pessoas que vão usar os objetos projetados por designers, como se as pessoas só devessem ser consideradas a partir de um recorte pré-estabelecido, a favor do que se entende como necessário, mas, na realidade, é pura conveniência. O que deveria ser sabido é que se trata de pessoas, que inclusive poderiam ser inseridas nos processos de projeto de maneira ativa, uma vez que deveriam ter o direito de interferir sobre as questões que estão sendo postas para transformar suas vidas.

É urgente, então, debater uma formação revolucionária para designers. Para tanto, é relevante retomar esse discurso que deu origem à reflexão sobre a atividade criativa voltada para pessoas e não para os chamados usuários, bem como voltar a debater autores revolucionários da educação e do design. A ideia é desenvolver uma prática de sala de aula repleta de trabalho, mas com esforço voltado à construção de profissionais atentos, sensíveis e sobretudo ativistas. Segundo o designer e professor da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) Delano Rodrigues, “não dá para atuar como designer social sem ser ativista”². Nesse sentido, o ato criativo exercido em sala de aula precisa ser repensado, e as usuais ferramentas, modelagens que geram saciedade, devem ser problematizadas até que estudantes e professores compreendam como ser frutíferos em alguns projetos a ponto de provocar transformação social.

A partir dessa problemática, este artigo versa sobre três concepções — formação revolucionária, processo criativo a partir de vivências artísticas e transformação social —, inter-relacionadas para a reflexão sobre a formação profissional de designers ávidos por provocar mudança em alguma esfera da sociedade.

Para este texto, o objeto de estudo é a disciplina de Experimentação Gráfica ministrada nos anos de 2019, 2022 e 2023 no Curso de Graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de

¹ Carlos Rodrigues Brandão, prefaciando a obra *Paulo Freire: a cultura e a educação* (2022), de autoria de Débora Mazza, afirma que mesmo hoje, cerca de 60 anos depois da publicação mais lida de Paulo Freire — *Pedagogia do oprimido* —, raros são os educadores que deixam de recorrer aos ensinamentos dele “e não apenas para efeito de conhecimento de um passado realizado, mas para estabelecer projetos e fundamentar práticas pedagógicas do absoluto presente” (MAZZA, 2022, p. 24).

² Em 2021, Delano Rodrigues deu uma palestra na aula remota da disciplina de Metodologia em Design, do Curso de Graduação em Design Gráfico da Universidade Federal de Sergipe (UFS) (AULA [...], 2022).

Sergipe (UFS). A prática de sala de aula, os debates com os estudantes e os resultados foram sistematizados em relação às potencialidades do ato criativo, conforme estudos da artista visual Fayga Ostrower e da pesquisadora Cecília Salles, à teoria do gesto de Vilém Flusser e às orientações da artista visual e designer norte-americana Corita Kent.

Debruçar-se sobre os autores mencionados foi fundamental para a reflexão sobre a possível influência das artes na formação de designers, principalmente em se tratando dos processos criativos.

2. Experimentação gráfica e vivência artística: a construção de uma disciplina com tendências revolucionárias para o campo do design

Pensar a disciplina de experimentação gráfica de um curso de design fora do escopo usual não é simples. Os cursos de design, no início deste século, estão cada vez mais voltados para processos de tecnologia informatizada, nos quais dominar *softwares* e aplicativos se torna pré-requisito de sucesso. Na realidade do Curso de Graduação em Design Gráfico da UFS, uma boa parcela dos ingressantes já tem noção de uso de *softwares* gráficos, mas muitas vezes não têm repertório sobre questões básicas de composição visual que poderiam ou deveriam ter aprendido na escola, tais como, por exemplo, a mistura dos pigmentos amarelo e azul resultar na cor verde. Esse é um exemplo simples para contextualizar uma geração que nasce predisposta a absorver fluxos informacionais oriundos de computadores, entre outras telas, e principalmente da Internet, mas tem sérias dificuldades em compreender a necessidade de lidar com o mundo material e analógico.

Por isso, pensar na disciplina de Experimentação Gráfica para um curso de design gráfico envolve o propósito geral de oportunizar aos discentes informatizados — verdadeiros *peopleware* — o contato com modos analógicos de produção da imagem. A partir desse propósito, a questão problematizada neste texto é: inserir processos analógicos na atividade prática do discente de design gráfico é o suficiente para ele se formar com a consciência de que suas potencialidades criativas podem impactar o entorno social? Será que inserir a gravura no lugar da ilustração digital pode interferir de maneira significativa na formação de profissional criativo desses discentes? Como a experiência artística proposta para estudantes de design pode promover ganhos nas atividades criativas e torná-los profissionais disruptivos?

Como defende Icleia Borsa Cattani (2002, p. 37), “a arte não é discurso, é ato. A obra se elabora por meio de gestos, procedimentos, processos, que não passam pelo verbal e não dependem deste”. É nesse sentido que se compreende o aprendizado com a arte. No entanto, diferentemente do que acontece na produção nas artes visuais, no design o discurso é um mecanismo de geração de sentido que cria amarras no modo de pensar e fazer dos discentes; e é também uma prática comum nas orientações dos docentes. Atrair-se a um discurso é uma atitude usual para quem se vincula aos preceitos do mercado de consumo, o que se aplica aos profissionais de design e inclui aqueles que ainda estão na fase de formação.

Diante disso, algumas respostas iniciais às questões problematizadas acima advêm da análise dos resultados das atividades discentes na primeira oferta da disciplina de Experimentação Gráfica, em 2018. Lidar com processos analógicos tornou-se um divertimento para os alunos de design, entretanto, o processo criativo manteve as amarras das outras disciplinas projetuais. Dessa maneira, o discente utilizava a experimentação como modo de operacionalizar uma ideia e não como forma de desenvolver a criatividade.

Por exemplo, na experimentação artística de marmorização em papel (método de design em que se aplica tinta a uma superfície aquosa para posterior impressão no papel), observou-se a tentativa de condicionar o resultado a um propósito pela interferência no movimento da tinta na superfície da água, em uma atitude de controle sobre o processo. Por outro lado, quando a técnica funciona como forma de exercitar a criatividade, o discente cambia de estar sobre o controle dos materiais e processos para vivenciar um fazer sensível e aberto, tornando-se poroso à possibilidade de resultados inusitados. Aqui, a ideia do erro declina, e o resultado de uma experimentação deixa de ser um produto para se tornar uma etapa do percurso criativo. A vivência converte-se numa espécie de práxis, na qual a experiência com a matéria tem chance de ser um estudo, uma etapa do percurso, que pode, inclusive, não chegar a resultado nenhum.

Mas, se o mercado não dá tempo ao tempo na elaboração de enunciados, como o profissional de design pode se dedicar a uma experiência artística?

Em “O artífice”, Sennett (2019, p. 31) revela que em vários momentos da história ocidental a atividade prática foi colocada em um lugar menor — “menosprezada” — do que aquelas consideradas intelectuais — “supostamente mais elevadas”. Essa questão é interessante para o que está sendo dissertado, pois a experimentação artística, na disciplina, não é determinada pela obtenção de resultado atrelado a um conceito ou à produção de objetos; muitas vezes o enunciado pode ainda estar em construção no percurso da vivência.

Falar sobre o processo criativo desgarrado de um resultado objetivo e que é fruto de um trabalho repetitivo significa desabilitar a ideia de que a criatividade sempre depende de um *insight* ou de instantes de iluminação. O processo criativo em design é comumente apresentado como um trabalho cujo objetivo é materializar esse *insight*, como se a ideia, a atividade da mente, sempre precedesse o corpo; e como se este, por sua vez, servisse apenas ao propósito de executar a ideia procedente da supervalorizada racionalidade.

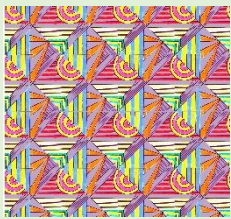







Em outras palavras, se superestima a ideia que nasce do *briefing*: uma suposta solução primeiro pensada, resultante da racionalidade, e só então executada materialmente, em atitude considerada antagônica à intuição, ou seja, ao corpo e a suas subjetividades. Como se pudesse haver essa cisão entre as experiências do corpo e dos sentidos e as experiências da mente e das ideias.

Assim, no primeiro momento a produção de imagem na disciplina de Experimentação Gráfica se torna vaga para o discente. Sem direcionamento sobre o que está produzindo, ele fica, nos primeiros dias de aula, sem estímulo, sem o norte de quais dados devem ser tratados para a construção da peça gráfica que será produzida. Isso tem a ver também com o fato de estarem imersos nos discursos sobre o campo do design, que não valoram em primeiro plano a subjetividade do designer nos processos criativos.

É preciso dar tempo ao tempo para que o discente perceba que, ao nadar contra a corrente conservadora do design e elaborar mecanismos disruptivos de criação, ele potencializa a percepção de si nos processos criativos, torna-se mais sensível, dá espaço para a expressão pessoal. Também, por essa mesma lógica de temporalidade, a disciplina foi construída aos poucos, a partir das experimentações gráficas e das vivências artísticas dos discentes. Por isso, o exercício de escuta do docente deve ser evidenciado.

Em 2023, o conteúdo programático da disciplina priorizou as questões acerca da formação do discente, em detrimento dos possíveis resultados gráficos:

Quadro 1 – Técnicas de experimentação gráfica inseridas no conteúdo programático da disciplina de Experimentação Gráfica, ministrada em 2023

ESTAMPA SEM MATRIZ [UNIDADE I]	<p>RAPPORT MANUAL</p> <p>Desenvolver duas estampas corridas pelo método de <i>rapport</i> manual (uma estampa de princípio geométrico e outra com desenho orgânico)</p>	
	<p>DESENHO CEGO</p> <p>Desenhar o colega sentado à frente sem olhar para o papel</p>	
	<p>MARMORIZAÇÃO EM PAPEL</p> <p>Brincar com o movimento dos pingos de tinta sobre a mistura de água com CMC</p>	
ESTAMPA COM MATRIZ [UNIDADE II]	<p>GRAVURA COM MATRIZ DE ISOPOR</p> <p>Transpor o desenho cego para o isopor para fazer gravuras</p>	
	<p>COLOGRAVURA</p> <p>Sobrepor materiais numa superfície para a produção de uma matriz</p>	
	<p>ESTÊNCEL</p> <p>Subtrair o desenho em um acetato produzindo áreas vazadas para a passagem da tinta <i>spray</i></p>	
	<p>CARIMBO COM MATRIZ DE BORRACHA</p> <p>Transferir o desenho na borracha e construir o carimbo por extração, utilizando uma ferramenta de corte</p>	
PROJETO FINAL	<p>CADERNO DE PERCURSO [INDIVIDUAL]</p>	

LIVRO DE ARTISTA
 [EM GRUPO]



Fonte: programa de disciplina elaborado por Germana G. de Araujo

Cada técnica proposta para os discentes foi pensada para inseri-los em uma prática livre, ou melhor dizendo, aberta de experimentação. Essa questão é relevante, pois, como assinala Corita Kent (2023, p. 31), “a arte não vem do pensamento, mas de uma resposta”; uma concepção também de Cattani (2002, p. 37). Isso quer dizer que a prática é fundamental para que o discente reconheça em si as potencialidades dos processos, considerando que a materialidade também exerce uma força na plasticidade das coisas.

Como Flusser (2014) traz para o debate, a verdadeira atitude criativa está no fazer desabilitado das crenças. Deixar que a água flua — livremente — e movimente a tinta que está na superfície é quase um acordo tácito entre o discente e a técnica do papel marmorizado. Em outra relação das teorizações de Flusser com as técnicas propostas aos alunos, é importante mencionar como o gesto das mãos é bastante complexo e modela o pensamento abstrato (Flusser, 2014, p. 82); nesse sentido, tentar fazer o desenho cego e, no momento em que o traço está sendo feito, acreditar exclusivamente no que está sendo observado e não em um suposto dever ser, é também estar aberto a uma construção perceptiva. A experimentação que valoriza o resultado inusitado pode ser reveladora.

Lidar com as técnicas sem necessariamente ter que gerar representações é um rico processo de maturidade artística. Afinal, sabe-se que o discente acessa a memória o tempo todo: o volume de informações a que se conectam esses jovens é exacerbado. E muitas vezes as referências são direcionamentos prontos vistos nos inúmeros bancos de imagens disponíveis no labirinto da Internet.

Também nesse aspecto, outra questão relevante para o processo de formação desses estudantes é o caderno de percurso. No lugar de recorrer somente aos bancos de imagens, o discente também tem a chance de construir sua própria fonte de referências, pois o caderno, que é quase um diário, torna-se parte de uma prática que pode auxiliar no estudo das técnicas e na construção da memória da experiência. A ideia desse recurso é que cada estudante reúna informações acerca das técnicas, seja na forma de anotação, seja com um desenho, seja, ainda, com um fragmento do que foi experimentado graficamente.

Figura 1 – Caderno de percurso construído por discentes da disciplina de experimentação em 2023



Fonte: acervo da memória da disciplina; foto de Germana Araujo

A cultura de “armazenamento” (Salles, 2011, p. 27) em cadernos para anotar e desenhar experiências era comum entre estudantes e profissionais do design até a primeira década deste século. Eram os chamados *sketchbooks* ou cadernos de rascunho, geralmente com folhas sem pautas, utilizados para reunir ideias, reflexões e projetos. Entretanto, na era digital, a anotação em cadernos passou a ser vista como obsoleta. No contexto da disciplina, o caderno de percurso acaba sendo feito como atividade obrigatória, mas, de qualquer modo, no benefício da dúvida, todos os estudantes elaboram um caderno contendo as técnicas experimentadas. Como elaborado por Salles (2011), o registro gera documentos de percurso criativo que, quando reunidos, evocam o gesto criador. A autora explica que esses registros configuram “uma materialidade múltipla que produz distintos vestígios, constituem ou dão continuidade ao ‘gesto inacabado’” (Salles, 2011, p. 16). O caderno é, portanto, um documento que guarda o tempo contínuo da criação (Salles, 2011, p. 29).

3. Resultados e discussões

A pessoa nato-digital está inserida em um sistema que a bombardeia de forma avassaladora com informações em uma velocidade sobre-humana. E essa velocidade acabou se convertendo em uma exigência também do mercado de trabalho.

A maioria das agências que comportam os profissionais de comunicação, entre eles, os designers, os coloca como responsáveis por transformar conceitos em visualidades. Advoga-se, no entanto, que seria mais profícuo que esses profissionais, no lugar de tradutores, tivessem a chance de ser interpretadores. Entretanto, por estarem inseridos numa lógica mercadológica da produtividade, são influenciados pela exigência de gerar informações em tempo hábil, veloz, sem dedicar à produção o tempo estipulado como ideal.

A prática de produzir visualidades em larga escala, para alimentar um sistema que determina a agenda do profissional criativo e suprir suas necessidades de produtividade, é facilitada pelos *softwares* gráficos. Além disso, todos os elementos visuais para criar uma peça gráfica estão disponíveis na Internet, ainda mais com os mecanismos de inteligência artificial (IA), que, com alguns comandos, produzem em segundos uma marmorização para compor um leiaute, por

exemplo.

Nesse contexto, a feitura analógica, na contracorrente do que é corriqueiro no mercado de trabalho, demanda dos profissionais e, em especial, dos estudantes de design, a disposição de se sujeitar a outra lógica de produtividade. Quer dizer, optar e insistir em produzir em ritmo mais lento, por meio de técnicas e processos mais demorados, que necessitam de tempo para o processo criativo, são atos de coragem. Para alguns, essa atitude pode interferir na realidade cotidiana de maneira brutal, pois, infelizmente, atender aos mecanismos do mercado se torna a zona de conforto.

Fato é que o discente no percurso de aprendizado na experimentação gráfica, de início, é frustrado. Falta a ele confiança na própria subjetividade, no próprio repertório, numa situação em que não pode recorrer ao que o computador tem a oferecer, como os resultados automáticos de filtros e controles convencionalizados. Não controlar o percurso do lápis em um desenho cego, o percurso da tinta em uma marmorização de papel ou a opacidade da impressão de um carimbo feito na borracha escolar recai no descontentamento, no fazer por fazer, sem sentido e sem “valor de mercado”. Por isso, é importante a postura de tentar estar aberto e sensível àquilo que foi produzido.

Muitas vezes, o discente julga o produto das técnicas artesanais com o respaldo da lógica do desenho figurativo, como a criança que “não sabe desenhar” por não reproduzir o corpo humano como vê na televisão, a anatomia fidedigna, menos sintética e estilizada. No percurso da história da arte, por exemplo, comunica-se que a beleza está no desenho do Homem Vitruviano, de Leonardo da Vinci (1452-1519), produzido em 1490 como resultado de uma operação matemática, de uma lógica racional. Já o desenho cego, proposto na disciplina de Experimentação Gráfica, é resultado da intuição, de confiar na gestualidade. Em outras palavras, desde o surgimento do Homem Vitruviano e do antropocentrismo renascentista, o figurativo é valorizado, pois há um controle na sua construção.

Na relação entre a pintura e a fotografia ocorre o mesmo. A abstração surge na pintura, como esse “descontrole do traçado”, com a queda do propósito de retrato, que é assumido pela fotografia mecanizada.

Dessa forma, vale questionar o quanto a convenção do desenho figurativo participa da cosmovisão do discente e em que medida influencia em sua adesão à experimentação. Tal fator pode ser percebido e analisado com a dificuldade e o estranhamento do aluno em aprender e manusear as técnicas mais abstratas. Colaborando com isso, o quanto o discurso que distancia o design da arte, que deslegitima o designer de ser reconhecido como artista, afasta o discente do processo de feitura experimental, visto como artístico? Ademais, em que medida isso gera confusão na mente do aluno que está inserido na disciplina visando atuar no mercado de trabalho?

Além do mais, para um bom resultado na perspectiva funcional e técnica do produto na experimentação gráfica, são necessárias algumas habilidades, sendo as principais: paciência, conhecimento sobre a mistura de pigmentos, destreza e cuidado com o refinamento dos materiais para acabamento, conhecimentos sobre os materiais utilizados (em especial, o papel) e sensibilidade para articular a técnica que será utilizada com o conceito do projeto. Adquirir tais habilidades para desenvolver um projeto com mais segurança e, conseqüentemente, diminuir o tempo de confecção para encaixar técnicas analógicas nos moldes do mercado, requer justamente tempo, e tempo é algo que o mercado não disponibiliza.

Posto isso, é necessário refletir até que ponto é possível ao profissional de design tornar-se sensível, principalmente à esfera sociocultural, uma vez que atua sob uma sistemática que desabilita aspectos de sua subjetividade, tanto de seu interior quanto do entorno. Sistemática essa que toma a forma de um protocolo definido por uma agência ou qualquer outra instituição inserida na mecânica capitalista. Como expõe André Villas-Boas (2003), o designer não atua na esfera artística, pois o resultado possível de sua ação não é composto por autoria ou expressividade, e sim por uma solução pragmática. Desse modo, conclui-se que a palavra “artístico” está, geralmente, fora do circuito dos debates acerca do gesto criativo do designer.

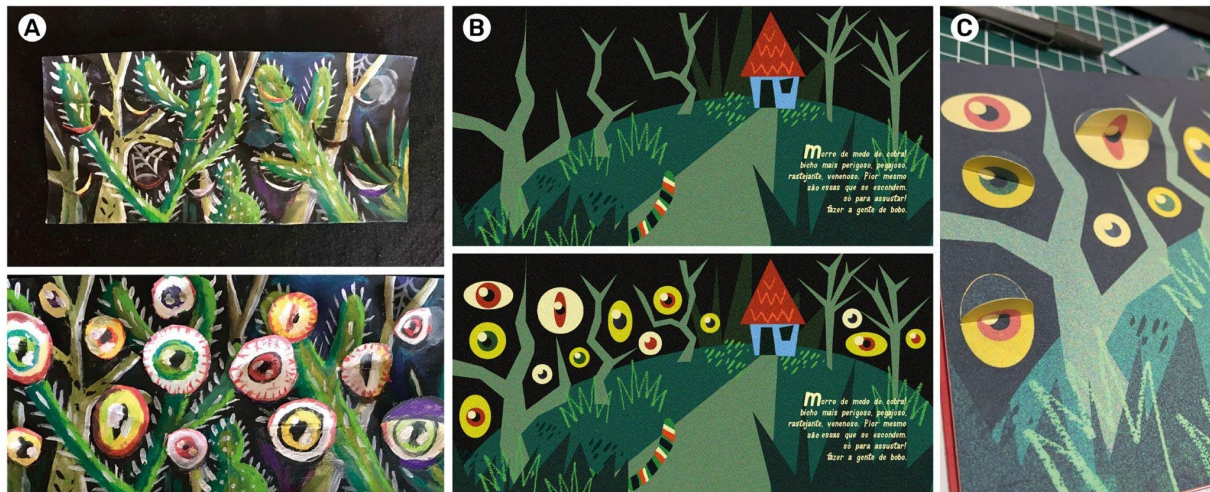
No entanto, a experimentação convida à inovação ao se distanciar da lógica de mercado, dando lugar ao novo, original e autêntico, decorrente do mundo das ideias e respaldado em um propósito: anexar o artista ao ato. Dito de outro modo, trata-se de conscientizar o designer sobre a relação existente entre técnica, produto e composição que, no percurso do processo criativo, pode ser sistematizada ou livre; no caso desta última, abre-se espaço ao que pode vir a ser.

Durante a experimentação, muito se pensa no produto final, em especial na função ornamental da peça gráfica. E a função decorativa não se restringe a compor uma representação abstrata ou concreta com uso de diversas cores, mas inclui o acabamento, que é um produto do percurso criativo. É necessário exercitar a sensibilidade e a atenção para o fato de que compor com experimentações gráficas não é construir de qualquer jeito (se não for esse o objetivo), com a justificativa de que o percurso criativo adotado é livre, aberto. O cuidado na construção comunicará a força de trabalho exercida e contribuirá para a percepção de valor naquilo que se produz e, conseqüentemente, do valor de mercado. Por isso, o produto da experimentação gráfica é um ato de reflexão contemplativa, de aprendizado contínuo, de olhar para o objeto de estudo e extrair o melhor que há, levando em consideração sua cosmovisão. Portanto, não se trata de uma justificativa ornamental, mas de olhar mais para si e menos para uma tendência institucionalizada pelo *marketing* que condiciona a estética ou os significados modelados, levando a produzir mais do mesmo.

Uma constatação do aprendizado propiciado pelas técnicas artísticas está na continuidade do interesse demonstrada por alguns discentes que se envolveram bastante com as aulas e buscaram a experimentação gráfica em outro momento, para a produção em outra disciplina. É o caso do trabalho de conclusão de curso (TCC) de André Porto, que resultou no livro infantil ilustrado “Menor do que parece” (Porto, 2021), no qual o discente aplicou técnicas de pintura à mão e dobraduras de papel para a produção de páginas com *pop-up* para contar histórias assustadoras de sua cidade natal que ele escutava na infância (Figura 2). Depois de frequentar a disciplina de Experimentação Gráfica, o discente passou a buscar por um gesto criativo enigmático e livre de crenças; para isso, empreendeu tempo e esforço em percursos criativos repletos de experimentações, rompendo com o processo pragmático usual do design editorial.

André Porto experimentou técnicas e possibilidades estéticas a partir de um repertório construído, em boa parte, na disciplina de experimentação, sem se deixar conduzir por formas já estabelecidas por instâncias de fora da relação artista-processo. Sem dúvida, o repertório do autor também comporta acontecimentos de vários momentos que transcendem as aulas de experimentação, inclusive elementos instalados pelo mercado de consumo e pela cultura de massa. A despeito disso, a potência do processo experimental resultou em uma visualidade incomum.

Figura 2 – (A) Experimentação da ilustração; (B) páginas desenhadas em *software* gráfico; (c) processos de interação do livro “Menor do que parece”.



Fonte: arquivos de André Porto

Lamentável é ter que desenvolver um trabalho desses subjugado a um sistema, o acadêmico, no qual as normas de conduta exigem que o estudante se volte para as formulações de conveniência e discursos coerentes. Mesmo na contemporaneidade, em que algumas universidades permitem que discentes apresentem trabalhos em formatos variados, Porto (2021) precisou adequar-se à lógica de mercado para justificar as escolhas de seu arranjo visual, obedecendo à valorização do conhecimento objetivo inserida nas estratégias de ensino e aprendizagem deslocadas da criticidade (Morais, 2021).

Outro caso de aplicação da experimentação gráfica ocorreu na construção da identidade visual para o grupo de trabalho (GT) de Crítica Textual da Associação Nacional de Pós-graduação e Pesquisa em Letras e Linguística (ANPOLL), que envolveu desde a construção do logotipo até a geração de grafismos de apoio para composição de layouts e uso em *mockups*. O conceito desenvolvido consistiu em promover ações do GT de Crítica Textual da ANPOLL para contribuir com a sociedade com as produções científicas de preservação e acesso ao patrimônio cultural escrito. O conceito foi interpretado no logotipo da figura 3, criado na etapa de geração de alternativas ou rascunhos. A marca gráfica é constituída por quatro pilares iconográficos: a) o desenho do papel (construído pela forma arredondada em linhas) e b) a textura de tinta (fundo da figura), que simbolizam um dos objetos de estudo da crítica textual, a materialidade; c) os três desenhos dos papéis em diferentes níveis, que representam as etapas de produção científica; e d) a esfera, apoiada no final do movimento do papel, simbolizando o produto de todo o trabalho.

Para se obter o resultado observado no logotipo, utilizou-se a técnica de gravura com matriz de isopor. Após a criação da imagem com experimentação gráfica, o material foi escaneado. Em *software* gráfico, retirou-se o fundo da imagem. O trabalho tem várias camadas e sobreposições para a constituição das cores da marca, mantendo suas características impressas.

A criação da identidade visual por meio da experimentação gráfica contribuiu para elucidar as diferentes possibilidades de meios técnicos para a prática de design gráfico, bem como modos de combinação de processos analógicos e digitais capazes de manter a inovação, a criatividade e o experimentalismo no resultado. A pessoa que apresentou a demanda pela identidade visual avaliou

que “a textura presente no logotipo parecia a impressão do tipógrafo, devido à demora da tinta para secar. E o desenho encaracolado remetia aos diferentes corpos que um texto pode apresentar”. Essa interpretação, que favoreceu a aprovação do projeto, atesta que as pessoas estão abertas a recepcionar construtos de diferentes processos criativos.

Figura 3 – (A) Logotipo finalizado; (B) recorte de grafismo; (C) rascunho da geração de alternativa; (D) impressão com matriz de isopor



Fonte: arquivos de Amauri Junior

Esses exemplos, nos quais a prática evoca aspectos da subjetividade do designer no processo de criação, remetem às reflexões de Ostrower (1978) de que, numa noção básica, pode-se considerar que os processos criativos são resultado da interligação entre dois níveis da existência humana: o nível individual e o nível cultural. E o segundo interfere substancialmente no primeiro. Nesse sentido, a experimentação artística, quando prática corriqueira, transforma a maneira de pensar e de fazer arte, e, mesmo que discursos sejam engatados ao construto em algum momento posterior à experimentação, há um processo de ampliação de repertório.

Além dessa ampliação, o hábito de fazer desgarrado de um discurso, sem reger-se por verdades ontológicas, mobiliza o pensamento sensível no processo de interpretar determinados conceitos e, “culturalmente seletiva, a sensibilidade guia o indivíduo nas considerações do que para ele seria importante ou necessário para alcançar certas metas de vida” (Ostrower, 1978, p. 17). Por isso, acreditando que a criatividade é a própria sensibilidade diante do universo, a experimentação gráfica e a vivência artística são necessárias como forma de realização transformadora. A atitude sensível gera distanciamento da neutralidade. Em um mundo marcado pelas desigualdades sociais, esse distanciamento é urgente, ainda mais na formação de profissionais que trabalham com instrumentos comunicacionais em várias instâncias.

É certo que na contemporaneidade o ambiente de sala de aula tem sido transformado constantemente. Segundo Morais (2021), atualmente é possível atuar de forma diferente a fim de se contrapor à aprendizagem vertical imposta pela sociedade. O ensino, nas dimensões de formação sensível, artística e subjetiva, é uma maneira “de se posicionar no mundo, pois [alia] o conhecimento formal às diversas experiências sensoriais e individuais do ser humano” (Morais, 2021).

Por isso, manter a disciplina de Experimentação Gráfica na direção de propiciar ao discente o desenvolvimento da criatividade artística e a atitude sensível significa acreditar que esses movimentos são indispensáveis à abrangência do saber e ao desenvolvimento humano. O foco é formar designers criativos, autônomos e artistas críticos.

4. Referências

- AULA sobre Design Social com Delano Rodrigues 1. [S. l.]: Youtube, 2022. 1 vídeo (2h10min43s). Publicado pelo canal ge.desenhadora. (<https://youtu.be/ppZHde8zqo4?si=cvDwNrEjcwk4tewh>)
- CATTANI, Icleia Borsa. Arte Contemporânea: o lugar da pesquisa. In: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida. **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2002, p. 37-50.
- FLUSSER, Vilém. **Gestos**. Apresentação de Gustavo Bernardo. São Paulo: Annablume, 2014.
- KENT, Corita. **Aprender de coração: práticas para libertar o espírito criativo**. Tradução de Livia Azevedo. São Paulo: Clube do Livro do Design, 2023.
- MAZZA, Débora. **Paulo Freire: a cultura e a educação**. Campinas: Editora Unicamp, 2022.
- MORAIS, Tiago Anderson. Arte, subjetividade e formação sensível: reflexões sobre a educação na contemporaneidade. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 14, 20 abr. 2021.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1978.
- PORTO, André. **Menor do que parece: produção de livro infantil ilustrado com história de livusia da memória oral de Presidente Dutra - Bahia**. Orientação de Germana G. de Araujo. Trabalho de Conclusão de Curso (Design Gráfico) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2021.
- SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado: processo de criação artística**. 5. ed. ver. e amp. São Paulo: Intermeios, 2011.
- SENNETT, Richard. **O artífice**. Tradução de Clóvis Marques. 6. ed. Rio de Janeiro: Record, 2019.
- VILLAS-BOAS, André. **O que é [e nunca foi] design gráfico**. 5. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003. (Série Design).