

SEMPRE ARTE DO QUE NUNCA REFLEXÕES SOBRE PRÁTICAS DO DESIGN COM EXPERIMENTAÇÃO ARTÍSTICA NA REALIDADE COTIDIANA

Palavras-chave: design com arte, percurso criativo, memória corpórea.

Germana Gonçalves de Araujo; UFS; São Cristóvão, Sergipe, Brasil;
germana@acadêmico.ufs.br;

Gabriela Etinger; Aracaju, Sergipe, Brasil;
gabietinger@gmail.com.

1. Para início de conversa

O debate sobre o que separa e distingue as atividades do artista e do designer é recorrente desde o início do século XX, quando o termo 'design gráfico' passou a circular e a nomear a área de atuação do projetista da comunicação vinculada a matrizes ideológicas moderno-capitalistas. Bruno Munari (1907-1998), por exemplo, considerado um dos principais nomes da teoria e da prática do design na segunda metade do século XX, em *Artista e designer* constrói a ideia de que as funções do designer diferem das do artista e, por isso, trata-os com distinção (Munari, 2015).

Dentro dessa visão distintiva, pode-se dizer que o designer gráfico atende a demanda de um cliente (mercado), enquanto o artista trabalha uma expressão íntima ou pessoal. Mas essa divisão é questionável, se pensarmos que ao longo da história movimentos artísticos influenciaram a construção de discursos que anunciavam as proposituras estéticas do design, como demonstra a escolha das formas puras, geométricas e simples no início do século XX, seguindo a estética moderna.

Ressalta-se que a fonte para a criação de imagens é a mesma: o campo do sensível. Então, por que há necessidade de distinguir a arte e o design? Essa pergunta remete à estrutura da sociedade moderno-capitalista, voltada para o consumo e a produção em massa, em que o design está atrelado à mecânica do trabalho precarizado sem escapatórias.

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

A sociedade moderna, deslumbrada pela facilidade das máquinas, que permitem produzir mais em menos tempo, tende a achatá-lo o espectro criativo, de olho no relógio que não para. O modo acelerado de produzir se tornou um modo acelerado de viver. Na dinâmica consumista, não há espaço para contemplação e reflexão. Nessa lógica mercadológica, a tarefa atribuída ao designer é traduzir visualmente as demandas que chegam a ele e, dessa forma, não lhe cabe tratá-las como arte. Assim, a partir da perspectiva que define o campo do design, o distanciamento entre arte visual e design gráfico pode ser agravado, já que o artista é tido como aquele que se expressa e o designer, o que atende demandas. A lógica mercadológica da era moderno-capitalista colocou o design no lugar de item impulsionador na venda de produtos e serviços. Estabeleceu, por outro lado, que o impulso criativo não cabia no sistema da produção em massa. Uma vez que a mecanização dos processos colocou a máquina como protagonista na sociedade, a arte visual, compreendida como expressão humana sem apelo comercial, foi classificada como atividade de menor relevância social.

A vida, entretanto, tem seu ritmo próprio; com o passar do tempo, a sociedade passa por transformações e novas reflexões, dando relevância para questões diferentes. Nas décadas de 1960 e 1970, quando o encantamento das máquinas se tornou rotina, o mundo voltou a pensar sobre as relações humanas. Nesse processo, o designer foi posto no lugar de agente capaz de promover mudanças socioculturais por meio da comunicação, momento marcante para repensar a ideia de divisão entre arte e design.

O fato de o olhar retornar ao ser humano fez a fonte da criação da arte e do design reencontrar seu caminho por meio de processos criativos experimentais. A partir disso e diante da complexidade de narrativas e formas de criar na era contemporânea, o design ganha a possibilidade de encontrar a veia artística em processos criativos artesanais, numa retomada das autodescobertas, que trazem autocríticas e, conseqüentemente, crescimento técnico e social.

Isso posto, este texto aborda a construção de uma disciplina curricular em experimentação gráfica na graduação em Design Gráfico e sua relevância na formação de designers criativos em plena era da produção de imagem por inteligência artificial (IA).

2. Reflexões acerca da formação em design gráfico com práticas artísticas

A criatividade, segundo Ostrower (1978), é intrínseca ao ser humano. Entretanto, segundo a autora, existem potencialidades humanas que devem ser trabalhadas para incrementar o processo criativo. Nessa perspectiva, acredita-se que o contato consigo mesmo através da autoanálise e da autocrítica permite experiências enriquecedoras. Conforme Corita (2023, p. 58), “não precisamos procurar uma fonte para começar nosso trabalho: as fontes estão ao nosso redor”. É importante reiterar: criar parte do sensível.

Entende-se que a prática, o fazer contínuo, despretenso e sem preguiça pode desenvolver qualquer habilidade; ademais, o olhar atento e curioso mune a atividade criativa mesmo nos momentos de ócio criativo. Também faz parte da capacidade de elaboração a prática de associar e ordenar elementos do repertório, mesmo que as conexões pareçam descabidas ou não aconteçam no momento esperado.

Nesse sentido, a disciplina de experimentação gráfica do Curso de Graduação em Design da Universidade Federal de Sergipe (UFS) propõe aos discentes o envolvimento com técnicas artesanais de impressão para inseri-los em práticas de produção de imagens que possam fortalecer seu repertório. O momento criativo no Laboratório de Representação Bi-Tridimensional funciona como um ateliê, onde os discentes, a partir da contemplação ou do ócio criativo, fazem descobertas, ativando os campos da memória que irão ampliar seu repertório imagético, ou seja, o não fazer é uma etapa importante que antecede o fazer.

Na disciplina, os estudantes conseguem mergulhar profundamente na manufatura experimental. Quando sujam as mãos, ficam divididos entre o estranhamento e o encantamento. Além disso, mesmo que durante uma aula alguém não consiga realizar a experimentação, esta pode ser retomada depois e, por isso, o laboratório funciona como um ateliê, diferentemente das costumeiras atividades autoritárias que acontecem em sala de aula.

Oferecer aos estudantes o conhecimento e a prática de técnicas de produção de imagem que não geram cópias idênticas, por serem experimentais (como a monotipia ou a marmorização), acaba sendo um choque em sua realidade, caracterizada como um mundo de telas, *touchscreen* e cópias digitais, muitas vezes geradas sem controle. Em

2017, por exemplo, um aluno que nunca havia praticado técnicas artesanais se revelou excelente xilogravador; tão cuidadoso no momento da impressão manual com colher de pau, que auxiliava os outros colegas da turma.

3. Conclusão

Na busca pela rapidez, deparamos com o tempo que nunca é suficiente e nos distanciamos da nossa principal característica humana: imaginar. Por isso, o título “Sempre arte do que nunca” — trocadilho com o ditado popular “Antes tarde do que nunca” — carrega o debate de que o fazer em design sempre com arte é melhor do que o fazer que nunca insere práticas artísticas no processo criativo. Corita (2023, p. 28) asseu algo extremamente relevante para os jovens na atualidade: “[...] é preciso prática para recuperar a capacidade de ver ou, antes disso, o dom de desejar ver”. Acredita-se, portanto, que desconsiderar um processo para valorizar o resultado aniquila o percurso criativo.

A experimentação gráfica em sala de aula é uma oportunidade de crescimento técnico e também social, o qual ocorre quando os colegas se auxiliam em sala. A configuração da sala-ateliê estimula o contato com o outro, pois é formatada com grandes mesas de uso coletivo onde os alunos realizam as etapas dos processos manuais: desenhar, gravar, entintar e imprimir. Neles estão envolvidos da cabeça aos pés, enquanto criam memória corpórea. O ato da criação permeado por processos analógicos, sem o subjugo a elaborações acessíveis na internet, abre-se às impressões pessoais e coloca o corpo como elemento fundamental no processo de produção.

A experimentação gráfica é um contraponto na sociedade do comando para IA, que apresenta imagens em segundos. Esse tema nos devolve ao tempo urgente implantado na contemporaneidade: sentimos mais uma vez como é negativa a pressa sistematizada em imagens criadas de maneira massificada. Os resultados da IA, no fim das contas, serão sempre homogêneos. Por mais que a ferramenta crie diversas imagens, elas são fruto de outras já existentes no universo virtual. Assim, nunca haverá o lampejo da ideia e o estremecimento da alma como nas descobertas das memórias pessoais. O traço inusitado,

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

a mancha de tinta inesperada e incontrolável, só poderá advir do ser humano, no momento da contemplação que o leva à emoção criadora.

Para o design, a experimentação na elaboração de peças gráficas significa que o processo de realização deve estar aberto a invenções e descobertas, como acontece na arte: “projeta-se fazendo, encontra-se a regra operando” (Pareyson, 1997, p. 26). Este texto trata disso: o fazer manual deve imiscuir-se ao intelectual, que o filósofo italiano Pareyson (1997) chama de espiritual. Acredita-se, portanto, que a prática corpórea está intrinsecamente ligada ao pensar, sendo o gesto conectado com o que a mente planeja e resultado do que o corpo permite executar.

REFERÊNCIAS

KENT, Corita. **Aprender de coração**: práticas para libertar o espírito criativo. Tradução de Livia Azevedo Lima. São Paulo: Clube do livro de Design, 2023.

MUNARI, Bruno. **Artista e designer**. São Paulo: Editora Almedina Brasil, 2015.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1978.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. Tradução de Maria Helena Nery Garcez. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.