

## **Percursos de criação em um design com o mundo**

**Raíssa Joanna Vítola Albuquerque (UFRJ, Brasil)**

raissajoanna@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0003-4497-1688>

**Daniel de Oliveira Guttman Bicho (UFRJ, Brasil)**

danielogb@gmail.com

**Julie de Araujo Pires (UFRJ, Brasil)**

julie.pires@eba.ufrj.br

<https://orcid.org/0000-0003-1057-0827>

## Percursos de criação em um design com o mundo

**Resumo:** Neste artigo nos debruçamos sobre o entendimento de que criamos, essencialmente, a fim de nos relacionarmos com um mundo em constante reconstrução. Nesse percurso, nos formamos e reformamos a partir das vivências com nossos pares e o ambiente, interpondo um mundo interno com a realidade que existe para além de nós. Não são raros os momentos, porém, em que essa força motriz é preterida no fazer do designer gráfico, em prol de processos já delimitados e reprodutíveis. Para que se dê uma troca significativa entre nosso fazer e o mundo, é preciso abrir frestas nos caminhos murados dos processos criativos, nos possibilitando desvencilhar de pressupostos sulcados no saber. A partir de revisão literária e exemplos de vivências práticas, percebemos a experiência, a subjetividade e a expansão das fronteiras do design como potenciais germinadores de percursos múltiplos de criação, íntimos e plurais, nos entendendo indivíduos afetados pelo mundo e construindo novas relações a partir dele.

**Palavras-chave:** Design de Fronteira; Processos criativos; Experiência; Autoformação.

## *Creation paths in a design with the world*

**Abstract:** *In this article, we focus on the understanding that we create, essentially, to relate to our constantly rebuilding world. Along this path, we form and reform ourselves based on our experiences with our peers and the environment, interposing an internal world with the reality beyond us. However, there are often times when this driving force is overlooked in the work of graphic designers, in favor of pre-defined and easily reproducible processes. For a meaningful exchange between our work and the world, we need to open fissures in the walled-off paths of creative processes, allowing us to break free from assumptions rooted in our knowledge. Based on the literature review and examples of practical experiences, we understand the experience, subjectivity, and the expansion of the frontiers of design as potential germinators of multiple, intimate, and plural creative paths, understanding ourselves as individuals affected by the world and building new relationships from it.*

**Keywords:** *Frontier Design, Creative Processes, Experience, Self-formation.*

## 1. Introdução

Desde a primeira metade do século xx, no ensino, na prática ou na pesquisa em design, foram produzidos diversos escritos sobre o desenvolvimento de metodologias, tanto aquelas voltadas à prática profissional quanto as que visam o desenvolvimento de investigações acadêmicas. No texto *Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion* (Findeli, 2001), publicado no início de nosso século, Alain Findeli propõe uma breve revisão histórica no ensino do design, a partir da reflexão sobre os três pilares que fundamentam o aprendizado desta profissão desde a fundação da Bauhaus até o século xxi: arte, tecnologia e ciência.

O presente artigo não busca retomar ou debater as propostas de Findeli, mas relevar seu convite para refletir sobre o ensino e a investigação no design a partir de uma visão de mundo “(...) não-materialista, não-positivista, não-agnóstica e não-dualista” (Findeli, 2001, p.5). Além disso, suas argumentações sobre o modo como gradativamente o design se aproximou do positivismo lógico e da objetividade científica nos fazem compreender o caráter universalista que envolveu o pensamento projetual ao longo do século xx. E hoje, mais de vinte anos depois, este texto de Findeli permite, ainda, distintos debates e reflexões sobre o porquê de frequentemente desconsiderarmos a subjetividade do designer nos processos criativos próprios do ato de projetar, impulsionando à busca por outras alternativas para o projeto e seus processos, ainda que se reconheça o valor dos conhecimentos conquistados pelo design ao longo de mais de um século.

Outro aspecto importante, mencionado por Findeli (2001), diz respeito à urgência, ainda existente, em priorizarmos a responsabilidade social na formação de designers, visando uma participação mais consciente na sociedade em sua capacidade profissional intrínseca de reelaborar e transformar, seja pelos artefatos que produz ou pelo modo como é capaz de apresentar e representar o mundo em que vive (Latour, 2009).

Contudo, o que nos interessa aqui é retomar a ideia de designers como indivíduos, que também são afetados pelo mundo em suas práticas cotidianas, e de que modo um estado de consciência de seu entorno lhe permite abrir espaço para processos projetuais mais envolvidos, onde o inesperado pode dar lugar à experiência e o ponto de chegada importa menos que o caminho trilhado.

Neste sentido, a antropologia de Tim Ingold (2022), assim como os escritos sobre a experiência de Jorge Larrosa (2022), podem nos auxiliar em reflexões e ações nas quais o diálogo com diferentes processos entre arte e design

permitam a designers investigarem modos de agir, baseados no contato com o mundo que lhes rodeia, capazes de alimentar seus processos de criação.

Para Jorge Larrosa (2022, p.32), a experiência é aquilo que nos acontece e “(...) no saber da experiência não se trata da verdade do que são as coisas, mas do sentido ou do sem-sentido do que nos acontece.” Assim, para este autor, o saber experiência é um saber “(...) individualizado, particular, subjetivo, relativo, contingente e pessoal.” Deste modo, ao citarmos o pensamento de Larrosa não pretendemos sugerir a possibilidade de criar um método que possa garantir que a experiência aconteça, pois ela não pode ser apropriada por nenhuma lógica operacional ou funcional: “(...) não podemos fazer com que nos aconteça, porque não depende de nós” (Larrosa, 2022, p.12). Mas é possível pensar que ela é uma categoria de abertura, requer um gesto de interrupção, que tem a ver com o não-saber e que:

“(...) requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço.” (Larrosa, 2022, p.25)

Nesse caminho, as narrativas subjetivas da experiência se contrapõem à assertividade objetiva do conhecimento científico, principalmente quando se busca uma resposta universal ou inquestionável. E, por esta razão, no presente escrito, nosso objetivo é refletir, por meio das palavras, sobre algumas experiências possíveis no âmbito do exercício projetual e da criação em design gráfico, considerando os processos artísticos e outras áreas de criação como rupturas necessárias para que algo nos aconteça.

## **2. Design de Fronteira**

À margem da visão predominante de designers gráficos, enquanto projetistas impessoais na busca constante por neutralidade e objetividade (Armstrong, 2019), criadores dessa área, há muito, experimentam e expandem as definições do seu ofício em direções diversas nas quais subjetividade, afeto e experiência são partes indissociáveis do processo de criação.

Em o “Macramê da resistência” Lorraine Wilde (2019) traz a tona alguns destes expoentes menos ortodoxos do design como:

(...) Imre Reiner, tipógrafo antimodernista da Suíça, que se rebelou contra a “objetividade”, acoplando o seu próprio traço lindamente subjetivo à linguagem pública da tipografia clássica; ou a irmã Corita Kent, freira

e tipógrafa do Sul da Califórnia que, na década de 1960, teve a ideia de usar a linguagem da cultura pop ao falar sobre espiritualidade para o seu público, subvertendo e apropriando esses termos para fins comunicativos antes que entrassem em nossos vocabulários críticos (Wild, 2019, p.107)

A autora reflete a partir de como tais trabalhos, menos presos às restrições do mercado e mais afinados com o fazer da artesanaria, são capazes de produzir ressonância, ficando melhores e ganhando mais sentido com o tempo.

A contemporaneidade trouxe para a mesa do designer gráfico discussões importantes sobre autoria, subjetividade, política, experiência e intuição por autores como: Katherine McCoy e Michael McCoy (2019), Michael Rock (1996), Ellen Lupton (1998), entre outros. Enquanto, em um design gráfico mais normativo, podemos nos apoiar nos padrões estabelecidos para nortear nossa criação, com intenção de controlar e prever as suas relações com o consumidor/espectador, o designer que opta por se afastar dessa prática centralizadora precisa mergulhar na própria subjetividade e na multiplicidade das relações interpessoais e interculturais a fim de coletar as bases para seu processo criador, bases essas em constante processo de mutabilidade, resignificação e reestruturação.

Wilde (2019) nos apresenta as relações do design com o artesanato, mas podemos encontrar muitas outras sincronicidades com diferentes fazeres e disciplinas. Por meio da citação “O lugar arquitetônico faz ultrapassar os usos programados ou projetados para desenvolver-se de acordo com o papel de encontro e das experiências vividas” (Duarte, 2022, p.37), percebemos as consonâncias entre o design do qual falamos e os processos que ocorrem na arquitetura. O “narrador” de Walter Benjamin que: “(...) retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes” (Benjamin, 1994, p.201) também nos faz perceber ecos que atravessam nosso ofício e o do criador de narrativas. Designers que expandem seu campo e navegam às margens do seu fazer desbravam a terra incógnita para si e seus pares, mas encontram afetos e espelhamentos ao abraçar tais cumplicidades em outros criadores e seus fazeres.

Concomitantemente, partindo de outras direções, também se aproximam de nós profissionais de disciplinas vizinhas, como a escrita, escultura, gravura, pintura e arquitetura; se debruçando cada vez mais sobre as questões e métodos do design gráfico na formulação de seus projetos e campos de atividade. Annette Gilbert comenta que:

Autores estão progressivamente deixando de estar satisfeitos em simplesmente escrever textos, não mais consideram o design de textos e livros

como um fator secundário mas sim como uma propriedade que constitui o seu trabalho. (Gilbert, 2016, p.18)

Essa confluência vem deslocando os designers, dentre outros profissionais criativos, para áreas marginais e de fronteira. Designamos tais espaços conceituais como áreas marginais, tanto por considerarmos sua distância de seus centros consolidados de saber, quanto por seu caráter mutável e de potencial subversivo. São regiões verdadeiramente multidisciplinares, de trocas e encontros, onde os dogmas técnicos e conceituais perdem sua primazia e cedem espaço para o saber da experiência e o intercâmbio de percepções mais coletivas. Chamaremos essa região de “design de fronteira” estendendo o conceito primeiramente apresentado na dissertação “Jornadas não Mapeadas: Errância e experiência em um design de fronteira” (Bicho, 2019).

Nesse campo busca-se menos o domínio sobre a forma e sobre a interpretação da mensagem, entendendo o ato criador como ferramenta de cognição e percepção ativa, tanto individual como social. Ao reconfigurar experiências em imagens e formas, esse criador molda a multiplicidade e complexidade do seu entorno a partir da sua própria vivência, gerando uma nova base material para a troca de tais experiências com seus pares. Esse fazer encontra paralelos com a narrativa apontada por Benjamin que:

(...) durante tanto tempo floresceu num meio de artesãos – no campo, no mar e na cidade –, é ela própria, num certo sentido, uma forma artesanal de comunicação. Ela não está interessada em transmitir o “puro em si” da coisa narrada como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso. (Benjamin, 1994, p.205)

O design de fronteira é também o espaço possível para o pensamento e o fazer nômade de Gilles Deleuze, quando este diz que para que a função do pensar possa se libertar da sua rigidez, é preciso colocar tais formas de pensar em xeque, não com imagens de pensamento que se contraponham a elas mas com exterioridade em si, uma força que desenraíze as imagens existentes do pensamento para dar lugar a um espaço aberto (Deleuze, 1997).

A busca por um design de fronteira é da possibilidade de colocar em xeque os modelos que guiam nossas percepção de mundo, que estriam o espaço do nosso processo criativo e em seu lugar situar o fazer e o pensar do designer em um espaço liso, passível de novos encontros e novas cognições, um espaço do possível.

Um "método" é o espaço estriado da cogitatio universalis, e traça um caminho que deve ser seguido de um ponto a outro. Mas a forma de exterioridade situa o pensamento num espaço liso que ele deve ocupar sem poder medi-lo. (Deleuze, 1997, p.29)

Quando evitamos o erro e a errância, acabamos por nos alienar da experiência, da descoberta e dessa parte do fazer que lida com o que é maior que nós e nossas vontades, abdicar de tal vivência é também abdicar do maravilhamento com o nosso fazer e da potência de provocar maravilhamento através da comunicação visual que nos propomos a desenvolver.

É indispensável para o nosso processo criativo fundamentar saberes e métodos, construir portos seguros onde possamos ancorar vivências, mas para além de todo porto existe um oceano que nos incita a levantar âncora. Para podermos ir ao encontro daquilo que não sabemos, para podermos ir além do que já somos, precisamos deixar o abrigo daquilo que já alcançamos.

É inevitável que os fazeres, processos e pensamentos estriem mais uma vez o que é liso, novas trilhas serão marcadas, por vezes até mesmo reencontrando antigas trilhas, mas, em seu movimento nômade, antigos limites terão sido desfeitos. O enrijecimento do pensamento é uma iminência contínua, a busca por experiências que ponham em xeque modelos de verdade tem que ser também um ato contínuo.

### **3. Criação como processo autoformativo**

Partindo da perspectiva de um design que se coloca sensível e aberto a outras experiências e formas de saber, trazemos aqui a proposta de pensar o design considerando entrelaçamentos com os campos da arte, antropologia, educação e ficção. Desta forma, levantamos a possibilidade do processo criativo como mediador das relações com o mundo e os seres que o habitam.

Em entrevista concedida à Édio Raniere, Anne Sauvagnargues (2020) situa a importância da arte como algo que se dá além da perspectiva dos grandes artistas reconhecidos pelo mercado de arte, sendo entendida como um gesto político que possibilita aos indivíduos realocarem relações e percebê-las de maneira diferente (Sauvagnargues, 2020).

Nesse sentido, Sauvagnargues traz a percepção de um indivíduo situado em contextos sociais e espaciais, entendendo que o processo criativo e o próprio indivíduo existem como "(...) um nó complexo de relações exteriores" (Sauvagnargues, 2020, p.8). A subjetividade é, dessa forma, entendida como uma nuvem flutuante, sendo constantemente afetada por um conjunto de relações extrínsecas e mutáveis.

Partindo dessa noção, temos o meio externo como participante não só do processo criativo mas também da formação da própria subjetividade do

indivíduo. Nesse sentido, parece coerente trazer perspectiva da autoformação, apontada por Pascal Galvani (2002) como uma alternativa para a aplicação de uma educação transcultural.

Galvani (2002) apresenta a autoformação como um processo tripolar que engloba a tomada de consciência sobre a própria realidade subjetiva – autoformação –, a troca com o “outro” – heteroformação – e a participação do meio e das coisas no processo formativo – ecoformação. Assim, o indivíduo receberia a influência do meio social e físico em que se encontra e retornaria sobre a interação ocorrida, tomando consciência sobre ela, em um processo cíclico.

Tal perspectiva privilegia a experiência vivida, entendendo que é na tomada de consciência sobre um acontecimento que se geram os sentidos e interpretações de mundo. Invés de propor a adequação das experiências individuais a modelos preestabelecidos, tal visão assume que todas as descrições racionais ou simbólicas são, na verdade, construção do imaginário visionário (Galvani, 2002) e, não reduzindo a experiência a uma única leitura de mundo, passa a carregar a pluralidade em sua essência.

Esse modelo educacional se opõe à perspectiva da informação, entendida por Larrosa (2022) como fonte de sobrecarga que impede que estejamos sujeitos à experiência. Se, por um lado, o sujeito da experiência se permite afetar por aquilo que lhe acontece, o sujeito da informação busca, frequentemente, conformar o mundo aos seus desígnios e ideias preestabelecidas.

Em sua palestra intitulada “O ato de criação”, Deleuze (1999) também menciona a informação, trazendo-a como um conjunto de palavras de ordem, equivalente a um sistema de controle. O sentido exposto pelo autor pressupõe uma ordem unidirecional e hierárquica, composta por um agente emissor e um receptor passivo.

No entanto, Deleuze (1999) apresenta em seguida a noção contra-informação, que se dá como forma de oposição a tal sistema de controle. O autor cita sua existência em países sob regimes ditatoriais ou autoritários, podendo dar-se como elemento de mudança, se existindo como “ato de resistência”.

O ato de resistência é definido como algo que existe além das noções de informação e contra-informação, apresentando relação com a arte (Deleuze, 1999). Ao destrinchar a noção de resistência, Deleuze coloca que “criar é resistir”, sendo a criação entendida pelo autor como uma potência de existir além do pensamento dominante e dos “lugares comuns” (Deleuze, 1995).

Cabe destacar, porém, que a arte não equivaleria à resistência, uma vez que ela não se dá apenas como resposta a algo que já existe, uma reação social. A arte corresponde, na verdade, a uma linha de fuga que “(...) se apoia em impossibilidades, mas para constituir algo que não é resistência, e sim

abertura” (Sauvagnargues, 2020, p.12), partindo de bloqueios da sociedade para fazer emergir algo novo.

Dessa forma, Sauvagnargues (2020) coloca que das impossibilidades e impedimentos surgem as condições de criação. Ao invés de evitar ou entrar em confronto direto com os bloqueios para desimpedir-los, a autora sugere pensar a arte como “disparidade”, existindo qual linha de fuga que, por sua vez, leva à transformação de uma situação. Temos, desta maneira, um processo que, além de modificar o entendimento do sujeito sobre sua realidade – seja subjetiva, social ou física –, abre possibilidade para uma perspectiva de transformação da mesma.

De forma semelhante, ao pontuar a criação como uma necessidade humana, Fayga Ostrower (1983) a entende como um diálogo constante entre pensamento e ação criadora, dando-se como um processo em constante expansão e modificação. Assim, a autora coloca que:

Quando se configura algo e se o define, surgem novas alternativas. Essa visão nos permite entender que o processo de criar incorpora um princípio dialético. É um processo contínuo que se regenera por si mesmo e onde o ampliar e o delimitar representam aspectos concomitantes, aspectos que se encontram em oposição e tensa unificação. A cada etapa o delimitar participa do ampliar (...) (Ostrower, 1983, p.26)

Assim, a criação apresenta-se como processo aberto e mutável de percepção e transformação do mundo. Sob essa ótica, a cada nova configuração da realidade externa, a perspectiva do criador amplia-se e surgem novas possibilidades, entendendo a criação também como um processo de aprendizado *com* o mundo (Ingold, 2022).

Para elaborar tal entendimento sobre o processo criativo, é interessante recorrer ao conceito da *correspondência*, apresentado por Tim Ingold em seu livro “Fazer: Antropologia, arqueologia, arte e arquitetura” (2022).

Ingold parte da comparação entre dois modos de pensar: o do teórico e o do praticante. Ao invés de defini-los como opostos irreconciliáveis, ele coloca que a diferença entre ambos se daria porque “(...) um *faz através do pensamento* e o outro *pensa através do que faz*” (Ingold, 2022, p.22). Assim, o caminho seguido pelo praticante consiste em permitir que o conhecimento surja a partir dos engajamentos práticos e observacionais com aquilo que o rodeia (Ingold, 2022).

A partir dessa noção, Ingold entende que o pensamento segue e responde aos fluxos dos materiais com os quais lidamos, sendo cada trabalho um confronto entre “ideias ‘na cabeça’” e “fatos ‘no campo’” (Ingold, 2022, p 23). Conforme experimentamos, podemos perceber o que nos acontece, abrindo

nossa percepção para o que se passa no mundo. Nesse sentido, é proposta uma postura que busca respondê-lo ao invés de tentar descrevê-lo ou representá-lo de acordo com nossas noções anteriores (Ingold, 2022).

Para estabelecer relação com o mundo, desta forma, é preciso estar em diálogo com ele, nos correspondendo com os materiais e seguindo seus fluxos e escoamentos. A ideia de correspondência pressupõe uma via de mão dupla, onde ao mesmo tempo que pensamos por meio dos materiais, estes também “(...) pensam em nós” (Ingold, 2022, p.23). A esse respeito, é elucidativo citar este trecho onde Ingold fala sobre a relação do artesão com o material:

No ato de produzir, o artesão adapta seus próprios movimentos e gestos – na realidade a sua própria vida – com o devir dos seus materiais, juntando-se às forças e fluxos que levam seu trabalho à fruição, se seguindo-os. O desejo do artesão é o de ver o que o material pode *fazer*, ao contrário do desejo do cientista que é o de conhecer o que ele é, como explica a teórica política Jane Bennett (2010:60), que permite ao primeiro discernir uma vida no material (...) (Ingold, 2022, p.72)

Novamente, retornamos aqui a uma perspectiva que propõe pensar um conhecimento situado, afastando-se da tentativa de qualificar a experiência vivida em categorias pré-estabelecidas. O aprendizado e a criação configuram-se, dessa forma, num sentido aberto e participativo, entendendo que, mais que a influência de fatores externos, somos constantemente permeados pelos fluxos do mundo.

Entende-se aqui a criação como um diálogo que concomitantemente delimita o entendimento de mundo e expande as possibilidades de troca do sujeito com a realidade que o atravessa. Tal forma de conhecer e estar em contato com o mundo sugere um conhecimento cumulativo que, por meio de experiências anteriores, permite que novos entendimentos e ideias se configurem. Neste ponto, é possível perceber uma semelhança com a perspectiva do narrador apresentada por Benjamin (1994), cuja narrativa, conforme visto anteriormente, incorpora sua própria experiência vivida ou apropria-se do relato da experiência do outro para a construção de seu saber.

Ursula K. Le Guin (2020), de forma semelhante, sugere pensar a ficção a partir da Teoria da Cesta<sup>1</sup>, de Elizabeth Fischer. A autora coloca que é muito provável que as primeiras invenções culturais tenham sido recipientes para guardar produtos coletados ou carregar coisas e, ao propor pensar as histórias a partir de tal entendimento, sugere contar – e perceber – o mundo sob uma perspectiva diferente da visão do “Herói” conquistador.

<sup>1</sup> Do original *Carrier Bag Theory*.

A história narrada a partir dos recipientes não pressupõe a ausência de conflito mas, conforme colocado por Le Guin (2020), não se restringe a isso uma vez que “(...) o propósito da história não é a resolução ou o êxtase, mas um processo contínuo” (Le Guin, 2020, p.5). Desta forma, não se restringe às grandes e épicas narrativas, tratando-se, na verdade, de acúmulo de pequenas “coletas” e, assim, permitindo o desenvolvimento de uma história que não acaba e ecoa além de uma subjetividade centralizadora.

Assim, entendemos que um design que se coloca no mundo de forma atenta e permite que saberes o atravessem, também se assemelha à uma cesta. A partir de tal sentido cumulativo e da perspectiva de abertura desta proposição, é possível perceber um processo onde tanto o designer quanto sua criação encontram-se em estado de expansão e aprendizado constantes, em colaboração com os fluxos da matéria trabalhada.

#### **4. Fazer-pensar em um design de fronteira**

No âmbito do Programa de Pós-graduação em Design da Escola de Belas Artes da UFRJ, pesquisas de caráter teórico-prático experimentam abordagens de projeto e aprendizagem projetual a partir de uma perspectiva de rupturas com processos pré-estabelecidos e consolidados nas práticas do design. Neste sentido, diálogos com autores de áreas como a antropologia, a educação e a filosofia são indispensáveis para vislumbrar propostas de criação que aproximem o fazer do designer do exercício com as materialidades, em uma prática de criação na qual não se busque objetivar, homogeneizar, calcular ou tornar previsível a experiência envolvida nesses processos. Nessas práticas, como sugere Larrosa (2022), aceitamos o convite a explorar o par “experiência/sentido” como alternativa ou ampliação do par teoria/prática.

As produções a seguir apresentam alguns caminhos trilhados por egressos do PPGDesign/EBA<sup>2</sup> em pesquisas de mestrado, com a intenção de expor suas vivências muito mais do que constituir modelos ou métodos a partir delas.

##### **4.1. Objetos de criação residual**

Durante o desenvolvimento da pesquisa de mestrado intitulada “Rua: diálogos entre processo criativo e ambiente urbano”, realizada por Raíssa Albuquerque, foram gerados alguns objetos-processo de design, desenvolvidos como forma de entendimento dos contextos e das situações relacionadas àquela pesquisa. Tendo em vista que tais objetos se davam como

2 Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

consequência secundária de um processo de entendimento, foram chamados pelo nome de “objetos de criação residual” (Albuquerque, 2024).

Tais objetos sugerem uma aproximação entre o processo criativo e o entendimento teórico, relacionando as ações *fazer* e *pensar* como parte de um mesmo desenvolvimento. Nesse sentido, o entendimento perpassa a dimensão subjetiva da percepção de uma questão, o corpo e as relações estabelecidas com os materiais durante o processo de criação.

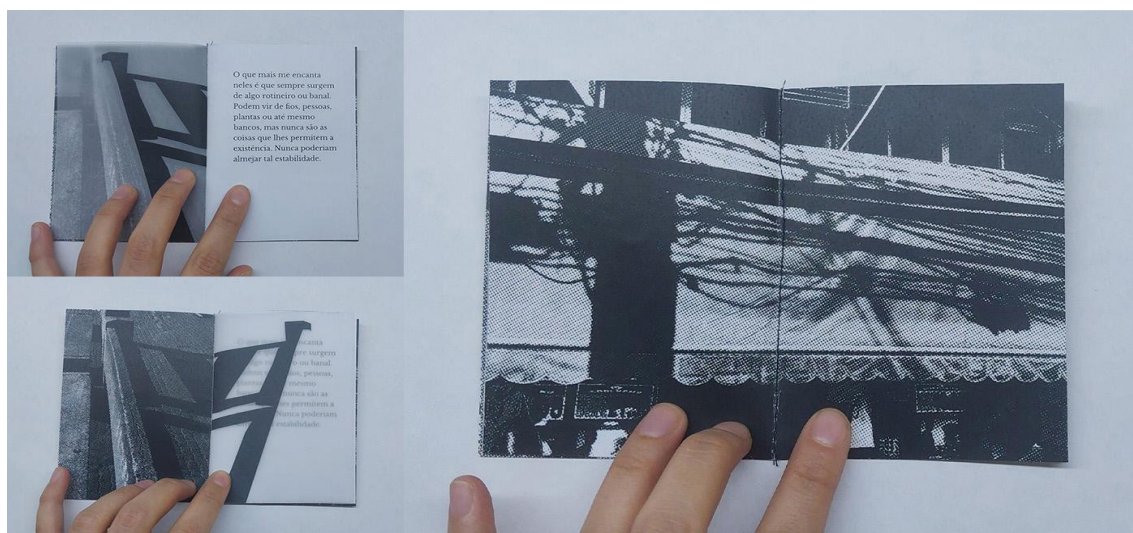
De maneira semelhante à relação do processo criativo estabelecido por Ostrower (1987), os objetos de criação residual incorporam um princípio dialético, existindo como uma troca constante entre o agente criador, os materiais, o meio externo e o outro.

No entanto, se por um lado o ambiente e os estímulos externos funcionam como sensibilizadores de sua criação, por outro estes existem como a materialização de ideias no mundo. Dessa forma, é entendido um processo aberto e de exposição de pensamento, existindo a possibilidade de desenvolvê-los para além de uma criação individual.



**FIGURA 1.** Objetos de criação residual desenvolvidos durante a pesquisa de mestrado. Fonte: autores

Como exemplo, citamos aqui a zine “Objetos-sombra do caminho” (Albuquerque, 2024), desenvolvida a partir de caminhadas feitas pelo centro da cidade de Niterói. O objeto é apresentado como reflexo de uma percepção subjetiva do entorno, fazendo parte de um repertório anterior da autora e, de certo modo, tendência de seu olhar.



**FIGURA 2.** Zine Objetos-sombra do caminho. Fonte: autores

Albuquerque (2024) a apresenta no decorrer do mesmo capítulo em que realiza a análise das entrevistas feitas com artistas de rua ao longo de sua pesquisa. Por meio da consciência de que as sombras que viu ao longo de seu caminhar poderiam não fazer parte da percepção da rua de outros transeuntes, a autora destaca em sua fala a presença de uma dimensão subjetiva do entendimento do espaço urbano.

É possível notar uma relação estabelecida entre o desenvolvimento deste objeto e o entendimento do conteúdo das entrevistas realizadas, visto que algumas das conclusões apresentadas ao longo do capítulo assemelham-se à narrativa associada à zine. Evidenciamos, dessa forma, a importância dada pela autora aos processos criativos como forma de entendimento relacionada à pesquisa realizada.

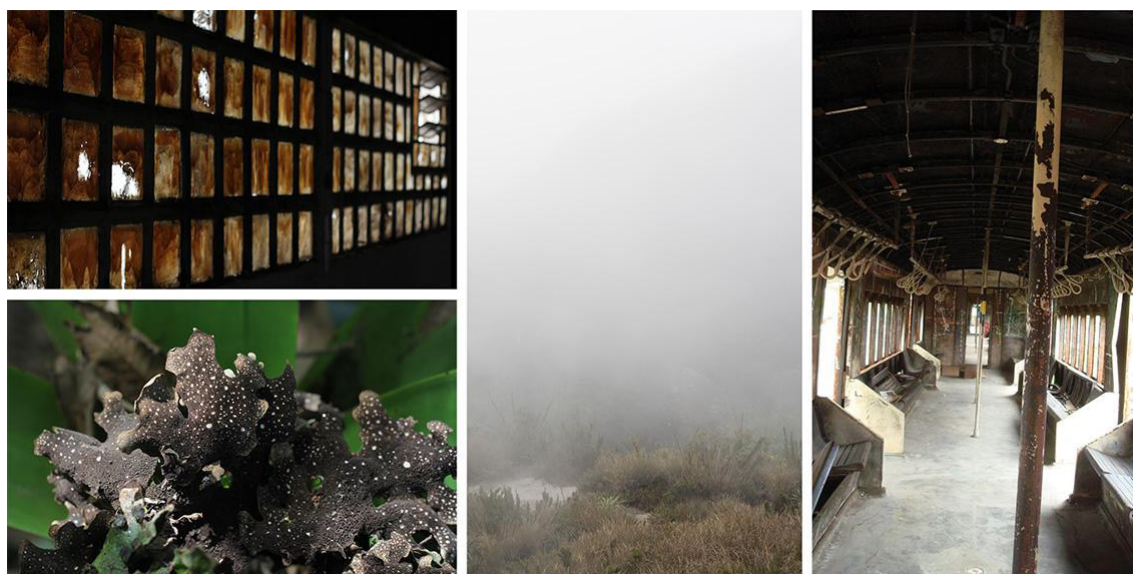
Mais que um objeto findo em si, o processo de criação é tomado como forma de refletir sobre o contexto de sua execução. Ao notar que sua percepção da rua se dava de forma muito subjetiva, a autora toma consciência de que o ambiente relatado pelos entrevistados era tão permeado por suas subjetividades quanto eles pela rua. O processo criativo e os objetos de criação residual corporificaram e objetificaram questões que poderiam se perder caso não materializadas pelo gesto da pesquisadora.

Nesse sentido, tal exemplo apresenta uma relação onde o meio físico, a percepção do outro e o processo criativo relacionam-se ao entendimento subjetivo da experiência de campo, questionando e tencionando limites entre subjetividade, escrita acadêmica e pesquisa em design. Antes que um objeto ou forma externalizada no mundo segundo o modelo hilemórfico

(Ingold, 2022), o processo de criação de tais objetos é destacado como forma de pesquisa que acompanha a autora ao longo de toda a sua dissertação.

#### 4.2. Gabinete nômade

Desdobramento prático da pesquisa “Jornadas não mapeadas” (Bicho, 2019), Gabinete nômade é um apanhado da séries de imagens e objetos gerados entre setembro de 2017 e maio de 2020 partindo do questionamento de como se daria o processo criativo e quais materializações despontariam do ato de se perder e da percepção surgida de tal experiência. As produções ocorreram então em localidades à margem das estruturas produtivas, espaços indômitos, tanto em área urbana, quanto fora dela. Espaços abandonados, ruínas, terrenos baldios, matas e ermos.



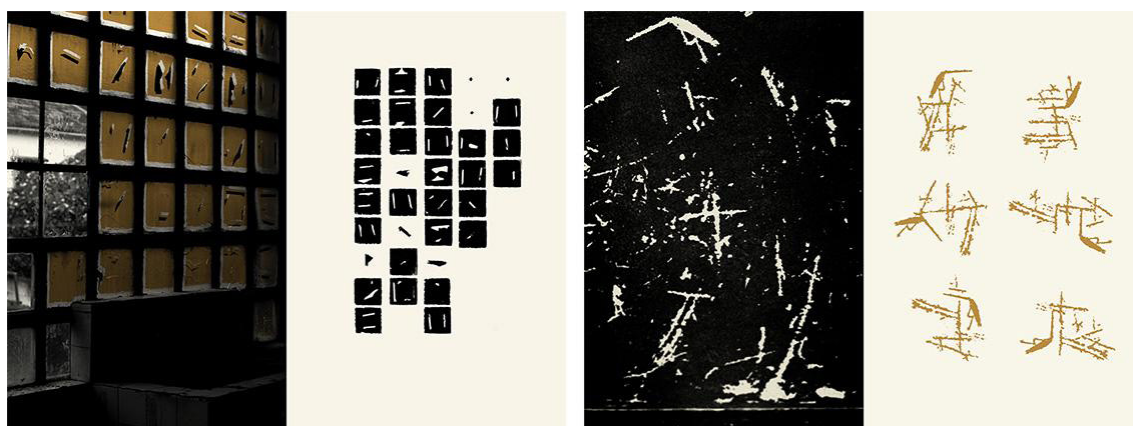
**FIGURA 3.** Exemplos de locais onde se deram o projeto. Fonte: autores

A proposta e planejamento das vivências foram traçados na intenção de unir, de maneira tangível, a busca por se perder dos caminhos sedimentados da cognição subjetiva pessoal ao ato físico de se perder no espaço. Compartilhando da opinião de Careri quando defende que:

Perder-se significa que entre nós e o espaço não existe somente uma relação de domínio, de controle por parte do sujeito, mas também a possibilidade de o espaço nos dominar. São momentos da vida em que aprendemos a aprender do espaço que nos circunda (...) já não somos capazes de atribuir um valor, um significado à possibilidade de perder-nos. Modificar lugares, confrontar-se com mundos diversos, ser forçados a recriar continuamente os pontos de referência é regenerante em nível psíquico, Se hoje ninguém aconselha uma tal experiência, nas culturas

primitivas, pelo contrário, se alguém não se perdia, não se tornava grande. E esse percurso era brandido no deserto, na floresta; os lugares eram uma espécie de máquina através da qual se adquiriam outros estados de consciência. (Careri, 2013, p.48)

As imagens surgidas de tais vivências não se pretendem uma síntese representativa dessas experiências ou mesmo destes espaços. No contexto de um fazer que se propõe errar e se perder para encontrar familiaridades próprias, não se mostra coerente, inclusive, propor um trabalho que delimite essa ou aquela formatação como a ideal. Seriam melhor definidos enquanto materializações físicas pontuais do processo de apreensão subjetivo do espaço exógeno, da busca por criar laços e sincronidades entre sujeito e ambiente. Em suma, um conjunto de despontamentos dentre tantos outros possíveis.



**FIGURA 4.** Exemplos da série Escritas, fotografias e reconfigurações. Fonte: autores

Em um destes despontamentos intitulado “Escritas”, marcas deixadas pelo tempo, acidente e acaso são reconfigurados em símbolos, alfabetos e hieróglifos indecifráveis porém não ilegíveis, formando mensagens incertas como um labirinto sem muros, um mar aberto que convida a uma leitura sem destino definido.

As figuras impressas em formatos A2 e A1 foram fixadas em construções abandonadas, onde ficaram expostas aos olhares dos raros passantes e à ação do tempo; propondo assim uma troca com o próprio espaço, natureza e acaso, raízes do projeto, que voltam a agir sobre as impressões, reiniciando um ciclo.



**FIGURA 5.** Impresso na sua fixação e após o decorrer de um ano. Fonte: autores

## 5. Considerações finais

Mais que delinear um caminho a seguir, a proposta deste artigo sugere uma perspectiva para o design que aproxima o conhecimento e a experiência. O saber é apresentado aqui de forma continuada, onde a história contada pelo outro não é entendida como substituto da experiência vivida, mas sim parte dela.

No exemplo dos objetos de criação residual (Albuquerque, 2024), o processo de criação de objetos de design é apresentado como ferramenta de pesquisa e tomada de consciência sobre os contextos estudados. Ao invés de abordar o design como fim externo à pesquisa, a autora propõe a elaboração de artefatos gráficos como forma de entendimento e mediador de sua relação com o objeto de pesquisa.

Os Gabinetes Nômades (Bicho, 2019), por sua vez, propõem um design que se dá como alternativa ao modelo hilemórfico, desdobrando-se por meio da experiência e apresentando-se atento aos acontecimentos. Mais que conformar o mundo a um projeto externo a ele, é proposto considerar o mundo como participante desse projeto que se delineia no caminhar dos processos.

Por meio dos autores e exemplos apresentados, entendemos a perspectiva de um design que prevê uma atitude de vulnerabilidade e atenção aos contextos que o cercam, permitindo que um saber mutável emergja da experiência vivida. Percebemos nessa postura um potencial de abertura que se projeta para além de saberes sedimentados, onde o processo criativo se dá como possibilidade de aprendizado e re-significação de contextos.

Assim, ao longo das pesquisas teórico-práticas referenciadas neste artigo, percebemos o design como campo aberto para criar rupturas em saberes estagnados, reforçando a importância das trocas com a matéria trabalhada como parte do processo autoformativo e da construção de saberes mutáveis.

## Referências

ALBUQUERQUE, Raíssa Joanna Vítola. **Rua**: diálogos entre processo criativo e ambiente urbano. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 265f. 2024.

ARMSTRONG, H. **Teoria do design Gráfico**. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.

BICHO, Daniel de Oliveira Guttman. **Jornadas não Mapeadas**: Errância e experiência em um design de fronteira. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em design gráfico, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 99f. 2019.

BONDÍÁ, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Rev. Bras. Educ.**, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, Apr. 2002.

CARERI, Francesco. **Walkscapes: o caminhar como prática estética**. 1a. ed. São Paulo: Editora G. Gilli, 2013.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, Gilles. O ato de criação. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 27 jun. 1999.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Abecedário de Gilles Deleuze**. Éditions Montparnasse, Paris. Filmado em 1988-1989. Publicado em: 1995.

DUARTE, Cristiane Rose; MIRANDA, Cybelle Salvador; SANTANA, Ethel Pinheiro; et al. **Experiência do lugar arquitetônico**: dimensões subjetivas e sensoriais das ambiências. Rio de Janeiro: Rio Books, 2022.

FINDELI, Alain. Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological and Ethical Discussion. In: **Design issues**, volume 17, number 1, winter, 2001, p. 5-17.

GALVANI, Pascal. A Autoformação, uma perspectiva transpessoal, transdisciplinar e transcultural. **Educação e transdisciplinaridade II**, São Paulo, Triom/UNESCO, 2002, p. 95-121.

GILBERT, A. **Publishing as artistic practice**. Berlim: Sternberg Press, 2016.

INGOLD, Tim. **Fazer: antropologia, arqueologia, arte e arquitetura**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2022.

LARROSA, Jorge. **Tremores: escritos sobre experiência**. Trad. Cristina Antunes, João Wanderley Geraldi – 1. ed.; 6a. reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

LATOUR, Bruno. **Um Prometeu cauteloso? Alguns passos rumo a uma filosofia do design** (com especial atenção a Peter Sloterdijk). Tradução de Daniel B. Portugal e Isabela Fraga. In: *Agitprop: Brazilian journal of design*, Ano VI - Número 58, 2009, p. 1-21.

LE GUIN, Ursula K. **A Ficção como Cesta: Uma teoria**. Trad. Priscilla Mello. Revisão de Ellen Araujo e Marcio Goldman. [1986] 2020. Disponível em: [https://www.academia.edu/44858388/A\\_Fic%C3%A7%C3%A3o\\_como\\_Cesta\\_Uma\\_Teoria\\_The\\_Carrier\\_Bag\\_Theory\\_of\\_Fiction\\_Ursula\\_K\\_Le\\_Guin](https://www.academia.edu/44858388/A_Fic%C3%A7%C3%A3o_como_Cesta_Uma_Teoria_The_Carrier_Bag_Theory_of_Fiction_Ursula_K_Le_Guin). Acesso em: 14 ago. 2023.

LUPTON, Ellen. The Designer as Producer. In: HELLER, Steven. **The Education of a Graphic Designer**. New York: Allworth Press, 1998, p.159–162.

MACCOY, Katherine. A tipografia como discurso. In: ARMSTRONG, H. **Teoria do design Gráfico**. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 3ª edição. Petrópolis: Editora Vozes, 1983.

ROCK, Michael. The designer as author. **Revista Eye**, vol.5, n.20, 1996. Disponível em: <https://www.eyemagazine.com/feature/article/the-designer-as-author>. Acesso em 12 jun. 2024.

SAUVAGNARGUES, Anne. Somos nada mais que imagens: Entrevista com Anne Sauvagnargues [Entrevista concedida a] RANIERE, E.; HACK, L. **Revista Polis e Psique**, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 6–29, 2020. DOI: 10.22456/2238-152X.97503. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/PolisePsique/article/view/97503>. Acesso em: 22 dez. 2022.

WILD, L. O macramê da resistência. In: ARMSTRONG, H. **Teoria do design gráfico**. São Paulo: Ubu Editora, 2019.

---

### Como referenciar

ALBUQUERQUE, Raíssa Joanna Vitola; BICHO, Daniel de Oliveira Guttmann; PIRES, Julie de Araujo. Percursos de criação em um design com o mundo. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 2, pp. 294-313, jul./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.90235>

---

Copyright © 2025 Raíssa Joanna Vítola Albuquerque, Daniel de Oliveira Guttmann Bicho, Julie de Araujo Pires



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 27/02/2025 | Aceito em 05/05/2025