



**Universidade de Brasília**

Instituto de Artes

Departamento de Design

**NATHÁLIA SARMENTO RODRIGUES**

**O FAZER DA EXPRESSÃO VISUAL:**

**o design como aliado na luta subversiva de visualidades  
da mulher**

Brasília – DF

2023

NATHÁLIA SARMENTO RODRIGUES

**O FAZER DA EXPRESSÃO VISUAL: o design como aliado na luta subversiva das  
visualidades da mulher**

Relatório apresentado ao Departamento de Design como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador: Gabriel Lyra Chaves.

Brasília – DF

2023

## AGRADECIMENTOS

2022 foi um ano de grandes mudanças e intensidades. Acompanhando-as à medida que iam acontecendo, foi um desafio a coagulação de vontades para poder fazer esse parto que foi finalizar esta pesquisa. Por isso, gostaria de agradecer àquelas pessoas maravilhosas que estiveram ao meu lado durante esse processo:

Inicialmente, queria agradecer ao meu orientador Gabriel Lyra por me lembrar em momentos cruciais de trazer a mim mesma para esta pesquisa, que ela tinha de fazer sentido para mim e que eu deveria me ater a isso. Não sei se você sabe o quanto isso mudou minhas perspectivas. Um grande e significativo obrigado à Douglas Reis, meu grande amigo, professor e mentor que está comigo já há alguns bons anos e é a personificação do arquétipo de mago sábio, obrigada por todo auxílio nessa jornada.

Agradeço também aos meus amigos, antigos e recentes, vocês foram essenciais. Obrigada, Luiza Reolon, por aguentar minhas intensidades e estar sempre ao meu lado, pedi a vida inteira por uma amizade como a sua e o universo me presenteou com você. Beatriz Sarmento, minha irmã, obrigada pela força, carinho e descontração naqueles momentos difíceis ao longo dos anos. Cali Nâu, obrigado demais por me ajudar nessas descobertas que vieram e por se fazer presente nessa amizade tão recente, porém arrebatadora. Beatriz Repa, não sei me expressar o suficiente para dizer o quão grata estou por toda a ajuda que me deu, você é incrível, obrigada pela sua amizade. Solar, obrigada por ser inspiração, alegria, calmarias e paciência, aprendo contigo os afetos e espaços todos os dias. Bela Moreira, obrigado pela compreensão e identificação profunda, sou muito grata por todas as suas palavras de carinho. Nathália Bonfim, agradeço por toda parceria e magia que você trás à minha vida. Manu Hieatt, obrigada por todo o apoio, pelas narrativas e pelas suas aulas magníficas. Lucas Cangussu, obrigado pela leveza e todos os encontros que me fizeram retomar o fôlego. Sem vocês, não tenho certeza se teria forças para concluir esta pesquisa. Amo muito todos vocês.

Como parte da minha tão jovem jornada de “me ser”, não ignoro aquilo que é e foi meu nesse processo, guardo-o com carinho e aguardo serena. Então, como eu costumo dizer: dá-lhe!

## RESUMO

O fazer expressivo, além de ser uma maneira de manifestar o subjetivo e experienciar o mundo, é também uma forte fonte de produção imagética. Como processo projetual, pode ser pensado dentro do campo do design de maneira que este o oriente em sua produção, guiando seu conteúdo e a intenção daqueles que o fazem. Partindo de experiências pessoais do fazer artístico - onde a representação da mulher é um tema emergente -, atrela-se o conceito de *wicked-problem* para trabalhar o processo dentro de uma perspectiva de design como ferramenta não somente projetual, mas também social. A partir disso, definiu-se o objetivo desta pesquisa como sendo aplicar ferramentas de design para estruturar a produção imagética no campo artístico/expressivo. Assim, levou-se à definição do método que divide a pesquisa em duas etapas: imersão teórico-analítica sobre as questões que permeiam a temática “mulher” e suas representações e, em seguida, utilização de ferramentas de design para orientar a produção poética-expressiva. A primeira atravessa uma breve análise sobre o poder regulatório que se faz presente em mulheres - entendendo sob quais corpos age, investigando questões como não binariedade, transexualidade, dentre outras -, perpassando por estudiosas como Federici (2017), Beauvoir (1967) e Butler (2003), logo depois tratando de visualidades e as representações imagéticas dentro do contexto explorado. Assim, aliado à análises de obras contemporâneas produzidas por mulheres, enxerga-se a questão por um todo como um *wicked-problem* para, então, tratar a expressão visual como um problema de design. Em seguida, trouxe-se dois projetos que foram feitos utilizando das ferramentas propostas para sua concretização, ao demonstrar resultado positivo, verificou-se que o processo projetual de design feito através dessas ferramentas corrobora para a expressão visual com a representação da mulher em foco. Entretanto, por ser uma pesquisa a respeito de um *wicked-problem*, existe uma extensa margem que possibilita mais investigações que explorem como o design pode ser um aliado na luta subversiva das visualidades da mulher.

Palavras-chave: Expressão visual; Visualidade; Wicked-problem; Mulher; Gênero.

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. OBJETIVOS E METODOLOGIA	8
2.1 Objetivos	8
2.1.1 Objetivo geral	8
2.1.2 Objetivos específicos	8
2.2 METODOLOGIA	9
3. DESIGN, PRODUÇÃO SIMBÓLICA E PROBLEMAS PERVERSOS	10
3.1 Representação, visualidade, mulher	10
3.2 Expressão visual de mulheres: representações subversivas são possíveis	20
3.3 Contribuições para a representação “honesta” da mulher	24
4. APLICAÇÃO	25
4.1 Navegação (HQ de uma página)	26
4.2 First Journey (projeto em desenvolvimento)	38
5. RESULTADOS	47
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50

## 1. INTRODUÇÃO

O fazer expressivo pode ser visto como maneira de experienciar o mundo, a subjetividade e a existência em comunhão com o social, história e cultura. Através de seu potencial representativo, a arte como produção expressiva permite o exercício da criatividade e representação das ideias daqueles que a exercem, além de ter um papel importante na difusão do conteúdo ali manifestado. Dessa maneira, quando a produção expressiva é vista por um ângulo que diz respeito ao processo, tratando-a como projeto, o design pode ser utilizado como uma espécie de guia que auxilie na retroalimentação do subjetivo e comunicativo que é percebida em seu fazer.

O expert internacional em design da UNESCO Victor Papanek (1999) diz que design é o básico para toda atividade humana e o traz como “o esforço consciente de estabelecer ordem significativa” (1999, p. 5, tradução da autora), o autor considera três fatores como principais para sua definição do que é design: intenção, significado e função.

Em geral, a temática tratada em meus trabalhos pessoais dizem respeito à representação da mulher e, mesmo partindo de uma área de extrema subjetividade onde emoções e questões pessoais estão em emergência, acaba que a materialização deles pode se tornar uma questão complexa quando adentramos no contexto da expressividade direcionada para a questão “mulher”, mais especificamente. Ainda assim, não se deve ignorar que foi pensando o fazer artístico como um processo de design - enquanto ampla área com função social, maneira de pensar e estruturar projetos - que me foi possível compor uma linearidade de produção artística que se alinha com minha expressão poética, criativa e pessoal: representação da mulher.

Partindo desse relato pessoal, cabe aqui trazer o conceito de *wicked-problem* que “[c]onforme descrito no primeiro relatório publicado da ideia de Rittel, os wicked problems são uma ‘classe de problemas do sistema social que são mal formulados, onde a informação é confusa, onde há muitos clientes e tomadores de decisão com valores conflitantes e onde as ramificações em todo o sistema são completamente confusas’ ”. (BUCHANAN, 2022, p. 19-20). Este conceito quando acompanhado da tríade intenção-significado-função como principais fatores do que é design acaba por se

mostrar congruente com meu fazer artístico pessoal, já que tal tríade está em concordância com uma questão não exclusivamente pessoal, mas com caráter também social dada a sua complexidade representativa.

Ainda que pensando o fazer expressivo como arte e que esse pode utilizar do design como auxílio - como ocorre em meus processos -, é importante a clareza de que arte e design são áreas distintas:

A partir das últimas décadas do século XIX, o termo “arte” ganhou sentido ideológico vinculado a uma produção material individualizada, superior, que pretendia transcender a experiência comum ao mesmo tempo em que o design passou a ser caracterizado como atividade funcional com o objetivo de atender e criar necessidades cotidianas da sociedade. Na virada do século XIX para o século XX novas condições e circunstâncias socioeconômicas intensificaram a cisão arte/design estabelecendo de forma bastante evidente esta distinção. (MARTINS, 2018, p. 5)

Martins introduz a distinção das áreas que “[d]e maneira sutil e até mesmo implícita, essa diferenciação se mantém na forma de uma disputa silenciosa [...]” (ibidem, p. 6) para colocar em pauta uma dualidade entre “arte erudita” e “arte popular”. Ao longo desse texto de Martins, pondera-se a “validade” entre as artes citadas. Dessa maneira, tem-se uma certa tensão ao falar das duas áreas simultaneamente.

Sob um contexto de experiência pessoal onde existe uma retroalimentação positiva de design e fazer artístico que acaba por entrar em embate com uma certa rivalidade entre ambas áreas em âmbitos mais gerais, não caberia uma pesquisa com foco em validações do que pode ou não ser considerado como arte e em que ponto o design possui espaço nessa discussão.

Em conjunto com questões que permeiam *wicked-problems*, o fazer expressivo pode se tornar tão complexo quando o que se deseja é o direcionamento de suas intenções. Assim, cabe o deslocamento do foco das possíveis validações e diferenciações para a intenção de analisar se o design pode realmente auxiliar em produções expressivas que possuem um objetivo a ser atingido - mesmo que o objetivo seja somente a concretização deste.

Desse modo, este trabalho propõe verificar se o design pode ser utilizado como aliado na produção artística, orientando seu conteúdo e a intenção daqueles que o fazem.

## **2. OBJETIVOS E METODOLOGIA**

### **2.1 Objetivos**

#### **2.1.1 Objetivo geral**

Aplicar ferramentas de design para estruturar a produção imagética no campo artístico/expressivo.

#### **2.1.2 Objetivos específicos**

- Estruturar de maneira teórica conceitos e definições que permitam tratar da representação da mulher de maneira que não sustente estereótipos e idealizações;
- Experimentar ferramentas que podem compor uma abordagem de design para a produção de projetos poéticos e artísticos de expressão visual;
- Testar ferramentas que orientem e facilitem a produção futura de projetos poéticos e artísticos de expressão visual;
- Demonstrar que o processo projetual de design pode ser aplicado em projetos poéticos e artísticos de expressão visual;
- Analisar como o processo se porta diante no tratamento de um “problema perverso”.

### **2.2 METODOLOGIA**

A criatividade presente na expressão visual de um projeto poético e artístico às vezes pode encontrar barreiras para sua concretização, a depender da “dureza” com que o processo de design o estrutura.

Por ser um processo complexo e não linear, o pensamento de design abre um leque de possibilidades - sem perder o foco - para que a execução do projeto possa se adaptar ao designer de acordo com a sua necessidade. A proposta das ferramentas de design é feita para auxiliar e facilitar a expressão visual voltada para produção de visualidades, a fim de concretizar sem limitar o viés criativo e subjetivo do designer.

Como dito por Buchanan, problemas de design possuem um caráter indeterminado. Dessa maneira, através do pensamento de design (*design thinking*), a fim de delimitar o caminho para a abordagem do *wicked-problem* e objeto fugidio em questão, o desenvolvimento da pesquisa se dará com foco no gerenciamento e organização do processo de estruturação da produção imagética.

Assim, o trabalho se dividirá em dois esforços: (i) imersão teórico-analítica sobre a categoria mulher e sua representação, que tem por objetivo fomentar a produção poético-expressiva; (ii) utilização de ferramentas de design para orientar a produção poética-expressiva.

A seguir, detalho as ferramentas de design que serão utilizadas:

- Brainstorming (para aprofundamento do tema e exercício da criatividade)
- Moodboard (para nortear o visual desejado)
- Testes rápidos e geração de alternativas
- Prototipação e teste de funcionalidade
- Refinamento e finalização da proposta

Dentro do pensamento de design, outros métodos que poderiam ser incorporados para a resolução de problemas semelhantes, seriam fluxogramas e o método do duplo diamante.

### **3. DESIGN, PRODUÇÃO SIMBÓLICA E PROBLEMAS PERVERSOS**

#### **3.1 Representação, visualidade, mulher**

A visualidade é, de acordo com Raimundo Martins, “um processo de sedução, rejeição e cooptação que se desenvolve a partir da interação do indivíduo com imagens ou objetos/artefatos artísticos” (2018, p. 3). Ainda de acordo com o autor, a visualidade é proveniente do termo “visual” que “inclui os sistemas de comunicação visual, os ambientes visuais que nos circundam, a produção, a circulação e o consumo de imagens e produtos visuais” (ibidem, p. 1). Isso nos faz ter a compreensão de que a imagem é muito mais que meramente algo proveniente da captação ocular e da compreensão cognitiva daquilo captado, isto é, da questão fisiológica. Quando tratamos de visualidades vemos que a interação entre imagem e receptor não acontece de forma passiva. A partir disso, nos deparamos com o desenvolvimento de um arcabouço de significados para cada imagem que se tem contato, o que as transforma, eventualmente, em símbolos que passam a fazer parte de nossa cultura, logo influenciando em nível subjetivo a vivência de indivíduos.

O mesmo acontece quando trazemos a palavra “mulher” para análise dentro de um contexto de representação visual destas. É possível verificar que a representatividade destas se vê, muitas vezes, auxiliando a manutenção de um poder regulatório que existe sobre sua existência através de seus simbolismos.

A professora, filósofa e militante italiana Silvia Federici (2017) em seu livro intitulado “Calibã e a bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva” diz: “A questão histórica mais importante que este livro aborda é como explicar a execução de centenas de milhares de ‘bruxas’ no começo da Era Moderna e por que o surgimento do capitalismo coincide com essa guerra contra as mulheres.” (FEDERICI, ib., p. 29).

Para começar a compreender as argumentações de Federici a respeito do extermínio das “bruxas” - que não é restrito apenas ao extermínio no sentido de existência física, mas compreende também o da existência de suas influências, vontades,

e subjetividades -, deve-se explicar a o conceito marxista “acumulação primitiva”, que sob sua análise:

[..] se afasta da de Marx por duas vias distintas. Enquanto Marx examina a acumulação primitiva do ponto de vista do proletariado assalariado do sexo masculino e do desenvolvimento da produção de mercadorias, eu a examino do ponto de vista das mudanças que introduziu na posição social das mulheres e na produção da força de trabalho. Daí que a minha descrição da acumulação primitiva inclui uma série de fenômenos que estão ausentes em Marx e que, no entanto, são extremamente importantes para a acumulação capitalista. Entre esses fenômenos estão: i) o desenvolvimento de uma nova divisão sexual do trabalho; ii) a construção de uma nova ordem patriarcal, baseada na exclusão das mulheres do trabalho assalariado e em sua subordinação aos homens; iii) a mecanização do corpo proletário e sua transformação, no caso das mulheres, em uma máquina de produção de novos trabalhadores. E, o que é mais importante, coloquei no centro da análise da acumulação primitiva a caça às bruxas dos séculos XVI e XVII: sustento aqui que a perseguição às bruxas, tanto na Europa quanto no Novo Mundo, foi tão importante para o desenvolvimento do capitalismo quanto a colonização e a expropriação do campesinato europeu de suas terras. (FEDERICI,ib., p. 26).

Através de sua descrição, Federici mostra que, ao serem objetificados e despidos de humanidade, os corpos femininos são colocados no papel de máquina de produção a serviço do sistema capitalista, confinando as mulheres ao trabalho reprodutivo dentro da nova divisão sexual do trabalho proporcionada pela acumulação primitiva. O que, conseqüentemente, descortina outra fonte de controle dos corpos femininos nesse período: a sexualidade.

A politização da sexualidade atuou em conjunto à acumulação primitiva quando o poder que a mulher exerce sobre si e sobre os homens através da sexualidade foi reconhecido. Era através dela que as mulheres eram capazes de controlar a reprodução, onde o conhecimento para tal - através de ervas naturais abortivas, por exemplo - era repassado entre a comunidade feminina local e difundido através das gerações de mulheres posteriores. Isso colocaria em risco o controle sobre a reprodução, necessário para o sucesso da acumulação primitiva.

Não de forma desconexa, a representação visual de mulheres que eram donas de seus próprios corpos, sexualidade e decisões era feita de maneira demonizada, desvirtuosa e até mesmo satírica, como era o caso, respectivamente, das bruxas, de Eva - visualidades já exploradas anteriormente - e as presentes nos *fabliaux* - contos escritos na França do Norte dos séculos XIII-XIV (STEINBERG; *et al.*, 2021, p. 72). Dessa maneira, obteve-se êxito no que diz respeito ao controle dos corpos femininos a curto prazo - no contexto discutido por Federici - e, também a longo prazo, visto que as questões de controle sexual seguem presentes nos dias atuais em nossa cultura, principalmente quando abordamos visualidades da época que se transformaram em símbolos e seguiram com poucas modificações em seu significado.



**Figura 1. “La dame escollee”, Fabliaux**

Portanto, através da análise da acumulação primitiva, unida ao controle da sexualidade, a autora esclarece a construção do papel da mulher como submissa e objeto, provando que “as mulheres sempre foram tratadas como seres socialmente inferiores, exploradas de modo similar às formas de escravidão” (FEDERICI, *ib.*, p. 27), questão presente até a contemporaneidade, incorporada na cultura que vivemos atualmente.

Entretanto, Federici classifica a categoria “mulher” de uma maneira ainda muito restrita. A autora, embora trate brevemente de algumas questões mais diversas - como homossexualidade -, não aprofunda a diferenciação entre indivíduos que se

enquadrariam na categoria de mulher, discorrendo sobre o assunto em uma perspectiva dicotômica ao se limitar ao sexo biológico comumente atribuído à mulher.

A autora Simone de Beauvoir merece destaque por, em seus estudos, retirar a categoria mulher de uma visão exclusivamente determinada pela biologia e a colocar como construto social, ideia presente na frase popularizada por ela que acabou por ficar famosa por sua influência “[n]inguém nasce mulher: torna-se mulher” (BEAUVOIR, 1967, p. 9), o que acaba por abrir um leque de possibilidades no estudo a respeito de gênero. Entretanto, embora as ideias da filósofa tenham sido de grande importância para o estudo da área ao influenciar a próxima geração de pensadores e teóricos, a visão de gênero de Beauvoir se vê limitada no mesmo ponto que a de Federici, ao não aprofundar a diferenciação entre indivíduos que se enquadram na categoria de mulher.

Para compreender como isso se demonstra restrito, fazem-se presentes as ideias de Judith Butler que, diferentemente de Beauvoir, compreendem a questão de sexo/gênero para além do social, da ideia do pré-discursivo sustentado pela biologia, como já visto anteriormente. Assim, Butler os diferencia:

O “sexo” é um construto ideal que é forçosamente materializado através do tempo. Ele não é um simples fato ou condição estática de um corpo, mas um processo pelo qual as normas regulatórias materializam “sexo” e produzem essa materialização através de uma reiteração forçada dessas normas (BUTLER, 2000, apud BROSIN; TOKARSKI, 2017, p. 108).

Em uma época onde a definição de “mulher” já se fazia mais presente nas discussões - ao longo do século XX e início do XXI, época de algumas publicações de Beauvoir, Federici e Butler -, Federici, não tendo definido explicitamente a categoria em seu livro, trata-a sob uma perspectiva que acaba por se encaixar na definição de “sexo” trazido por Butler. Isso em vista, cabe adentrar com maior profundidade nas definições que permeiam a palavra-chave “mulher”.

Butler a expande ao tratar de gênero, definindo-o como “[...] a estilização repetida do corpo, um conjunto de atos repetidos no interior de uma estrutura reguladora altamente rígida, a qual se cristaliza no tempo para produzir a aparência de uma substância, de uma classe natural de ser.” (BUTLER, 2003, p. 59), tendo um caráter

mais cultural que unicamente social. É possível perceber, através de ambas definições, que a ideia de sexo suporta a de gênero e vice-versa à medida que viabilizam mutuamente suas existências e - através da repetição - também as suas permanências.

A partir do exposto por Butler, percebe-se que as estruturas reguladoras não só estão presentes na cultura, mas as fundamentam. Assim, as normas que são constituídas pelo conceito de gênero da autora “trabalham de uma forma performativa para constituir a materialidade dos corpos e, mais especificamente, para materializar o sexo do corpo, para materializar a diferença sexual a serviço da consolidação do imperativo heterossexual” (BUTLER, 2000, apud BROSIN; TOKARSKI, 2017, p. 108).

Esse imperativo heterossexual força todos os indivíduos a se encaixarem dentro de uma heterossexualidade compulsória<sup>1</sup>, ou seja, mesmo que não se identifiquem subjetivamente dentro dessas normas ou possuam corpos que as representem, sentenciam-se seus corpos e desejos a uma vivência pré-discursiva binária pelo resto de suas vidas. Dessa forma, a experiência humana se vê dentro de uma existência dicotômica ditada culturalmente - não somente socialmente - para excluir e desqualificar qualquer pessoa que se distancie do padrão imposto. Esse “padrão” permite o que a autora define por gêneros inteligíveis:

Gêneros “inteligíveis”, são aqueles que, em certo sentido, instituem e mantêm relações de coerência e continuidade entre sexo, gênero, prática sexual e desejo. Em outras palavras, os espectros de descontinuidade e incoerência, eles próprios só concebíveis em relação a normas existentes de continuidade e coerência, são constantemente proibidos e produzidos pelas próprias leis que buscam estabelecer linhas causais ou expressivas de ligação entre sexo biológico, o gênero culturalmente constituído e a “expressão” ou “efeito” de ambos na manifestação do desejo sexual por meio da prática sexual.” (BUTLER, 2003, p. 38).

Vale retomar que a autora, ao trazer palavras como expressão e estilização, conduz sua definição de gênero e conceitos derivados de forma passível à uma

---

<sup>1</sup> De acordo com Butler, a heterossexualidade compulsória é parte de uma prática regulatória que produz os corpos que governa. (BUTLER, 2000, apud BROSIN; TOKARSKI, 2017, p. 108)

interpretação dentro de um campo visual, de visualidades. Assim, ao trazermos para o cenário atual, levanta-se o questionamento: o poder regulatório que se faz presente sobre mulheres, como abordado em Federici, deve ser restrito aos indivíduos que se encaixam no modelo normativo instaurado pelos gêneros inteligíveis?

Para conseguir responder a esse questionamento, cabe se ter em mente que identidade de gênero, atualmente, é algo que não depende mais, necessariamente, do gênero nem do sexo. Gênero e identidade de gênero por si só são questões diferenciadas, onde o primeiro, mesmo não confinado à uma estrutura anatômica, acaba por refletir as estruturas reguladoras heteronormativas ao passo que o segundo está mais localizado em um âmbito subjetivo, que pode ser modificada de acordo com os gostos e vontades das pessoas.

A performatividade serve a favor da manutenção dos gêneros inteligíveis, como visto anteriormente. Entretanto, na mesma medida que auxiliam sua permanência e imposição, pode servir para a sua quebra, visto que o “inteligível” só é possível enquanto existe algo que pode o subverter. A auto-expressão da identidade de gênero de cada um dada através da performatividade pode ter essa potência.

Porém, mesmo que a identidade de gênero se dê de maneira mais subjetiva ela, de maneira alguma, está isenta das influências culturais das quais resultam do contexto em que cada ser humano está inserido. Independentemente da maneira como cada um escolher se manifestar e se colocar, padrões - sejam visuais, comportamentais etc - ainda serão reproduzidos e, mais importante, a sociedade interpretará de uma maneira já pré-estabelecida, pois “não há como recorrer a um corpo que já não tenha sido sempre interpretado por meio de significados culturais.” (Butler, 2003, p. 27). É inviável considerarmos que somente indivíduos que se enquadram na binariedade ditada pelo gênero inteligível “mulher” sofram da regulação de poder imposta em seus corpos pela heterossexualidade compulsória.

Dessa maneira, discorridos aspectos como performatividade e identidade de gênero, no escopo desta pesquisa “mulheres” são pessoas que foram socializadas ou estão no processo de se colocar na sociedade como tal, essa categoria sendo ou não contida em um aspecto binário de gênero. Ou seja, estão inclusas mulheres cis, pessoas

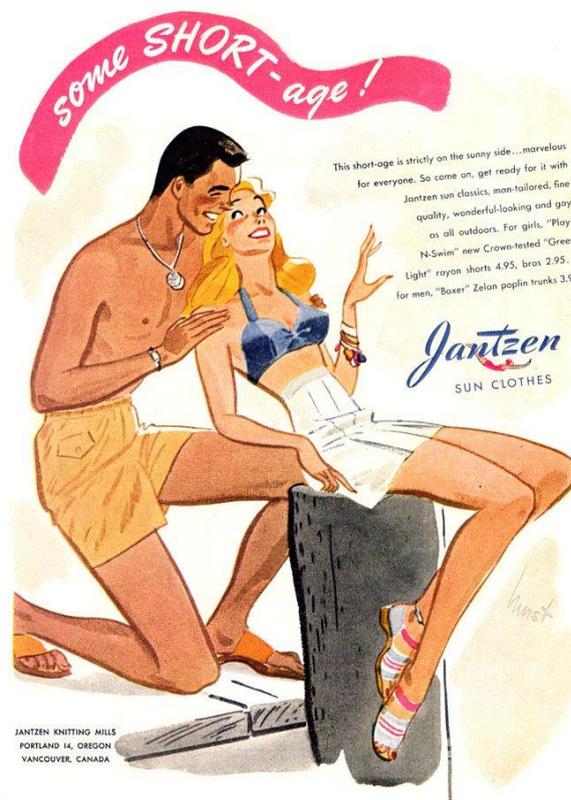
transfemininas, transmaculinas, travestis, intersexo e não binaries. Responde-se, assim, ao questionamento levantado anteriormente ao mesmo tempo que se demonstra o ponto em que se faz restrita a categoria “mulher” proposta por Federici.

Essa expansão da categoria “mulher” conduz à verificação de que mais corpos são submetidos ao poder regulatório, imposição antes percebida apenas pelo critério que Butler descreve como gêneros inteligíveis. Da mesma maneira, é possível verificar que as visualidades mulher-objeto vistas no contexto de Federici se aplicam sobre corpos e subjetividades diversos, diversidade esta que abrange idades, tamanhos, anatomias, sexualidades e cores diferentes.

Ao lembrarmos que o contato imagem-espectador não é um processo passivo, o convívio frequente com imagens ou símbolos que perpetuam uma ideia em específico faz com que essa passe a exercer influência direta na vida de todos aqueles que compartilham de alguma cultura, influenciando e modificando o cotidiano subjetivo de todos os indivíduos. O mesmo ocorre com visualidades que se alinham com o suporte do poder regulatório sobre essas pessoas.

Assim, no contexto dessa pesquisa, visualidades que representam questões que suportam o poder regulatório sobre mulheres serão tratadas como visualidades coercivas.

Consequentemente, quando tratamos de produções visuais como um reflexo cultural, é possível verificar que a matriz cultural em que vivemos tem em sua composição muitas representações que reforçam as visualidades coercivas da mulher. É necessário se fazer consciente que tais visualidades não têm sua presença restrita às artes visuais, visto que elas não são as únicas encarregadas de representar e difundir imagens e, consequentemente, visualidades. Outra área que possui um papel muito importante nisso é o design. Dessa maneira, cabe trazer uma produção específica do campo para a discussão a fim de demonstrar influência na perpetuação de visualidades coercivas em produções visuais.



**Figura 2. Propaganda de roupa de banho da década 40 da marca Jantzen**

A figura acima traz uma propaganda - onde o design tem papel essencial - da década de 1940 da Jantzen, marca de roupas de banho existente até os dias atuais. Vê-se uma mulher reclinada para trás, utilizando as roupas da marca com um homem atrás desta. Embora esteja vestida, sua linguagem corporal aliada com as palavras da faixa rosa - que brinca com as palavras “short”, a roupa, e “shortage”, escassez -, fazem um trocadilho que pode indicar a pouca roupa que ela está usando, demonstrando o apelo sexual da propaganda.

Na década de 40, em produções cinematográficas, longas e curtas metragens, propagandas de produtos, dentre outros meios, a ideia de mulher “dona de casa” era amplamente difundida e televisionada - principalmente nos Estados Unidos -, remetendo muito o que foi trazido por Federici (2017) a respeito da instauração da acumulação primitiva. Produções voltadas ao público masculino, as mulheres representadas eram fetichizadas de maneira a contribuir com a visualidade de mulher-objeto e a manutenção de hierarquia, onde muito do que era produzido na época as colocava, em sua maioria,

em papéis de cuidadoras do lar e subserviência masculina, sempre com modos impecáveis, mas ainda assim sensuais e disponíveis sexualmente para seus parceiros sempre que precisassem. Foi uma época com forte influência das *pin-ups*, onde, mesmo tendo clara a aproximação com o teor erótico e sendo, portanto, um tópico complexo para discussão quando a intenção era realmente retratar questões sexuais, a representação da mulher feita com inspiração no estilo influenciou gerações estéticas e culturalmente falando.

Isoladamente, não seria possível falar que essa única propaganda colabora para a manutenção das visualidades coercivas tratadas nesta pesquisa, entretanto, dado que este era um período onde tal temática era influente e altamente difundida, propagandas e materiais gráficos em geral eram concebidos de **maneiras** semelhantes: colocando a representação a mulher da mesma **maneira** do exemplo. Dessa **maneira**, pode-se verificar de **maneira** breve a construção de uma matriz cultural permeada de visualidades coercivas.

Citando Butler novamente, a matriz cultural “[...] por intermédio da qual a identidade de gênero se torna inteligível exige que certos tipos de ‘identidade’ não possam ‘existir’” (BUTLER, 2003, p. 39). Dessa maneira, embora as visualidades impliquem em uma certa vulnerabilização dos corpos de mulheres, o fato de resistirem ao continuarem existindo nos faz ter uma perspectiva um pouco diferente.

Essa resistência também pode ser encontrada na retomada do controle de seus corpos. Essa retomada pode ser dada não de maneira a os utilizar para um fim específico, como visto no exposto por Federici, - o que era feito através das mãos do Estado, influenciado pela Igreja e controlado por homens, para a instauração da acumulação primitiva -, mas de uma maneira que reivindique, reclame seus corpos como seus.

Retomando que nessa pesquisa os corpos que estão em questão são aqueles de pessoas que foram socializadas como mulher ou estão no processo de se colocar na sociedade como tal - essa categoria sendo ou não contida em um aspecto binário de gênero -, torna-se ainda mais múltipla a extensão de pessoas que possam ameaçar a continuidade dos gêneros inteligíveis pelo simples fato de existirem.

Essa ameaça nos leva a reconhecer um potencial subversivo que esses indivíduos possuem perante tais estruturas, fazendo com que nós os retiremos de uma posição passiva de alvos de visualidades coercivas e os coloquemos como atores de uma possível transmutação visual.

Mas como exercer essa subversão? Como reaver eras de criação de imagens que auxiliaram na manutenção das visualidades que mantêm estruturas instauradoras e mantenedoras de hierarquias de poder sobre as mulheres, os corpos vulnerabilizados? Estruturas essas como a ideia de submissão feminino-masculino, territorialização de seus corpos, politização de sua sexualidade - que pode ter seu resultado na ideia de mulher-objeto -, todas elas percebidas inseridas em uma cultura visual que perdura até a contemporaneidade?

Para tanto, cabe retornarmos às visualidades:

Nesse processo de compreensão que se desenvolve a partir de objetos, artefatos e imagens, as visualidades ganham sentido como representações que transitam e emergem de repertórios visuais criando associações, acionando referências e evocando contextos. Assim, podemos dizer que as representações visuais são moldadas por práticas subjetivas e culturais que as transformam em visualidades. (MARTINS, 2018, p. 4).

Vemos pela citação de Martins que visualidades são maleáveis não só através da cultura, mas também do subjetivo de quem produz e colabora para os repertórios visuais nela contidos. Assim, demonstra-se a capacidade de influência imagem-indivíduo que é possível de se atingir através da criação subjetiva de imagens.

Para tanto, cabe definir “expressão visual” no escopo desta pesquisa: esta será tratada como a externalização de uma ideia através da representação visual realizada de forma subjetiva pela criação de imagens. Assim, para que a imagem - aqui referida à representação visual de uma ideia abstrata e inteligível - se concretize no mundo físico, sua criação passará por um processo criativo que analisa de forma intuitiva e subjetiva todas as visualidades que o indivíduo possui dentro do contexto que se deseja representar.

O contexto proposto é o de representação da mulher. Assim, a expressão visual que aspira representar mulheres desafia estruturas mantenedoras de visualidades coercivas - como as instituições citadas que concedem renome e influência para as representações de tais - e têm o potencial de modificar a cultura visual construída com base nelas e, conseqüentemente, quebrar o poder regulatório sobre mulheres.

### **3.2 Expressão visual de mulheres: representações subversivas são possíveis**

Ao relembarmos o impacto social das visualidades na cultura - como visto no debate anterior das questões trazidas por Federici e Butler -, entramos em contato com o campo de estudo classificado como cultura visual, que "pode ser definida como um modo de ver, perceber, pensar e dar sentido ao mundo. Deve ser compreendida como uma abordagem que inclui todos os artefatos visuais, formas e modos de pensar que configuram nossa percepção cotidiana." (ibidem, 2018, p. 2). A relação entre cultura e representação da mulher está muito ligada ao impacto no dia a dia que as imagens possuem nessas pessoas.

À medida que se faz da expressão visual uma maneira de transmutação simbólica que pode vir a atingir as visualidades coercivas em questão, é provável que, quando feitas por mulheres, as imagens tendam a desviar destas. Castiel Vitorino, Lino Arruada e Jenny Saville são artistas do século XXI que utilizam da expressão visual para representar a mulher de forma a não auxiliar nas visualidades exploradas nesta pesquisa até o momento.

Castiel Vitorino é artista, escritora e psicóloga clínica formada na Universidade Federal do Espírito Santo. A arte de Vitorino engloba desde pinturas, desenhos e esculturas até fotografias, vídeos, textos e performances, descrevendo sua experiência enquanto travesti e pessoa preta, tratando dos princípios da Transmutação como um destino inevitável. Vitorino, ao representar o corpo trans em suas obras, demonstra que visualidades coercivas não recaem exclusivamente sobre corpos como dito de mulheres perante o conceito dos gêneros inteligíveis, divergindo do esperado de uma necessidade de encaixe em um padrão pré estabelecido. Sua série fotográfica "Sagrado feminino de

merda” é um ótimo exemplo. Ao trazer o tópico do “sagrado feminino” - tido como um assunto em emergência na atualidade ao falar de uma potência feminina que preza pelo empoderamento da mulher, mas que, muitas vezes, exclui corpos diversos para além daqueles sustentados pelos gêneros inteligíveis -, Vitorino expressa a invalidade e invisibilidade que é imposta aos corpos trans, o que nos leva a refletir sobre o quanto as visualidades coercivas da mulher atingem, também, pessoas que não são cisgênero.



**Figura 3. Fotografia da série “Sagrado feminino de merda”, de Castiel Vitorino (2019)**

Na mesma linha de pensamento, Lino Arruda trata de corpos que fogem da estética padrão esperada ao retratar corpos trans. Pesquisador, professor e quadrinista

transmasculino, Lino trata da auto representação travesti/trans em suas obras e, muitas vezes de maneira autobiográfica, seu trabalho frequentemente remete ao grotesco ao abordar sua experiência como homem trans através de desenhos de corpos quimera, unindo a anatomia humana com a animal. Sua arte tem uma carga emocional significativa e consegue passar a agonia e urgência que pode ser despertada ao estar presente em um corpo com o qual não se identifica ou se rejeita. Essa tensão é perceptível, por exemplo, em uma das ilustrações que Lino fez para seu quadrinho “Monstrans: experimentando horrormônios” - mostrada na figura abaixo - que retrata um o corpo híbrido, desfigurado que evoca o grotesco e a sensação de desespero. Diferentemente do que foi visto com Goya, Lino não representa uma visualidade que remete ao controle, pelo contrário, demonstra a aflição através da anatomia distorcida, reforçando que o controle dos corpos não é exclusivo àqueles ditados pela inteligibilidade.



**Figura 4. Ilustração para o livro “Monstrans: experimentando horrormônios”, de Lino Arruda**

A última artista contemporânea citada é Jenny Saville. Inglesa, pinta com pinceladas expressivas, em sua maioria, mulheres de todas as idades, tamanhos e corpos. Suas obras são de grande magnitude, tanto pela quebra de padrões proporcionada pela

visão da artista quanto pelo seu tamanho literal. A obra “Propped”, tendo 213.4 x 182.9 cm, onde Saville retrata uma mulher gorda que ultrapassa os limites da tela é um excelente exemplo da enormidade de seu trabalho. Sua amplitude aliada com a figura central cortada pode trazer uma impactante presença para o observador à medida que ele se sinta, talvez, pequeno perante a grande figura pintada. Mesmo que nua, a representação de Saville da mulher é ausente de desejo, estando mais próxima da representação de um corpo real (embora as pinceladas demonstrem um estilo não tão realistas).



**Figura 5. “Propped”, de Jenny Saville (1992)**

### **3.3 Contribuições para a representação “honesta” da mulher**

A arte e o design, como já visto, são ferramentas que possibilitam o movimento de criação visual que desempenham um papel crucial na manutenção das visualidades coercivas da mulher. Logo, da mesma maneira que têm essa capacidade, podem, conseqüentemente, auxiliar na expressão visual destas pessoas na subversão de visualidades da mulher.

É importante pontuar que mesmo elas não estão isentas de auxiliar na manutenção das ideias expostas - mulher-objeto, por exemplo - e, portanto, é preciso um trabalho consciente e constante para a desconstrução dessas visualidades e reconhecimento de suas origens para que possam começar a ser reavidas e, assim, talvez, modificadas para que a expressão visual dessas mulheres tenha êxito na representação “honesta” destas.

É assim que é possível retomar à Papanek e reconhecer que o design, exercido da maneira correta, pode auxiliar nesse processo. Em seu livro “Design for the Real World - Human Ecology and Social Change”, escrito no contexto da década de 70 - uma era de produção em massa que refletia os interesses econômicos da época -, o autor traz o design como “a ferramenta mais poderosa que o ser humano possui para dar forma ao ambiente (e, por extensão, à sociedade e ele mesmo)” (PAPANEK, 1999, p. 1, tradução da autora), colocando-o em um papel de construção social de grande importância à medida que considera o público o ponto principal do fazer design. Por sua vez, isso demanda do designer uma “alta responsabilidade social e moral” (ibidem, p.1, tradução da autora) e, por instância, qualquer design feito sem levar em consideração seu público e seu contexto, é um design ruim. Diferentemente da ideia de design como atividade funcional que se tinha nas últimas décadas do século XIX, o explicitado por Papanek vai além das necessidades cotidianas e demonstra seu caráter social.

Dada a complexidade socio-cultural apresentada na questão das representações da mulher - seja através da arte, design ou qualquer outro meio visual -, a subversão das visualidades coercivas através da expressão visual feita por mulheres se enquadra

perfeitamente como um wicked-problem, podendo ser compreendida assim, como um problema de design.

Mesmo que exista um potencial, dizer que de fato ocorrerá uma subversão das visualidades da mulher através da expressão visual é uma afirmação um tanto quanto pretenciosa. Mesmo com a intenção, significado e função previstas na tríade trazida por Papanek voltados especificamente para o propósito da representação “honesta” da mulher em um possível projeto, seria necessário uma extensa pesquisa. Ainda que um projeto dessa magnitude dispusesse de uma boa variedade de pessoas dispostas a se expressar visualmente, uma enorme carga de experimentações, uma equipe qualificada e numerosa para avaliar os resultados, uma aplicação de um censo ao longo de vários anos e em proporção mundial, seria praticamente impossível verificar se essas visualidades realmente foram subvertidas. Afinal, tratar de um wicked-problem é algo delicado.

[...] Os problemas de design são “indeterminados” e “wicked” porque o design não tem um assunto próprio especial além do que um designer o concebe. O assunto do design é potencialmente universal em escopo, porque o pensamento de design pode ser aplicado a qualquer área da experiência humana. Mas no processo de aplicação, o designer deve descobrir ou inventar um assunto particular a partir dos problemas e questões de circunstâncias específicas. [...] (BUCHANAN, 2022, p. 21).

Como explicitado por Buchanan, é essencial uma delimitação do problema para que alguma aplicação possa ser feita. Para tanto, é necessário que algum ponto se sobressaia perante o *wicked-problem* em questão para que o design possa, de fato, ser um aliado em uma luta para subverter a representação da mulher no campo das visualidades.

#### **4. APLICAÇÃO**

Partindo da necessidade de uma delimitação proposta na unidade anterior para lidar com a questão da representação da mulher de uma maneira subversiva no campo das visualidades, cabe retomar ao objetivo geral para determinar a delimitação do problema perverso de que se trata. Portanto, as ferramentas de design serão aplicadas

na produção imagética no campo artístico/expressivo para permitir uma navegação estruturada por tal.

#### **4.1 Navegação (HQ de uma página)**

A HQ de uma página intitulada “Navegação” foi produzida como uma das demandas da disciplina de Quadrinhos - um Tópico Especial em Design (TED) - do segundo semestre de 2022 do curso de Design da Universidade de Brasília. Foi feita de acordo com o solicitado: tamanho A4; composição, número de quadros e tema livres; a narrativa deveria se desenvolver e concluir-se nesta única página.

A partir daí, começou-se o processo criativo para definição do tema. Inicialmente, esse foi um processo exclusivamente mental, onde foi levado em consideração a temática poética predominante no meu trabalho artístico - este sendo condizente com a temática dessa pesquisa (mulher). Ao verificar uma pasta digital com desenhos inacabados, deparei-me com uma ilustração que fez nascer a ideia para a HQ. Trata-se de uma *concept art* de um barco navegando o oceano a esmo sob a luz da lua, onde o único outro elemento presente é uma alta caverna. Ela parece possuir um farol que ilumina o barco como se o observasse ao invés de o guiar.



**Figura 6. Barco navegando à caverna, concept art inicial para HQ de uma página**

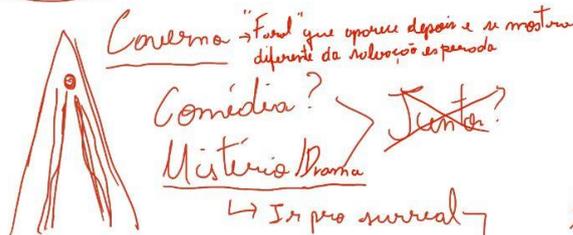
Com o tema de navegação escolhido, o próximo passo foi a escolha do suporte para a produção da HQ. Julguei que fazer o desenho através da arte digital facilitaria meu processo, então utilizando do programa “Procreate”, uma tela nas dimensões de uma folha A4 foi criada para passar então à etapa seguinte, o *brainstorming*. Ele foi feito no mesmo arquivo de forma a simular um quadro branco onde dispus todas as minhas ideias: o que gostaria de contar através da HQ unida à *concept art* anterior, quais seriam os pontos focais desta, alguns pensamentos que ocorreram ao longo disso tudo que gostaria que estivesse presente na versão final. Dessa maneira, algumas coisas foram descartadas, mas foram decididos o gênero da HQ, um pouco do visual quisto e o tipo de barco (tendo sido escolhido a jangada para passar uma sensação de desequilíbrio e insalubridade dentro do contexto em que estava inserida).

Decididos alguns pontos principais, ainda não se tinha certeza de qual seria a história que gostaria de contar. Foi nesse momento que, ao longo de uma orientação com

meu orientador - que também lecionou a matéria de quadrinhos no semestre em questão - a respeito desta pesquisa, mencionei que estava produzindo a HQ solicitada e comentei sobre o que tinha até então. Dada a minha vontade de utilizar de uma estética mais voltada para o surrealismo, mesclando fotografia e desenho, ele me indicou dar uma olhada no trabalho de Dave McKean, artista de algumas das capas do quadrinho "Sandman", de Neil Gaiman. O artista e o quadrinho em questão serviram de inspiração, não somente para o visual pretendido, mas também para que eu consultasse um arquivo onde faço anotações de todos os sonhos que tenho e, assim, desenvolver uma história orientada por um dos textos anotados, que me chamou a atenção pela similaridade com os personagens de "Sandman" (no período do sonho, tinha acabado de terminar a série televisionada pela Netflix que foi baseada nos quadrinhos).

A ideia era que a narrativa contasse uma história com teor ambíguo, fazendo o observador se questionar se ela tratava de solidão ou de solidude. A solução para isso foi encontrada ao longo do *brainstorming*, pois foi decidido nele que o personagem da história seria mostrado somente no final, como se estivesse em direção à caverna que tem seu design baseado em uma vulva, com o farol posicionado onde estaria o clitóris. Através de um diálogo simples com poucas falas, da dúvida de quantas pessoas estão falando - causada pelo aparecimento do personagem somente no final da página -, de cores que remetessem à melancolia e da ideia de jornada interior/retorno ao *self* remetida pelo design da caverna, pode-se dar início à próxima etapa.

# Novelação



⇒ Como vai ser o barco?



- "Criação" e 2 velas
- Jangada (raft)
- Consoa

Se não vai ter o elemento surpresa, tentar ir mudando de desenhos p/ foto gradualmente

Começar no digital e terminar no mundo real (fotografia / retócia)

Mesclar foto e desenho

Referência - Dave McKean

Que história quero contar? Será que alguém dos meus textos gostaria aqui?

Eu era a morte. A morte de Sandman, lembro de usar o colar que ela usa. Lá encontrar com alguém para matar essa pessoa e levar para o além mundo. Solar estava comigo e de alguma forma ele era o Sonho (não éramos irmãos, nos relacionávamos da maneira como nos relacionamos na vida real).

Estávamos andando sobre uma ponta linda, tão extensa que não era possível se ver onde ela terminava. Passava sobre o mar, e era de dia, mas não estava quente, o clima era agradável.

Enquanto caminhávamos, eu alguns dois passos à frente de Solar, ele me perguntava "Mas você tem certeza?"; não lembro direito sobre o que mas acho que era sobre matar a pessoa. E eu respondia "Sim, meu amor", sempre com semblante pleno e com ternura. E ela me fez a mesma pergunta mais três vezes, pelo menos. Em todas as vezes respondia da mesma forma. Até que em um momento ela disse "Tudo bem. Então eu vou com você" com carinho. E seguimos juntos.

- Conversa em balões separados
- Confusão da quantidade de personagens na página (atingida por "take" próximos, silhuetas, pouca iluminação. Nunca mostrar a jangada por inteiro até o final no último quadro)
- Trato de solidão e solidão, quero mexer com isso no leitor
- Bem visual, qualquer de remo, 1 quadro aberto mostrando o digital (caveira), mostrar o ponto de início/partida
- Ao invés de dia - noite
- Como demonstrar ternura no solar?
- Água e dorso p/ fundo
- O último quadro pode ser uma fotografia minha fazendo a página, devendo à uma quebra de 4º parede + os efeitos da ideia dual de solidão/solidão, auto-amor / "monarquismo"

Figura 7. Página com documentação do brainstorming da HQ de uma página

Um moodboard foi feito utilizando imagens e produções artísticas que pudessem servir de referência para a HQ. Nele estavam contidas algumas artes de Dave McKean (a primeira, segunda e última imagem da esquerda para a direita, de cima para baixo) e fotografias que estivessem de acordo com o tema proposto.

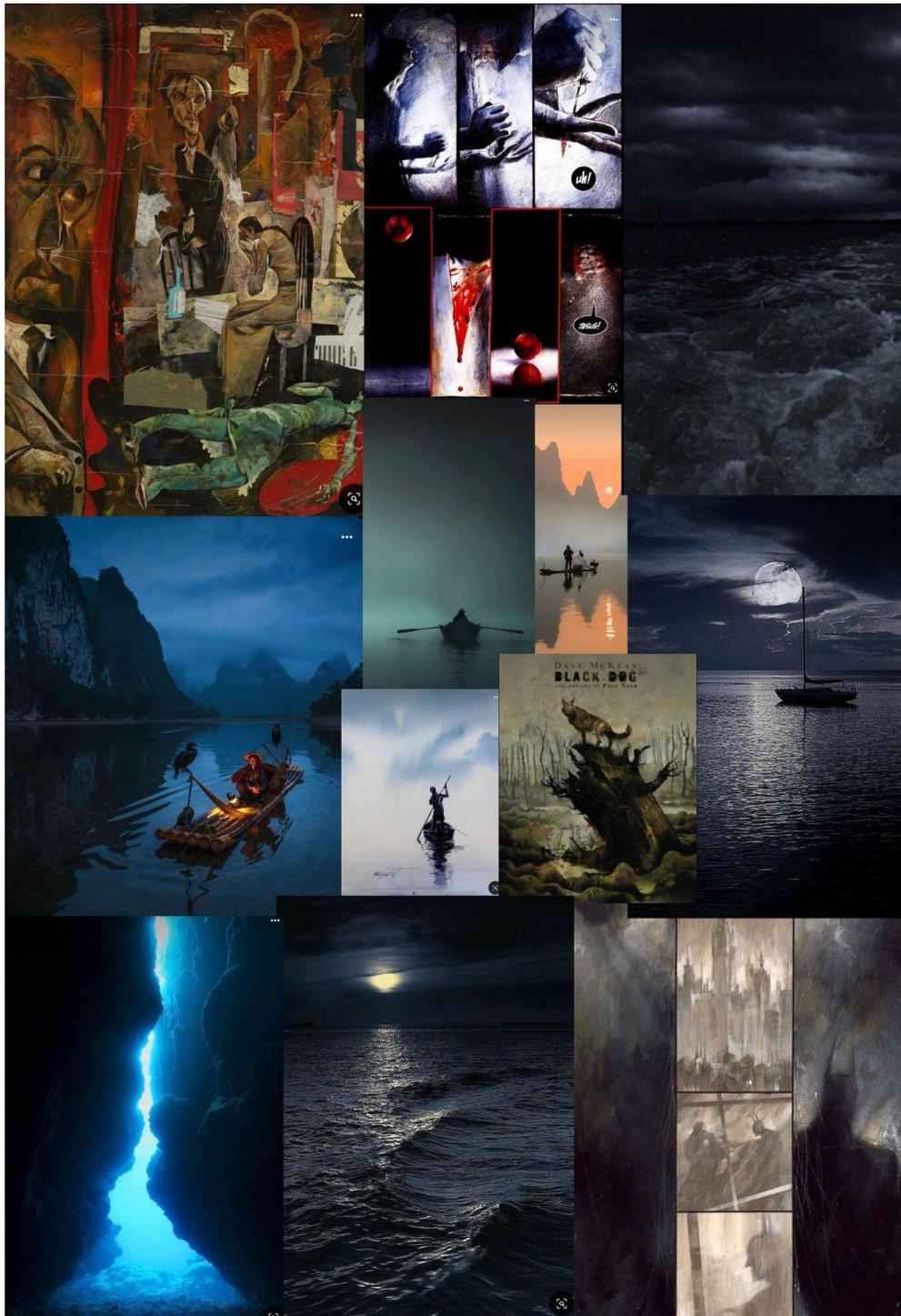
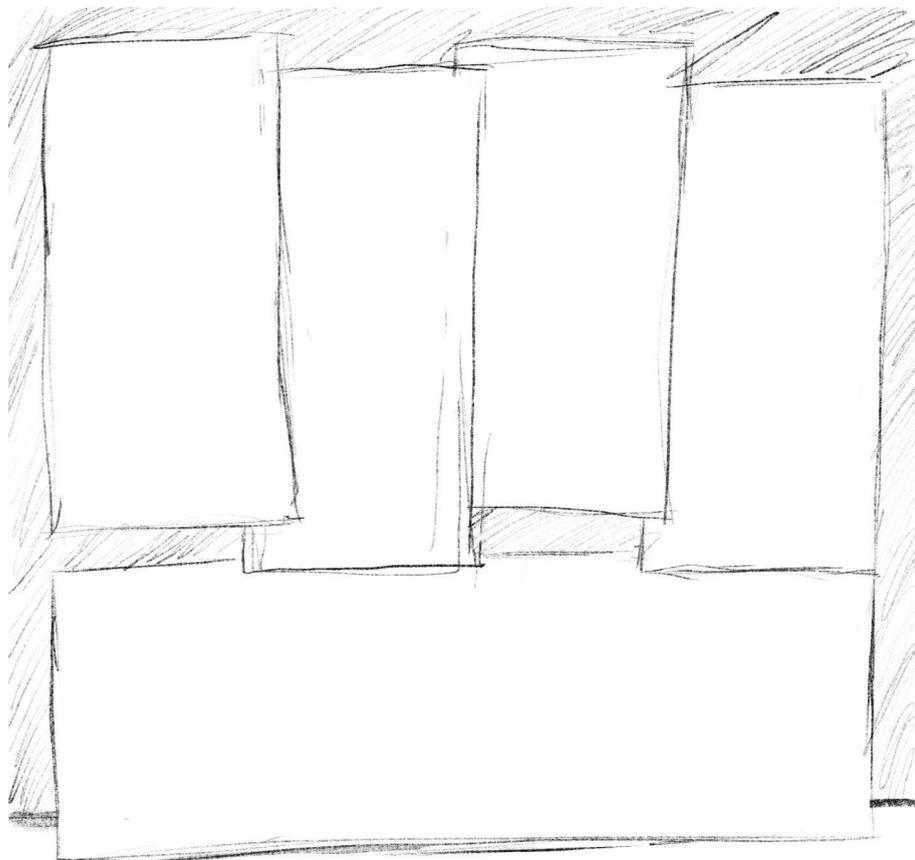


Figura 8. Moodboard da HQ de uma página

Com o moodboard pronto e algumas questões mais definidas, começaram-se os testes rápidos e geração de alternativas. Aqui os testes foram voltados para decidir quantos quadros existiriam e o requadro. Era quisto que uma boa parte da página mostrasse a última cena ultrapassando as margens da página e que os quadros se entre cortassem. Tal disposição era para tentar remeter o máximo possível à temática de questões internas e surreais. Depois de três testes esboçados, o terceiro foi o escolhido, diferenciando-se do segundo por um quadro.



**Figura 9. Primeira alternativa de requadro para HQ de uma página**

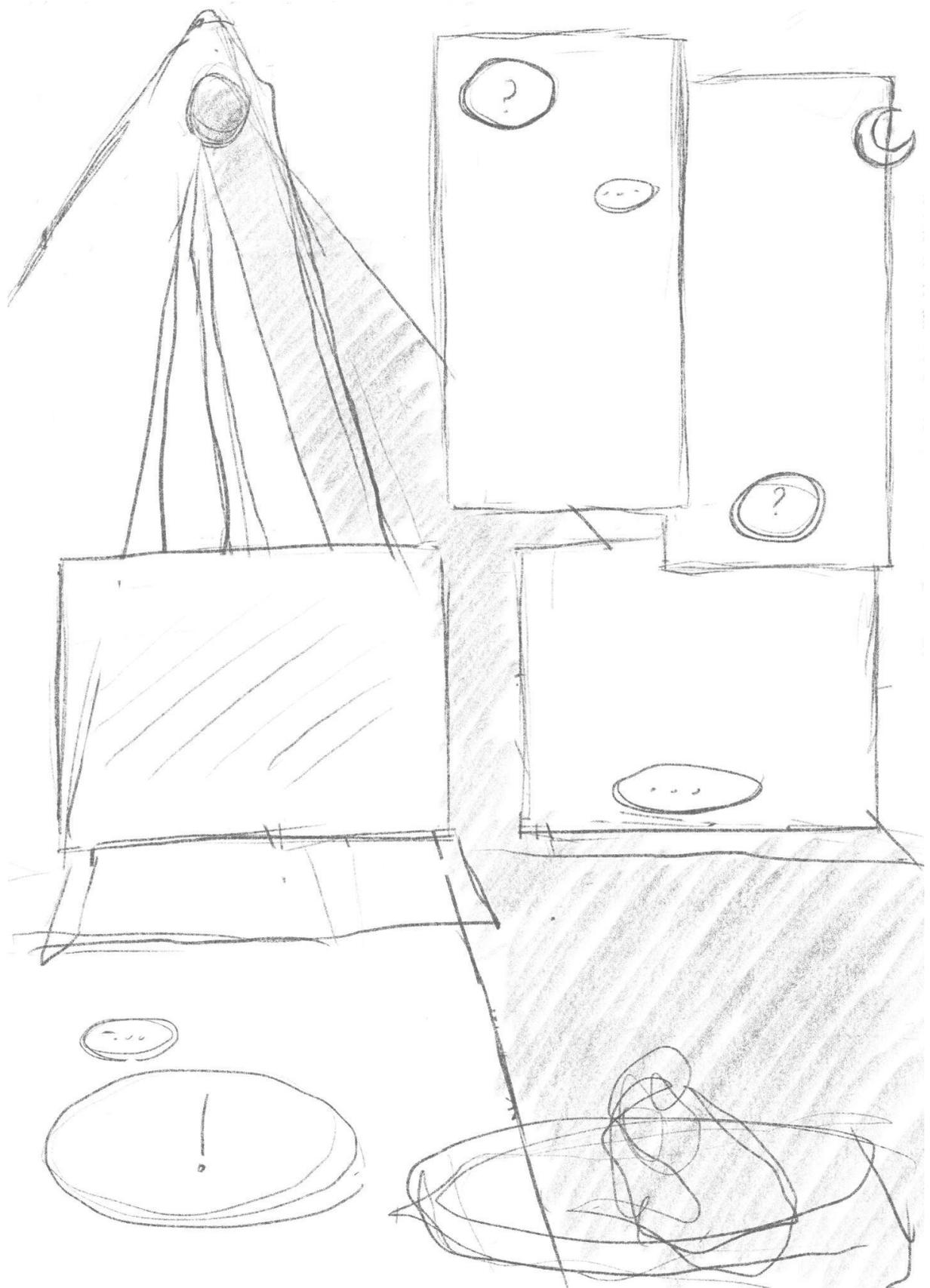


Figura 10. Segunda alternativa, já com breve rascunho de desenho, para HQ de uma página

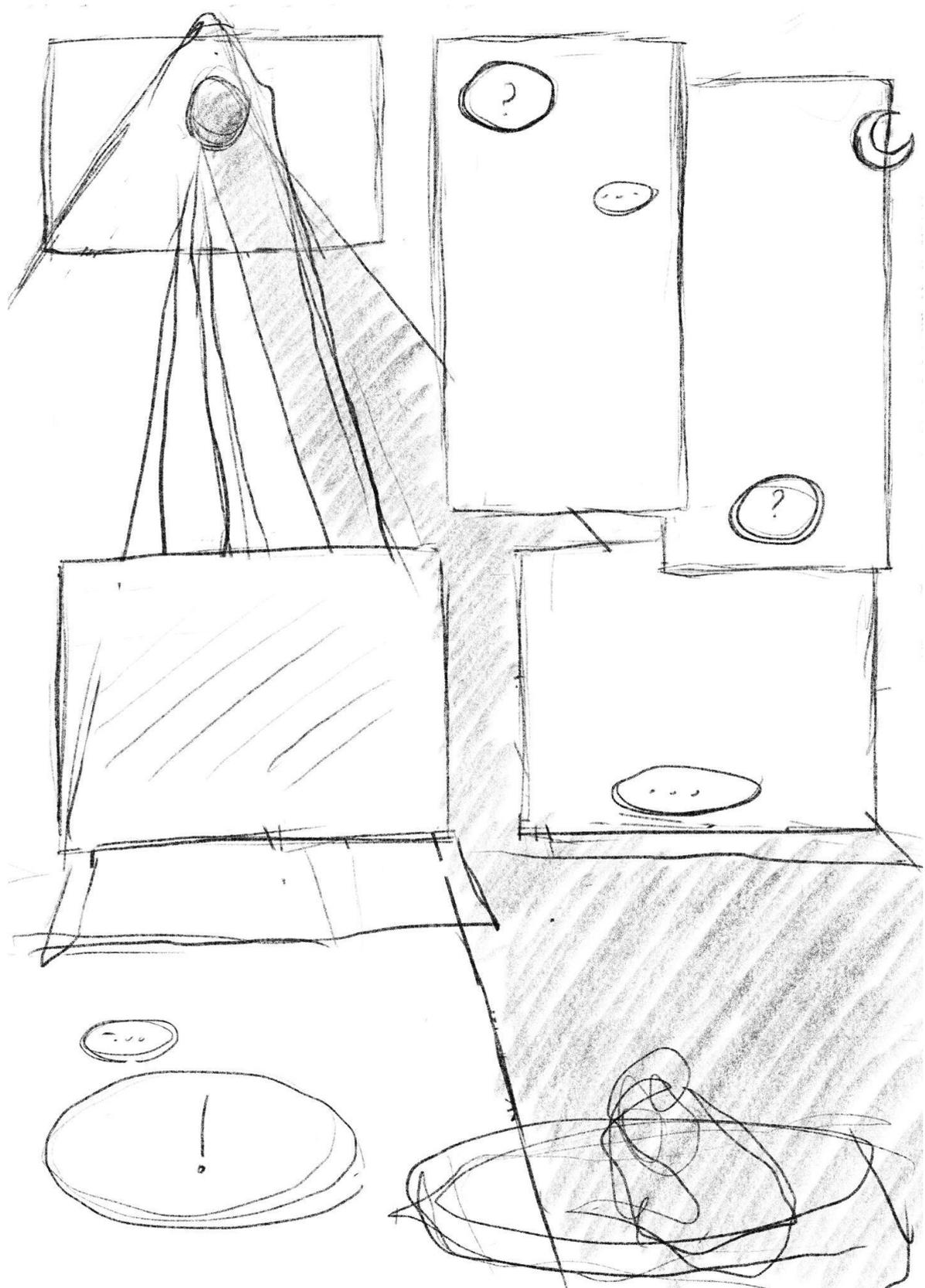
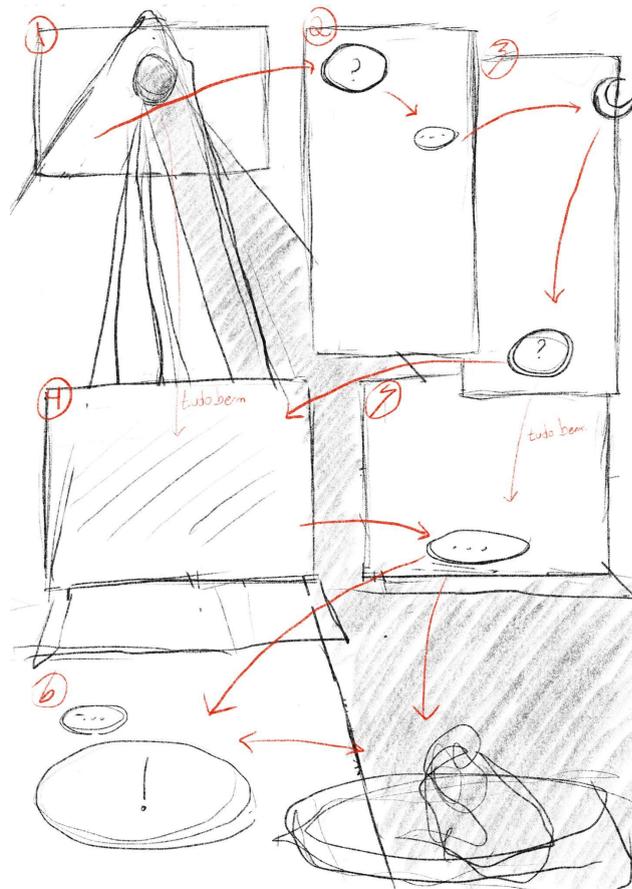


Figura 11. Terceira alternativa, já com breve rascunho de desenho, de requadro para HQ de uma página

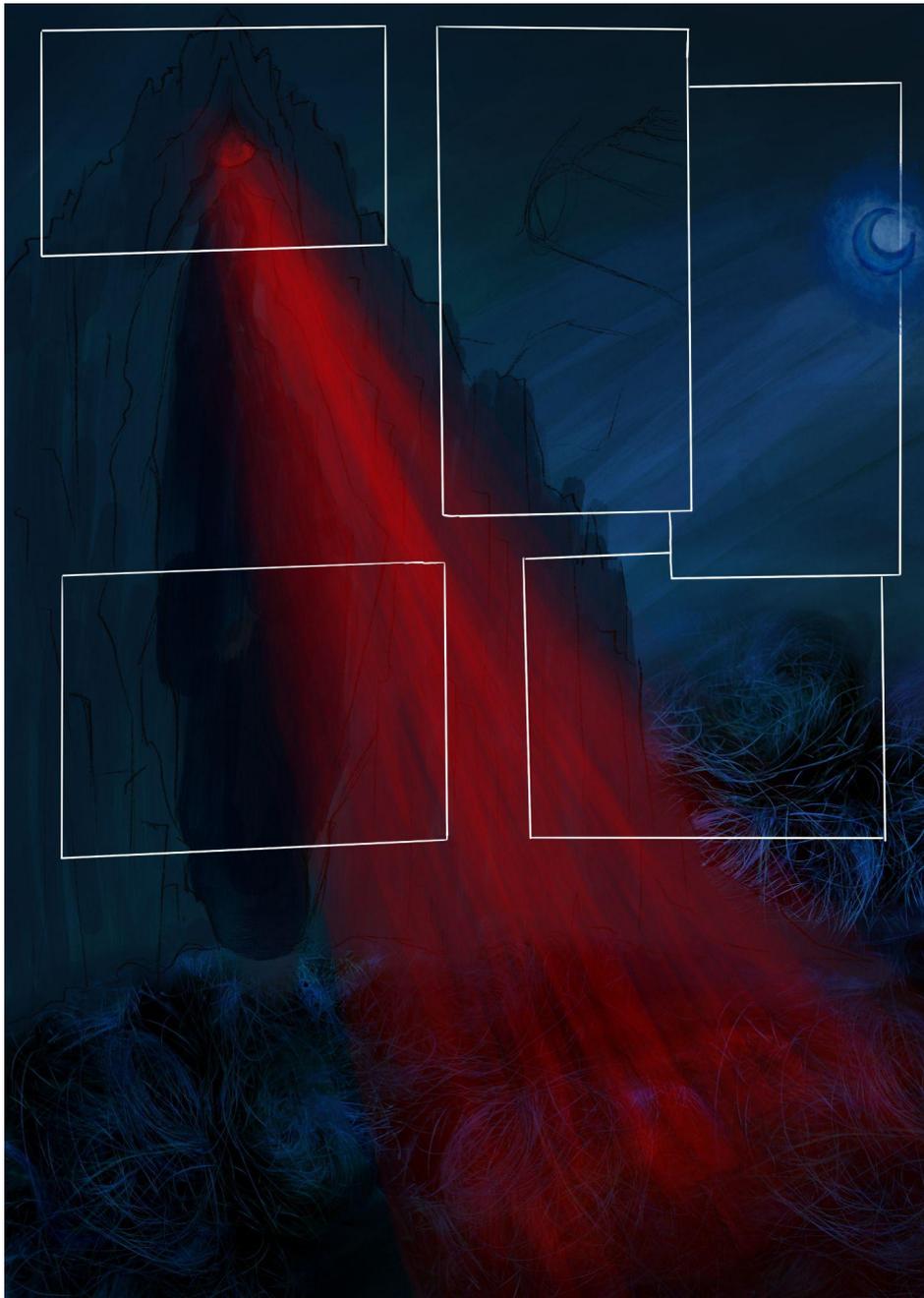
Feitos os testes rápidos e gerações de alternativas, passou-se para a prototipação que acabou por se dar na decisão da direção de leitura esperada, visto que uma parte do esboço foi feita na etapa anterior. A ordem de leitura foi desenvolvida com a proposta de dispor o texto de maneira que não prejudicasse a narrativa. Assim, se o leitor passasse do terceiro quadro direto para o quinto ao invés do quarto ou do primeiro para o quarto, a narrativa não seria comprometida e a história ainda seria transmitida na íntegra. A ordem proposta está representada pelas setas e números vermelhos indicados na próxima figura.

O teste de funcionalidade se deu através de uma conversa com colegas de sala, amigos e meu orientador - de maneira separada e individual - onde se perguntou como cada um deles leria a página. Os resultados não foram documentados, visto que essas conversas foram feitas informal e rapidamente. Entretanto, nenhum deles demonstrou fugir do que foi idealizado, possibilitando a continuidade do projeto.



**Figura 12. Página com esboço a direção de leitura proposta**

Os testes de funcionalidade também foram feitos de maneira intuitiva conforme o desenho e pintura da página avançaram, dando espaço para técnicas de pintura e criatividade tomarem lugar. Assim, definiu-se a cor de cada quadro, edição e posicionamento das fotografias - de modo a se integrarem com a pintura -, contrastes dados pela saturação e luminosidade de cada cor e esboços adicionais e o que mais foi necessário para a continuação do refinamento da página até sua finalização.



**Figura 13. Parte do processo de finalização da HQ de uma página**

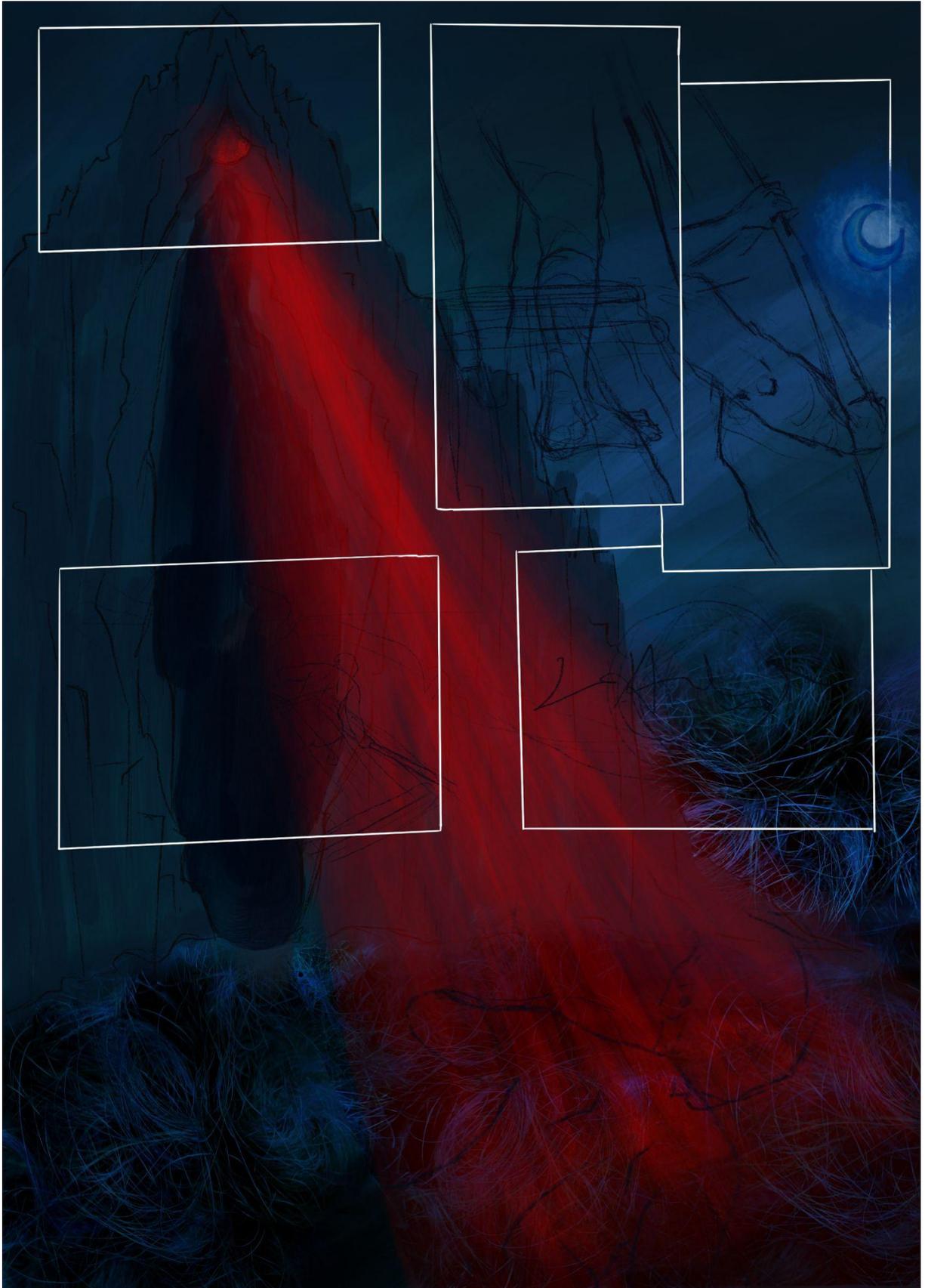


Figura 14. Última parte do processo de finalização da HQ antes da finalização



Figura 15. HQ de uma página "Navegação" finalizada

## 4.2 First Journey (projeto em desenvolvimento)

*First Journey*, do inglês “Primeira Jornada” é um projeto que teve seu início em outubro de 2020. Antes de ser intitulado, a ideia era a de participar de um popular evento anual chamado “Inktober”<sup>2</sup>, criado em 2009 pelo artista Jake Parker que, inicialmente, era um desafio para artistas com o intuito de aprimorar suas habilidades com tinta e desenvolver hábitos positivos diários de desenho. O desafio tomou proporções mundiais através das redes sociais e acabou por se tornar um evento anual nelas. A ideia é que os participantes produzam 31 desenhos, um por dia, até o final de outubro.

Dentre as variações encontradas, o comum é que se encontrem diversas listas pela internet com 31 temas como sugestão para a produção dos desenhos. A lista em específico que originou o projeto *First Journey* foi criada pela conta *Drawtober* do Instagram e a proposta desta era a de 6 desenhos, ao invés de 31, com os temas referentes à comemoração festiva do Halloween, sendo: *carving*, *wicked apothecary*, *midnight feast*, *folklore*, *ancient rituals* e *harvest festival*. A partir disso, surgiu a ideia de fazer dos temas uma narrativa.

Vale dizer que, por ser um projeto extenso e em desenvolvimento, as ferramentas de design não foram utilizadas na ordem que foram listadas nesta pesquisa e que, ao longo da produção, o propósito dele foi se adaptando conforme seu desenvolvimento. O importante é que, em todos os momentos até o atual, tais ferramentas estiveram presentes.

A narrativa é uma metáfora para o momento doloroso de quebra da perspectiva infantil de mundo perfeito e confortável mediante o primeiro contato com a individualidade que pode resultar, em conjunto com diversas auto descobertas, no impacto com a frieza e dureza que é viver na realidade. Para retratar esse momento que, pessoalmente, foi um processo doloroso, foi utilizada dos temas da lista citada do Inktober e analogias visuais inspiradas na natureza e vivências pessoais - como

---

<sup>2</sup> Mais informações em: <<https://inktober.com/>>

depressão e ansiedade, por exemplo. Um *brainstorming* ilustrado foi feito para expressão de ideias, personagens e interpretações.

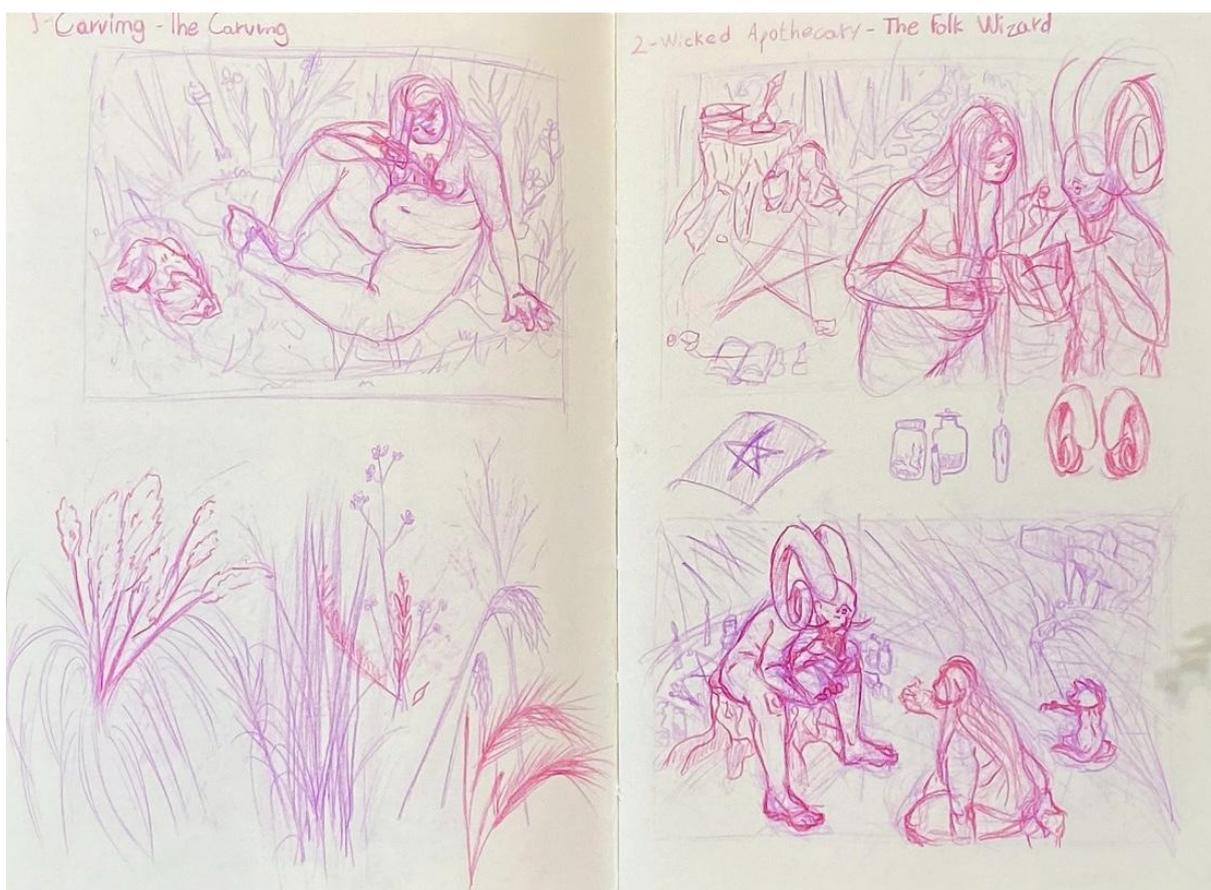
Através do *brainstorming* foi decidido que a história teria como personagem principal uma mulher acompanhada de um filhote de lobo como companheiro. Seu papel é o de guiar o observador em uma jornada dentro do contexto da narrativa proposta. Decidida a história, outra coisa que resultou do *brainstorming* seria o meio no qual ela seria retratada: painéis em ilustrações digitais com dimensões de 5.138 x 2.889 pixels cada. Alguns rascunhos foram feitos já nesse processo que acabaram fazendo parte das gerações de alternativas.



**Figura 16. Fotografia de sketchbook A5 com esboços de brainstorming do projeto First Journey**

Dada a decisão de ilustração digital, foram continuados os testes rápidos e geração de alternativas no papel para os dois primeiros painéis correspondentes aos

temas “Carving” e “Wicked Apothecary”, respectivamente. Aqui foi pensado em como cada tema seria interpretado e de que maneira, através das ações dos personagens, gestual corporal e cores, as sensações e história seriam passadas para o observador. Além disso, alguns designs de personagens foram aprimorados do *brainstorming* e elementos extras rascunhados.

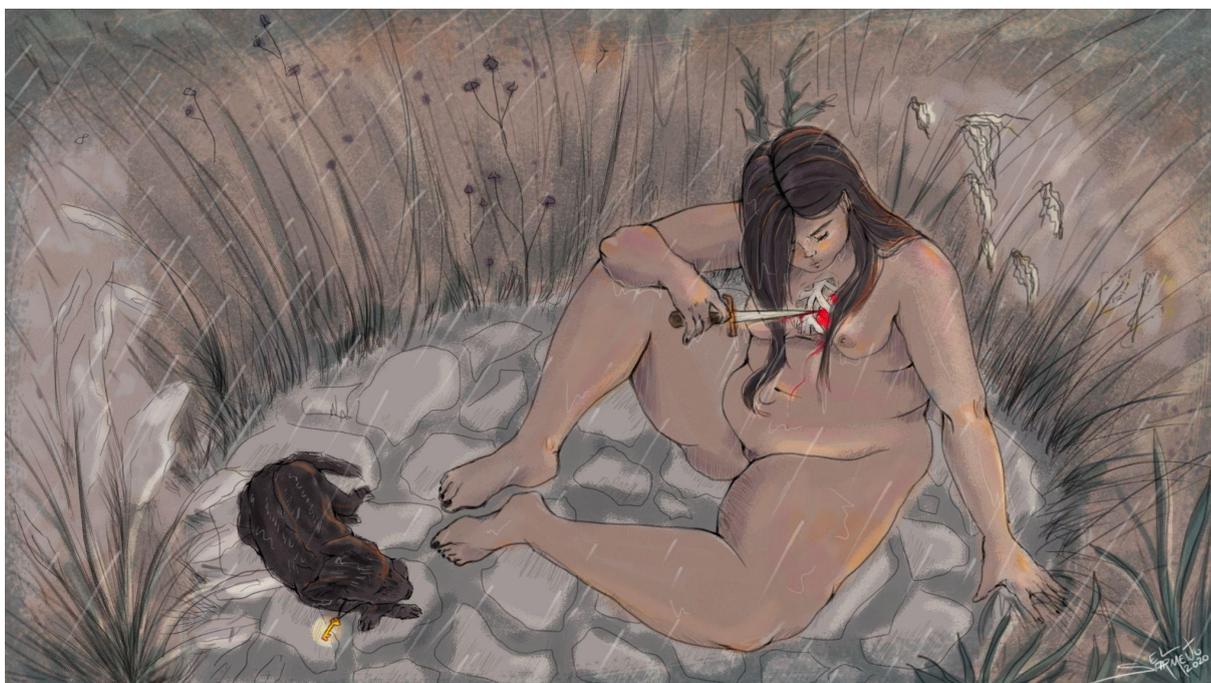


**Figura 17. Fotografia de sketchbook A5 com esboços de testes rápidos e geração de alternativas do projeto First Journey**

Assim, começou a prototipação e testes de funcionalidade. A começar pelo painel que trata do tema “Carving”, foram feitos rascunhos de maneira digital pelo programa Photoshop. O processo de refinamento e finalização se deu imediatamente depois dessa etapa, no mesmo arquivo por cima dos rascunhos produzidos. Intitulou-se esse painel “The Carving”.

A história retratada aqui fala a respeito do momento imediatamente anterior ao início da jornada, que ao desenrolar da narrativa, se mostraria como uma espécie de

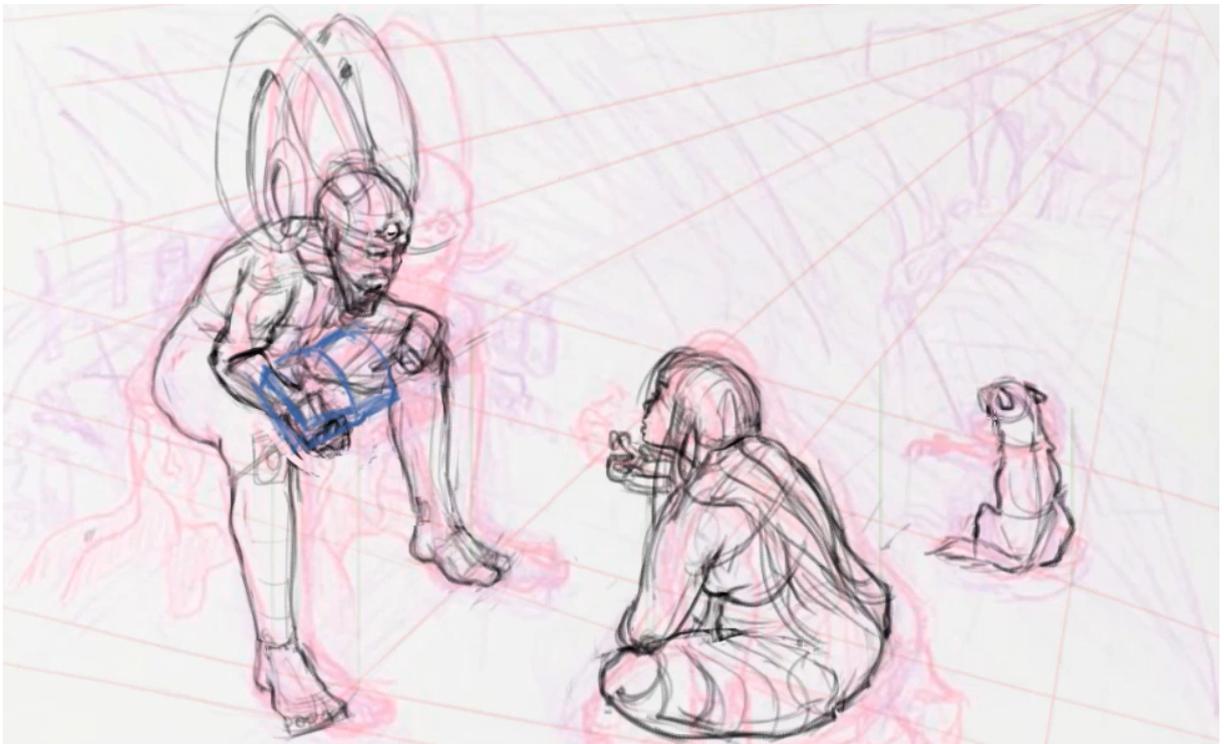
peregrinação. Fazendo referência à depressão e automutilação, a mulher se encontra cavando o próprio peito com uma adaga que chega ao coração, soltando um único fio de sangue. Suas feições são ausentes de dor e o desleixo de sua ação faz parecer que ela não percebe, ou não se importa, com o sofrimento que está causando a si mesma. Em contrapartida, seu companheiro, já ciente de sua impotência perante a cena, deita-se aflito ao lado da mulher e se contenta em somente estar presente e guardar uma chave no pescoço. Para trazer a ideia de sufoco e passagem de tempo para a ilustração, o cenário foi composto em uma visão que centraliza os personagens em um chão de pedras - para fazer referência à um preparo prévio de alguém que pretendia ficar ali por um certo tempo - em meio à grama alta e seca que aparenta não ter fim. Para auxiliar na dramatização, da cena foram pintados riscos para representar uma chuva fina.



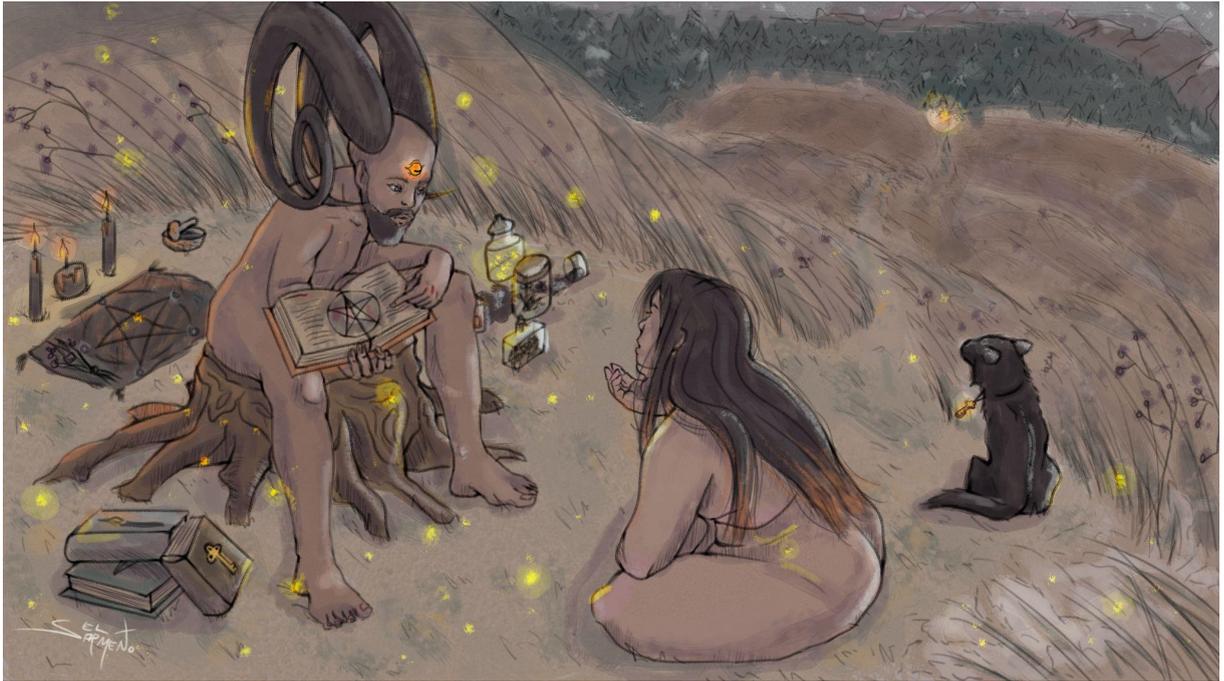
**Figura 18. The Carving, ilustração digital - First Journey**

O mesmo processo (protótipo e teste de funcionalidade seguidos por refinamento e finalização da proposta) foi feito para o próximo painel. Com o tema “*wicked apothecary*”, a história segue com a protagonista conversando com um homem, indicando que ela conseguiu sair do estado de inércia que se encontrava no painel anterior. O homem é colocado na narrativa como uma espécie de mentor, possuindo livros e apetrechos à disposição para demonstrar a carga de conteúdo a ser aprendida

pela personagem. Em seu design, possui um terceiro olho, uma barba relativamente comprida e longos chifres que lembram os de um bode para remeter a sabedoria. É com ele que a garota aprende questões que a instruirão e inspirarão para dar continuidade à sua jornada. Em adicional, a cena é construída no alto de um morro, indicando que a personagem terá que descer e entrar em uma densa floresta para seguir seu caminho após o encontro com seu mentor. Seu companheiro lupino, com a chave ainda em seu pescoço, encontra-se olhando para o caminho que em breve será percorrido, direcionando o olhar do observador para uma intensa luz logo no início da floresta. O painel foi intitulado “*The Fellow Wizard*”.

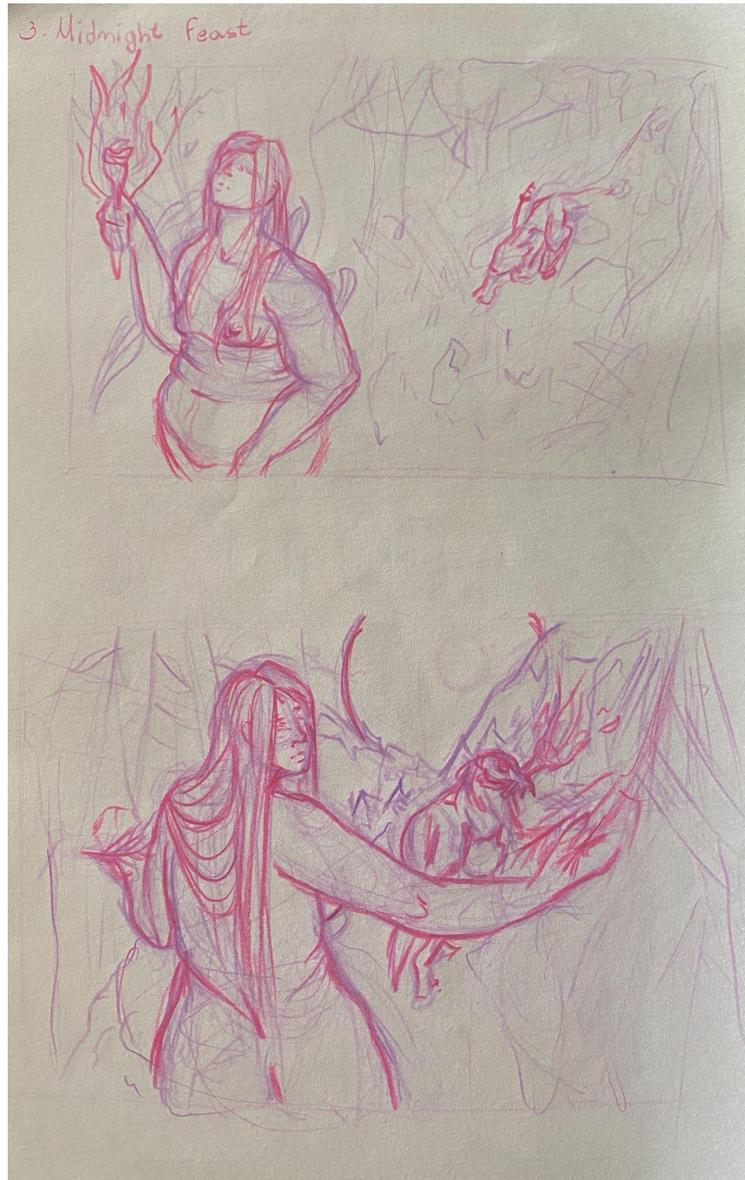


**Figura 19. Prototipação em esboço digital de The Fellow Wizard - First Journey**



**Figura 20. The Fellow Wizard, ilustração digital - First Journey**

A partir daí o projeto começou a desacelerar e foi feito somente mais um teste com geração de alternativas dizendo respeito ao tema seguinte, “midnight feast”. A história seguiria mostrando a personagem dentro da floresta, sendo guiada por um novo personagem que se mostraria um novo lobo companheiro. O que remeteria ao “banquete da meia-noite” seria retratado como uma etapa de aprendizado interno (representado pela densidade da floresta em questão), em uma trilha inclinada onde a personagem avalia os aspectos dela, seguindo para o topo de uma montanha sobre a luz de uma grande lua cheia. Depois do esboço da próxima figura, o projeto foi pausado.



**Figura 21. Fotografia de sketchbook A5 com esboços de testes rápidos e geração de alternativas do projeto First Journey**

Entretanto, no ano seguinte (2021), durante uma disciplina de Estudos Dirigidos em Design (EDD) do curso de Design da Universidade de Brasília que visava o desenvolvimento de cenários para jogos, um dos trabalhos propostos fez com que o projeto fosse retomado. Foi ao longo da produção desse trabalho que uma blueprint da primeira fase para um possível jogo do First Journey foi criada. Dentre outras ferramentas de design - que diferem das propostas por esta pesquisa -, o moodboard do projeto foi produzido assim como um brainstorming em forma documentativa da fase do jogo.

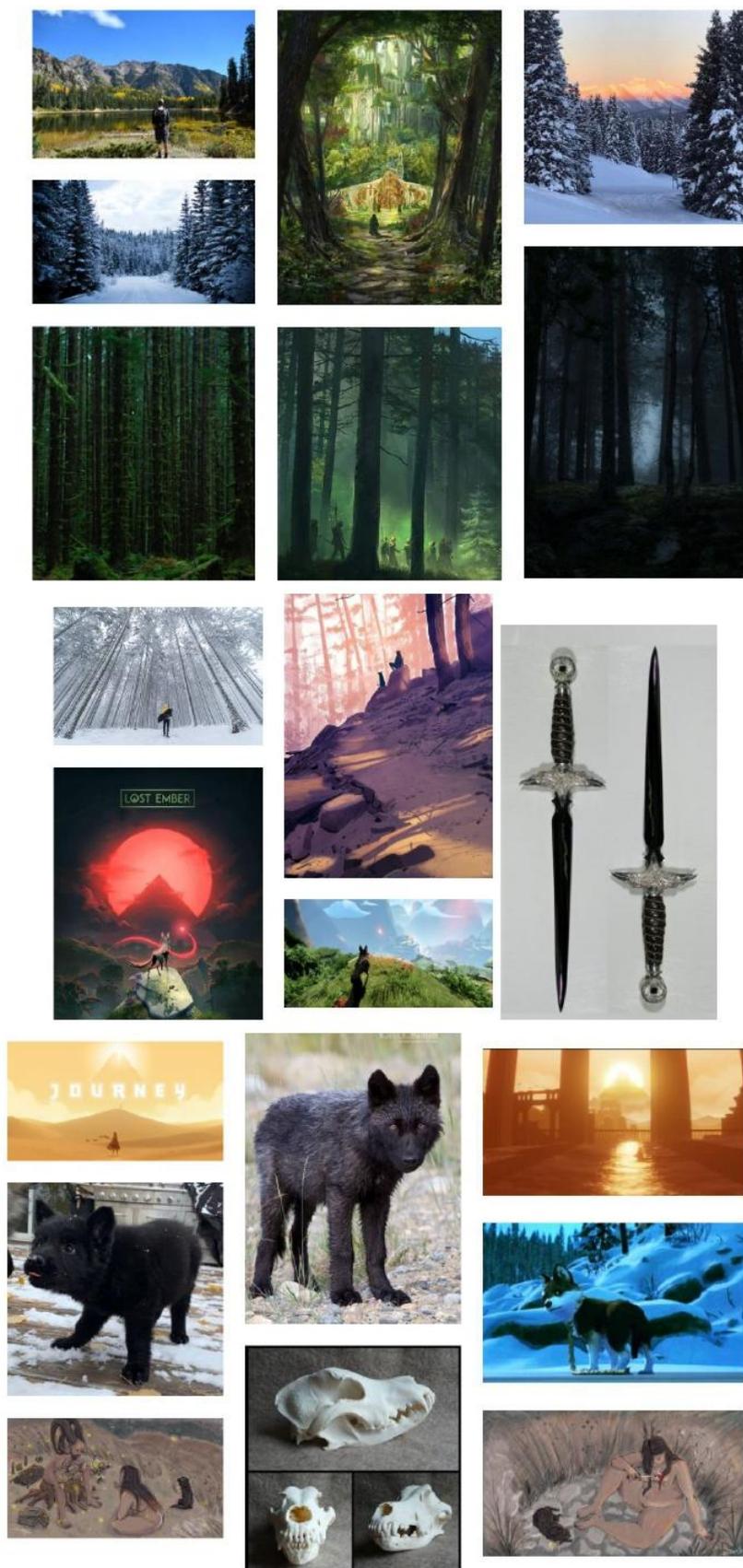
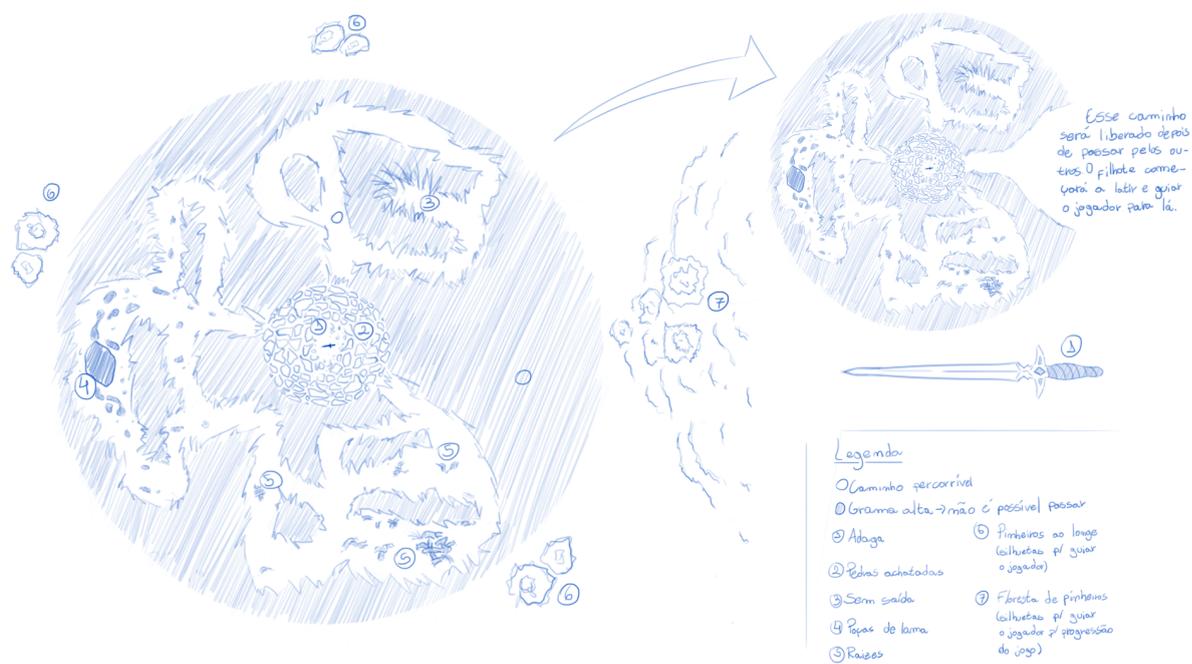


Figura 22. Moodboard criado para um possível jogo do projeto First Journey



**Figura 23. Blueprint da primeira fase de um possível jogo do projeto First Journey**

Após finalização da disciplina, o projeto foi posto em hiato novamente.

## 5. RESULTADOS

Entre o planejamento da metodologia e o resultado final, as ferramentas pensadas se mostraram excelentes no auxílio e organização de ideias e exercício da criatividade, demonstrando que o processo projetual de design pode ser aplicado em projetos poéticos de expressão visual.

Na primeira aplicação as ferramentas foram essenciais para que as visualidades presentes na página pudessem ser representadas com a intenção, significado e função quistas em sua idealização, não necessitando de adequações ou etapas adicionais.

Entretanto, na segunda aplicação elas não foram o bastante para a finalização do projeto First Journey. Seria interessante a utilização de métodos e ferramentas que, em conjunto com as exploradas nesta pesquisa, visassem a estruturação sólida e um pouco mais detalhada deste. Atualmente são conhecidas ferramentas e métodos de design de planejamento - como a implementação de cronogramas e o método do duplo diamante - que poderiam servir a esse propósito.

Vale deixar claro que, mesmo através de uma abordagem de design e todas as ferramentas fornecidas desta maneira, a organização do designer para executar algum projeto é de importância crucial para sua finalização. Acredito que o que aconteceu com o projeto First Journey foi uma má delimitação de sua amplitude que acarretou em um prolongamento deste e indefinição de seus objetivos (para além das representações das visualidades, as quais foram feitas independente da extensão do projeto).

Todas as ferramentas citadas podem ser reaproveitadas em experiências futuras, tanto para projetos pessoais quanto para outras pessoas, visto que sua utilização pode ser adaptada em formato e ordem para cada um e a depender do requisitado de cada projeto que tem a intenção de representar visualidades através da expressão visual.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente, a proposta e objetivo desta pesquisa estavam dúbias e nebulosas, sem muito direcionamento e excessivamente abrangentes, o que foi um empecilho para seu desenrolar. Foi somente através da certeza de trazer a questão do *wicked-problem* para tratar da representação da mulher como um problema de design que foi possível um desdobrar concreto da pesquisa para então, definir objetivos e metodologia para seguir com as aplicações.

O processo de design feito utilizando das ferramentas propostas se dirige à questão da representatividade da mulher de maneira a refletir como esta pode ser enquadrada como um “problema perverso” no âmbito das representações visuais com excelência. Percebo que essa experiência teve um impacto direto no meu processo expressivo e inspirou minhas produções pessoais. Portanto, acredito que seja possível usar essa sequência de processos para outros problemas de mesma natureza.

Além disso, ambos projetos que serviram de aplicação tiveram destaque por conseguirem implementar de forma clara visualidades próprias construídas ao longo da minha vivência pessoal como artista e designer. O First Journey, principalmente, foi um grande divisor de águas, tornando-se o primeiro projeto que, através de uma abordagem de design, possibilitou minha expressão visual, produzindo visualidades que permanecem em meu trabalho e vida até os dias atuais, tendo influenciado inclusive naquelas representadas na HQ de uma página.

Através de representações da mulher de maneira que tentam fugir de visualidades coercivas, mostrando corpos diversos e retratados da maneira que mais condizia com o meu subjetivo, pude, então, representar a mulher através de uma visualidade de força e perseverança, de maneira a não contribuir para a manutenção daquelas coercivas.

As ferramentas propostas, em sua experimentação e teste, mostraram-se excelentes na produção desses projetos poéticos e artísticos à medida que permitiram uma organização e execução projetual sem restringir a criatividade, na verdade,

orientando seu exercício. Dessa maneira, auxiliaram na produção de ambas aplicações desta pesquisa através da expressão visual.

Portanto, a partir dessa experiência, é possível afirmar que, de fato, o processo projetual de design pode ser aplicado em projetos poéticos e artísticos de expressão visual.

Pensando em outros contextos, vejo a possibilidade de aplicação da proposta desta pesquisa para outras pessoas, mesmo que utilizando de outros métodos como fluxogramas e o do duplo diamante. Além de verificar outras ferramentas que estão inclusas em abordagens de design, fica a recomendação para, ao reproduzir a proposta, lembrar que o design não é somente uma ferramenta de trabalho que auxilia em questões projetuais, mas também um campo de estudo abrangente que dá margem para explorar problemáticas sociais e culturais diversas. É sempre importante ter em mente as três questões trazidas através da leitura de Papanek: intenção, significado e função. Sem esses pensamentos previamente esclarecidos, a aplicabilidade de métodos e ferramentas de design pode se tornar rasa e o projeto de expressão visual poderá ficar plano, tornando a representação de visualidades tão planas quanto ele e, talvez, até banal.

A principal lacuna que encontro ao chegar no fim da jornada é a de conseguir manter uma frequência na dedicação direcionada na produção de projetos de expressão visual. Portanto, para o futuro, um possível desdobramento para a experiência seja o desenvolvimento de uma metodologia de design - ou aprimoramento de alguma já existente - que mescle métodos “duros” e abordagem poética e artística de maneira mais livre, mas ainda assim objetivas, para que designers - e artistas - consigam executar seus projetos até sua conclusão.

Existem diversas etapas para a coagulação de um projeto, principalmente se tratando de problemáticas “perversas”. Acredito que o design é um dos maiores aliados que temos, não somente em uma luta para subverter a representação da mulher no campo das visualidades, mas também nessa guerra que é a arte e a inércia da subjetividade não expressada.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRUDA, L. **[Sem título]**. 2018. grafite sobre papel.

BEAUVOIR, S. **O segundo sexo: a experiência vivida**. Tradução: Sérgio Milliet. 2 ed. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1967. p. 502.

BUTLER, J. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução Renato Aguiar. 1. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003. p. 237.

BROSIN, D.; TOKARSKI, M. L. Do gênero à norma: contribuições de Judith Butler para a filosofia política feminista. *In: Revista Gênero*, Niterói, v. 18, n. 1, p. 98-118, 2. sem. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/revistagenero/article/view/31278>>. Acesso em: 24 jan. 2023.

BUCHANAN, R. Wicked problems no pensamento de design. Tradução: Gabriel Patrocínio. *In: Revista Estudos em Design*, Rio de Janeiro, v. 30, n. 1, p. 06-27, 2022. Disponível em: <<https://doi.org/10.35522/eed.v30i1>>. Acesso em: 24 jan. 2023.

FEDERICI, S. **Calibã e a bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva**. Tradução: Coletivo Sycorax. 1. ed. São Paulo: Elefante, 2017. p. 464.

JANTZEN S.A., Portland, Oregon, Estados Unidos da América.

MARTINS, R. Arte e cultura visual. *In: Licenciatura em artes visuais: percurso 3* [Ebook]. Goiânia: Gráfica da UFG, 2018. *E-book*. ISBN: 978-85-495-0223-0. Disponível em: <<https://publica.ciar.ufg.br/ebooks/licenciatura-em-artes-visuais/index.html#percurso3>>. Acesso em: 24 jan. 2023.

PAPANEK, V. **Design for the real world: human ecology and social change**. 2. ed. Chicago: Academy Chicago, 1999. p. 394.

SAVILLE, J. **Propped**. 1992. óleo sobre tela.

STEINBERG, S.; *et al.* **Uma história das sexualidades** / Organização de Sylvie Steinberg. Tradução: Mariana Echalar. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2021. p. 336.

VITORINO, C. **[Sem título]**. 2019. fotografia.