



UnB

Instituto de Artes

Departamento de Desenho Industrial

Lânia Bueno Bomtempo

14/0044418

Reflexões teóricas: pensando o design fora da curva por meio de experiências serigráficas

Relatório apresentado ao Departamento de Design da Universidade de Brasília (UnB) como parte do trabalho de conclusão de curso na habilitação Programação Visual.

Orientadora: Marisa Cobbe Maass

Co-orientador: Evandro R. Perotto

Brasília, 2022

Sou grata...

Primeiramente ao meu cachorro Apollo, por ser minha companhia diária, me divertir e me dar conforto em todos os nossos momentos juntos.

À minha orientadora e ao meu co-orientador, Marisa e Evandro que me acolheram neste momento tão sensível e me proporcionaram realizar um trabalho de forma muito mais leve.

À minha psicóloga Vanessa, que em meio a muitas turbulências na minha vida, me ajudou a juntar forças e criar coragem para superar a fase final da minha graduação.

Aos meus amigos que tornam os meus dias mais leves, me proporcionam momentos de alegria e me dão apoio moral nos meus momentos de ansiedade, angústia e incertezas

RESUMO

Este trabalho surge a partir de uma inquietação acerca do tecnicismo no design e se propõe a repensar alguns cânones da área a partir da prática autoral dentro da serigrafia. A abordagem da revisão teórica explora a implementação dos cursos de design no Brasil e busca entender o conceito de design autoral como um caminho para redefinir o design. O projeto então se materializa em uma série de cartazes experimentais realizados no laboratório de serigrafia da UnB, gerando então uma reflexão acerca do valor da experimentação no campo do design.

Palavras-chave:

design, design autoral, autoria, serigrafia, experimentação

ABSTRACT

This report started from a concern over formal design technicalities. It proposes to rethink some design cannons from the perspective of authorship associated with silkscreen printing. It is composed by a review of the implementation of design degrees in Brazil and an exploration of authorship in the realm of design as a path to redefine it. This project takes form as a series of experimental posters created on UnB's silkscreen workshop, which culminates in a commentary around the benefits of experimentation for the designer.

Keywords:

design, author design, authorship, silkscreen, experimentation

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	1
	1.1 Objetivos	2
	1.2 Motivação	2
	1.3 Metodologia	7
2	REVISÃO TEÓRICA	13
	2.1 O ensino do design no Brasil	13
	2.2 Design Autoral	22
3	SERIGRAFIA	31
	3.1 O ambiente da serigrafia	31
	3.2 Os materiais para a produção serigráfica	36
	3.3 O passo-a-passo da serigrafia	47
4	CRIAÇÃO	58
	4.1 Experimentações Iniciais	58
	4.2 Primeiro Trabalho: Cartazes em Moiré	64
	4.3 Segundo Trabalho: Britney Spears	84
	4.4 Terceiro Trabalho: Ilustração	103
5	CONCLUSÃO	117
	Referências	119

1. INTRODUÇÃO

Devido ao caráter autoral desse projeto, alerto de antemão: este relatório é escrito em primeira pessoa. Preferi abordá-lo dessa maneira devido à necessidade de me referir às minhas próprias experiências enquanto estudante de design em diversas passagens deste texto.

A ideia deste trabalho parte de uma inquietação minha quanto ao próprio design, à maneira como ele se insere no contexto contemporâneo e em como eu vinha me relacionando com ele.

Após diversas conversas com meus orientadores — Marisa Maass e Evandro Perotto — para entendermos minhas angústias quanto a essa etapa final do curso, eu passei a entender que eu poderia estar, a essa altura, limitando muito a minha visão do que seria design e me sentia muito prejudicada por isso. Cheguei à conclusão de que estava a me prender muito a certos cânones do design e gostaria de explorar como seria me aventurar por um caminho diferente que permitisse mais liberdade criativa, experimentação e mais intercâmbio com áreas análogas ao design, como por exemplo a arte.

Sendo assim, me propus a elaborar um projeto com um conceito mais simplificado, para, dessa forma, permitir mais fluidez no processo. Logo, optei por realizar um conjunto de cartazes experimentais no laboratório de serigrafia — algo que eu jamais fizera — à sugestão do meu co-orientador Evandro Perotto. A ideia é que um trabalho de cunho experimental me permitiria refletir também sobre a minha própria jornada dentro do design, suas convenções e seu espaço nos dias atuais.

Acredito que seja importante repensarmos o papel do design de tempos em tempos de forma que ele se adeque melhor aos desafios do nosso dia-a-dia. Sendo assim, é necessário que tenhamos um olhar crítico para nossos hábitos a fim de abrirmos portas para novas possibilidades. Temos que discutir o que o design pode ser, não apenas o que ele é.

1.1 Objetivos

1.1.1. Objetivo Geral

O objetivo geral deste trabalho de conclusão de curso é o desenvolvimento de cartazes com cunho autoral a partir de experimentações com a técnica de impressão serigráfica.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Desenvolver ao menos 4 cartazes em serigrafia;
- Entender e explorar elementos visuais presentes na Pop Art e Op Art;
- Entender a origem de alguns cânones do design, para assim promover uma discussão acerca de como podemos subvertê-los;
- Entender o que pode ser o design autoral e como podemos usá-lo para quebrar padrões dentro do próprio design;
- Refletir sobre experiência acadêmica no que tange experimentação e práticas artísticas.

1.2. Motivação

1.2.1 Questionamentos Iniciais

Esse trabalho surgiu em um momento crítico da minha jornada acadêmica: Já havia tentado realizar o TCC duas vezes, mas, por algum motivo até então incompreendido, não conseguia achar um tema com o qual me identificasse. Sendo assim, decidi entrar em contato com o professor Evandro Perotto e pedir ajuda. Diferente das vezes anteriores que eu tentei realizar o trabalho de conclusão de curso, eu não cheguei com ideias de projetos que eu poderia produzir. Falei que não sabia o que fazer e precisava de orientação para escolher um tema.

Naturalmente, ao longo das nossas várias conversas, discorri acerca da minha experiência dentro do curso, desde meu ingresso até o momento que eu vivo agora. O que me levou a escolher esse curso? Como eu me identifiquei com ele? Como eu imagino minha relação com o design no futuro? E claro: O que me frustrava tanto ao ponto de eu ter tanta dificuldade de escolher um tema para o TCC?

1.2.2. Jornada

Eu, como estudante do curso de design, posso dizer que, assim como a maioria dos meus colegas, escolhi adentrar aos estudos nessa área de conhecimento por pura afinidade. Cresci nutrindo o ato de desenhar como uma das minhas atividades favoritas e, enquanto adolescente tive meu primeiro contato com softwares de edição de imagens que eu enxergava como um passatempo extremamente lúdico e gratificante pois me proporcionavam um momento de auto expressão.

Era muito comum para mim fazer cartazes, ilustrações e *wallpapers* explorando temáticas que eu simplesmente gostava e me identificava. Naquela época, experienciar design não me parecia tão distante de experienciar arte. Enxergava ambas as coisas como linguagens diferentes para dar vazão ao meu âmagô.

O prazer dessas atividades naturalmente me levou a me identificar, durante uma de várias palestras vocacionais que eu assisti durante o meu Ensino Médio, com um curso que na época se chamava “Desenho Industrial”. Sendo assim, ingressei no curso na primeira chance que eu tive, logo quando ele passou a ser chamado “Design”.

Acredito que experienciar o design como um hobby e estudá-lo são duas práticas muito distintas. No decorrer do curso, uma das questões mais discutidas durante as aulas era “o que é design?”. Eu vejo tal pergunta como algo extremamente necessário, mas, ao mesmo tempo, também como algo que me limitou muito durante toda a minha trajetória no curso.

Durante as minhas orientações com o professor Evandro Perotto, eu identifiquei que um dos meus maiores problemas na hora de escolher um projeto para realizar era a sensação de que eu tinha que resolver um problema, tinha que fazer algo útil, ou, de forma hiperbólica, “tinha que salvar o mundo”. Além disso, também sentia que, ao propor algum tema que não fosse extremamente planejado, que não utilizasse ferramentas metodológicas em sua concepção e que não se propusesse a resolver um problema, aquilo que eu propunha dificilmente poderia ser considerado design.

Essa questão me custou muita pesquisa, leitura e amadurecimento, mas hoje eu enxergo que a raiz do problema para mim foi a forma que essa discussão do papel

do designer foi abordada nas rodas de discussões que eu participei, sempre contrapondo o design à áreas de conhecimento adjacentes. Sobre isso:

Em decorrência dos embates históricos que contribuíram para a consolidação da profissão, os designers têm o mau hábito de pensar sobre o que fazem principalmente em contraposição àquilo que não são ou àquilo que pertenceria a outros campos. Como toda identidade nova, os profissionais de design foram obrigados, historicamente, a se definir por meio de oposições e aproximações. (CARDOSO, 2013)

Mesmo com tantos debates acerca do assunto, eu passei a sentir que as respostas que eu obtinha eram confinantes. Eu diria que dentre todas as possíveis conclusões, as respostas que mais ficaram enraizadas na minha vivência até então eram sempre as que diziam que design visava resolver um problema. A partir de então, todo o processo de design parecia virar uma “receita de bolo” na minha cabeça.

Resumidamente, antes de tudo, eu sentia que eu obrigatoriamente deveria escolher um problema pra resolver. Em seguida eu fazia uma lista de possíveis soluções, escolheria uma delas e listaria todos os passos a serem seguidos para chegar no resultado esperado. A partir de então, eu os seguiria e teria a certeza de que aquilo que eu fiz é design, uma vez que um problema foi solucionado. Em outras palavras, fui levada a crer que design não poderia ser design sem seguir uma metodologia predeterminada, ou melhor dizendo: acreditava que design não poderia ser experimental.

Apesar de não me identificar com essa maneira tão tecnicista de fazer design, não acho que é incorreto vivenciar o design assim, é apenas mais um jeito de enxergar e experienciar uma área de conhecimento tão vasta e transdisciplinar. A grande problemática para mim foi que essa forma de ver o design acabou me levando para o extremo oposto do que me fez escolher esse curso para início de conversa — o prazer em experimentar, expressar e conhecer novas formas de produzir.

Como descrito anteriormente, meu primeiro contato com o design foi enxergando-o como uma forma de expressão. Gostava de fazer peças gráficas que condiziam com assuntos do meu interesse, da mesma forma que eu experienciava a arte ao pegar um lápis, colocar sobre o papel e de traço em traço, fazer um desenho.

Passar a enxergar o processo de design de uma forma tão racional fez eu me sentir desconectada e presa numa dicotomia toda vez que eu idealizava um projeto de design. Eu sempre amei arte e por crescer nutrindo a minha paixão por desenhar, logo sempre me senti apta a me considerar uma artista por hobby, mas passei a ter muita dificuldade de enxergar o meu processo de design como, de fato, design. Sentia que as temáticas que eu tinha interesse em abordar e meu modo de produzir nunca batiam com a visão que eu estava nutrindo sobre design. Eu me questionava muito se eu não estava constantemente tendendo mais para a arte e artesanato do que pro design. O que eu deveria levar em consideração é que o design, o artesanato e a arte são adjacentes e podem sim conversar entre si.

O design tende ao infinito – ou seja, a dialogar em algum nível com quase todos os outros campos de conhecimento. Em seu sentido mais elevado e ambicioso, o design deve ser concebido como um campo ampliado que se abre para diversas outras áreas, algumas mais próximas, outras mais distantes. Nesse sentido, o designer pode sim ser artista, ou artesão, arquiteto, engenheiro, estilista, marqueteiro, publicitário ou uma infinidade de outras coisas. A grande importância do design reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentação de saberes. (CARDOSO, 2013)

Conversar com meus orientadores, Marisa Cobbe Maass e Evandro Perotto, me ajudou a colocar em perspectiva que eu posso sim questionar os cânones do design, que eu posso andar no limiar entre arte e design e vivenciar um pouco do que cada uma dessas áreas podem me oferecer criativamente. Foi o primeiro momento no curso que eu senti que eu poderia vir a me tornar uma designer-artista e não apenas uma designer. Tanto que grande parte das minhas referências para o trabalho que eu irei apresentar ao longo deste relatório vieram de movimentos artísticos e, após algumas pesquisas, acabei por descobrir que muitos artistas consagrados que eu admirava também fizeram projetos de design — como é o caso de Andy Warhol e Victor Vasarely.

Após discutidas todas as minhas inquietações, o professor Evandro Perotto sugeriu que eu explorasse a mídia do cartaz, disse que poderíamos usar o laboratório de serigrafia para produzi-los, se assim eu desejasse. Eu abracei a ideia de coração aberto, pois além de eu ser fortemente inclinada a gostar de projetos mais manuais, a serigrafia era algo novo pra mim — uma aventura!

Uma das minhas intenções para esse meu momento do curso também era me

permitir experimentar e errar no processo. Acredito que isso pode parecer extremamente arriscado para algumas pessoas, mas experimentar o design de uma forma que eu considerava tão enrijecida, sem espaço para experimentação e principalmente sem espaço para o erro, estava matando a minha vontade de criar.

Decidi então seguir um caminho autoral para os meus cartazes, sendo assim, poderia ter mais liberdade criativa no meu processo de design, explorar temáticas variadas, mudar de ideia no meio do processo e desenrijecer meu processo criativo a partir da experimentação. Uma das grandes inspirações que fez eu me sentir mais segura ao tomar essa decisão foi David Carson ao dizer em uma entrevista:

O design gráfico tornou-se muito conservador nos últimos dez a vinte anos. Aquilo que eu chamo de gentrificado ou modernizado, é tudo muito seguro e tem sido assim há quase duas décadas. Parte disso acontece porque o software e os computadores têm os mesmos programas, as mesmas ferramentas, os mesmos 'brinquedos', e muito do trabalho começa a parecer o mesmo. É tudo seguro, feito rapidamente e não muito experimental. Como designer, penso que tem sido uma coisa má.

(...)

Para mim, a tecnologia é uma ferramenta que permite que eu trabalhe mais rápido. Se não tiver um senso de design, a tecnologia não te vai dar isso. O que permite é que quem não tem um senso intuitivo de design consiga fazer design de uma forma "ok", mas não os tornará designers.

Para mim é sobre decisões básicas, como o posicionamento, a escolha final, o cortar — e estas coisas não são determinadas pelo software. Tens de tomar estas decisões e é assim que surge o melhor trabalho. Certamente não sou antitecnologia, mas estou sempre à procura de formas para alcançar um sentimento mais humano e esse é o desafio para os programadores e para os designers à medida que avançamos.

Agora começo a ver coisas a libertarem-se um pouco outra vez, talvez a não serem tão perfeitas todas as vezes. Quando publico algo mais feito à mão, mais solto, estou a ter mais reações outra vez e penso que talvez esteja a voltar um pouco. Não como era nos anos 1990 ou noutros tempos, mas as pessoas estão preparadas para mais sentimento humano no design" (CARSON apud FERREIRA, 2018)

Logo optei por usar meu TCC como um espaço para, além de experimentar, discutir essa sensação que Carson (2018) descreve como gentrificação do design. Acredito que vivenciar o curso de design e toda a sua herança como uma área de conhecimento que buscava se definir através da diferenciação faz essa discussão ser extremamente relevante para entender e possivelmente começarmos a subverter alguns cânones do design.

1.3. Metodologia

Para organizar as etapas da execução desse trabalho, desde a sua ideação, concepção e até mesmo a elaboração deste relatório, utilizei o Notion, um aplicativo de *databases* extremamente versátil que possibilita a criação de várias páginas, tabelas, *moodboards* e calendários que conversam entre si.

Ao adotar o Notion como uma ferramenta de planejamento, fui capaz de criar uma página que compila todas as informações que eu poderia vir a precisar para a produção do TCC, desde datas de entregas, orientações e idas ao laboratório de serigrafia até tabelas com referências bibliográficas e sub páginas com textos auxiliares, moodboards e rascunhos para a elaboração do relatório.

No momento em que vos escrevo, posso afirmar que o Notion tem sido uma ferramenta excelente para me organizar. O principal benefício que ele me trouxe foi me auxiliar a dividir o projeto em etapas e torná-lo mais palpável, facilitando o processo tanto de execução, quanto de produção de texto.

Para melhor esclarecimento acerca de como organizei minhas páginas Notion, podemos analisar a Figura a seguir:

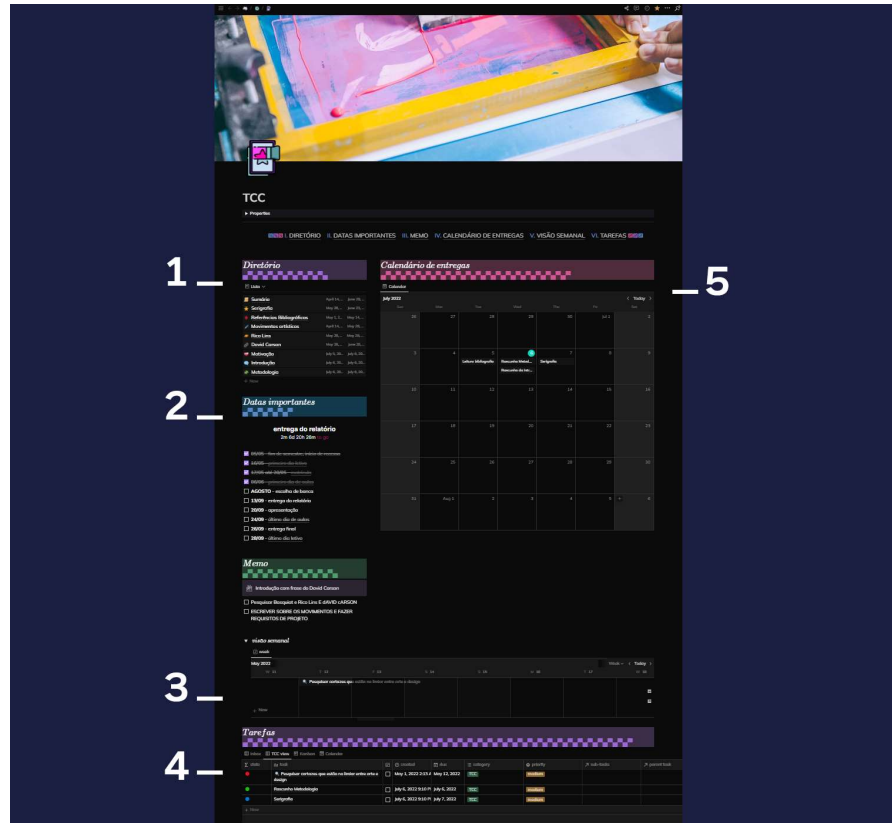


Figura 1: Database do Notion.
(Foto acervo da pesquisadora)

Temos então na Figura 1:

1. **Diretório:** Nessa parte, listei sub páginas para conteúdos importantes para a elaboração do trabalho. Aqui eu tenho acesso rápido à minha tabela de referências bibliográficas, às pesquisas que fiz, moodboards e rascunhos de capítulos do relatório
2. **Datas importantes:** Aqui listei as datas relativas às entregas oficiais da matéria, como entrega do relatório, apresentação e entrega final.
3. **Visualização Semanal:** Essa seção em forma de timeline mostra as tarefas listadas no calendário e na lista de tarefas que devem ser realizadas na semana. A visualização semanal sincroniza automaticamente com o calendário e a lista de tarefas.
4. **Lista de Tarefas:** Essa parte eu listo todas as tarefas que eu preciso realizar para o projeto por prioridade e prazo de entrega. Essas tarefas sincronizam automaticamente com a visualização semanal e com o calendário.

5. Calendário: Uma visualização rápida e prática de todas as datas que estão por vir e tarefas que devem ser entregues. O calendário sincroniza automaticamente com a lista de tarefas e visualização semanal.

Já em relação às etapas de concepção do projeto, eu delineei da seguinte forma:

A primeira etapa após decidir fazer cartazes em serigrafia foi fazer um moodboard com trabalhos que eu acho interessante, seja por uso de cores, temática ou elementos visuais que eu gostaria de explorar (Figuras 2 e 3).

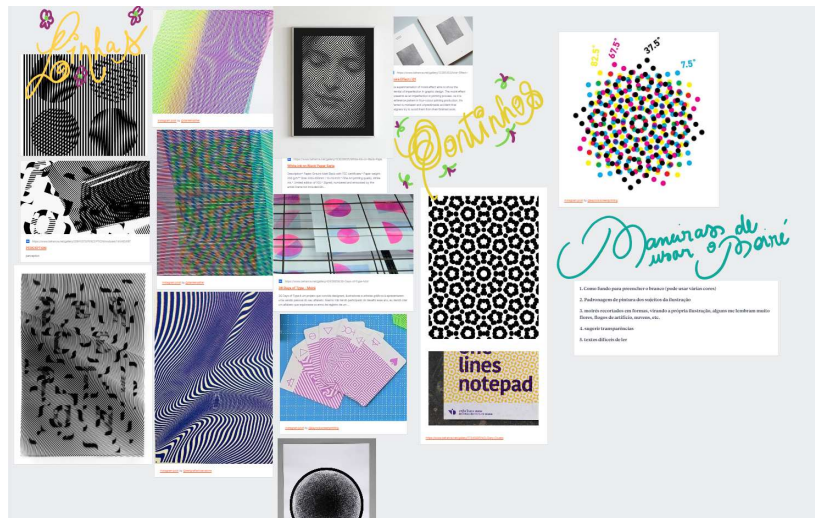


Figura 2: Moodboard 1
(Foto acervo da pesquisadora)

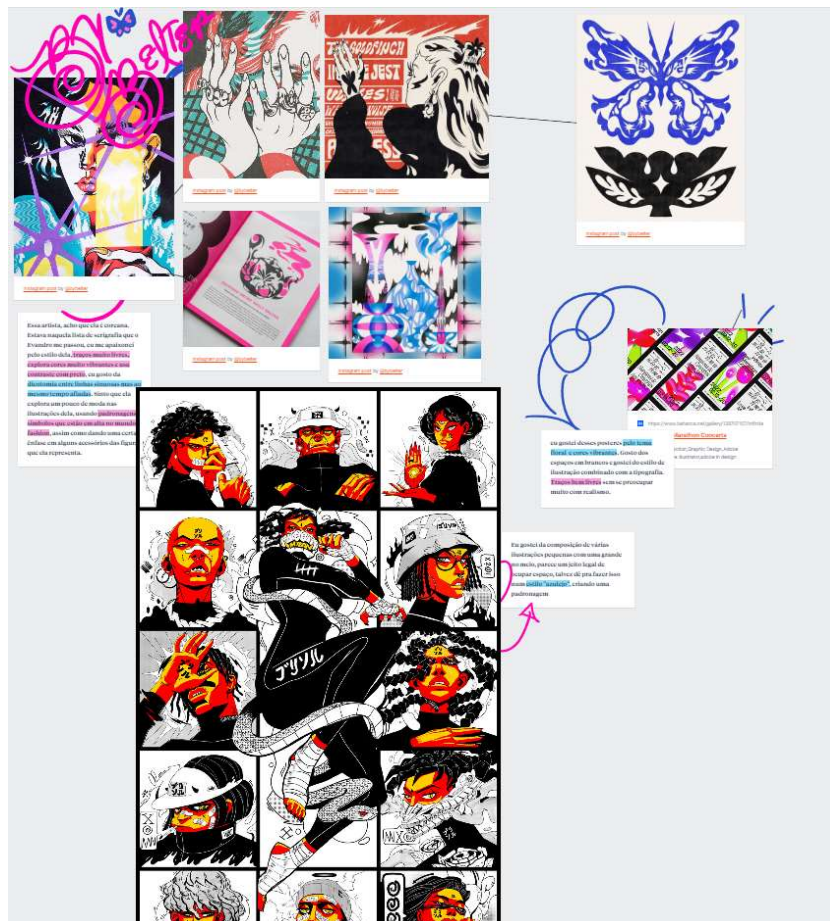


Figura 3: Moodboard 2
(Foto acervo da pesquisadora)

Feito isso e, após discutir tais referências visuais com meus orientadores, eu segui para a pesquisa de movimentos artísticos que contemplam temáticas que eu gosto. Nessa parte do processo, pesquisei Op Art, Pop Art, Dadaísmo, Construtivismo e a

Arte Concreta brasileira.

Para essa pesquisa, fui instruída a separar algumas das minhas obras prediletas e escrever as coisas que mais conversavam comigo em cada movimento. Esse exercício foi muito importante para abrir meus olhos para referências que eu poderia adotar mais a frente no projeto, além de ter me ajudado a dar um norte para ideias que ainda estavam confusas em minha mente.

Com o projeto mais bem direcionado, comecei a ir no laboratório de serigrafia da UnB, onde o professor Evandro Perotto me ensinou todo o processo de limpeza e preparação de telas e de impressão serigráfica do início ao fim. Pude então iniciar uma série de experimentos baseados nos movimentos pesquisados anteriormente.

Paralelamente às experimentações, também realizei pesquisas e leituras que viriam a constar como anexos e referências bibliográficas no relatório, assim como iniciar a escrita de capítulos que já tinham as referências necessárias catalogadas.

Depois de realizar as experimentações iniciais e adquirir mais domínio acerca do funcionamento do laboratório comecei a criar meus fotolitos no Adobe Illustrator e no Adobe Photoshop. A partir desse momento o projeto começou a fluir de maneira orgânica.

No primeiro momento, temos todas as etapas referentes à área sem tinta:

- Escolha da temática do cartaz a ser produzido;
- Elaboração dos fotolitos no Adobe Illustrator e/ou Adobe Photoshop;
- Impressão dos fotolitos em papel sulfite A3.

Após impressos, temos as etapas referentes à área escura:

- Preparação do óleolito;
- Gravação das telas;
- Secagem da tela;
- Retoques de gravação.

Telas gravadas e secas, partimos para a área de impressão:

- Escolha e preparação do substrato;
- Escolha das tintas a serem utilizadas;
- Posicionamento da tela e preparo dos registros;
- Impressão;
- Secagem.

Feito isso, volto para o início das etapas na área de impressão para uma nova camada caso ela exista. Se não houver uma nova camada para ser impressa, considero o cartaz finalizado após terminar a sua secagem.

O passo final é a recuperação das telas para que possam ser gravadas novamente no futuro e a organização do ambiente do laboratório.

Nota-se no entanto que durante as etapas de gravação de telas e impressão, sempre existe a possibilidade de acontecer alguma falha que exija um diagnóstico, sendo assim, o processo não é sempre tão simples e linear como descrito. Isso será desenvolvido em mais detalhes nos capítulos posteriores.

2. REVISÃO TEÓRICA

Para fundamentar a criação dos meus cartazes e o porquê de eu ter escolhido uma abordagem autoral, faz-se necessário entender as origens de minhas inquietações assim como esclarecer o que seria autoria dentro do design. Entender esses conceitos é o primeiro passo para questionar o tecnicismo e os cânones prevalentes no design, principalmente no que tange à bolha acadêmica e assim, confabular novos futuros para a área, assim como entender o papel da experimentação e autoria na quebra desses paradigmas.

2.1. O ensino do design no Brasil

Acredito que o primeiro passo para entender a origem das inquietações que eu tive durante a graduação é, justamente, entender como se deu a criação dos primeiros cursos de design no país, uma vez que nós carregamos até hoje a herança histórica de sua origem, que englobam desde a base de nossa grade curricular até ideais que muitas vezes se enraízam no repertório do curso.

O principal ponto que precisamos entender acerca do surgimento dos cursos de graduação em Design em nosso país é que ele foi diretamente influenciado pela Escola de Ulm e, indiretamente, pela Bauhaus (BASSO; STAUDT, 2010).

2.1.1. O que foi a Bauhaus?

A Bauhaus tem sua raiz na Revolução Industrial. Esse período resultou na manufatura e sociedade industrial, tendo reconfigurado nosso modo de vida de forma radical, gerando novos desafios no cotidiano e alinhando a produção às máquinas. Tendo em vista esse novo paradigma, pode-se dizer que a Bauhaus foi uma das iniciativas modernistas que visava unificar a arte e produção técnica que vinha se perdendo devido ao aumento desenfreado da produção industrial (SIEBENBRODT; SCHÖBE, 2009).

Bauhaus foi uma escola de artes fundada em 1919, por Walter Gropius — um dos fundadores da Werkbund, uma associação de artistas, arquitetos e empresários que buscava conectar comércio, artesanato, indústria, arte e design (SIEBENBRODT;

SCHÖBE, 2009). Segundo Niemeyer, a Werkbund defendia um processo educativo dirigido aos fabricantes e ao público no qual o design era voltado totalmente para a indústria (apud BASSO; STAUDT, 2010, p. 19).

A mentalidade de Gropius, que segundo Siebenbrodt e Schöbe (2009) evitava ativamente a dominância de qualquer estilo dentro da Bauhaus em prol de um conceito aberto e pluralístico de design, refletia diretamente na escola. O primeiro momento da Bauhaus foi caracterizado pela produção de trabalhos individualizados, que não buscavam padronização (BASSO; STAUDT, 2010).

A Bauhaus se destacava por sua estrutura vanguardista que de acordo com Siebenbrodt e Schöbe (2009), unia alunos de diversos *backgrounds*, encorajando liberdade e individualidade, favorecendo a criatividade dos discentes em diversas áreas e evitando tudo o que fosse enrijecido. Tinham um forte princípio em suas oficinas de analisar artefatos, questionar seus sentidos e reinventá-los com o objetivo de “sentirem-se vivos”. Momentos de lazer andavam de mãos dadas com o aprendizado a fim de desenvolver as habilidades criativas dos alunos ao máximo.

Como descrito por Siebenbrodt e Schöbe (2009), apesar disso e de sua posição de destaque cimentada no uso de variados métodos para desenvolver habilidades criativas através de experimentação, estudos teóricos e aplicação prática, era muito difícil a promoção da harmonia dentro da Bauhaus devido à pluralidade de pensamentos que eram muitas vezes conflitantes e também à falta de sistematização dentro da instituição.

Por ser um tópico que me toca, trouxe o seguinte parágrafo para ilustrar um pouco dessa problemática:

De 1919 até 1933, 1287 estudantes de vinte e nove países passaram pela Bauhaus. Vinte por cento destes eram estrangeiros e cerca de um terço eram mulheres. A proporção de estrangeiros era acima da média. A influência de estudantes estrangeiros na vida dentro da Bauhaus tinha efeitos estimulantes e o espectro internacional, inter-religioso e cosmopolitano moldava a atmosfera na escola. Não haviam, no entanto, direitos iguais para as mulheres, apesar da proporção relativamente alta de estudantes do sexo feminino, especialmente durante os anos de Weimar. Mulheres eram predominantemente dirigidas à oficina de tecelagem. Apenas através de conquistas extraordinárias e perseverança contra múltiplas dificuldades, Marianne Brandt, Gunta Stölzl e Alma Siedhoff-Buscher, por exemplo, foram capazes de serem designers autônomas bem sucedidas por algum tempo. A maioria dos estudantes da Bauhaus tinha origem na classe média e acesso à boa educação. A idade média era de vinte e quatro anos. Muitos estudantes estavam cientes que eram parte de algo especial. Em seus esforços de lutar contra convenções e avançar com novas ideias, eles buscavam expressar sua individualidade através de um afastamento subversivo das normas sociais. (SIEBENBRODT; SCHÖBE, 2009, p. 231)

Além disso, Siebenbrodt e Schöbe (2009) também descrevem outras questões como o alto índice de relações conjugais entre docentes e discentes, e a grande influência que alguns docentes tinham sobre alunos ao pregar estilos de vida específicos. Um exemplo clássico disso foi Johannes Itten que pregava a meditação, o vegetarianismo, cabelo raspado e o uso de vestimentas específicas.

Em 1922 a Bauhaus teve uma reformulação curricular decorrente de várias críticas ao seu sistema, adotando um discurso que exaltava a técnica e a indústria (SOUZA apud BASSO; STAUDT, 2010, p. 20) e foi logo após essa mudança, em 1924 que a escola se mudou para Dessau, mas, devido às críticas direcionadas à escola, Gropius demitiu-se em 1928, como descrito por Basso e Staudt (2010).

A Bauhaus passou pelas mãos de diversos gestores, mas foi durante a gestão de Mies van der Rohe — que buscava manter a escola num estado de neutralidade política, que o Partido Nazista declarou guerra contra a instituição, acusando-a de ser um “antro judeu”. Sendo assim, verbas direcionadas à Bauhaus foram cortadas e a escola passou a ter dificuldades de se manter. Mies declarou o fim da Bauhaus após uma invasão nazista (SIEBENBRODT; SCHÖBE, 2009).

2.1.2. O que foi a Escola de Ulm?

Fundada em 1953, a Escola Superior da Forma (Hochschule für Gestaltung Ulm), na Alemanha, também chamada de Escola de Ulm foi uma escola de desenho industrial idealizada por Inge Scholl, Otl Aicher e Max Bill. Tinha o objetivo de auxiliar na reestruturação da vida na Alemanha após o fim da Segunda Guerra Mundial, adotando assim ideias modernistas (HFG-ARCHIV..., 2022).

Durante a gestão de Max Bill, escultor, ex-aluno da Bauhaus e diretor da Escola de Ulm de 1953 a 1957, a Escola de Ulm tinha forte influência da Bauhaus, tendo Bill buscado manter uma continuidade entre as duas escolas, mas de forma a se distanciar das tendências expressionistas da Bauhaus, excluindo, por exemplo, pintura e escultura de seu currículo (CARDOSO, 2008).

Por estar muito ligado ao legado da Bauhaus em seus primeiros anos de funcionamento, Bill teve muitos atritos com o corpo docente, que priorizava as questões produtivas do design com base na tecnologia. Sendo assim, após Tomás Maldonado assumir o cargo deixado por Bill, mudou-se a posição do curso (BASSO; STAUDT, 2010).

A partir da gestão de Maldonado, a escola de Ulm começou a desenvolver sua própria identidade, tornando-se uma escola muito mais tecnicista que se apoiava na racionalização e no racionalismo como principais fontes de soluções de design. A escola de Ulm foi marcada pela ênfase em pesquisas ergonômicas, método analítico quantitativo, modelos matemáticos de projeto e grande abertura para avanços científicos e tecnológicos (CARDOSO, 2008).

Cardoso (2008) considera que uma das contribuições provenientes da rigidez dessa visão para o ensino de design foi que essa autonomia em relação às artes obrigou os ulmianos a procurarem apoio para a manutenção de projetos em outras áreas, permitindo que a escola se abrisse para palestras dos mais diversos ramos. A escola de Ulm apostava no lado utilitário do design e tinha a visão desta área de conhecimento como essencialmente interdisciplinar.

Já quanto ao seu fim:

Em decorrência da extrapolação das discussões ideológicas para a imprensa, houve a ameaça de corte da ajuda dos cofres e a Escola de Ulm se auto extinguiu em 1968. Foi a partir da Escola de Ulm que o design, na Alemanha, amadureceu com a produção de bens de consumo. (BASSO; STAUDT, 2010, p. 23)

2.1.3. As primeiras escolas de design no Brasil

De acordo com Cardoso (2008), o principal marco do início dos cursos de design no Brasil foi a abertura da ESDI (Escola Superior de Desenho Industrial) em 1963, que veio a se tornar a matriz para muitas faculdades de design no país.

Ainda seguindo o mesmo autor, a ESDI foi diretamente inspirada no modelo ulmiano, tendo sua ligação com a Escola de Ulm através do intercâmbio direto com os docentes da escola alemã e do envolvimento de ex-alunos na criação e gestão desta nova escola em uma época que já era desejada a implementação de uma instituição de ensino de design no Brasil.

Cardoso (2008) descreve a ESDI como uma escola contraditória, assim como as próprias Bauhaus e Escola de Ulm. Tal descrição se deve ao fato de que a escola tinha um corpo docente reduzido, com pouca ou quase nenhuma experiência, seja no ensino superior ou no exercício profissional de design. Além disso, era uma escola de natureza experimental subvencionada pelo estado, assim como suas antecessoras alemãs. O autor também enfatiza a contradição quando diz que apesar de ter poucos professores estrangeiros, a ESDI era percebida como uma transplantação do modelo ulmiano para o Brasil. Fato é que o brasileiro tem e sempre teve a tendência de desvalorizar o nacional em favor do que vem de fora, sendo assim, tal associação dá uma aura ilustre à escola, por mais que ela diferisse em tantos sentidos com Ulm.

Nessa época, como Cardoso (2008) descreve, o país tinha um parque industrial reduzido e não era muito adiantado em termos tecnológicos. Sendo assim, ele dá um destaque especial ao próprio nome da escola — Escola Superior de Desenho *Industrial* — em um estado que não dispunha de muita autonomia tecnológica e industrial.

Quanto à estruturação do curso, Niemeyer pontua que ele tinha uma essência bastante pragmática e voltada para o mercado de trabalho de forma que as aulas aconteciam de manhã para que os alunos pudessem trabalhar de tarde (apud BASSO; STAUDT, 2010, p. 26).

Até hoje, os cursos de design no Brasil carregam uma herança histórica dessa estruturação. Basso e Staudt (2010) descrevem a ESDI como tendo três departamentos, cada um responsável por uma gama de matérias ou oficinas específicas:

- Departamento de Formação Instrumental: metodologia visual, fotografia, tipografia, meios de representação, serigrafia, oficinas de metal, gesso, madeira e plástico, percepção e desenho.
- Departamento de Formação Profissional: técnicas de construção, desenho técnico, ergonomia, moldes, maquetes, materiais e processos de fabricação, técnicas de reprodução gráfica, cinema, televisão e técnica de redação.
- Departamento de Informação: história do desenho industrial, história da tecnologia, história da publicidade, sociologia, comunicação de massa, antropologia, teoria da informação, semiologia e introdução ao computador, matemática, investigação operacional e física.

Além disso, o curso da ESDI tinha duas habilitações – o design gráfico e o design de produto. A partir do segundo ano de curso, as matérias eram específicas para cada habilitação.

A ESDI, segundo Basso e Staudt (2008), tinha o objetivo de criar uma identidade nacional para os produtos, mas esse conceito inicial acabou sendo deixado de lado e a escola passou a incorporar desde ideias até um estilo estético estrangeiros em sua didática uma vez que grande parte dos professores tinham formação no exterior, seja por Ulm ou outras escolas americanas influenciadas pela Bauhaus. Um exemplo que vem à tona é a imposição dos princípios geométricos e acromáticos pregados pela Escola de Ulm. Também é interessante observar que o estudo da arte na ESDI só foi introduzido a partir dos anos 70, ou seja, pelo menos 7 anos após sua fundação.

2.1.4. Meu relato pessoal acerca da herança do ensino de design no Brasil

Como já elucidado, considero importante entender a história do ensino de design no Brasil para que eu seja capaz de compreender minhas próprias inquietações acerca do curso, que foram o meu ponto de partida para que eu começasse a dar norte para esse trabalho de conclusão de curso. Devo então advertir que essa passagem do relatório se trata de uma reflexão pessoal, sendo assim, detém um valor essencialmente opinativo.

Acredito que muitas das experiências que eu tive durante o curso são heranças históricas de como a área de conhecimento do design surgiu no Brasil. Uma curiosidade a respeito de quando eu entrei na universidade é que, naquela época, o curso de design ainda era chamado de Desenho Industrial. O próprio nome, na minha opinião, já carrega toda uma história, trazendo uma conotação bastante tecnológica, tecnicista e progressista, palavras-chave estas que me remetem à Escola de Ulm e, para mim, isso não é à toa.

Quando eu consegui a minha transferência interna para o curso em 2016 — que agora já se chamava apenas Design — eu senti em diversos momentos essa herança tecnicista, assim como muitas vezes sentia também a herança da lógica mercadológica aplicada ao design, que hoje em dia, após muita leitura me remetem à escola de Ulm e às escolas de design americanas, respectivamente.

Durante a minha jornada no curso, um dos debates mais recorrentes que tínhamos em aula girava acerca da pergunta “o que é design?”. Eu diria que a maior parte das vezes que eu me encontrava inserida nesse tópico, eu estava imersa num debate aberto onde todo mundo buscava dar a resposta que considerava certa, ou melhor dizendo, dar a resposta esperada. Sendo assim, eu diria que por muito tempo, para mim, esses debates acabaram reduzindo o conceito de design a “uma ferramenta para resolver problemas”, dentre várias outras respostas dentro do mesmo campo semântico. Esse tipo de definição chegou como um tapa na cara, pois eu jamais pensara o design dessa forma antes do curso e não imaginava o quanto esse tipo de definição me seria prejudicial e limitante. O que eu queria que me fosse dito lá nos meus primeiros semestres que ninguém nunca me disse e que eu só chegou a mim — e consequentemente me libertou — por meio de Cardoso (2013) é a seguinte

passagem:

Precisamos pensar com ousadia, imaginar o que o design pode vir a ser, para além das circunstâncias imediatas e das limitações passadas. Pensar em design não como um corpo de doutrinas fixo e imutável, mas como um campo em plena evolução. Algo que cresce de modo contínuo e se transforma ao crescer. Um caminho que se revela ao ser percorrido. O design é muito maior e mais dinâmico do que qualquer uma de suas manifestações específicas. Trata-se de uma área por demais complexa e multifacetada para caber em qualquer definição estreita, muito menos para ser reduzida à prática de determinado indivíduo ou escola. Campo jovem, o design encontra-se ainda em fase de aprendizado e experimentação. (CARDOSO, 2013)

Também via, principalmente durante as matérias de projeto, vários cânones do design se repetirem. Creio que isso possa ser fruto de uma grande mistura de fatores: a maneira como aprendemos a fazer design na universidade; a internet e a nossa crescente tendência a consumirmos mais e mais do mesmo conteúdo e nos fecharmos em uma bolha algorítmica; a herança da lógica mercadológica aplicada nas escolas de design americanas que foi importada para o nosso ensino, como explicitado por Cardoso (2008). Tudo isso fazia com que muitos trabalhos apresentados seguissem a mesma tendência estética, abordassem o mesmo assunto, ou tentassem resolver os mesmos problemas.

Além disso, aprendemos a usar ferramentas metodológicas na hora de executar projetos, mas, a depender da abordagem do docente, o uso de tais ferramentas me pareciam mais uma obrigação do que uma opção. Sendo assim, não me impressiona ter presenciado a menção por alunos às ferramentas em memoriais descritivos a fim de cumprir uma demanda do professor ou de dar mais credibilidade ao projeto. Essa lógica por muito tempo fez com que eu sentisse que eu devia adaptar metodologias para que estas se encaixassem em meus projetos ao invés de ir atrás de metodologias apenas quando houvesse uma necessidade real.

Apesar de hoje, depois de muita leitura e conversas com meus orientadores eu me sentir apta a questionar algumas convenções do design, eu cheguei ao final do curso em crise quanto à maneira que eu sentia que deveria praticar design. Tentei realizar meu trabalho de conclusão de curso outras duas vezes antes de elaborar o que apresento neste relatório. Eu costumava acreditar que, para apresentar um TCC de design eu devia propor uma solução para um problema, ou seja, eu precisaria de uma demanda, mesmo que fictícia. Além disso, sentia que deveria seguir uma

metodologia e ter um caminho claro no planejamento do meu projeto. Basicamente, eu já havia me inserido nessa lógica tecnicista e mercadológica que ainda ecoa em alguns espaços do design — fruto de Ulm e das escolas americanas, mas, ao mesmo tempo, não me identificava com isso e nunca foi algo que eu exerci com muita naturalidade.

Após duas tentativas de chegar com um tema de TCC decidido e fracassar na execução, eu decidi, depois de muitas sessões de terapia, pedir ajuda para escolher meu tema de TCC para o professor Evandro Perotto. Tivemos inúmeras sessões de conversa acerca das inquietações que já trouxe no decorrer desse texto, e também ressaltai que eu sentia um certo afastamento que eu era incapaz de compreender entre arte e design. Basicamente, sempre que eu tinha alguma ideia de projeto pessoal, eu me sentia no limiar entre arte e design, pois muitas vezes as ideias que eu tinha vontade de levar pra frente não cabiam no conceito limitante que eu havia cimentado acerca do que é design.

Eu costumava ter muito receio de propor projetos que saíssem um pouco da caixinha do que era tido convencionalmente por design dentro da minha bolha. Eu sempre gostei de seguir uma abordagem mais intuitiva para realizar meus trabalhos, experimentar técnicas novas e sempre gostei de desenhar, mas, em razão de ter convivido tanto com essa visão mais “comportada” do design, eu sentia que eu não tinha muito espaço para a experimentação sem pisar no campo da arte, o que, na minha opinião não é nada negativo — considero inclusive algo muito positivo, uma virtude, mas, para uma pessoa que quer se formar em design, me parecia errado até eu expor meus problemas e limitações, ser acolhida pelos meus docentes e ter as discussões que eu precisava ter.

Acredito que essa inquietação acerca do limiar entre arte em design é outra herança que carregamos de tempos em que o design ainda precisava se definir como área de conhecimento. Vejo a rejeição à arte e criatividade em prol de uma abordagem tecnicista e projetual como uma perspectiva bastante ulmiana. Me apego, novamente, ao Cardoso (2013) quando ele diz que como toda identidade nova, os profissionais de design foram obrigados, historicamente, a se definir por meio de oposições e aproximações. Sendo assim, concordo quando ele diz que por mais que possamos, vez ou outra ouvir que “designer não é artista”, o que prevalece é a

tendência do design ao infinito, logo, o designer pode ser artista e muito tem a ganhar a partir desse intercâmbio com áreas que visem criação plástica, formal ou visual.

2.2. Design Autoral

Tendo em vista discussões acerca do ensino do design e o acolhimento que eu tive por parte dos meus orientadores, amadureci a ideia de que pode existir espaço no design para a experimentação. É do meu desejo ir atrás de um espaço dentro do design que esteja aberto para o diálogo com outras áreas análogas como a arte. Sendo assim, em meio a esse embate entre design neutro e autoral, decidi me aproximar mais deste último para esse trabalho de conclusão de curso.

2.2.1. Uma discussão controversa

No decorrer da minha pesquisa acerca de design autoral eu me deparei com um campo extremamente controverso, que, apesar de parecer estar sendo cada vez mais explorado mediante à urgência de uma parte dos designers de não ser apenas um facilitador, mas um profissional criativo com autonomia sobre suas próprias criações, ainda carece um consenso acerca do que poderíamos categorizar como design autoral.

Segundo Rock (1996), ao rejeitar o papel de facilitador e buscar “transcender”, existe uma implicação que o design autoral carrega um sentido mais elevado. Essa maneira de fazer design amplifica a visão pessoal do designer, levando-o a tomar posse de suas obras e legitimando o design em pés de equivalência a outras formas de autoria mais tradicionais, como por exemplo a literatura.

Existem muitas problemáticas que giram em torno dessa noção. Silva (2016) que, assim como eu, vê autoria no design como um tema bastante controverso pontua que ao visualizarmos o design de autor pelo enfoque utilitário, muitas vezes iremos nos deparar com artefatos considerados frutos de vaidade, supérfluos ou elitistas. A autora complementa:

De acordo com Forty (2007), há a premissa de que o designer deveria projetar para os fins industriais e não para si mesmo ou para um grupo específico. Conforme esta abordagem, o designer não deveria seguir as suas ideias, mas as do cliente, do que fosse “vendável”, limitado aos padrões industriais. (FORTY apud SILVA, 2016, p.16)

Sendo assim, é muito comum que o design autoral seja relacionado a artigos de luxo, uma vez que essa abordagem muitas vezes costuma estar intimamente relacionada à tiragens menores e conseqüentemente mais exclusivas. Já quando vamos analisar a fala de Forty (apud SILVA, 2016, p.16), nos deparamos mais uma vez com uma lógica tecnicista e utilitarista, facilmente associável às nossas heranças do design como disciplina acadêmica. De fato, como já pontuado por Cardoso (2008), o design é uma disciplina aprendida primeiramente nas salas de aulas e oficinas, o que difere de muitas outras disciplinas que antecedem suas escolas. Por surgir no contexto de uma corrida tecnológica, nos foi ensinado que o designer deve aderir a essa lógica mercadológica, abrindo mão da sua autonomia e do espaço de autor para virar um facilitador do mercado.

Acredito que a formalidade e rigidez canonizadas como pontos-chave do design são, no entanto, frutos de um momento histórico que visava acima de tudo a expansão do mercado e o avanço tecnológico e industrial. Dentro desse contexto, o designer como facilitador faz muito sentido, mas, quando transicionamos para o momento que vivemos hoje em dia, essa aceleração desenfreada do consumo já deixa de fazer tanto sentido, exigindo assim uma revisão e, com isso reformulando o papel do designer como profissional.

2.2.2. Design autoral como uma ferramenta de indagação

Vivemos hoje em uma sociedade pós-industrial, sendo assim, é necessário questionarmos os impactos da industrialização não apenas no meio ambiente, mas também na nossa sociedade e no papel do designer. Segundo Silva (2016), a industrialização passa por um momento de saturação e conseqüentemente, apresenta um momento propício para o questionamento de valores artísticos, socioculturais e do próprio campo de design — dentro desse paradigma, é necessário que o designer busque novos caminhos, sendo o design autoral um deles.

Considera-se que o design de autor, por sua singularidade expressiva e tratamento dos materiais, propõe uma alternativa aos princípios e valores culturais do modelo industrial e da própria sociedade de consumo, podendo servir como referencial crítico por suas qualidades formais e condições de produção. É preciso, portanto, para uma análise, situar o design autoral em seu tempo. Se a replicagem é uma das regras consumistas em vigor, é na pausa, no movimento contrário, na quebra de padrões que são lançados questionamentos sobre o próprio ato de consumir. (SILVA, 2016, p. 21)

Existem muitas formas de ilustrar o que seria essa saturação do modelo industrial, mas eu me sinto bastante tocada pelo assunto quando a pauta é o setor de moda e acredito que o documentário *The True Cost* (2015) ilustra bem o problema. “Essa é uma história sobre roupas. É sobre as roupa que vestimos, as pessoas que fazem essas roupas e o impacto que isso tem no nosso mundo.” — assim somos introduzidos a esse documentário que ilustra a grande mudança que aconteceu na indústria da moda nos últimos anos até chegarmos na era do *fast fashion* que vivemos hoje.

O filme descreve como as roupas, que costumavam ser produzidas localmente passaram de um ciclo de vida lento para uma realidade onde a rotatividade de tendências é muito mais acelerada e as roupas são produzidas em países subdesenvolvidos, com mão de obra precarizada, salários baixíssimos, ambientes insalubres, com péssima infraestrutura, que colocam o trabalhador em risco — tudo isso para saciar a demanda criada por esse novo padrão de rotatividade de tendências. Além disso, na base do sistema, temos a industrialização da agricultura que, ao invés de respeitar os limites naturais da terra, depende de componentes químicos para dar conta da demanda por matérias primas como o algodão — tal modelo acaba por causar danos ao solo que muitas vezes podem ser irreversíveis.

Esses são apenas alguns dos problemas ocasionados pelo nosso ritmo crescente de industrialização, mas, como dito previamente por Silva (2016), é na pausa e no movimento contrário que podemos questionar o ato de consumir. Indo mais além com esse raciocínio, Perotto (2014) diz que é necessário e urgente a revisão da ontologia do design diante dos cenários que se configuram na atualidade, devido principalmente ao esgotamento dos paradigmas contextuais da modernidade que não apenas demandaram recursos da natureza, mas a definiu assim como também definiu as relações do design dentro dos sistemas de produção, circulação e consumo nas sociedades industrializadas. O autor complementa:

Tal revisão, de certa maneira, seria um processo de análise dos vários aspectos do contexto atual, procurando relocalizar o design na atualidade, redimensionando e avaliando suas competências e funções nesses novos cenários. A redefinição do design como disciplina seria uma etapa necessária e anterior a qualquer projeto de futuro como campo de atividade e de conhecimento. Não é possível ao design se localizar ou se inserir nos novos cenários pensando-se ainda dentro da ideologia da modernidade e de um modelo e uma lógica que já de algum tempo vêm mostrando sintomas de incapacidade de organizar e justificar o mundo. E a reflexão sobre a nossa participação dentro desse modelo esgotado de desenvolvimento e um sério reposicionamento disciplinar não podem mais ser evitados. “Os designers têm sido, e ainda são, ‘parte do problema’. Todavia, pensamos que este não é um destino inevitável. Os designers podem e devem ter outro papel, tornando-se, portanto, ‘parte da solução’” (Manzini, 2008, p. 15). (PEROTTO, 2014)

Embora o design autoral seja uma das vias para questionar essa configuração mercadológica, industrial e consumista que vivemos hoje, ele abre espaço para indagarmos também o próprio papel do designer como profissional criativo uma vez que estamos falando de uma disciplina que, de acordo com Rock (1996) reside no limiar entre arte e design. O autor descreve também uma das origens do design autoral como uma tentativa, a partir dos anos 70, de alguns designers de protestar contra o formalismo excessivo e a abordagem mais tecnicista e racionalista do design. Apesar disso, existe um grande impasse para a execução do design autoral: pode ser frustrante para o designer buscar um senso de auto expressão em seu trabalho, uma vez que muitas vezes o cliente está pagando o profissional para transmitir uma informação ou emoção específica. Além disso, o autor frisa que o trabalho de design costuma ser feito em ambientes colaborativos, juntamente a outros profissionais.

Apesar desse impasse, o design autoral oferece uma ponte de maior intercâmbio com áreas como artesanato e arte, como pontuado por Silva (2016) e, conseqüentemente, abre mais espaço para experimentação.

Supomos que talvez a construção das associações de isolamento e o indicativo elitista vinculados ao design autoral ocorram pela proximidade da autoria com arte, conforme esta assimilação a autoria aparenta ser muito mais correlata ao campo artístico do que com o design, em nossa opinião um engano, visto que, a autoria em design segue os preceitos e se baseia nos modelos processuais do design, pois serve-se deste e por este se efetiva. Assemelha-se a um trabalho de arte, é claro, mas com as fronteiras entre os dois campos bem delimitados, pode-se ensejar que seja um design mais livre das regras formais da engenharia e da ciência, sendo um escopo do design que se permite a experimentação. (SILVA, 2016, p.39)

2.2.3. A definição de design autoral

Já entendendo os problemas que o design autoral se propõe a questionar, resta defini-lo, o que não é uma tarefa simples. Eu inclusive diria que a definição de design autoral é o maior ponto de controvérsia a respeito do assunto. Acredito que Rock (1996) ilustra bem isso ao dizer que as características visuais de um design de autor dependem inteiramente de como você acaba por definir esse termo (design de autor/design autoral) e os critérios que você escolhe para determinar o que se encaixa nesse campo.

A controvérsia, no entanto, antecede o design autoral. Este mesmo autor descreve como, ao decorrer da história, definir o que é autoria em si sempre foi motivo de polêmica, sendo assim, a definição de autor mudou várias vezes. Para ilustrar o ocorrido, ele continua:

Foucault demonstrou que historicamente a conexão entre o autor e o texto sofreu mudanças. Os mais antigos dos textos sagrados eram livres de autores, suas origens perdidas na história. Na realidade, as origens antigas e anônimas dos textos serviam como uma espécie de autenticação. Todavia, textos científicos, ao menos durante o renascimento, demandavam o nome do autor como validação. A partir de 1800, Foucault afirma que a situação se reverteu; a literatura era dotada de autores e a ciência se tornou o produto da objetividade anônima. Quando os autores começaram a ser punidos por sua escrita — por exemplo, quando seus textos poderiam ser considerados transgressivos — a conexão entre autor e texto era firmemente estabelecida. O texto começou a ser visto como uma espécie de propriedade privada, controlada pelo autor, e um criticismo romântico surgiu para reforçar essa relação, a procura de pontos-chave cruciais na vida e na intenção do escritor. Com a ascensão do método científico, por outro lado, textos científicos e provas matemáticas não eram mais textos de autoria, mas sim vistos como verdadeiras descobertas. O cientista revelava um fenômeno, um fato que qualquer outra pessoa sob as mesmas circunstâncias descobriria. Logo, o cientista e o matemático poderiam se creditar como sendo o primeiro a descobrir um paradigma e assim emprestar seu nome para o fenômeno, mas nunca poderiam reivindicar autoria sobre ele. (FOUCAULT apud ROCK, 1996)

Sendo assim, acaba sendo traçado um paralelo: design está para ciência assim como arte está para literatura. Isso acontece devido ao papel que fora estabelecido ao designer como um facilitador, uma engrenagem da sociedade de consumo, um profissional colaborativo, enquanto que o artista costuma ser visto como o profissional solo, detentor de autonomia e criatividade.

Apesar disso, entendemos hoje diretores de cinema como uma espécie de autor. Acerca disso, Rock (1996) conta que as coisas nem sempre foram assim. Andre

Bazin e seu *protégé* François Truffaut (in Rock, 1996) desenvolveram uma estratégia considerada polêmica para reconfigurar a teoria crítica do cinema e com isso, criar uma teoria que imaginava o filme — uma obra colaborativa — como um trabalho de um artista só. Para isso, era necessária uma lista de exigências a fim de decretar certos diretores como autores. Andrew Sarris (in Rock, 1996) — um crítico americano — então sugere que o diretor deve apresentar proficiência técnica, uma assinatura estilística que seja demonstrada no decorrer de vários filmes e ter consistência em sua visão, demonstrando seu âmago através de seu trabalho. Sendo assim, Michael Rock busca traçar esse paralelo a fim de definir o que é design autoral.

Esse é um ponto de partida muito interessante para se pensar o conceito de design autoral, todavia Silva (2016) apresenta um contraponto ao argumentar que para construirmos algo novo, precisamos destruir definições ultrapassadas. Também menciona que Jameson (in Silva, 2016) indica a morte do individualismo — marcado pelo vínculo ao “eu” e à uma personalidade inconfundível do artista — na pós-modernidade. A autora ressalta que a ideia de isolamento e individualidade do autor no design não condiz com a realidade contemporânea uma vez que Jameson postula que o sujeito individual seja coisa do passado e esteja anexado a um ideário burguês. O sujeito individual é, então, um mito construído pela mistificação da filosofia e da cultura que convenceram as pessoas que elas detinham sujeitos individuais. Dito isso, Silva (2016) apresenta a interpretação de que nada de novo poderia ser criado por artistas, designers, escritores, entre outros. Desta forma, restaria aos designers apenas a imitação uma vez que não é possível criar um estilo novo.

Não obstante, Silva (2016) apresenta uma proposta conceitual de design de autor, focando no que o design autoral pode ser, uma vez que parece quase impossível nos dias de hoje definir o que ele é.

O design autoral pode ser uma forma de interpretar a pós-modernidade e atuar nela de forma criativa. É um catalisador de influências que nas dinâmicas cotidianas impelem o olho apurado a questionar os artefatos, sua função, significação, ergonomia e a própria relação com o indivíduo, numa acepção dialógica. Podemos inferir ser uma espécie de digital intransferível de uma pessoa ou grupo que impele que ali se enxergue as impressões da coletividade, do conjunto de influências que conduziu a obra, assim como os aspectos culturais que fornecem os subsídios para formatar experimentações. Ao design autoral é oferecida uma espécie de alforria para atuar em diferentes camadas do processo criativo, desconstruindo e utilizando deslocamentos para promover uma nova observação sobre um mesmo produto, a fim de provocar reações por meio de valores simbólicos, emocionais como disseminadores de novos sentidos. A autoria poderia fundamentar-se no “tripé conceitual”: artesanato, arte e design; áreas contíguas que atuam em conjunto. Pois a manualidade é uma presença constante nas obras de cunho autoral, pois é no “fazer com as mãos” na observação dos movimentos desta percepção que surgem formas e novos projetos. (SILVA, 2016, p. 152)

Como demonstrado, a discussão sobre conceituação de design autoral é imersa em incertezas, controvérsias e antagonismos. Muito do que entendemos a respeito hoje em dia acaba por ficar a cargo de interpretações pessoais acerca do assunto. Não existe um consenso. Ademais, acredito que um dos grandes papéis que o design autoral cumpre, é como uma ferramenta de indagação, uma forma do profissional de design sair um pouco do seu papel de facilitador e projetar trabalhos mais pessoais e críticos.

Ostrower (2001) diz que o homem contemporâneo, colocado diante de múltiplas funções que deve exercer, pressionado por tantas exigências e bombardeado por diversas informações contraditórias, em uma aceleração que chega a ultrapassar o ritmo orgânico da vida, sofre um processo de desintegração, alienando-se de si, de seu trabalho, de suas possibilidades de criar e de realizar em sua vida conteúdos mais humanos. Acredito que, ao adotarmos um processo de design tão racionalizado, estamos a nos desintegrar conforme a autora descreve. Sendo assim, acredito também que o design autoral vem como uma alternativa de abriremos espaço para criarmos conteúdos mais humanos e menos alienantes, ou seja, um espaço mais livre de marcas e lógicas mercadológicas que tanto são pregadas nesse meio — valorizando o potencial criativo do designer que seu potencial facilitador.

Outrossim, o design é uma área de conhecimento jovem, tendo um de seus marcos iniciais na Bauhaus em 1919 e chegando ao Brasil na década de 60, portanto, ainda há muito percurso a ser trilhado e várias portas para serem abertas. Tendo em vista

todas as possibilidades, eu considero um exercício interessante voltarmos os olhos para a história da arte, uma área de conhecimento análoga e que já passou por mudanças similares à que o design autoral propõe para a área de design.

Um exemplo clássico se encontra no dadaísmo, que segundo Tringali (1990) foi um movimento vanguardista nascido na Suíça durante a Primeira Guerra Mundial, no Cabaré Voltaire. Seu principal idealizador foi Tristan Tzara, responsável pelo manifesto dadaísta. Nota-se que o nome “dadaísmo” surge ao acaso. Abriu-se o dicionário em uma página aleatória e escolheu-se a palavra “dadá” — que significa, dentre várias outras coisas, “cavalinho de madeira” — para dar o nome ao movimento.

Ainda segundo o mesmo autor, esse foi um dos movimentos mais radicais da história da arte, uma vez que ele questionava os limites desta. Era subversivo, niilista, anárquico, cético, destrutivo. Trata-se de um movimento com um caráter de protesto que colocava tudo em dúvida, uma vez que era contrário à racionalidade e a academia, objetivando chocar a burguesia, criticar a arte tradicionalista, a guerra e o sistema. De forma interessante, Tringali (1990) descreve que por mais que o dadaísmo aparentasse como um terrorismo cultural, ele visava proteger valores idealistas baseados numa visão fraternal e pacífica da humanidade em meio a uma época de guerra, onde a esperança parecia naufragar. Também ressalta como o dadaísmo parecia contraditório ao condenar a arte e viver da mesma. Ele complementa:

Neste processo de acusação, a arte não escapa, considerada conivente e cúmplice com os desvarios da civilização burguesa, filistéia. E como culpada, merece castigo. E ao maltratar e ridicularizar a arte, depara-se com novos caminhos, novas soluções. Ao mesmo tempo que se repudia a arte, esta se torna a razão de viver do grupo. (TRINGALI, 1990, p. 30)

Para ilustrar esses novos caminhos e soluções que surgiram do dadaísmo, devo falar dos *readymades* de Marcel Duchamp. Tratam-se, segundo Goldsmith (1983) de objetos comuns tirados de seu contexto normal e realocados no contexto de exposições artísticas sem nenhuma espécie de intervenção, fora a assinatura do artista. Sendo assim, as *readymades* acabam por quebrar com a expectativa de que o artista detém o mérito do processo de produção de uma obra. Dessa forma, os *readymades* de Duchamp são algumas das obras dadaístas que, segundo o autor, “mais que qualquer outro experimento, desafiou os limites e até mesmo as

fundações da arte como um conceito”, ou seja, o dadaísmo e seus *readymades* foram essenciais para chegarmos ao conceito de arte que temos hoje. Goldsmith também diz que sem as *readymades*, possivelmente não teríamos movimentos como o Pop Art, que tanto celebra objetos cotidianos.

Dito isso, acredito que ao abraçar outras formas de fazer design que não necessariamente se adequam aos cânones que estamos acostumados e usá-las de forma crítica para questionarmos o design e nosso modo de vida consumista, podemos abrir portas de uma maneira similar ao que ocorreu com a arte em seus momentos mais vanguardistas. Além disso, também vejo o design autoral como uma oportunidade de integrarmos mais experimentação e manualidade no processo de fazer design, descobrindo assim novas formas de fazer e conseqüentemente um estilo de fazer que não é necessariamente único, mas confortável ao profissional que projeta, uma vez que métodos que são adequados para um profissional, não necessariamente se adequam à outro. Pessoalmente, eu nunca fui fã de seguir metodologias muito à risca. Percebo que quando realizo trabalhos de forma mais intuitiva, eu me dou melhor, e encontrei na seguinte citação um certo aconchego:

Se a projeção formal e técnica é um precedente típico do design de produtos e serviços, encontramos nos irmãos Campana a informação de que não executam desenhos técnicos para a elaboração de suas peças. De acordo com Humberto, seus projetos antes de serem prototipados em escala real são anotados em cadernos ou até mesmo em guardanapos de restaurante, assim como as ideias podem tomar forma simplesmente pelas mãos durante o fazer. (SILVA, 2016, p. 40)

Desta forma, acredito também que o design autoral abraça formas variadas de fazer ao não se apegar tão fortemente ao tecnicismo e academicismo. Sendo assim, promove diversidade e inclusão no processo, colaborando com a degentrificação do “fazer design” e permitindo que portas sejam abertas para mais mentes criativas que, assim como eu, sentem com mais frequência a dificuldade para achar uma casa dentro dessa área tão vasta que é o design.

3. SERIGRAFIA

Durante as orientações de ideação do projeto, o professor Evandro Perotto me sugeriu o uso de serigrafia para a impressão dos cartazes. Foi acordado então, que o uso dessa técnica seria interessante e de valor por ser algo novo para mim, uma vez que no mesmo semestre que eu tentei pegar a matéria “Processos Artesanais de Reprodução Gráfica”, onde aprendemos a fazer serigrafia, foi instaurada a quarentena devido à pandemia de COVID-19, o que impossibilitou a ida à UnB para matérias de caráter presencial. Como foi do meu ensejo realizar o trabalho de conclusão de curso no laboratório de serigrafia, faz-se necessário elaborar acerca da técnica serigráfica.

Com origem na antiga China, “serigrafia” quer dizer em sua origem etimológica “escrita com seda” — do grego serikós (seda) e graphein (desenhar ou escrever). Apesar de nos seus primórdios ter sido comum o uso de tramas de seda para a criação de matrizes, hoje em dia é mais prevalente o uso de tramas de poliéster ou de nylon em telas de alumínio ou madeira. (LIMA, 2012)

A serigrafia é um método extremamente versátil que permite a impressão de grafismos em superfícies de diversos materiais como plásticos, madeiras, vidros, papéis e tecidos que podem ser ou não planos. Com essa técnica é possível reproduzir imagens em camisetas, adesivos, cartazes, embalagens, garrafas, cartões, etc. (LIMA, 2012)

Segundo Komurki, Bendandi e Demoratti (2017), uma das principais vantagens da impressão serigráfica é a técnica ser muito fácil de aprender, além de o investimento inicial ser baixo, sendo possível até mesmo a montagem de estúdios caseiros com equipamentos improvisados que geram bons resultados.

3.1. O ambiente da serigrafia

Uma das primeiras coisas ao escolher realizar o trabalho utilizando técnicas serigráficas foi garantir a existência do material e espaço necessário. Dentro do Departamento de Design da UnB, nós alunos temos à disposição uma estrutura completa para aprender a serigrafar, o que facilitou a escolha desse método para a confecção desse projeto.

Devido à ocorrência da pandemia de COVID-19 no entanto, o espaço ficou inoperante por cerca de 2 anos. As minhas primeiras idas ao laboratório de serigrafia da UnB para este projeto aconteceram em maio de 2022, com o intuito de fazer um levantamento de materiais disponíveis para o uso, assim como realizar a limpeza das telas, receber instruções de funcionamento do ambiente, aprender o passo-a-passo inicial da serigrafia e realizar as minhas primeiras experimentações.

Como descrito por Komurki, Bendandi e Demoratti (2017), uma oficina de produção serigráfica é composta de 4 espaços, sendo esses:

- A área sem tinta (Fig. 4), que seria um espaço dedicado ao uso de ferramentas de design analógicas e digitais. É o lugar onde vão acontecer as ideias iniciais e produção do design a mão ou com o uso de softwares como o Adobe Illustrator ou Adobe Photoshop. Sendo assim, é recomendável que nesse ambiente estejamos equipados com materiais artísticos diversos, um computador e seus demais periféricos, impressora, régua, tesoura, etc.

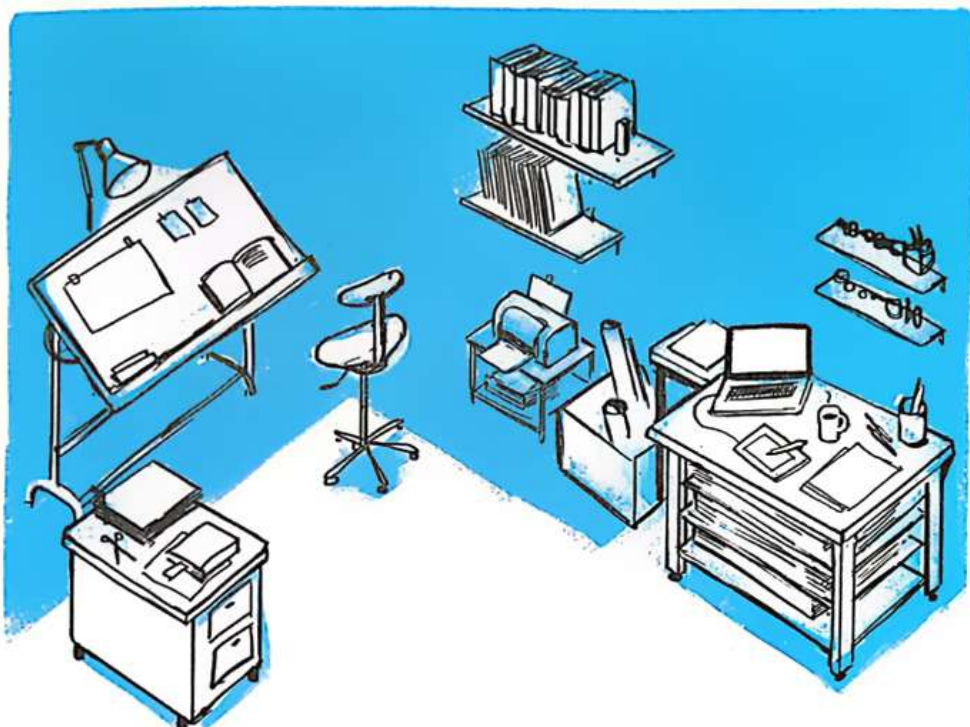


Figura 4: Ilustração de área sem tinta
(KOMURKI; BENDANDI; DEMORATTI, 2017, p. 27)

- A área escura (Fig. 5), onde iremos revestir e secar telas. O ponto principal desse espaço é que ele deve ser protegido de luz UV, pois uma vez que emulsionamos a tela, a luz UV é a responsável por cristalizar essa emulsão, o que poderia gerar defeitos nas gravações se feito antes de passar pela mesa de revelação. É sugerido que esse ambiente seja equipado com todos os materiais de emulsão, mesa de revelação, secador de cabelo, suporte para telas, limpa-vidros, lâmpada de segurança, fita, pesos e blackout.



Figura 5: Ilustração de área escura
(KOMURKI; BENDANDI; DEMORATTI, 2017, p. 28)

- A área de lavagem (Fig. 6), cujo principal intuito é limpamos e recuperarmos telas. Esse ambiente é preparado para que possamos realizar qualquer atividade que envolva água, sendo assim, é importante que esse ambiente seja equipado com uma torneira onde caibam as telas, uma mangueira de pressão, água sanitária, recuperador de tela, removedores diversos, óculos de proteção, avental, luvas, máscara, esponja e trapos.



Figura 6: Ilustração de área de lavagem
(KOMURKI; BENDANDI; DEMORATTI, 2017, p. 29)

- A área de impressão, (Fig. 7) que é a parte principal da oficina e o lugar onde a magia acontece. É importante que esse ambiente seja bem organizado, com superfícies lisas e lugares para armazenar as impressões de forma segura enquanto elas secam. Dessa forma, é importante que esse lugar seja equipado com telas, mesas de impressão, tinta, fita crepe, régua, rodo, espátula, cola em spray, avental, luvas, soprador térmico, máscara e substrato (que é a superfície a ser estampada).



Figura 7: Ilustração de área de impressão
(KOMURKI; BENDANDI; DEMORATTI, 2017, p. 26)

Seguindo essa lista, concluímos então que o laboratório de serigrafia do departamento é devidamente equipado para suprir as necessidades de três dos quatro ambientes de um estúdio de serigrafia, sendo estes a área escura, a área de lavagem e a área de impressão. A área sem tinta, portanto, ficará a meu critério. Nesse caso, tudo que seria feito numa área sem tinta, vou fazer em casa, utilizando meu computador pessoal e materiais que estiverem à minha disposição.

Além disso, serei responsável por providenciar alguns materiais que serão usados no meu projeto dentro do laboratório de serigrafia, dentre eles estão o substrato de escolha, máscara, luvas e protetores auriculares. Nota-se então que qualquer outro material utilizado no processo de impressão serigráfica, será proveniente do que já existe no laboratório.

3.2. Os materiais para a produção serigráfica

Para que eu iniciasse as experimentações com serigrafia foi importante entender quais materiais usamos no laboratório e como cada um deles funciona. No livro *Mestres da Serigrafia*, de Komurki, Bendandi e Demoratti (2017), os principais materiais utilizados na técnica serigráfica são listados de maneira bem didática. Citarei a seguir alguns materiais que serão de uso recorrente durante esse projeto.

3.2.1. Tela Serigráfica

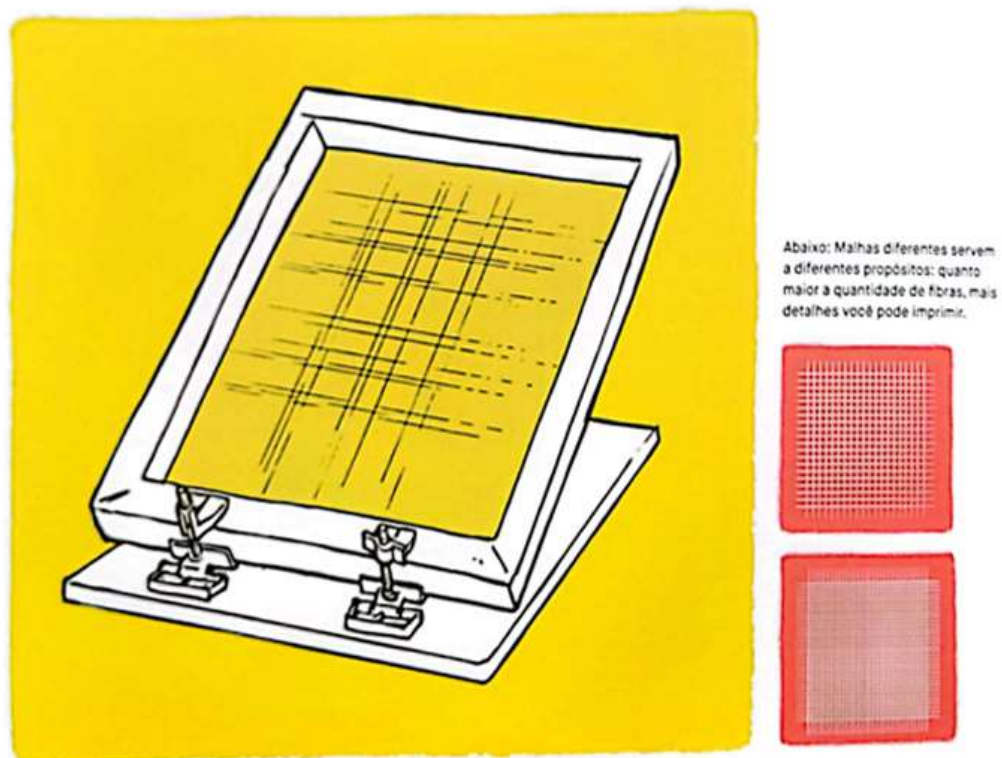


Figura 8: Ilustração de tela serigráfica (KOMURKI; BENDANDI; DEMORATTI, 2017, p. 34)

Um dos componentes mais importantes quando o assunto é serigrafia. A tela serigráfica (Fig. 8) é composta por uma malha normalmente de nylon ou poliéster fixada a um quadro, comumente de alumínio ou madeira. (KOMURKI; BENDANDI;

DEMORATTI, 2017)

As telas oferecidas no laboratório da UnB possuem tanto o quadro de madeira quanto o quadro de alumínio com malha de poliéster. As lineaturas disponíveis variam de 55, 77, 90 até 120 fios/cm. Além disso, as dimensões das telas variam entre 40 x 50 cm, 50 x 60 cm, 60 x 80 cm e 90 x 120 cm.

Segundo Lima (2012), os quadros de madeira têm a vantagem de serem leves e resistentes à altas tensões e variações climáticas, porém podem ceder aos esforços do processo, sendo menos duráveis que os quadros de alumínio que, por sua vez, são leves e por isso muito utilizados para formatos médios e grandes.

Além disso, os tecidos de poliéster são dados como o material ideal para a impressão serigráfica, uma vez que sua baixa elasticidade evita distorções na impressão, aumentando a confiabilidade no processo. (LIMA, 2012)

Quanto à lineatura, o básico a se entender é que durante a impressão, a tinta atravessa os orifícios criados pela sobreposição de fios, sendo assim quanto maior a lineatura do tecido serigráfico, menor o tamanho dos orifícios e conseqüentemente maior a quantidade de detalhes que serão impressos no substrato de escolha. (KOMURKI; BENDANDI; DEMORATTI, 2017)

3.2.2. Tinta



Figura 9: Algumas tintas usadas no processo de impressão serigráfica.
(Foto acervo da pesquisadora)

Existe uma grande variedade de tintas que podem ser usadas na serigrafia. Algumas delas, mencionadas por Komurki, Bendandi e Demoratti (2017), são as seguintes: tintas neon, tintas metálicas, tintas que brilham no escuro, tintas fotocromáticas, tintas termocromáticas, tintas prisma, tintas glitter, tintas de corrosão, tintas puff, tintas camurça, tintas reflexivas e plastisol.

As tintas, ainda de acordo com Komurki, Bendandi e Demoratti (2017) também podem ser caracterizadas de acordo com seus aglutinantes, tendo duas categorias principais, que são as tintas à base de água e as tintas à base de solventes.

No laboratório de serigrafia da UnB, devido às condições limitadas de ventilação e equipamentos de exaustão e filtragem de vapores, são disponibilizadas apenas tintas à base d'água — tintas acrílicas (Fig. 9). Além disso, o laboratório carece de estufas de cura UV ou de flash cure que possibilite o uso de plastisol e de tintas UV.

3.2.3. Substrato

Todos os cartazes produzidos foram impressos em folhas de gramatura alta, sendo as folhas brancas papel cartão tamanho 66x96 cm cortadas pela metade na gramatura de 300 g/m² e as folhas pretas papel cartão preto tamanho A3, na gramatura de 250g/m².

3.2.4. Rodo



Figura 10: Rodos disponibilizados no laboratório de serigrafia da UnB.
(Foto acervo da pesquisadora)

É uma ferramenta utilizada para empurrar a tinta através da tela. É ideal que ele seja feito de algum material flexível com dureza controlada e resistência química aos solventes utilizados na tinta e na limpeza dos materiais. (LIMA, 2012) Além disso, ele deve ter uma dimensão maior que o desenho a ser impresso mas que, ao mesmo tempo, encaixe dentro da tela. (KOMURKI; BENDANDI; DEMORATTI, 2017)

Os rodos oferecidos pela serigrafia da UnB (Fig. 10) são de poliuretano, que, segundo Lima (2012), é mais caro que a borracha natural e o neoprene e também oferece mais resistência física e química em relação aos demais materiais.

Além disso, há de se notar que existem diferentes perfis de lâminas de rodo. Segundo Lima (2012):

O perfil de lâmina Inlui decisivamente na espessura da camada de tinta depositada e na eficiência do rodo sobre diferentes tipos de substratos. Rodos de perfil retangular são os mais comuns e amplamente utilizados em impressão de superfícies planas em geral, inclusive têxtil. São absolutos na impressão manual. Rodos de perfil arredondado se limitam ao uso em indústrias têxteis, em casos onde se quer um depósito de tinta mais pesado. Já os rodos chanfrados são típicos da impressão em superfícies cilíndricas. (SILVA, 2012, p. 73)

Seguindo essa lógica, usarei rodos de perfil retangular (Fig. 11) para o projeto, tendo ainda atenção para o desgaste da borracha do rodo, pois como indicado por Lima (2012) é muito importante usar um rodo que esteja bem liso e afiado para evitar defeitos na impressão.

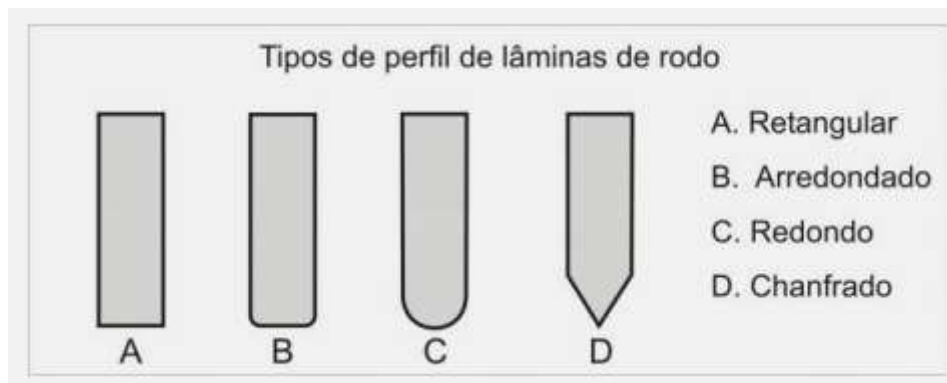


Figura 11: Perfis de rodo serigráfico
(SILVA, 2012, p. 38)

3.2.5. Fitolito

Segundo Komurki, Bendandi e Demoratti (2017), o fotolito é uma folha transparente ou translúcida que contém a imagem impressa ou desenhada em preto. São usados na serigrafia fotolitos positivos, que também podem ser chamados de diapositivos como descrito por Lima (2012). É usado em conjunção à mesa de revelação para transferir a imagem à tela emulsionada. O processo de criação do fotolito será relatado mais a frente nesse texto.

3.2.6. Emulsão



Figura 12: Emulsão utilizada no laboratório
(Foto acervo da pesquisadora)

Segundo Lima (2012), é um químico composto de resinas aquosas sensível à radiação ou energia eletromagnética em certa faixa de comprimento de onda, mas apesar disso, é dito que ela é sensível à luz UV uma vez que revestimos as telas com a emulsão e ao expormos a tela à luz UV juntamente com o nosso fotolito, geramos o estêncil serigráfico. Sendo assim, é importante manter a tela em um ambiente escuro para evitar a cristalização prematura da emulsão antes de colocá-la na mesa de luz com o fotolito.

A emulsão que é disponibilizada no laboratório de serigrafia da UnB (Fig. 12) é à base de bicromato de potássio e de diazo resistente à água.

3.2.7. Calha

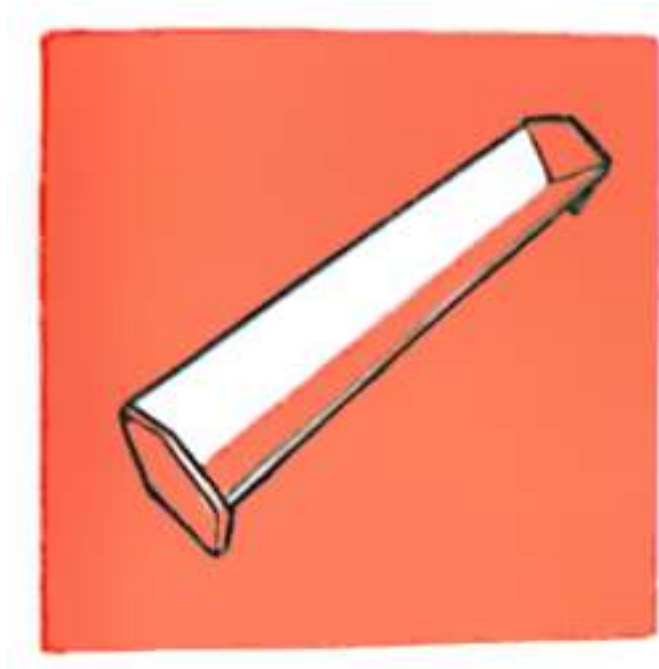


Figura 13: Ilustração de calha
(KOMURKI; BENDANDI; DEMORATTI, 2017, p. 39)

A calha, (Fig. 13) como descrita por Komurki, Bendandi e Demoratti (2017) é uma espécie de recipiente que é usado para aplicar uma camada fina e uniforme da emulsão na tela. É possível fazer uma calha improvisada, mas, na oficina serigráfica da UnB temos uma calha de alumínio disponível para o uso dos alunos, sendo assim, é o que eu usarei nesse projeto.

3.2.8. Mesa de revelação



Figura 14: Mesa de revelação do laboratório de serigrafia da UnB
(Foto acervo da pesquisadora)

É uma fonte de luz rica em raios ultravioleta, na qual o tempo de exposição é muito importante, uma vez que é assim que definimos a qualidade da definição, o nível de resolução e a vida útil da matriz. Exposição em excesso pode acarretar em falta de detalhes, enquanto que a subexposição pode causar a falta de aderência da emulsão na tela. (LIMA, 2012)

As fontes de luz usadas na serigrafia da UnB (Fig. 14) são duas prensas de gravação a vácuo, com lâmpadas de emissão UV, que podem gravar desde telas pequenas até telas de 1,20 x 1,50 m. São prensas relativamente rápidas, que, nas características atuais de emulsão e diapositivos, realizam a gravação em cerca de 4 minutos. Essas prensas têm um temporizador acoplado, garantindo padronização de gravação e evitando problemas de subexposição ou superexposição.

3.2.9. Espátula



Figura 15: Espátulas disponibilizadas no laboratório de serigrafia da UnB
(Foto acervo da pesquisadora)

Como descrito por Komurki, Bendandi e Demoratti (2017), a espátula (Fig. 15) tem vários usos, dentre eles, misturar tintas, aplicá-las na tela, recolher emulsão, etc. É um material simples, mas muito útil durante a produção de serigrafias.

3.2.10. Mesa com garras dobradiças



Figura 16: Garras dobradiças nas mesas do laboratório de serigrafia da UnB
(Foto acervo da pesquisadora)

É muito importante para qualquer projeto de serigrafia uma superfície plana com algumas garras dobradiças (Fig. 16) para manter a tela no lugar, isso facilita para que possamos fazer o registro e termos impressões consistentes, principalmente quando se trata de impressões seriadas, ou seja, quando vamos imprimir uma imagem mais de uma vez e precisamos levantar a tela para trocar o substrato.

3.2.11. Produtos químicos

Alguns dos produtos químicos que me foram instruídos o uso no laboratório de serigrafia da UnB, são o cloro para auxiliar na remoção das emulsões da tela ou, quando a tela estiver gravada a muito tempo e resistir ao cloro, pastas alcalinas — que são produtos específicos para limpar telas. Além disso, temos também o tira-fantasma, que é um produto potente que promete tirar as manchas do tecido serigráfico. Em alguns casos específicos, também é comum usar uma pasta composta de solvente thinner e amido de milho, obtendo-se assim uma mistura com a mesma finalidade das pastas alcalinas.

3.2.12. Mangueira de pressão

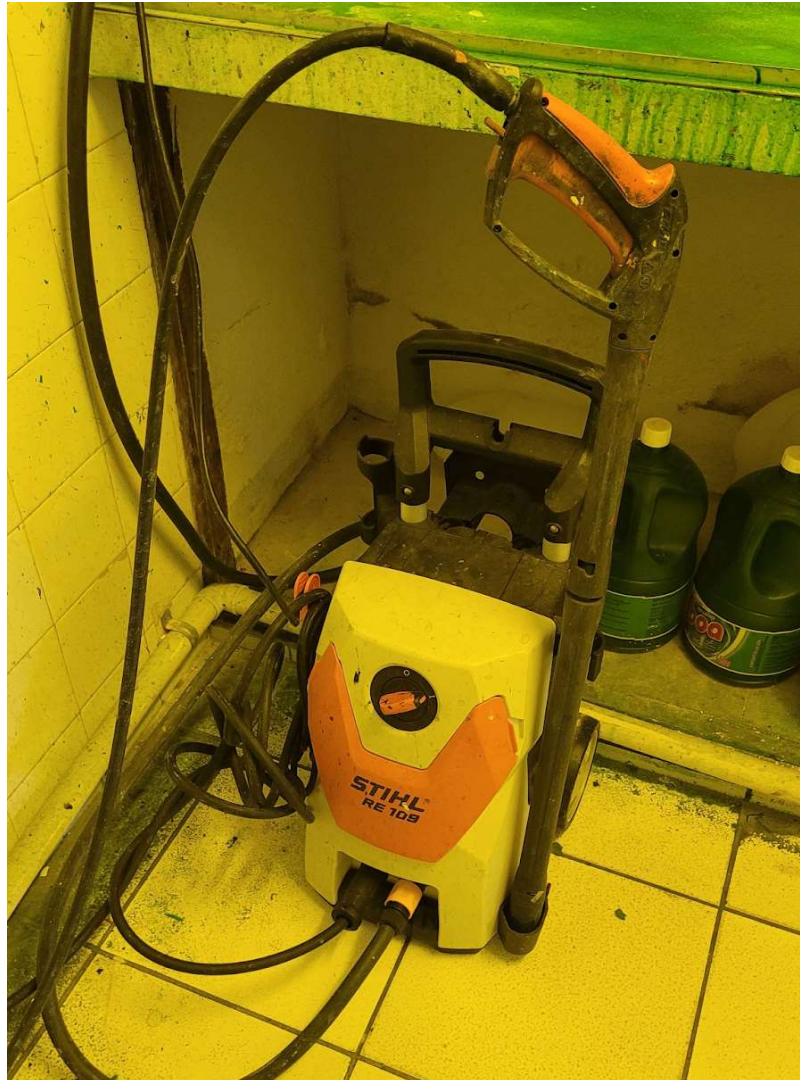


Figura 17: Mangueira de pressão do laboratório de serigrafia da UnB
(Foto acervo da pesquisadora)

Apreendi na prática sobre as maravilhas do uso da mangueira de pressão (Fig. 17). Como dito por Komurki, Bendandi e Demoratti (2017), ela é a melhor solução para limpar as telas com rapidez e eficiência. A utilizamos para remover a emulsão das telas após aplicar água sanitária, removedor de emulsão ou tira-fantasmas e deixar agir por alguns minutos.

3.2.13. Secador Metálico

Esse aparato serve para empilhar as impressões feitas em serigrafia sem que uma folha encoste na outra. Ele permite que as impressões sequem em segurança antes de aplicarmos uma nova camada de tinta ou depois de finalizado o processo de impressão.

3.3. O passo-a-passo da serigrafia

Como averiguado por Lima (2012), a serigrafia pode ser realizada de inúmeras maneiras com materiais e técnicas diferentes. A escolha da técnica serigráfica a ser utilizada depende de vários fatores, como por exemplo quanto dinheiro poderá ser despendido para o projeto, quantas impressões serão realizadas, etc. Sendo assim, descreverei neste capítulo apenas o método adotado para a produção do meu projeto. É importante acentuar que outros projetos de serigrafia podem adotar métodos e materiais diferentes.

3.3.1. O fotolito

Antes de iniciar um projeto serigráfico, é interessante já ter o fotolito ao alcance ou no mínimo já impresso, uma vez que isso vai ajudar a deixar todo o processo mais fluido.

Existem muitas maneiras de preparar um fotolito. Para a serigrafia, é de praxe o uso de fotolitos positivos, também chamados de diapositivos, como descrito por Lima (2012). O importante é que esses fotolitos sejam transparentes ou, dependendo da imagem a ser gravada, translúcidos. Para isso, no laboratório de serigrafia da UnB, eu aprendi a usar uma técnica já mencionada por Komurki, Bendandi e Demoratti (2017), o oleolito.

Para produzir o oleolito, o primeiro passo é a impressão a laser da imagem a ser gravada em papel sulfite 75g. Nota-se que se for uma imagem multicolorida — ou seja, com múltiplas camadas — o arquivo referente a cada camada já deve estar separado e a área de preenchimento deve ser impressa na cor preta.

Após a impressão da imagem, passo uma camada fina de óleo de cozinha ou de máquina de costura sobre o papel impresso com o auxílio de uma espuma para espalhar o produto, como podemos ver na Figura 18. Para ter certeza que o resultado do fotolito foi satisfatório, deve ser possível enxergar a imagem impressa dos dois lados da folha.



Figura 18: Produção de oleolito
(Foto acervo da pesquisadora)

3.3.2. Limpando a tela serigráfica

O primeiro passo para iniciar meu projeto foi a limpeza das telas disponibilizadas pelo laboratório de serigrafia da UnB, uma vez que todas já estavam gravadas. Para realizar esse processo, com auxílio do professor Evandro Perotto, escolhi algumas telas para tirar a emulsão e levamos para a área de lavagem. Eu fui instruída a espalhar água sanitária dos dois lados da tela com o auxílio de uma escova de limpeza de tal forma a evitar o contato do produto com a pele.

Após espalhar a água sanitária na tela, deixei o produto agir por cerca de 5 minutos. Esse tempo de descanso é importante para que a emulsão que já está cristalizada

na tela começa a amolecer.

Com a emulsão já amolecida, eu levo a tela para o tanque. Com o auxílio da mangueira de pressão, é possível lavar a tela com um jato d'água bem potente, capaz de tirar toda a emulsão que cobria as tramas da tela serigráfica. Podemos observar isso na Figura 19.



Figura 19: Mangueira de pressão removendo emulsão da tela
(Foto acervo da pesquisadora)

Já sem nenhum resquício de emulsão, deixo a tela descansando até ela secar naturalmente ou então, acelero o processo de secagem com um aspirador de água e em seguida um secador de cabelo, que fará com que as gotículas de água que se encontram nas tramas do tecido serigráfico evaporem mais rapidamente. Esse processo é adotado na serigrafia da UnB pois o uso de estufas de secagem demanda tempo, o que o tornaria inviável para o uso no laboratório, uma vez que existe a necessidade de acelerar o processo durante as aulas.

3.3.3. Preparo da tela

Com uma tela limpa e seca, o próximo passo é preparar a emulsão. A emulsão utilizada no laboratório de serigrafia da UnB é a de bicromato de potássio ou diazo. Para usar ela, precisamos seguir as instruções do fabricante e misturar 9 partes de emulsão para 1 de sensibilizante em um copinho descartável e deixar descansar por 15 minutos.

Após o tempo de descanso, eu deposito o produto em uma calha, que irá me auxiliar na aplicação de uma fina camada de emulsão na tela, assim como descrito por Komurki, Bendandi e Demoratti (2017). Para isso, apoio a tela serigráfica de pé em uma parede. Em seguida, encosto a calha na região inferior da tela e a inclino até que a emulsão entre em contato com a trama. A partir de então é só arrastar a calha de baixo pra cima na tela. Terei então uma fina camada de emulsão aplicada, como podemos observar na Figura 20. Esse procedimento pode ser realizado dos dois lados da tela, mas normalmente emulsiona-se apenas o lado de fora da tela, pois as tiragens são baixas e não há grande desgaste por atrito com rodos e com substratos. Com o auxílio de um secador de cabelos, seco a emulsão. Após feito isso, a tela está pronta para a gravação, mas deve ser mantida em um ambiente escuro para não endurecer a emulsão como descrito previamente.



Figura 20: Telas recém emulsionadas, calha e mistura de emulsão
(Foto acervo da pesquisadora)

3.3.4. Gravação de tela

Com a tela emulsionada e o fotolito em mãos, ligo a prensa de gravação a vácuo disponibilizada do laboratório da UnB e me certifico de que a alavanca lateral está levantada. Esse passo é importante pois essa alavanca controla a passagem de luz na máquina, sendo assim, com a alavanca para cima (Fig. 21), temos a luz vedada e ao abaixar a alavanca, estamos permitindo a passagem de luz para a gravação da imagem na tela.



Figura 21: Alavanca levantada
(Foto acervo da pesquisadora)

Averiguada a situação da alavanca, posicione o fotolito no vidro, virado para cima. O mesmo deve ser feito para a tela, sendo assim, posicione a tela virada pra baixo (com as tramas encostando na superfície) e centralizada em cima do fotolito.

Com o fotolito e a tela já posicionados (Fig. 22), fui instruída a colocar a corda da máquina na parte interior da tela, ao redor da moldura e pedaços de borracha nas bordas da tela para evitar danos à malha da máquina disponibilizada no laboratório. Feito isso, desço o tampo da máquina e fecho os engates de ambos os lados do tampo.

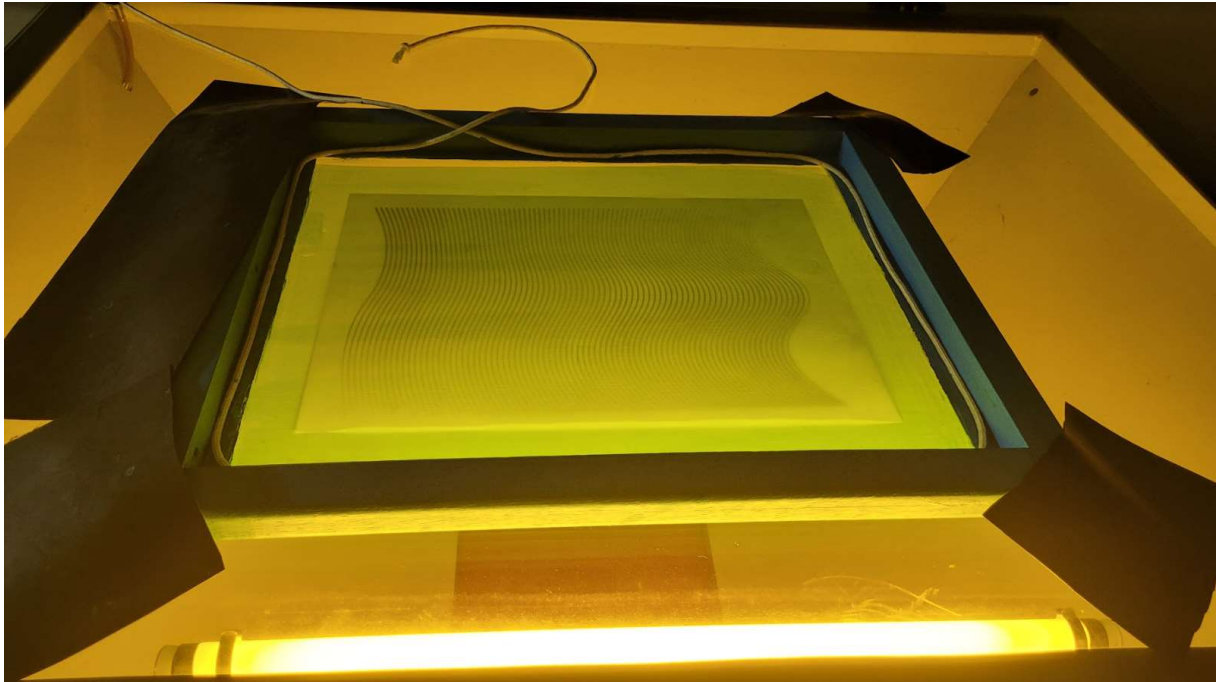


Figura 22: Posicionamento de fotolito com tela na mesa de revelação
(Foto acervo da pesquisadora)

Após isso, posso apertar o botão que inicia o processo de vedar a tela a vácuo. Isso é muito importante pois ao prensar a tela e o fotolito a vácuo, evitamos que ambos saiam do lugar e acabe gerando alguma espécie de defeito na nossa estampa.

Quando a lona estiver bem rente à tela (Fig. 23), posso abaixar a alavanca referente à passagem de luz. Como explicado anteriormente, a emulsão irá cristalizar em contato com a luz. Feito isso, o temporizador acoplado à máquina irá iniciar a cronometragem e, após o tempo programado — no meu caso, variando entre 4 e 6 minutos — emitirá um aviso sonoro para que possamos levantar a alavanca, interrompendo a passagem de luz. Deste modo, toda a emulsão que entrou em contato com a luz deverá ter endurecido.



Figura 23: Tela prensada a vácuo na mesa de revelação
(Foto acervo da pesquisadora)

Agora que a tela já está gravada, posso levantar os dois engates da máquina, abrir o tampo e levar a tela para a área de lavagem para finalizar o processo de gravação. Para isso, posiciono a tela dentro do tanque e molho ela com um jato d'água bem suave. Deixo descansar por alguns minutos. Isso irá amolecer a emulsão que não foi cristalizada.

Com a emulsão amolecida, dou outro jato d'água suave sobre toda a tela (Fig. 24). Se a tela tiver sido emulsionada apenas de um lado, é preferível dar esse jato d'água do lado inverso — por exemplo, se no início do processo eu emulsionei a parte da frente da tela, agora eu irei dar esse jato d'água pelo lado de trás da tela — isso ajudará a emulsão amolecida a despregar da tela com mais facilidade.



Figura 24: Removendo emulsão amolecida
(Foto acervo da pesquisadora)

Feito isso, eu coloco a tela contra a luz pra me certificar que não ficou nenhum resquício de emulsão amolecida. Caso tenha sobrado algum desses resquícios, eu repito o jato apenas naquela região até obter um resultado mais satisfatório.

Após esse processo, basta deixar a tela secar e se necessário, realizar retoques. Logo, a tela estará pronta para o uso.

3.3.5. Impressão

O laboratório de serigrafia da UnB dispõe de várias superfícies planas para que as impressões sejam feitas a depender do substrato. Como no meu projeto irei imprimir cartazes, usamos a mesa com garras acopladas.

O primeiro passo para a impressão em papel é justamente prender a tela nas garras,

como podemos ver na Figura 25. Como já descrito anteriormente, as garras são usadas para facilitar o posicionamento da tela sobre o nosso substrato, mantendo-a no lugar e evitando futuros erros pelo deslocamento da mesma.

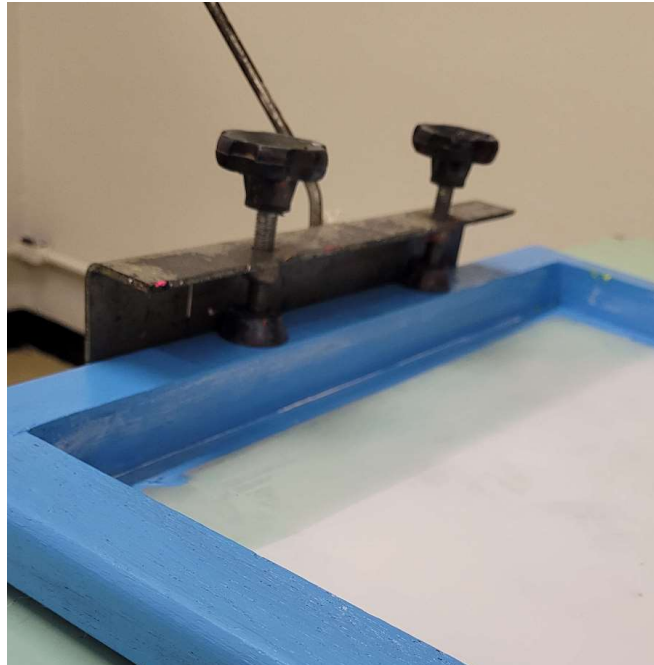


Figura 25: Tela posicionada na garra
(Foto acervo da pesquisadora)

Outro passo comum de ser feito nesse momento é, com a ajuda de uma fita crepe, grudar moedas ou qualquer outro objeto na moldura da tela (Fig. 26) para que ela não encoste diretamente no substrato, uma vez que deve haver um pequeno espaço entre tela e substrato para melhores resultados de impressão.

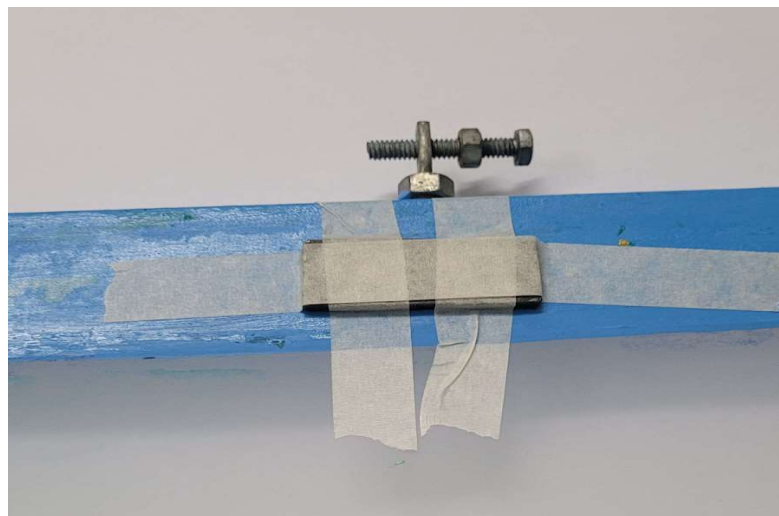


Figura 26: Exemplo de placa de metal acoplada à borda da tela
(Foto acervo da pesquisadora)

Após isto, posiciono o substrato de escolha abaixo da tela, me assegurando que o

posicionamento da impressão me agrada. Para ter certeza disso, uma técnica que pode ser usada é fazer uma primeira impressão no acetato e, sem deslocar ele, posicionar o papel abaixo para garantirmos que a impressão sairá bem centralizada no papel. A partir de então, são feitos os registros.

Os registros (Fig. 27) nada mais são que uma marcação na mesa para facilitar o posicionamento de uma nova folha de papel para a próxima impressão. Para isso, uso a fita crepe e colo um pedaço de cerca de 4 centímetros rente à borda inferior do papel, de forma que fique paralelo à folha. Repito o mesmo processo para a borda lateral, com a fita crepe perpendicular à borda.



Figura 27: Exemplo de registro com pedacinhos de fita crepe
(Foto acervo da pesquisadora)

Podemos então, com a folha de papel posicionada, abaixar a tela e aplicar a tinta escolhida apenas na parte superior da tela, de encontro com a trama, com o auxílio de uma espátula. A tinta deve ser aplicada em toda a extensão que o rodo vai passar imprimindo a imagem.

Já com a tinta aplicada na tela, eu posiciono o rodo na parte superior da trama serigráfica, esse é o ponto de partida para arrastar a tinta com o auxílio do rodo, sempre de cima para baixo na tela.

Durante o processo de impressão tomei conhecimento de que é importante, como evidenciado por Lima (2012), me atentar ao ângulo, velocidade e pressão que

exercço no rodo na hora de arrastá-lo.

A pressão exercida no rodo deve ser igual em ambos os lados, uma vez que, ao exercer menor pressão de um lado, menos tinta irá atravessar a trama serigráfica, gerando uma falha de impressão e podendo causar acúmulo de tinta, o que fará que as próximas impressões borrem do lado que houve menos pressão.

Também é importante prestar atenção na velocidade que o rodo é arrastado, uma vez que quanto mais lenta a passagem do rodo, mais pressão será exercida por mais tempo em regiões da trama, o que pode vir a causar deposição em excesso de tinta. Podemos ter o problema contrário também, ou seja, uma impressão falhada devido à passagem muito rápida do rodo.

Além disso, é importante arrastar o rodo numa angulação entre 45 e 75 graus, já que, uma angulação abaixo disso poderá depositar excesso de tinta, borrando a imagem e trazendo um resultado insatisfatório.

Após passar o rodo tomando os devidos cuidados para evitar falhas, basta deixar as impressões descansarem no secador metálico. Esse é um passo muito importante para que as impressões sequem em segurança e não borrem. Após feito isso, no caso de impressões com múltiplas camadas, deixo a camada impressa secar antes de repetir os passos para imprimir a próxima. Caso contrário, a impressão estará pronta após secar.

4. CRIAÇÃO

Já tendo refletido sobre alguns cânones presentes no ensino de design que me incomodavam e pesquisado acerca de design autoral, assim como aprendido bastante acerca de serigrafia, pude adentrar no processo de criação. Primeiramente, no entanto, contarei mais a respeito das minhas experimentações pré-projetuais no laboratório de serigrafia.

4.1. Experimentações Iniciais

Como mencionado no capítulo de Metodologia, um dos primeiros passos na concepção do projeto foi a pesquisa de movimentos artísticos, dentre eles, o dadaísmo. Ao pesquisar o movimento dadaísta deparei-me com um artista alemão chamado Jean Arp. Dentre suas obras, me chamou atenção uma série de colagens feitas ao acaso — o artista pegava pedacinhos de papel, jogava para o alto, deixava que caíssem sobre uma folha e colava cada pedacinho no exato lugar em que eles caíam naturalmente (Fig. 28). Segundo um amigo do artista, Hans Richter:

(...) finalmente os rasgou e deixou que os pedaços flutuassem até o chão de seu estúdio (...) Algum tempo depois, ele acabou por observar esses mesmos retalhos de papel, ao pousar no chão e sentiu-se intrigado pelo padrão que se formou. O padrão tinha o mesmo poder expressivo que ele tentava, em vão, alcançar. Que significativo! Que notável! Movimentos ao acaso de suas mãos e do esvoaçar dos retalhos de papel conquistaram o que todos seus esforços falharam em alcançar, ou seja, expressão. Ele aceitou este desafio do acaso como uma decisão do destino e cuidadosamente colou os retalhos no padrão que o acaso determinou. (RICHTER apud UNTITLED, 2022)



Figura 28: Untitled (Collage with Squares Arranged according to the Law of Chance), Jean Arp, 1916
(Reprodução/MoMA.org)

Seguindo essa ideia, minha orientadora, Marisa Cobbe Maass, sugeriu que eu fizesse o mesmo na serigrafia, de forma a quebrar o gelo e diminuir o atrito entre eu e essa nova mídia que eu estava prestes a experimentar. Sendo assim, realizei meu primeiro experimento na serigrafia com auxílio do meu co-orientador Evandro Perotto, que foi me mostrando todo o passo-a-passo do processo. Esse experimento consistiu em pegar pequenos recortes de papel preto e deixá-los cair sobre a prensa a vácuo ao acaso. Em seguida, posicionei uma tela já emulsionada em cima dos papéis recortados e liguei a mesa de luz, gravando assim, o posicionamento dos papéis na tela. Enxaguei a tela para amolecer e remover a emulsão que não entrou em contato com a luz e, após seca, ela estava pronta para imprimir, como

averiguado na Figura 29.



Figura 29: Tela inspirada em Jean Arp, pronta para impressão
(Foto acervo da pesquisadora)

Como era a minha primeira vez realizando qualquer tipo de serigrafia, eu decidi experimentar um pouco com as cores também. Tentei gravar a tela fazendo um gradiente que ia do laranja ao roxo. Não saiu como esperado, pois para realizar um bom e suave gradiente, eu precisaria ter misturado melhor as tintas, coisa que eu, por inexperiência, não fiz. Apesar disso, testei fazer a impressão tanto em papel branco quanto no papel preto, o que me proporcionou o conhecimento de que as tintas serigráficas disponibilizadas no laboratório tendem a sair com cores muito mais vibrantes em uma superfície branca se comparadas com uma superfície preta, uma vez que elas apresentam um certo grau de transparência. Os resultados podem ser observados nas Figuras 30 e 31.

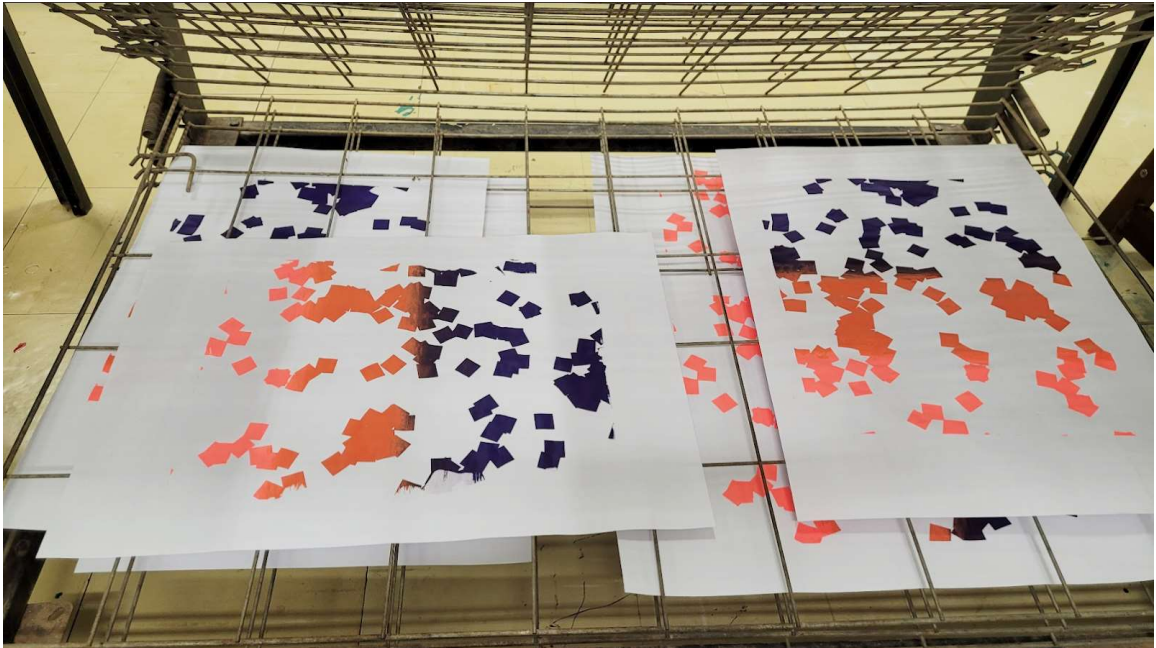


Figura 30: Impressões em papel branco descansando na secadora metálica
(Experimento realizado pela pesquisadora)



Figura 31: Impressão em papel preto
(Experimento realizado pela pesquisadora)

Esse experimento também me proporcionou melhor compreensão acerca de alguns conceitos como pressão e ângulo ideais para arrastar o rodo, uma vez que eu pude perceber na prática que dependendo da pressão que eu exercesse, minha impressão poderia não sair como esperado. Muita pressão, rodo muito deitado e a velocidade lenta de deslize do rodo podem proporcionar uma passagem excessiva

de tinta da tela para o substrato. O contrário pode acontecer com pouca pressão, rodo muito em pé e velocidade muito rápida do rodo.

Durante esse primeiro contato com a serigrafia, realizei também um segundo experimento bastante similar, mas desta vez utilizando um fio de barbante. Esse experimento, para mim, serviu principalmente como um auxílio para fixar melhor as etapas da técnica serigráfica que me haviam sido apresentadas no experimento anterior. Logo, passei por todo o processo de emulsionar a tela já descrito no capítulo sobre serigrafia e, com a tela emulsionada e seca, deixei um fio de barbante descansar ao acaso sobre o vidro da prensa a vácuo. Feito isso, posicionei a tela sobre o fio de barbante e liguei a luz para que a emulsão enrijecesse nas regiões não tocadas pelo fio. Em seguida, retirei toda a emulsão amolecida e após seca, usei a tela (Fig. 32) para imprimir essa gravação feita com o barbante.



Figura 32: Resultado da tela de barbantes
(Foto acervo da pesquisadora)

Para essa tela, eu quis ver como ficaria se eu depositasse a tinta em lugares aleatórios da tela e depois passasse o rodo por cima, como mostrado na Figura 33. Percebi que, de maneira óbvia, ao passar o rodo, as diferentes cores de tinta tendem a se misturar, o que, nas gravações seguintes pode acabar por gerar um efeito indesejado a depender das cores escolhidas, uma vez que a cada passagem do rodo elas tendem a ficar gradativamente mais misturadas, gerando cores que podem vir a ser cada vez mais indesejáveis. Em suma, é uma técnica que funciona como esperado apenas na primeira impressão (Fig. 34).



Figura 33: Depósito de tinta sobre tela
(Foto acervo da pesquisadora)



Figura 34: Resultado de impressão do experimento com barbantes
(Experimento realizado pela pesquisadora)

4.2. Primeiro trabalho: Cartazes em Moiré

Desde os momentos iniciais do projeto, quando eu e meu co-orientador discutíamos possíveis temas e abordagens, eu já demonstrava interesse por elementos gráficos que poderiam desafiar o olhar de quem vê, gerar alguma espécie de desconforto ou até mesmo, se assemelhar com um “erro”. Acredito que abrir espaço para abraçar o erro é, não apenas libertador dentro do processo de design, mas também um caminho para questionar seus cânones.

Tendo pesquisado diversos movimentos artísticos, encantei-me com os tipos de elementos gráficos que a Op Art poderiam proporcionar. Grande parte das obras que se encaixam dentro deste movimento envolvem ilusões óticas que parecem se mover ou então simplesmente incomodam o nosso olhar de alguma forma. Pude perceber também que existia um certo paralelo entre esse movimento artístico e a prática da serigrafia: enquanto que na Op Art o efeito moiré é explorado como um recurso visual, é comum na prática da serigrafia o desejo de evitar esse efeito, tratando-o como algo essencialmente indesejável. Podemos observar isso a partir das literaturas de Op Art e de serigrafia.

Em documentos oficiais acerca da exposição *The Responsive Eye*, ao descrever a padronagem moiré, Seitz (1965) aponta que esse nome vem do francês e era utilizado originalmente para denominar uma espécie de seda que possui um efeito ondulado, obtido a partir da sobreposição de duas tramas finas de seda de forma não-paralela. Tal sobreposição gera uma padronagem marmorizada similar a reflexos de água ou a madeira. Ele complementa:

Os padrões moiré são conhecidos há muitos anos, mas investigações de suas imensas potencialidades estão agora, pela primeira vez, sendo intensamente estudados por artistas e cientistas. As causas psicológicas dessas formas perceptivas belas e complexas ainda são, por maior parte, inexplicadas. Até certo ponto, elas resultam do contraste e extensão simultâneos de unidades preto e branco ao se sobreporem. O fenômeno unitário mais importante, no entanto, é a base de muitas das ilusões visuais clássicas e é perfeitamente demonstrado pelo trabalho de J. R. Soto. Ele ocorre sempre que duas linhas cruzam em uma angulação de cerca de 30 graus ou menos: perceptivamente, elas quebram na interseção, alargando os ângulos menores de tal forma que a continuidade das linhas é quebrada. Ao mesmo tempo, se o ângulo for pequeno o suficiente, o seu ápice se coagula de preto, como se duas linhas de tinta molhada sangrassem uma sobre a outra. O que surge parece ser uma pequena instância de mistura óptica. (SEITZ, 1965, p. 38)

Já de um ponto de vista mais técnico acerca da serigrafia, Silva (2012) descreve o moiré como “o principal vilão da prática serigráfica”. O autor complementa:

Este fenômeno faz com que a impressão fique descontínua, com efeitos muito perceptíveis. Para piorar ainda mais, este efeito pode aparecer também pela inclinação incorreta entre o filme e o tecido, neste caso, “o efeito moiré surge da coincidência do ponto da retícula com o tecido da malha”, ocasionando um segundo efeito moaré. Ninguém merece! “O moiré aparece com maior facilidade em retículas mais finas, acima de 25 linhas por centímetro. Em retículas mais abertas e tecidos mais fechados, a ocorrência do moiré é mais difícil”. (SILVA, 2012, p. 18)

Devo concordar que o moiré pode vir a se tornar um efeito bastante indesejado quando não explorado de forma intencional, mas, apesar disso, ele pode trazer um efeito visual bastante interessante se explorado com intencionalidade. Tendo isso em mente, eu quis explorá-lo no meu projeto, uma vez que eu acho essa dualidade bastante interessante.

4.2.1. Referências Visuais

Os dois artistas que eu tomei como as minhas principais referências visuais dentro da Op Art foram Victor Vasarely (Figuras 35 e 36) e Bridget Riley (Figuras 37 e 38). Escolher o Vasarely como uma referência veio com bastante naturalidade após observar que em várias de suas obras ele usava justamente a serigrafia como técnica de reprodução. Enquanto isso, Riley me chamou bastante atenção pelas linhas onduladas que ela costuma usar em suas obras, assim como pela maneira como a artista usa cores em suas obras mais posteriores.



Figura 35: Zebra, Victor Vasarely, 1937
(Reprodução/LAART)

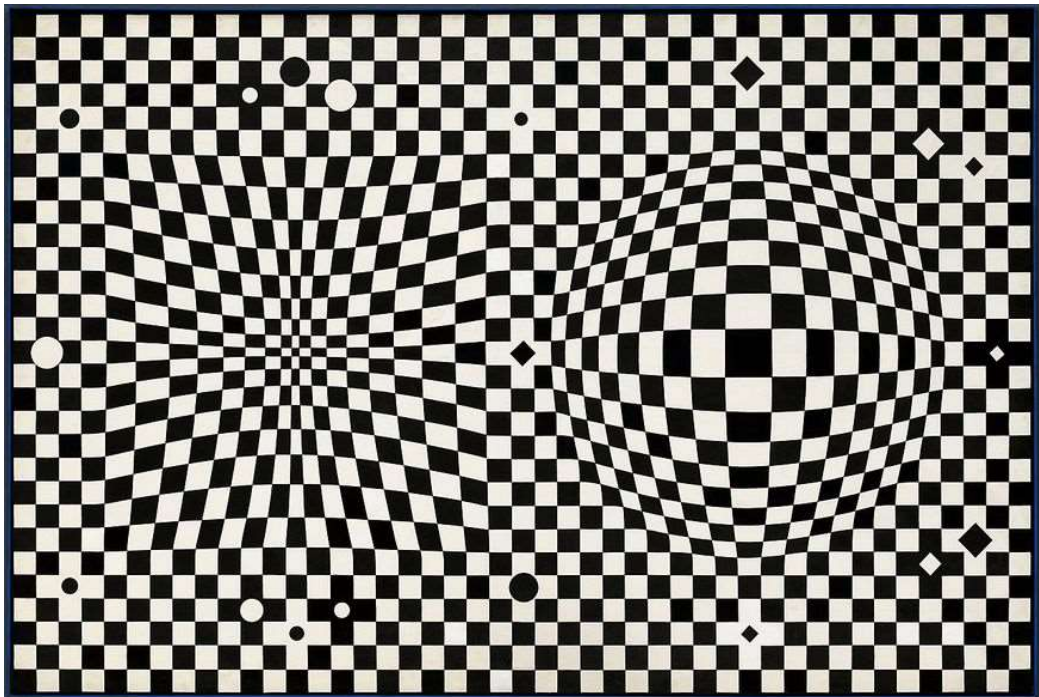


Figura 36: Vega III, Victor Vasarely, 1957-59
(Reprodução/Guggenheim)



Figura 37: Fall, Bridget Riley, 1963
(Reprodução/[Tate](#))

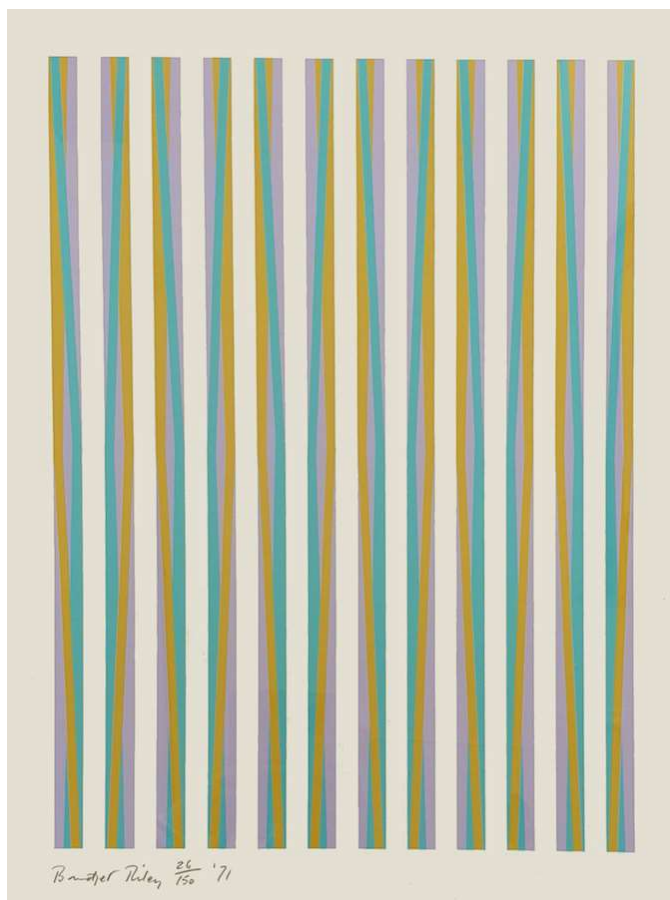


Figura 38: Untitled (Print for Chicago 8), Bridget Riley, 1971
(Reprodução/[artnet](#))

4.2.2. Processo de produção dos cartazes

Tendo como ponto de partida o objetivo de gerar impressões que explorassem a padronagens em moiré, tomei como passo inicial a elaboração, no Adobe Illustrator, de algumas padronagens iniciais que consistem de linhas curvas, concêntricas e de pontos (Fig. 39).

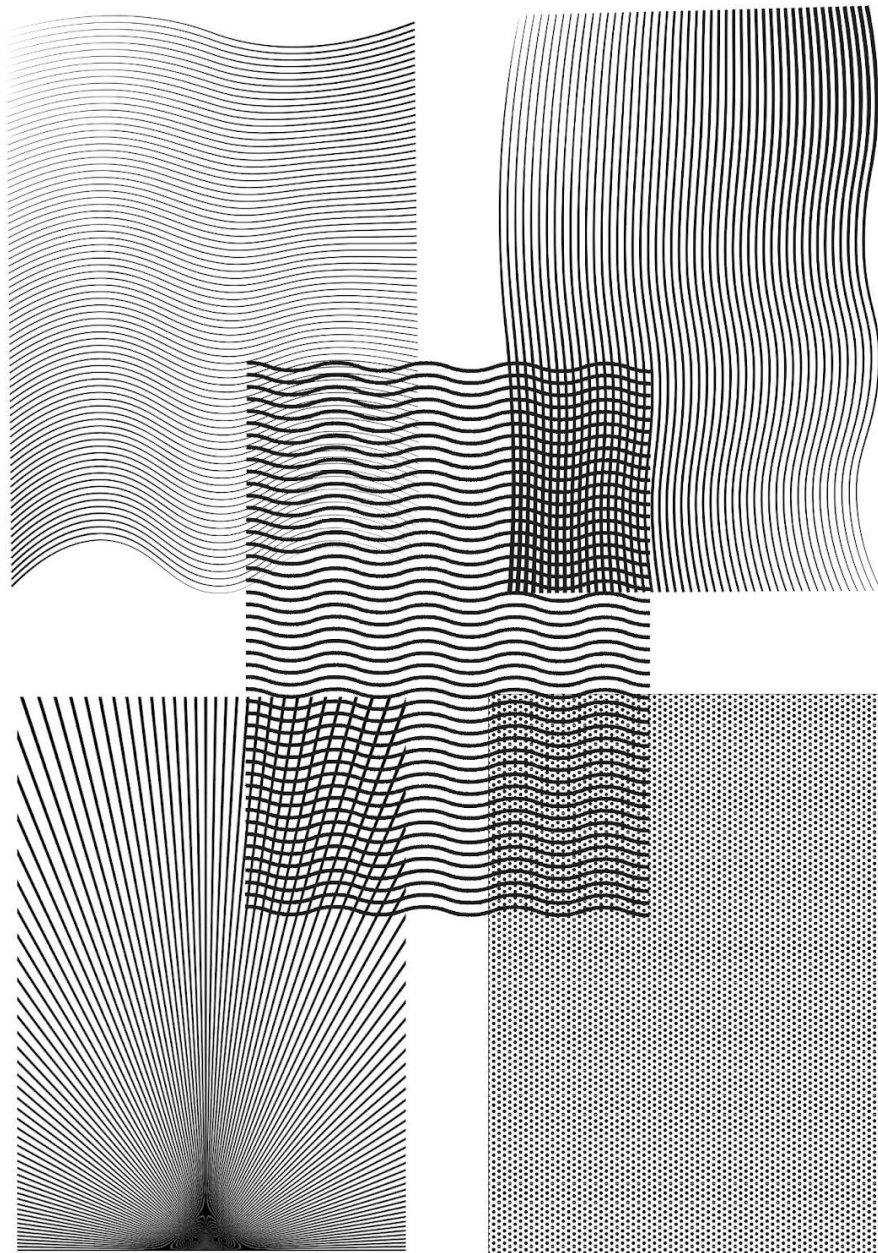


Figura 39: 5 padronagens para moiré feitas no Illustrator para criação de fotolitos (Fotolitos produzidos pela pesquisadora)

Após isso, imprimi as imagens em folhas A3 para transformá-las em fotolitos e gravá-las nas telas serigráficas. Por ser a primeira vez que eu estava gravando telas usando a técnica de oleolito, nem tudo saiu como esperado. As primeiras três telas gravadas com os fotolitos gerados, assim como a quinta e última foram um sucesso, mas quando alcancei a marca da quarta tela a ser gravada, bati num muro. A gravação falhou 3 vezes de formas muito parecidas. Na primeira tentativa de gravar a tela, observei que durante a etapa de enxágue, partes da emulsão em regiões que deveriam estar cristalizadas, começaram a desgrudar da tela (Figuras 40 à 43). Tendo diagnosticado a falha, peguei outra tela e tentei gravar novamente, mas o mesmo problema veio a se repetir. Logo, optei por fazer uma nova mistura da emulsão e tentar novamente numa tela recém lavada com sabão, mas me deparei com o mesmo erro se repetindo novamente. Após constatar a minha frustração, meu co-orientador, Evandro Perotto sugeriu que eu voltasse para casa, descansasse e ele tentasse gravar para mim com uma emulsão nova, numa tela limpa. Segundo o meu professor, quase deu errado de novo, mas na quarta tentativa finalmente saiu e nós pudemos levantar várias hipóteses — que até hoje são inconclusivas — do que poderia estar causando essa falha: a emulsão poderia estar vencida, as telas poderiam ter algum resto de produto, os detalhes do fotolito podiam ser muito finos, dificultando a gravação ou a luz da prensa a vácuo poderia estar mal regulada.

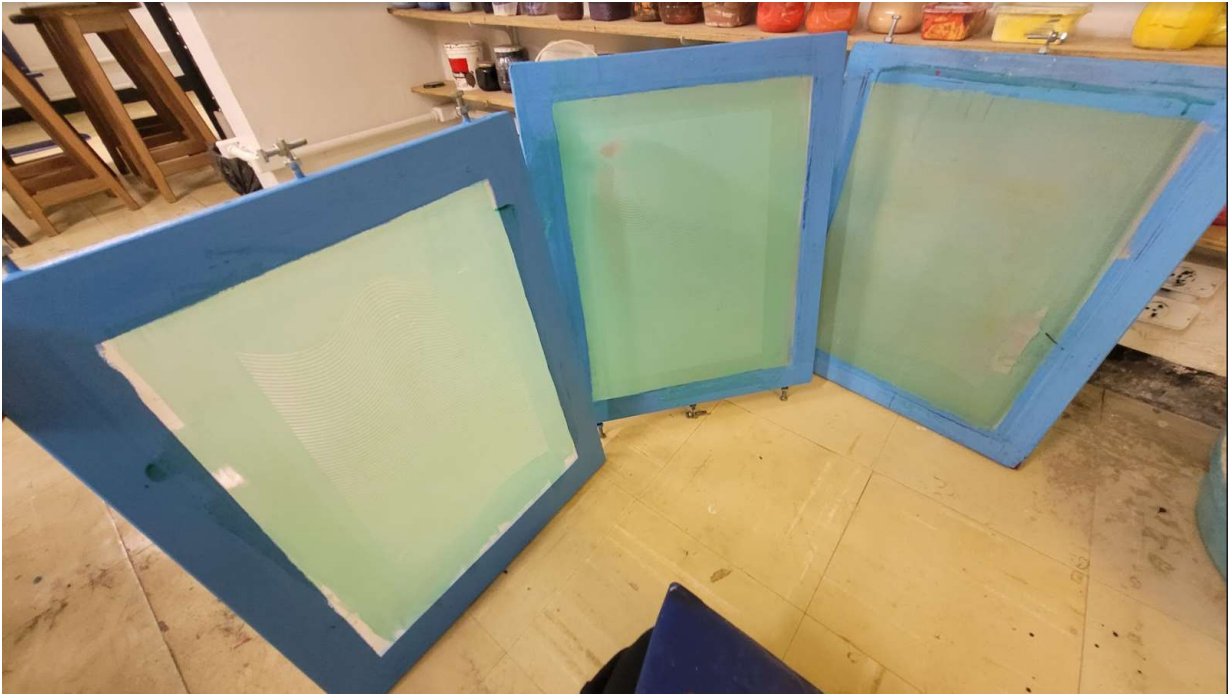


Figura 40: Foto das telas que falharam
(Foto acervo da pesquisadora)

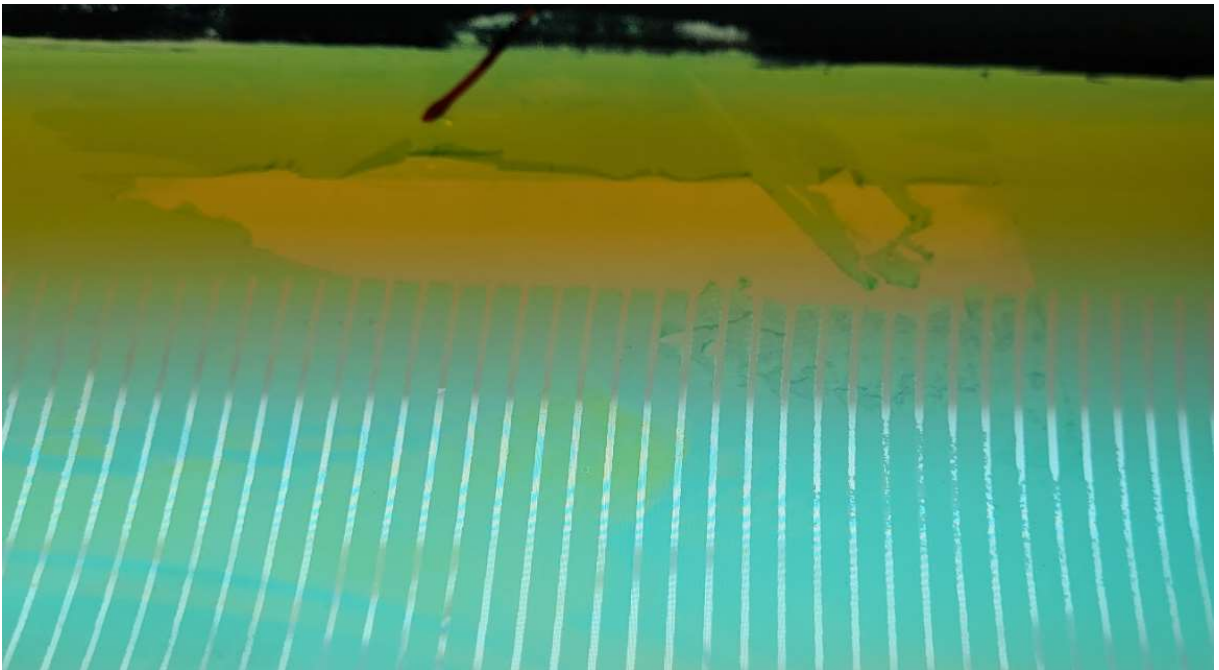


Figura 41: Falha em close up 1
(Foto acervo da pesquisadora)

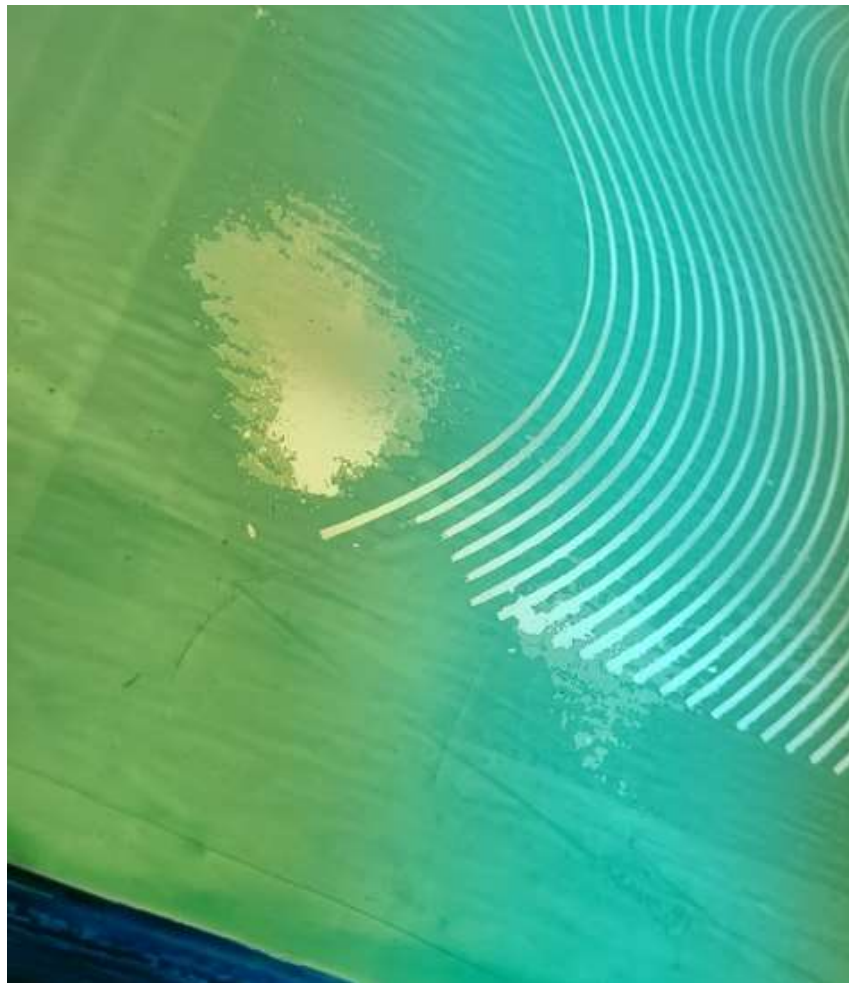
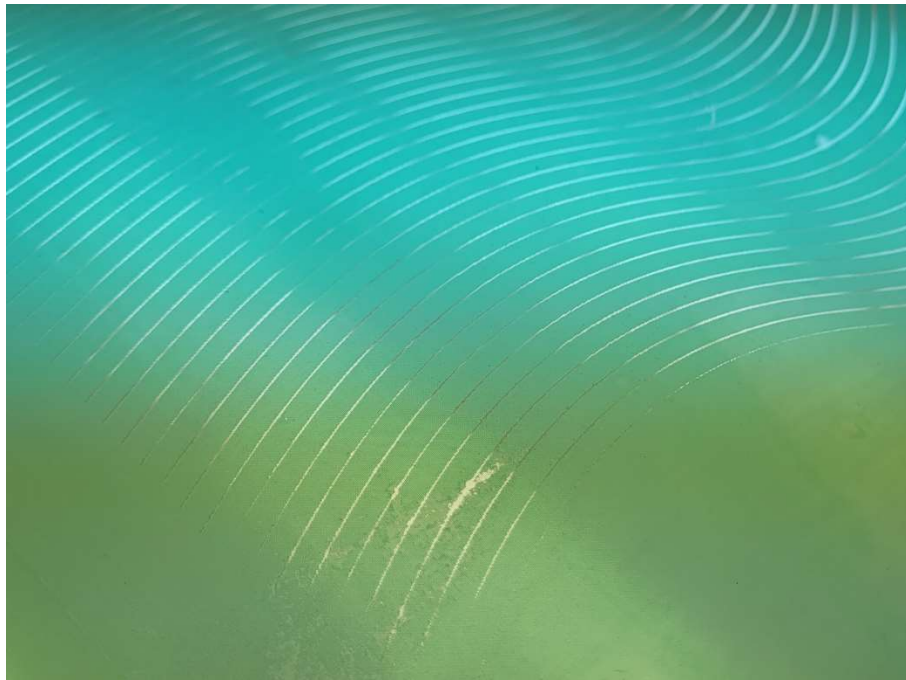


Figura 42 e 43: Falhas em *close up*
(Fotos acervo da pesquisadora)

Após obter todas as telas gravadas, eu pude iniciar o processo de gravação, que eu diria que foi igualmente frustrante. Além de eu ainda não ter pego o jeito de passar o rodo com a pressão adequada, a minha ideia inicial era realizar uma impressão de moiré que cobrisse a folha de papel por inteiro, mas, após várias tentativas, eu observei que as impressões falharam consistentemente (Fig. 44) — em algumas regiões, muita tinta atravessava, em outras, e principalmente nas regiões mais próximas da borda, a tinta tendia a não atravessar a trama serigráfica ou atravessava em pouquíssima quantidade.

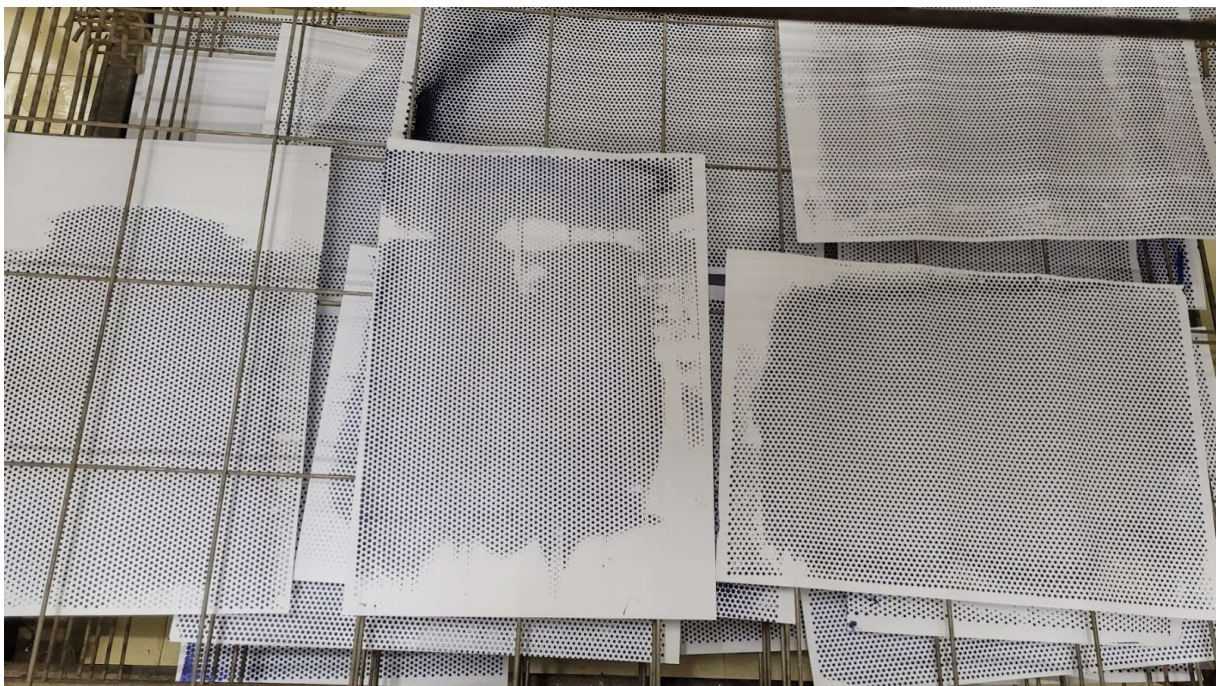


Figura 44: Falhas de impressão
(Foto acervo da pesquisadora)

Constatada a falha no percurso, eu precisei traçar uma nova estratégia. Como a impressão tinha a tendência a falhar nas regiões mais próximas da borda da tela, eu decidi que seria muito difícil realizar impressões que ocupassem toda a região do papel, sendo assim, decidi explorar o efeito de moiré através de uma estampa menor e mais centralizada.

A partir daí eu comecei a imaginar quais formas poderiam ficar interessantes centralizadas no papel. A princípio eu imaginei formas simples como círculos ou quadrados, mas me pareceu desinteressante. Também cheguei a discutir com meu co-orientador sobre a possibilidade de fazer formas que remetessem a mandalas e/ou flores. Até mesmo cheguei a explorar algumas formas florais no Adobe

Illustrator (Fig. 45) e pensei em tentar realizar alguma espécie de sobreposição com esse tipo de forma, mas rapidamente acabei descartando a ideia.

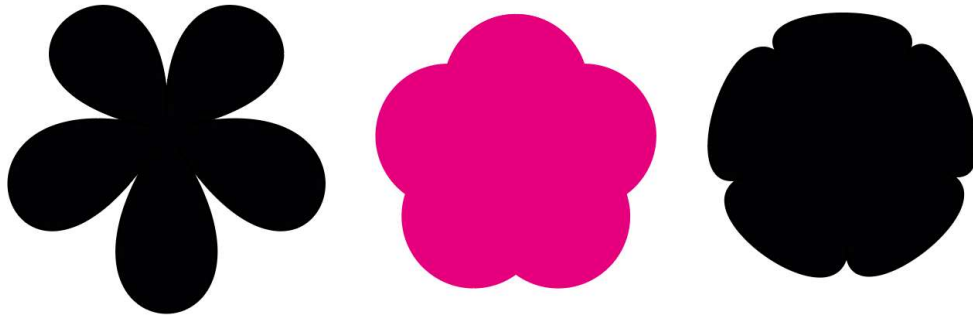


Figura 45: Formas florais desenhadas no Illustrator
(Teste realizado pela pesquisadora)

O motivo de eu ter descartado a ideia foi simplesmente porque me surgiu outra que me pareceu mais interessante. No caso, optei por explorar a forma de uma borboleta (Figuras 46 e 47) pois imaginei que poderia sobrepor as camadas de maneira a sugerir um movimento do bater de asas do animal. O resultado que eu obtive através das minhas experimentações no Adobe Photoshop me deixaram satisfeita o suficiente para querer levar essa ideia para frente.

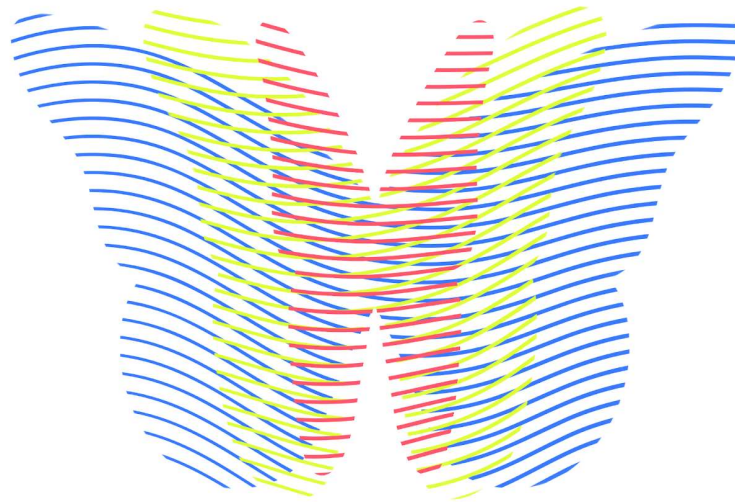


Figura 46: Moiré de borboleta com fundo branco, experimentação no Adobe Photoshop
(Teste realizado pela pesquisadora)

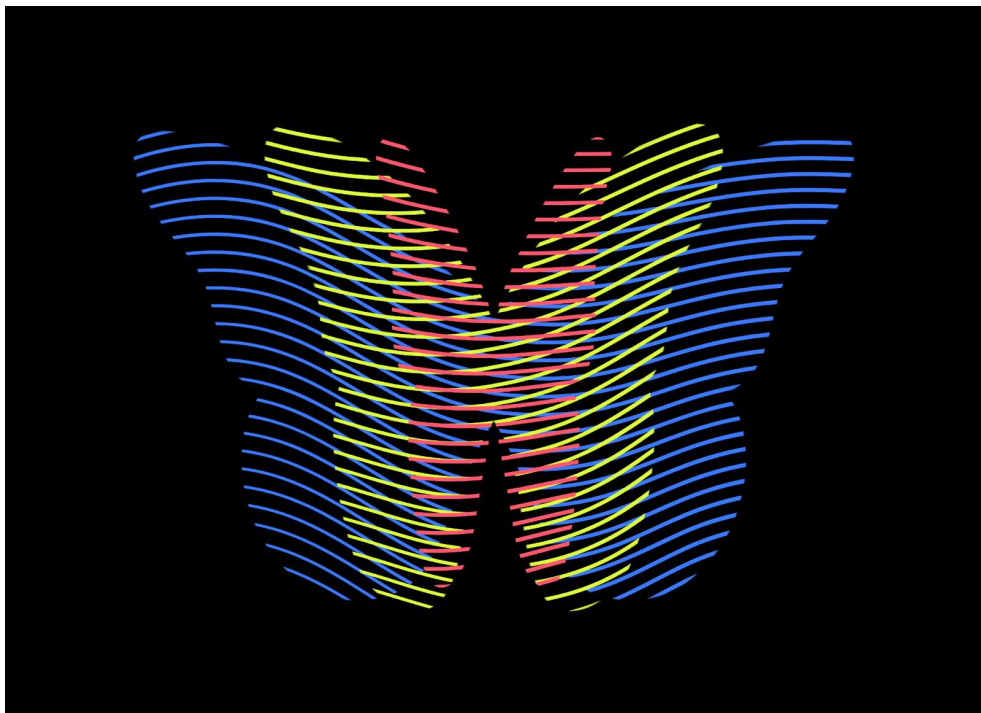


Figura 47: Moiré de borboleta com fundo preto, experimentação no Adobe Photoshop
(Teste realizado pela pesquisadora)

Sendo assim, separei as camadas para que eu pudesse gerar os fotolitos (Fig. 48) e preparar as telas:



Figura 48: Fotolitos da borboleta em moiré lado a lado
(Fotolitos produzidos pela pesquisadora)

Após confeccionar as telas para impressão, eu busquei, inicialmente, imprimir as camadas usando como substrato folhas de papel na cor branca. Um dos meus objetivos nesse momento era experimentar um pouco com as tintas em CMYK e ver como a imagem ficaria com o efeito de transparência que essas tintas costumam proporcionar.

Além disso, nesse momento da impressão eu havia visto o vídeo de Tate (2018), chamado “How To Print Like Warhol” sobre impressão serigráfica que instruí a usar uma folha de acetato para facilitar o registro de impressão com múltiplas camadas no papel. Até o momento eu desconhecia essa técnica e queria experimentá-la. Funciona da seguinte maneira:

1. Com fita crepe, colamos um lado da folha de acetato na mesa, abaixo da tela;
2. A primeira impressão é realizada em cima da folha de acetato;
3. Como a folha de acetato é transparente, posicionamos o papel que será usado como substrato abaixo do acetato para termos uma ideia de onde o desenho ficará no final;
4. Decidida a posição do papel, podemos realizar o registro dessa posição

normalmente para que seja fácil encaixar as próximas folhas a serem impressas;

5. Viramos a folha de acetato para o lado sem retirar a fita crepe que está prendendo ela sobre a mesa;
6. Com a folha de papel posicionada no registro, podemos enfim abaixar a tela e realizar a impressão normalmente;
7. Após terminar a primeira camada de impressões, podemos remover a tinta da folha de acetato para que possamos repetir esse processo com as próximas camadas, facilitando para que todas as camadas de estêncil se encaixem satisfatoriamente.

Apesar de essa técnica usar acetato, no primeiro momento em que eu fui testá-la eu não tinha nenhuma folha de acetato ao alcance, logo, optei por improvisar com algumas folhas de papel vegetal (Fig. 49), pois é um material com qualidade translúcida que apesar de não ser reutilizável, serviria bem de substituto naquele momento.



Figura 49: Impressão com papel vegetal ao invés de acetato
(Foto acervo da pesquisadora)

Obtive os seguintes resultados (Figuras 50 e 51) após finalizar essas impressões:



Figura 50: Borboleta moiré em papel branco
(Ilustração realizada pela pesquisadora)

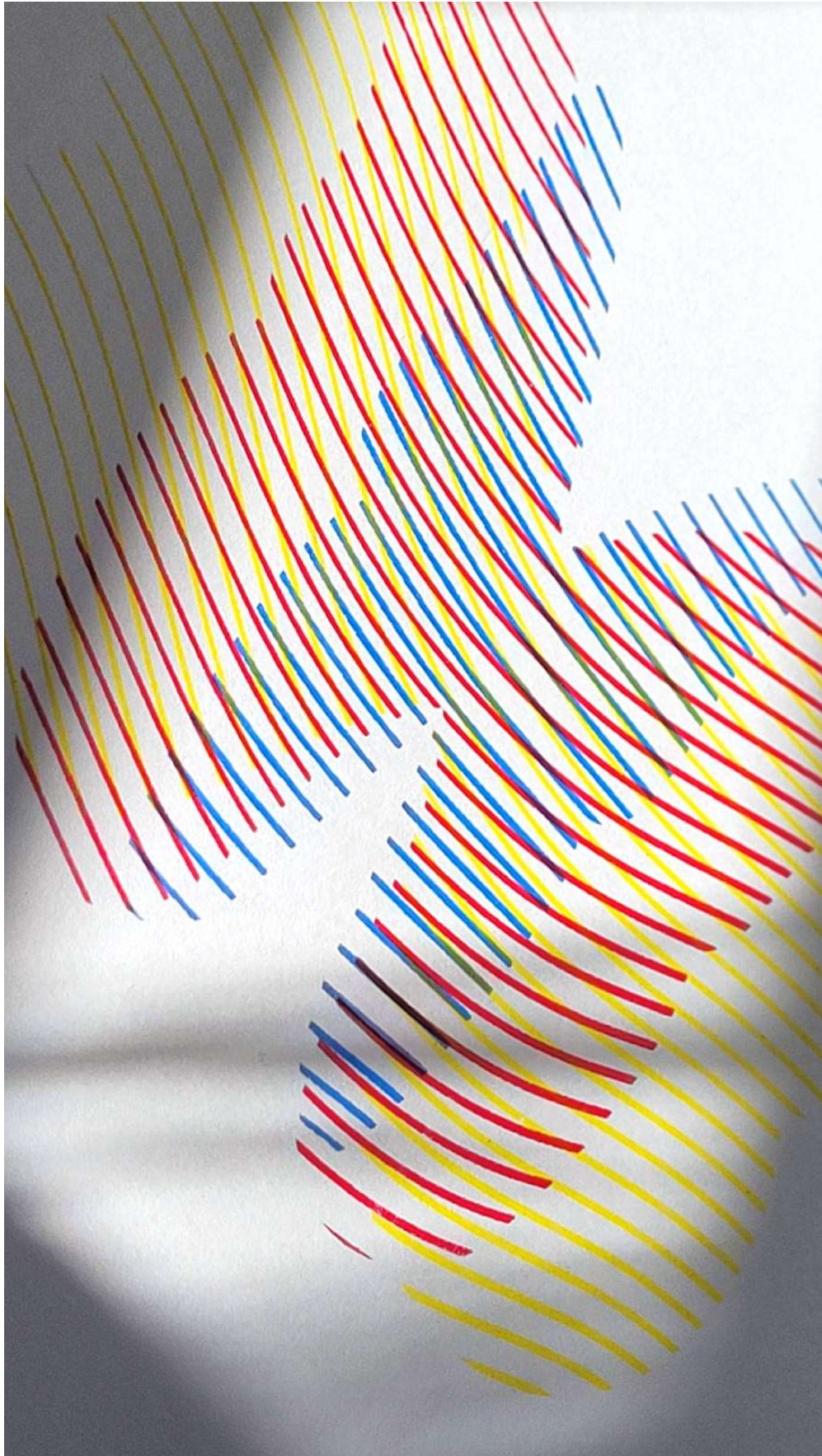


Figura 51: Detalhe - Borboleta moiré em papel branco
(Detalhes do trabalho realizado pela pesquisadora)

Mesmo já tendo impresso em papel branco, durante o meu momento de experimentação no Adobe Photoshop, uma das coisas que eu havia testado era colocar um fundo preto na imagem. Eu gostei muito de como o moiré ficou junto ao fundo preto, senti que a imagem parecia saltar um pouco mais aos olhos. Decidi imprimi-la no papel preto também.

Um dos problemas que eu tive que lidar ao imprimir no papel de fundo preto foi que após a primeira camada que eu usei um tom de azul bastante opaco, eu queria muito usar as tintas serigráficas de cor neon, porém ao tentar passar a tinta neon para o papel, eu percebi que elas têm a tendência a serem bastante transparentes, sendo assim, me dei conta de que eu precisaria fazer uma impressão em branco antes de imprimir com as cores neon, pois, enquanto que no preto elas não apareceriam por serem translúcidas, no branco eu obterias cores bastante vibrantes.

Idealmente, nessas situações, realizamos uma técnica que chamamos de “*trapping*” (Fig. 52), que consiste em imprimir a camada de tinta branca na exata espessura que o desenho deve ter. A camada colorida/translúcida que viria por cima seria impressa com uma tela que possui o mesmo desenho mas com os contornos levemente mais grossos para compensar qualquer deslocamento no registro e garantir que toda a região branca seja devidamente coberta e não fique à mostra.

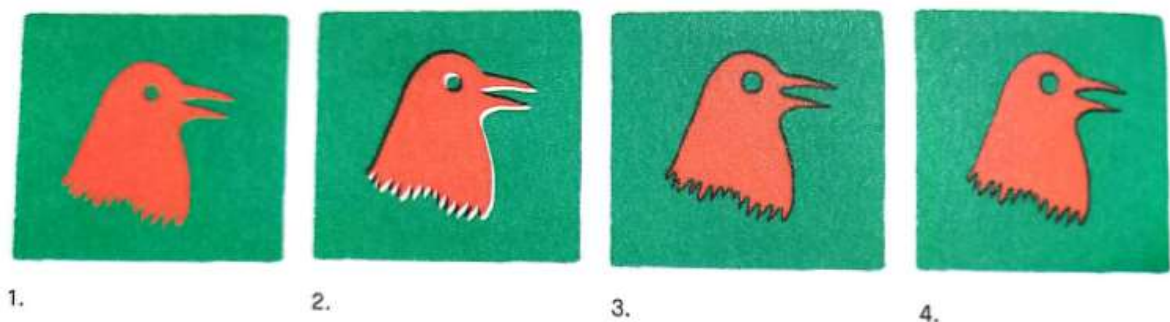


Figura 52: Exemplo de *trapping* do livro “Mestres da Serigrafia” (KOMURKI; BENDANDI; DEMORATTI, 2017)

Na figura acima, temos um exemplo de estêncil onde, segundo Komurki, Bendandi e Demoratti (2017):

1. Desenho original, como seria em formato digital;
2. Impressão sem *trapping*;
3. Impressão com *trapping*, perfeitamente centralizada;

4. Impressão com *trapping*, ligeiramente fora de registro.

Mesmo sabendo que o “correto” seria imprimir dessa forma, eu tentei realizar essa impressão de outra maneira que eu pudesse aproveitar a mesma tela para realizar ambas camadas. Fiz da seguinte forma:

1. Para a camada branca, agora já tendo uma folha de acetato em mão, eu realizei a técnica de registro descrita anteriormente;
2. Após imprimir a camada branca nas folhas pretas, eu deixava a tinta secar e enquanto isso, eu retirava a tinta branca da tela e a limpava em cima da mesa mesmo, sem retirar a tela das garras acopladas para não perder o registro;
3. Aplicava a tinta neon na tela, colocava uma folha com a impressão em branco no registro e transferia a tinta neon da tela para a folha com o auxílio do rodo.

Senti que essa técnica funcionou bem, mas, em alguns momentos eu acabei por vacilar e encaixar o papel de forma pouco satisfatória nos registros, o que gerou falhas de impressão que revelavam as regiões com impressão em branco. Obviamente não foi um erro intencional e poderia ter sido facilmente evitado utilizando a técnica de *trapping*, mas, apesar disso, eu gostei bastante dos resultados com falhas, pois tornam cada impressão uma peça única e também colaboraram para o efeito de moiré de uma forma inesperada.

Os resultados das impressões em folha preta (Figuras 53 e 54), foram os seguintes:



Figura 53: Borboleta moiré em papel preto
(Ilustração realizada pela pesquisadora)



Figura 54: Detalhe - Borboleta moiré em papel preto
(Detalhes do trabalho realizado pela pesquisadora)

4.3. Segundo Trabalho: Britney Spears

Para a realização do segundo trabalho, eu quis me inspirar em obras de Pop Art, que também foi um dos movimentos que eu havia pesquisado na fase de ideação do trabalho. Segundo Sooke (2016), a Pop Art é frequentemente vista como um fenômeno americano por frequentemente retratar celebridades e produtos de origem estadunidense, sendo também importante ressaltar o contexto histórico onde surge o movimento, pois era um momento que marcava o crescimento econômico dos Estados Unidos. A Pop Art, no entanto, buscava criticar o consumismo excessivo que veio junto a essa ascensão econômica.

Uma das faces da Pop Art que me chama muito a atenção é a exploração da imagem de artistas como um produto e eu quis fazer algo inspirado especificamente nessa temática para os próximos dois cartazes que eu vou apresentar no decorrer deste capítulo.

4.3.1. Referências Visuais

A minha principal referência para esses cartazes foi Andy Warhol, um dos artistas mais marcantes da Pop Art. Escolhi me inspirar nele pois eu queria trabalhar com fotos reticuladas e além de usar serigrafia como método de reprodução de suas obras, creio que, quando falamos sobre essa temática — exploração de imagem de celebridades — dentro da Pop Art, Andy Warhol é o primeiro artista que vem em mente, afinal, é quase impossível falarmos de Pop Art sem mencionarmos o Díptico Marilyn (Fig. 55), obra de Warhol realizada em serigrafia que ilustra a atriz Marilyn Monroe. Segundo Sooke (2016), essa obra foi feita pouco tempo depois de a artista falecer após uma overdose de pílulas para dormir, em agosto de 1962.



Figura 55: Díptico Marilyn, Andy Warhol
(Reprodução/[WikiArt](#))

Sooke (2016) interpreta o Díptico Marilyn da seguinte forma:

Esse díptico é um exemplo quintessencial do fascínio do artista com a reprodução seriada e repetição, que Warhol usou tão habilidosamente como um dispositivo para imitar a persistência desconexa da mídia em massa, que nos dispara indiscriminadamente com imagens de celebridades, gravações de notícias, propagandas – e todo o resto. (SOOKE, 2016)

Acredito que essa seja uma interpretação bastante interessante acerca da obra, principalmente se tratando de Marilyn Monroe, que até hoje, décadas após seu falecimento, ainda tem sua imagem explorada, glamourizada e romantizada. Um exemplo disso aconteceu durante o MET Gala de 2022, onde, como noticiado por Nunes (2022) no jornal Correio Braziliense, Kim Kardashian usou um vestido histórico de Marilyn e, por ambas as mulheres terem tipos físicos bastante diferentes e pela peça já estar bastante velha e fragilizada, ela acabou por sofrer danos irreparáveis ao tecido e pedraria. Além disso, Hampson (2022) para o jornal Independent, noticia que a Kim também foi presenteada com uma mecha de cabelo da falecida atriz.

Ainda sobre a obra de Warhol, Sooke (2016) diz:

Pessoas frequentemente citam uma frase bem conhecida de Warhol, 'Eu quero ser uma máquina' – mas ao olhar de perto para essa pintura, você irá reparar que, na verdade, é muito menos mecânico do que ela parece ser. Os rostos em preto e branco, particularmente, é repleto de variações, com borrões, rastros e marcas deformadas, todas deixadas deliberadamente à mostra, nos lembrando das mãos do artista – e, talvez, da própria imprecisão da mídia. Ademais, as imagens mais à direita se tornam cada vez mais apagadas e umbrosas, como se imitassem o esvaecer da estrela de cinema ao oblívio. (SOOKE, 2016)

Apesar de eu considerar esse trecho como uma interpretação bastante pessoal do autor, acredito que esse conceito de falta de precisão por parte dos veículos midiáticos se conecta bastante com a celebridade que eu escolhi retratar nos meus cartazes, que, no caso, foi Britney Spears, cantora conhecida pelo título de princesa do pop.

4.3.2. Por que escolhi retratar a Britney?

Escolher retratar a Britney no meu trabalho de serigrafia me veio como uma escolha natural e, de certa forma, bastante pessoal, uma vez que é uma artista que eu acompanho desde a minha infância, sendo inclusive a voz por trás do primeiro CD que eu ganhei na minha vida, o Oops!... I did it again, álbum de 2000 que me foi presenteado por volta de 2002. Desde então, comecei a desenvolver uma admiração pela cantora que eu carrego até hoje, tendo acompanhado todas as controvérsias que a rodeavam desde o início.

Acompanhar a carreira de uma celebridade tão a fundo por tanto tempo, torna ainda mais difícil o ato de escrever sobre ela, ainda mais quando a artista em si é alguém que a mídia adora perseguir, tirar fotos invasivas e criar manchetes sensacionalistas a respeito, como é o caso da Britney Spears. Acredito que, devido a predominância de veículos de informação mais tradicionais como revistas, jornais, programas de TV e tabloides nos anos 90 e 2000, a mídia tinha muito mais poder de controlar nossa visão acerca de algumas personalidades. Imagino que a visão que grande parte das pessoas têm sobre a artista é, até os dias de hoje, fortemente influenciada por como esses veículos retrataram a artista nos anos 2000 — de maneira tóxica, predatória, machista e capacitista. Na minha opinião, a pior parte de tudo é que também não haviam grandes direitos de resposta, uma vez que para veicular uma réplica, os artistas dependiam, em grande parte, do mesmo tipo de veículo que os jogavam

para baixo ou então do sucesso do próprio trabalho, de tal forma que a cantora tem composições criadas especificamente com o objetivo de dar respostas às polêmicas criadas pela mídia da época, como por exemplo a canção *Piece of Me*.

Hoje em dia, com o advento de redes sociais, essa manipulação de narrativas é mais difícil, uma vez que as próprias celebridades tem um canal mais pessoal onde escolhem o que querem expor e como querem expor, podendo, por conseguinte, responder em tempo real às controvérsias se sentirem necessidade. A Britney, para mim, ilustra muito bem essa mudança de paradigma, desde a manipulação da imagem de uma pessoa por parte da mídia tradicional, que acaba por virar um produto de entretenimento para ser consumido, até a ascensão das redes sociais que, no caso da Britney, nos trás uma nova narrativa mais autêntica e verdadeira acerca de fatos passados. Eu digo isso pois, a partir de 2019, surgiu nas redes sociais o movimento *#FreeBritney*, criado por fãs que reivindicavam o fim da tutela que despia a cantora de direitos básicos e que teve início em 2008. Em 12 de novembro de 2021, como noticiado por Levin (2021) para o jornal *The Guardian*, esse arranjo judicial chegou ao fim e, desde então, a cantora segue compartilhando nas redes sociais alguns detalhes dos abusos que ela sofreu durante esses treze anos de tutela.

De forma resumida, a trajetória de Britney Spears, sua resiliência em face ao abuso, sua força e a forma que sua música marcou minha infância e adolescência são os principais motivos que eu escolhi retratá-la em dois cartazes serigráficos.

4.3.3. Processo de produção dos cartazes

O primeiro passo para a produção desses cartazes foi a seleção de fotos. Uma preocupação que eu tive ao escolhê-las foi que eu não queria retratar a Britney nos últimos 13 anos em que ela estava presa numa tutela sem liberdade de escolha e sob efeito de medicações que ela não escolheu tomar. Sobre isso, a cantora disse o seguinte em uma audiência judicial gravada no dia 23 de Junho de 2021:

He (my doctor) immediately, the next day, put me on lithium out of nowhere. He took me off my normal meds I've been on for five years. And lithium is a very, very strong and completely different medication compared to what I was used to. You can go mentally impaired if you take too much, if you stay on it longer than five months. But he put me on that and I felt drunk. I really couldn't even take up for myself. I couldn't even have a conversation with my mom or dad really about anything. I told him I was scared, and my doctor had me on six different nurses with this new medication, come to my home, stay with me to monitor me on this new medication, which I never wanted to be on to begin with. (SPEARS apud ASWAD, 2021)

Sendo assim, estabeleci que eu preferia trabalhar com fotos que foram retiradas antes ou depois da tutela da cantora se estabelecer. Com isso em mente recordei-me que durante o auge do movimento *#FreeBritney*, muitos conteúdos midiáticos foram produzidos e, com eles, vieram à tona imagens inéditas do acervo de Felicia Culotta (Figuras 56 e 57), ex-assistente de Britney. Considerei essas fotos uma maneira satisfatória de conectar momentos anteriores da cantora às falas mais recentes dela acerca do abuso.



Figura 56: Britney Spears antes do tapete vermelho do VMA 2001 (Reprodução/[BreatheHeavy](#))



Figura 57: Britney Spears no *behind the scenes* do videoclipe "Lucky", em 2000 (Reprodução/[BreatheHeavy](#))

Uma coisa que me chamou bastante atenção nessas imagens e que me fizeram

bater o martelo em sua escolha é que elas retratam uma pessoa que tem a imagem muito controlada, uma vez que existe uma equipe ao redor para vesti-la como uma boneca e torná-la algo belo para o público. Eu as vejo como uma espécie de *behind the scenes* da exploração da imagem da artista.

Escolhidas as imagens, eu as transformei em retículas e fiz algumas experimentações no Adobe Photoshop (Figuras 58 e 59).

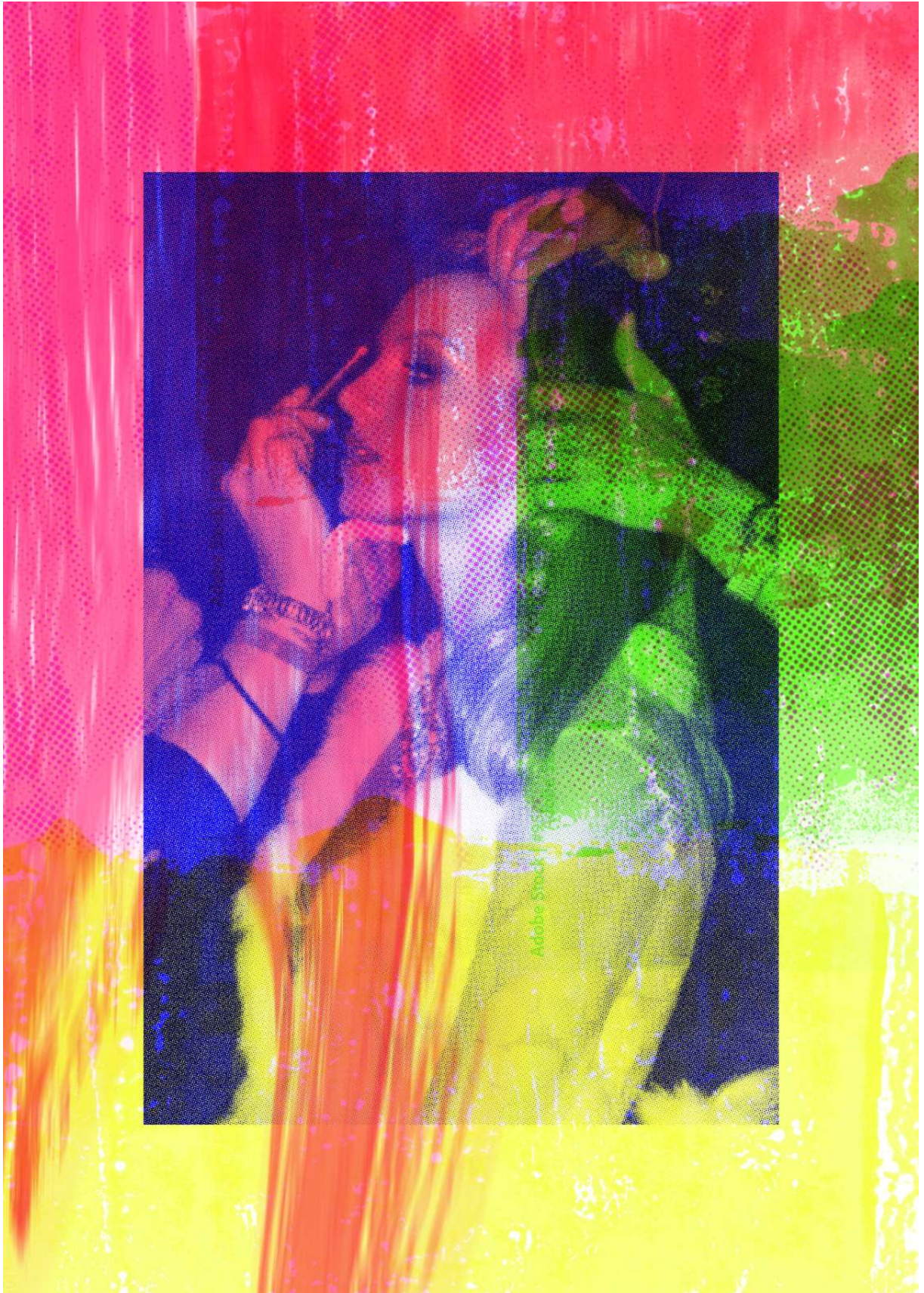


Figura 58: Experimentação 1 no Adobe Photoshop
(Teste realizado pela pesquisadora)



Figura 59: Experimentação 2 no Adobe Photoshop
(Teste realizado pela pesquisadora)

Feitos esses experimentos, fiquei bastante satisfeita com o que eu estava propondo, então separei as camadas de fotolito e as imprimi (Fig. 60):



Figura 60: Fotolitos retratando Britney Spears em retícula
(Fotolitos produzidos pela pesquisadora)

Um dos problemas que eu tive foi ao imprimir as retículas no papel A3. Enquanto eu editava as imagens no Adobe Photoshop, a impressão que eu tive era que os pontos da retícula tinham um tamanho relativamente grande, mas, ao imprimir, a retícula saiu muito menor do que eu imaginava, o que me deixou bastante aflita, mas, com auxílio do meu co-orientador Evandro, decidimos tentar gravar a tela mesmo assim, porém com alguns cuidados.

Por eu estar trabalhando com pontos super finos, foi necessário usar uma tela com a trama mais fechada. Optei pela tela de 120 fios. No momento do enxágue, usei um jato bastante gentil para retirar a emulsão amolecida da tela. Além disso, passei uma esponja suavemente na superfície da tela para auxiliar na soltura da emulsão e, durante o processo, ia colocando a tela contra a luz para averiguar se havia qualquer área que precisava de mais atenção. Quando eu obtive um bom resultado, optei por deixar a tela secar naturalmente, para evitar qualquer espécie de atrito que pudesse estragar a emulsão. O processo foi mais demorado que o normal, mas funcionou bem, como podemos ver nas Figuras 61 e 62.



Figuras 61 e 62: Telas em retícula da Britney
(Foto acervo da pesquisadora)

Após gravar as telas, restava imprimir. Comecei as impressões a partir do cartaz referente à Figura 56. O primeiro passo foi a escolha das tintas. Optei por trabalhar novamente com as tintas em CMYK, pois a transparência ajudaria a obter o mesmo efeito que eu simulei no Adobe Photoshop. Eu também quis brincar um pouco com as tintas, sendo assim, para a primeira impressão eu misturei as tintas ciano e preta para obter uma tonalidade mais próxima de um preto azulado na impressão. À medida que eu fui imprimindo, também fui adicionando plastas com a tinta ciano sobre a tela para obter um efeito manchado similar ao do experimento que eu realizei anteriormente com o barbante (Fig. 34).

Continuei a usar a técnica da folha de acetato, mas, como o registro não era muito relevante para mim nesses cartazes, que eu queria que fossem mais “crus”, eu não me preocupei em posicionar as folhas de maneira muito precisa sob a tela, mas queria que elas ficassem relativamente centralizadas. Para o primeiro cartaz dessa temática, o uso do acetato foi bastante importante, pois, apesar de o registro não ser muito importante, eu precisava que as duas camadas tivessem um certo encaixe

para que eu alcançasse o efeito desejado, sendo assim, sempre que sentia a necessidade de averiguar o encaixe das camadas, eu recorria à impressão realizada no acetato para ter uma prévia aproximada de como iria ficar.

Impressa a imagem, eu quis fazer uma intervenção com alguma frase dita pela cantora durante ou após esse processo de encontrar a própria liberdade. Para o primeiro cartaz eu escolhi a frase "*I wasn't good, I was great!*", dita pela cantora em um momento de sua audiência no dia 23 de junho de 2021, onde, dentre outros abusos, a cantora também declarou ser prescrita e forçada a se medicar com lítio além de ter sido obrigada a colocar um DIU que seus tutores não permitiam remover. Escrevi a frase escolhida sobre a folha e realizei furinhos para em seguida eu realizar um bordado (Figuras 63 à 66).



Figura 63: Impressão do primeiro cartaz com bordado
(Foto acervo da pesquisadora)

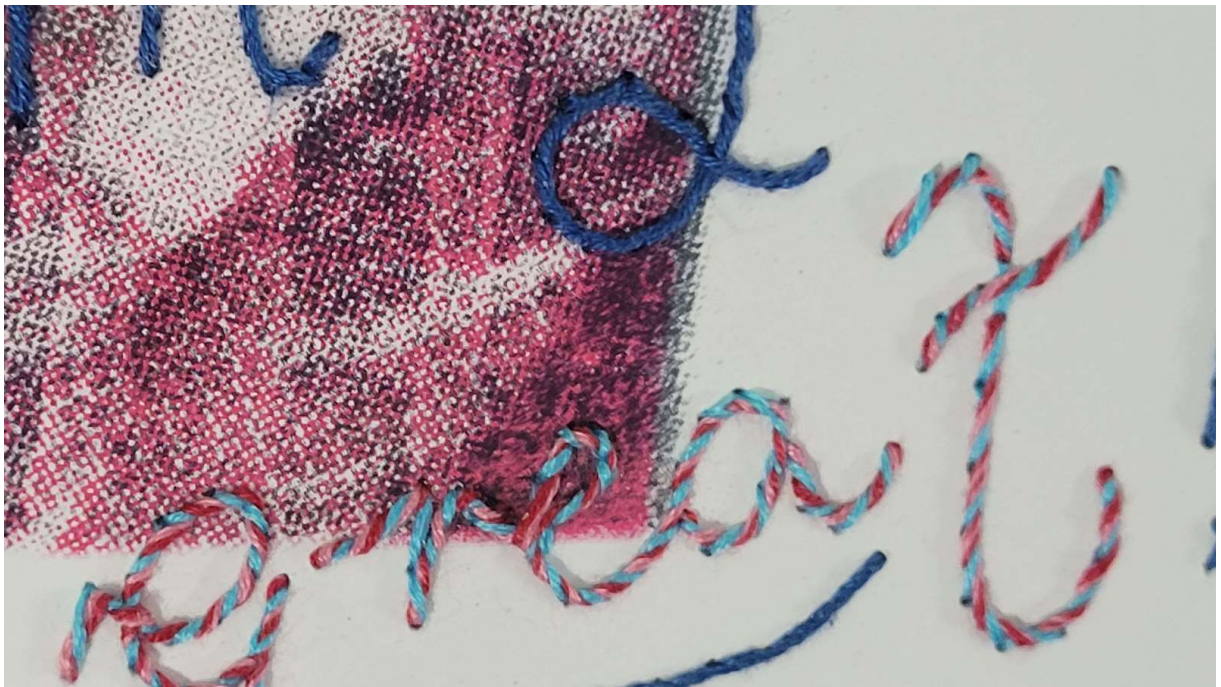
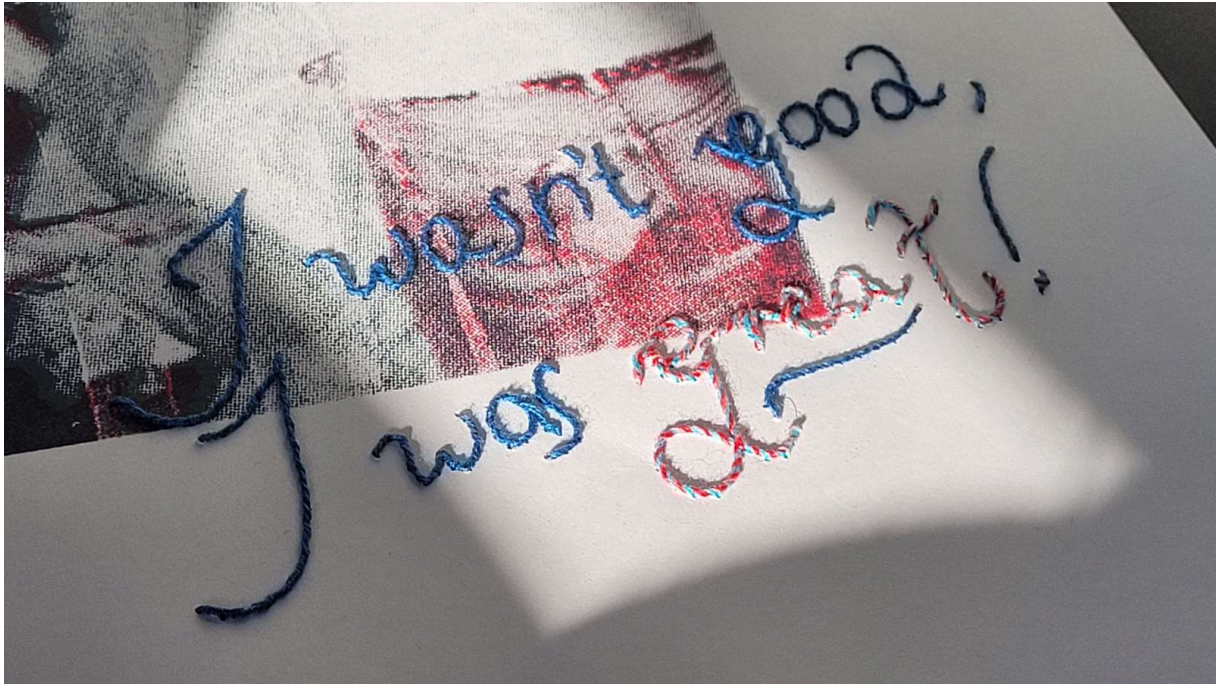


Figura 64 e 65: Detalhes do bordado 1
(Detalhes do trabalho realizado pela pesquisadora)

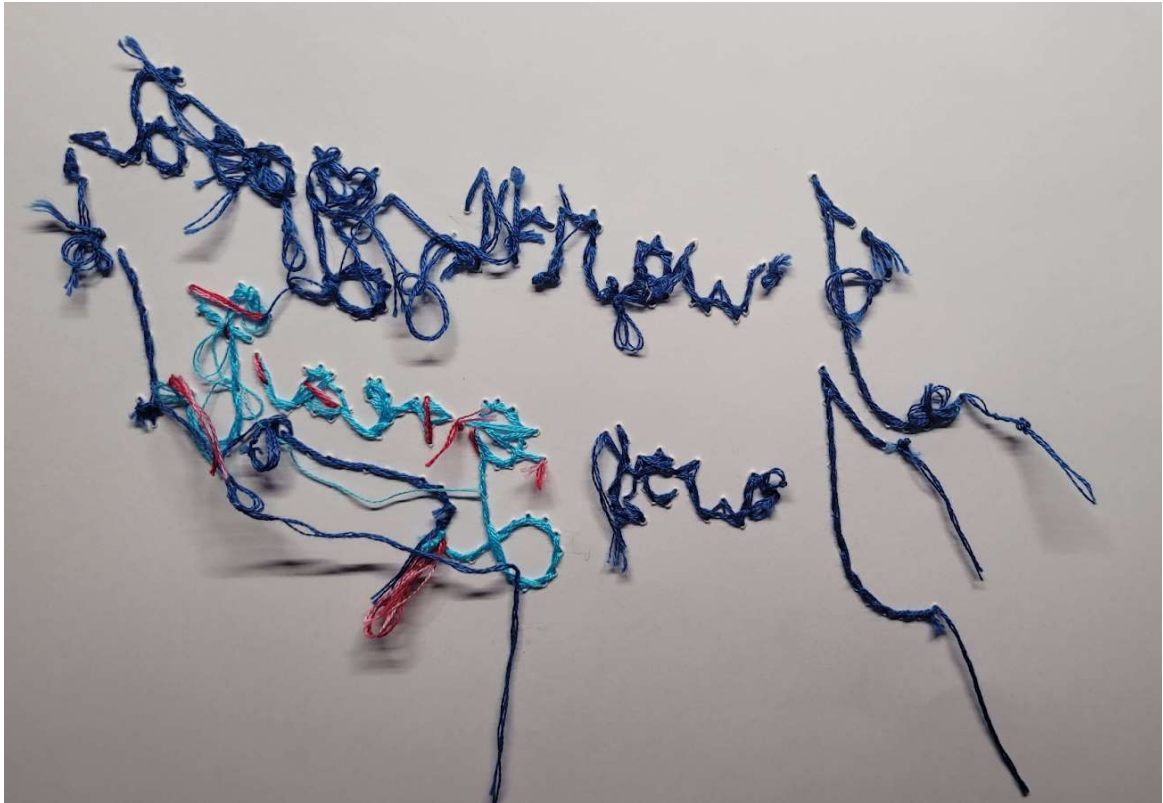


Figura 66: Verso do bordado 1
(Detalhe do trabalho realizado pela pesquisadora)

Acredito que a foto e o texto casaram muito bem, pois quando a Britney diz “eu não era boa, eu era ótima”, minha mente vaga para alguns dos momentos mais icônicos de sua carreira e esse tapete vermelho no qual ela entrou com um vestido todo de jeans com seu então namorado Justin Timberlake que também vestia jeans da cabeça aos pés, é, de longe, um dos momentos fashion mais memoráveis da cantora, que é reproduzido até hoje do mesmo jeito que aconteceu com Marilyn e seu icônico vestido rosa em “*Gentlemen Prefer Blondes*”.

Já para o segundo cartaz, eu optei por trabalhar com apenas uma camada de retícula, ao invés de duas. Usei a técnica do acetato novamente, ainda sem me preocupar muito com manter um registro preciso. Iniciei as impressões trabalhando apenas com a cor ciano e decidi fazer intervenções por cima da imagem com tintas neons, que são relativamente transparentes também. Para algumas intervenções eu usei algumas das telas que eu havia desistido de usar durante o processo de elaboração dos cartazes em moiré. Fora isso, também quis experimentar fazer manchas usando telas sem gravação alguma, passando apenas o rodo com um pouco de tinta. O resultado foi o seguinte (Fig. 67):



Figura 67: Alguns resultados obtidos após intervenção com tinta neon
(Trabalhos realizados pela pesquisadora)

À medida que eu ia fazendo mais impressões, me deu vontade de experimentar de novo com um efeito multicolorido mostrado na Figura 33. Mas dessa vez eu decidi testar uma técnica diferente, que consiste de, ao invés de aplicar as plastas de tinta sobre a tela, depositá-la direto no rodo (Fig. 68) e depois arrastar sobre a tela.



Figura 68: Rodó serigráfico com tinta
(Foto acervo da pesquisadora)

Eu fiquei bastante contente com o resultado, a ponto de não ter tido coragem de realizar o mesmo tipo de intervenção com tintas neons nas minhas impressões favoritas (Fig. 69). Como diz o ditado, “às vezes menos é mais”.



Figura 69: Resultados das impressões multicoloridas.
(Trabalhos realizados pela pesquisadora)

Para esse cartaz, quis seguir a mesma linha do anterior e optei por realizar um bordado também. Logo, achei interessante escolher um dos cartazes que mais apresentaram falhas para fazer essa intervenção (Fig. 70).



Figura 70: Impressão escolhida para realização de intervenção com bordado
(Trabalho realizado pela pesquisadora)

A princípio, eu escolheria uma citação para escrever nesse cartaz também, mas, ao realizar os furos no papel, acabei rasgando o espaço que seria direcionado à citação, o que me deixou impossibilitada de fazer essa intervenção. Foquei só nos bordados em cima da foto e mais alguns detalhes realizados com lápis, caneta e fita adesiva colorida (Figuras 71 à 73).



Figura 71: Segundo cartaz da Britney finalizado.
(Trabalho realizado pela pesquisadora)



Figura 72: Detalhes das flores em bordado
(Detalhe do trabalho realizado pela pesquisadora)



Figura 73: Verso do bordado
(Detalhe do trabalho realizado pela pesquisadora)

A escolha de realizar uma técnica manual para escrever as frases nesses cartazes se deve ao fato de que eu queria estabelecer um vínculo mais autoral ao cartaz. Durante o processo de realização desse cartaz, eu tive a realização de que, quando nós escrevemos manualmente sobre um papel por exemplo, é como se estivéssemos transferindo nosso próprio “sotaque” de uma forma visual. Sentia que, ao escolher trabalhar com uma fonte já existente, é como se eu estivesse abrindo mão do meu próprio “sotaque” para emular o de outra pessoa sobre o meu trabalho. Nota-se no entanto, que eu estou a usar frases que não são minhas, porém, ao fazer uma intervenção e ao escrevê-las com o meu sotaque, eu a coloco em outro contexto, empatizando com elas, as acolhendo e as assimilando como verdade.

4.4. Terceiro Trabalho: Ilustração

Desde o início do trabalho, um dos meus desejos era conseguir inserir ilustração em algum dos cartazes que eu viesse a produzir, portanto, optei por fazer do meu último cartaz, uma peça bastante ilustrativa, onde eu pudesse mostrar um pouco da minha habilidade com desenho.

Como eu havia pesquisado Pop Art anteriormente, a minha ideia inicial era fazer uma ilustração inspirada pelos quadros de Roy Lichtenstein, um dos artistas mais influentes do movimento que ficou bastante conhecido por pegar trechos de histórias em quadrinhos e monumentalizá-los, como ele fez em *Whaam!* (1963) (Fig. 74).

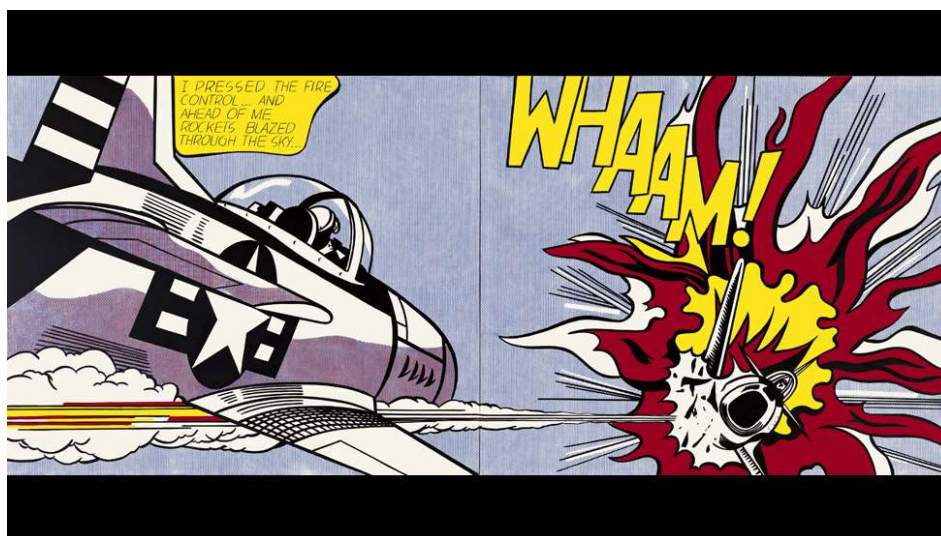


Figura 74: *Whaam!*, Roy Lichtenstein, 1963
(Reprodução/Istoé)

Porém, por mais que hoje em dia as obras de Lichtenstein sejam bastante apreciadas e estejam sendo frequentemente ressignificadas, na época que suas primeiras obras de Pop Art foram feitas, o contexto era outro. Como mostrado por Tate (2013), a arte de histórias em quadrinhos naquela época era bastante marginalizada. Os profissionais do meio artístico as viam como um estilo que transgredia o bom gosto na arte. O próprio artista não era fã de quadrinhos, mas achava interessante a ideia de tentar pegar algo que era visto com um olhar tão crítico e tentar transformar em uma obra de arte. Ao descrever seu processo, Roy Lichtenstein declarou o seguinte em 1963:

Era difícil conseguir uma pintura que fosse tão detestável ao ponto de ninguém pendurá-la (LICHTENSTEIN apud SHOOKE, 2016)

Shooke (2016), descreve a percepção acerca das obras de Roy Lichtenstein da seguinte maneira:

Quando ele exibiu suas pinturas Pop em Castelli, no início de 1962, as pessoas não conseguiam digeri-las. Elas certamente não tentaram entender sobre o que eram. Seu trabalho parecia tão grosseiro e vulgar, tão simplesmente idiota. Se ele fosse tão diretamente burro como parecia ser, então ele apresentava uma afronta abominável ao gosto e aos valores de longa data da arte. Se não fosse, pois era de alguma forma irônico ou brincalhão, era ainda pior, porque isso fazia dos observadores o motivo da piada. (SHOOKE, 2016)

Acredito, então, que a principal contribuição da obra de Lichtenstein é o seu valor crítico dentro do próprio campo da arte, uma vez que a sua estética é, em grande parte, algo que ele pegou emprestado dos quadrinhos que eram veiculados na época. Isso não fazia muito sentido com o que eu queria alcançar do processo de criação do meu último cartaz.

Quando eu optei por fazer um cartaz ilustrado, meu principal objetivo era comigo mesma, uma vez que durante meus anos na faculdade eu fui sentindo minha vontade de criar e mais especificamente de desenhar se esvaecer. Por muito tempo eu sentia que eu estava aos poucos perdendo uma grande parte de mim, uma vez que até o momento da faculdade, eu atrelava grande parte da minha identidade ao ato de desenhar que sempre considerei ser um dos meus principais hobbies. Sendo assim, queria, com esse trabalho, ser capaz de voltar um pouco às minhas raízes.

4.4.1. Processo

O primeiro passo para realizar esse cartaz foi decidir o que desenhar. A princípio, eu fiquei conjecturando temáticas que eu poderia traduzir em uma ilustração, mas eu me senti muito travada, provavelmente reflexo da minha própria insegurança depois de um período tão longo sem desenhar. Eu estava bastante enferrujada.

Por me sentir muito ansiosa com a ideia de desenhar, eu liguei para o meu co-orientador a fim de compartilhar um pouco dos meus anseios. Após essa conversa as coisas começaram a destravar um pouco mais para mim, pois entendi que eu não precisava ilustrar nada que tivesse uma grande motivação por trás. Optei por usar o momento apenas como uma oportunidade de destravar e soltar o meu traço. Comecei a desenhar com uma lapiseira em uma folha de papel sulfite comum e deixei que os traços criassem vida própria. Logo obtive meu rascunho inicial (Fig. 75):



Figura 75: Rascunho à lápis para o terceiro trabalho
(Rascunho realizado pela pesquisadora)

Os passos seguintes foram bastante intuitivos. Como eu precisaria imprimir a imagem e várias camadas de pintura para criar os fotolitos posteriormente, eu decidi finalizar o desenho no computador, começando pela finalização da *lineart* no Adobe Photoshop (Fig. 76):



Figura 76: *Lineart* inicial para o terceiro trabalho
(Ilustração realizada pela pesquisadora)

A partir da *lineart*, eu precisava acrescentar mais detalhes na ilustração, uma vez

que ela se apresentava apenas como um desenho solto em um fundo branco. Eu queria acrescentar mais detalhes que emoldurassem melhor a figura ilustrada. Nesse momento, eu também estava sentindo que a temática do meu desenho me lembrava bastante algumas obras de Alphonse Mucha (Figuras 77 e 78), um dos principais artistas da Art Nouveau, então decidi me agarrar a isso na hora de complementar o desenho.

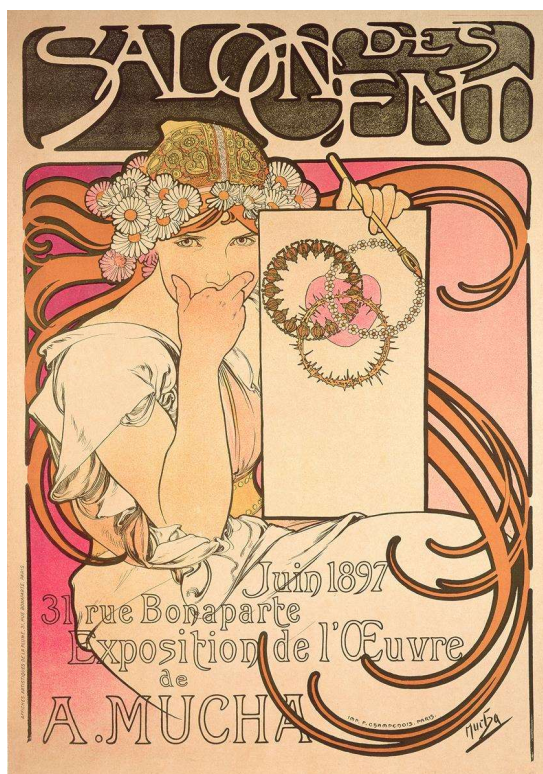


Figura 77: Salon Des Cent, Alphonse Mucha, 1897
(Reprodução/[Mucha Foundation](#))



Figura 78: Rêverie, Alphonse Mucha, 1898
(Reprodução/[Mucha Foundation](#))

Observando as obras de Alphonse Mucha, é notável que ele usa bastante molduras com bordas arredondadas e elementos orgânicos que remetem à natureza para compor suas ilustrações, então eu busquei fazer algo parecido, me aproveitando dos vetores de flor que eu já havia feito anteriormente para um possível cartaz em moiré e acabei descartando. Também acrescentei algumas formas de borboleta na moldura que eu diagramei. O resultado foi o seguinte (Fig. 79):

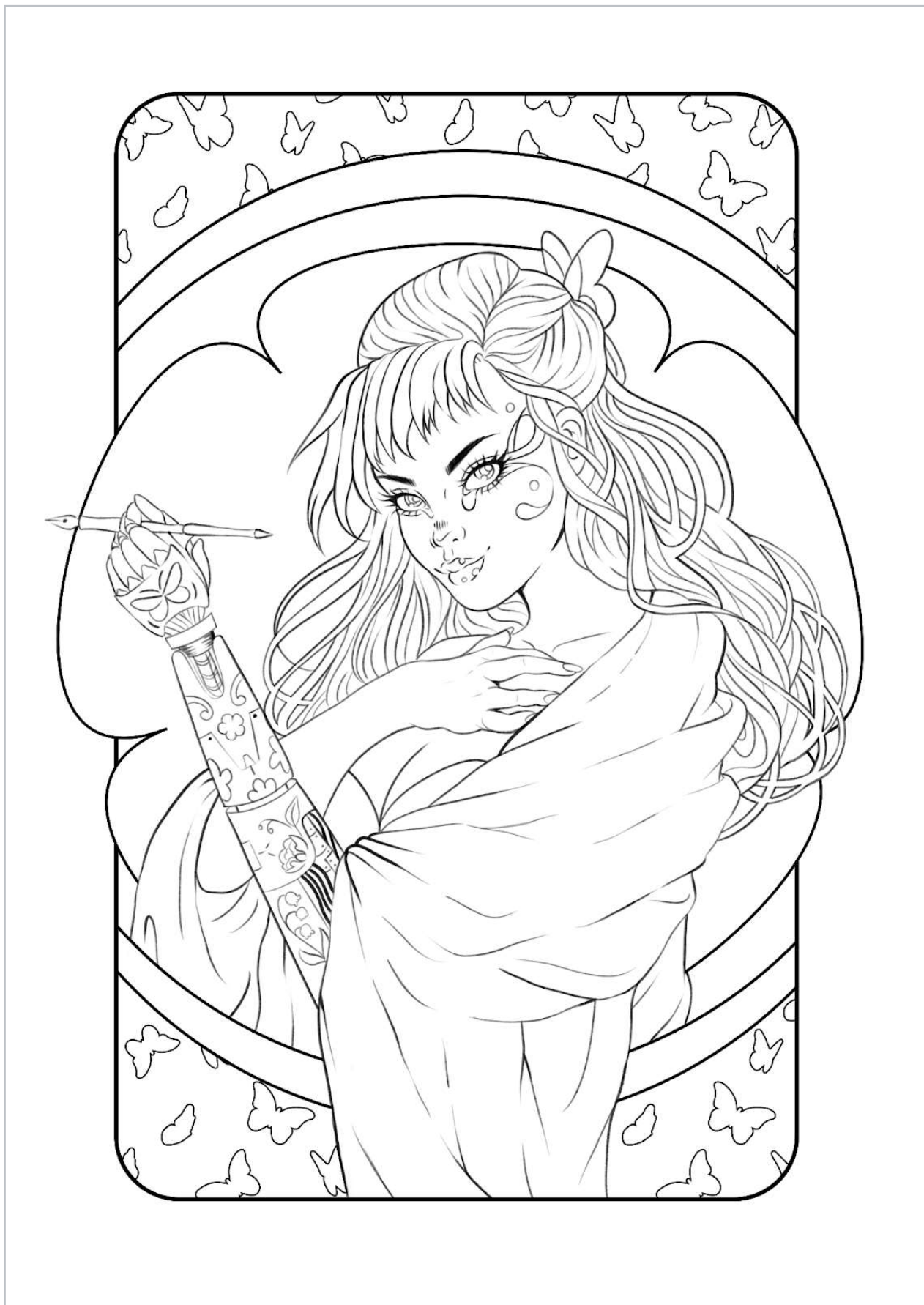


Figura 79: Versão final da *lineart*
(Ilustração realizada pela pesquisadora)

Com a *lineart* toda da ilustração finalizada, eu parti para alguns testes de pintura (Fig. 80), já com as camadas organizadas para facilitar a separação dos fotolitos posteriormente:

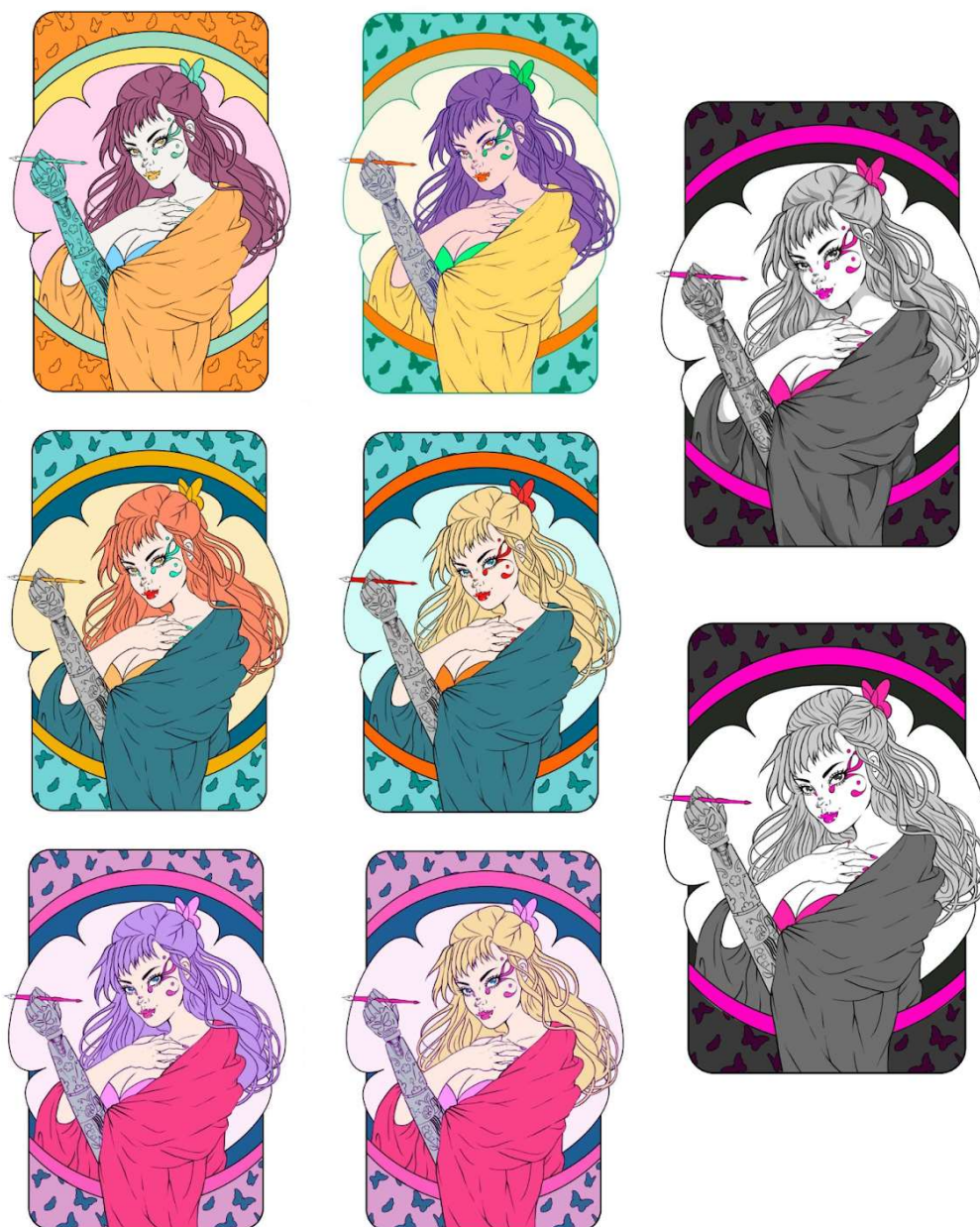


Figura 80: Testes de cor
(Testes de cor realizados pela pesquisadora)

As minhas duas pinturas favoritas em suas versões finais foram as seguintes (Figuras 81 e 82):

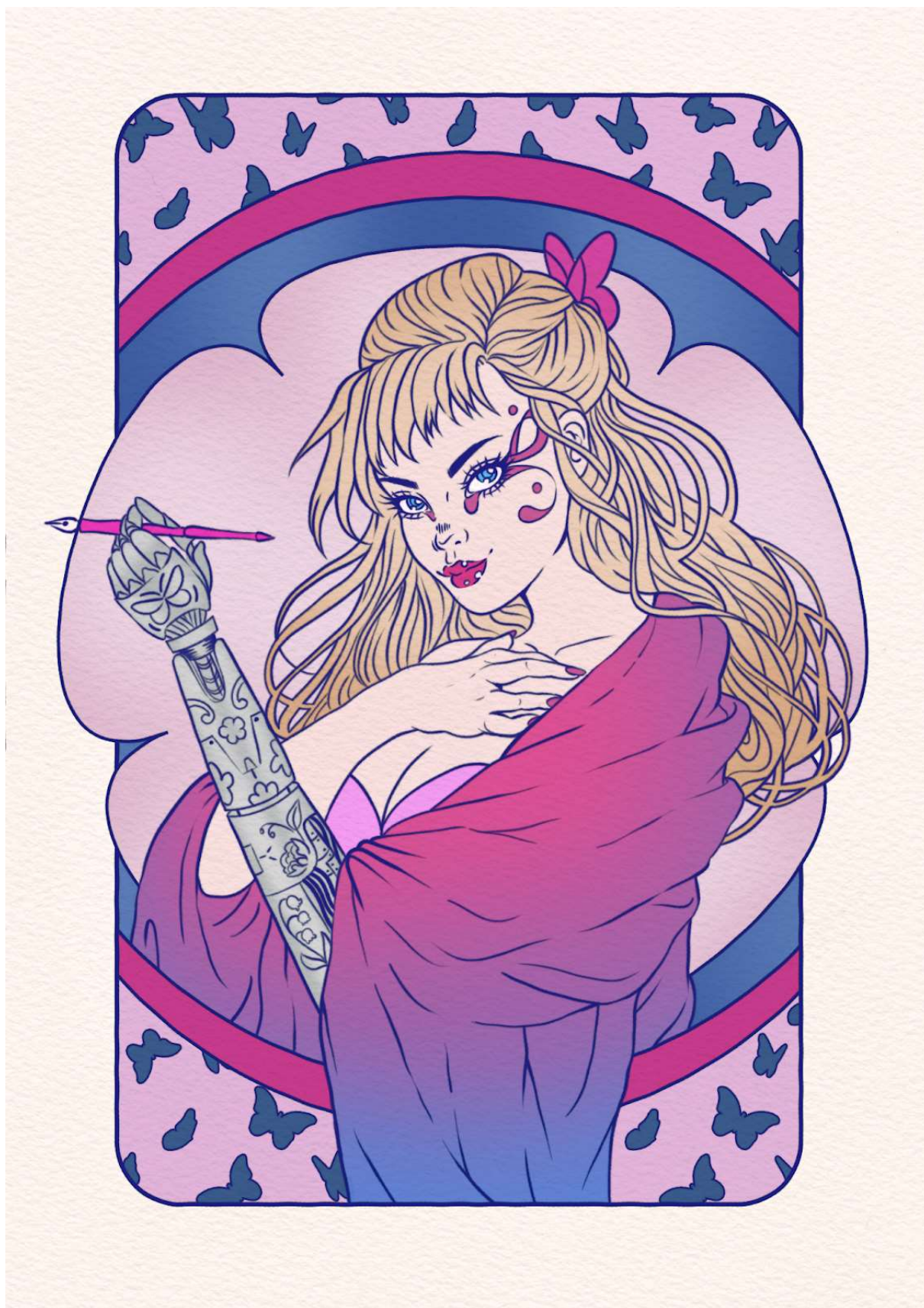


Figura 81: Ilustração na paleta que eu apelidei de “Barbie”
(Ilustração realizada pela pesquisadora)



Figura 82: Ilustração na paleta em grayscale com acentos rosa
(Ilustração realizada pela pesquisadora)

Se eu pudesse, eu escolheria imprimir ambas as versões, porém, nesse momento do projeto eu senti a necessidade de priorizar apenas umas delas. Eu escolhi imprimir a versão em escala de cinza com rosa, pois acredito que o processo de reprodução seria mais simples do que o da versão colorida.

Para imprimir a versão colorida, eu teria que preparar mais cores de tinta, gravar mais telas (uma para cada cor e tonalidade diferente) e, além disso, ter um registro bastante certo pois eu precisaria usar tintas opacas para realizar o processo, ou seja, imprimiria primeiramente as camadas de pintura e a camada de *lineart* viria por último. Apesar de essa ser a ordem habitual de impressão na serigrafia, o laboratório de serigrafia da UnB não tem o equipamento necessário para realizar um registro muito preciso, então poderia acontecer de eu imprimir todas as camadas de cor e só na hora de passar a tela com a *lineart* perceber que alguma camada anterior saiu do registro.

Já com a versão preta e branca, a hipótese que eu criei foi que eu poderia iniciar a impressão com a camada da *lineart* e para as tonalidades de cinza, eu poderia diluir a tinta preta chromia (tinta comumente utilizada para impressões em CMYK) com a tinta incolor em diferentes quantidades. Quando eu transferisse essas tintas diluídas para o papel, a minha expectativa seria obter diferentes tonalidades de cinza que, por serem transparentes, não cobririam a camada de *lineart*. Já para a tinta rosa, eu poderia usar tanto o magenta de CMYK quanto o rosa neon, e até mesmo uma mistura de ambas, uma vez que essas tintas são translúcidas. Outro ponto positivo é que, ao imprimir essa versão da ilustração eu usaria menos telas, o que, além de poupar trabalho, também diminui as chances de erros.

Decidido isso, o próximo passo foi separar os fotolitos, que ficaram divididos da seguinte forma (Fig. 83):



Figura 83: Fitolitos para impressão de cartaz ilustrado
(Fitolitos produzidos pela pesquisadora)

Após gerar os fotolitos impressos, segui normalmente com o processo de gravação de telas. Tive alguns incidentes de percurso ao perceber que algumas das emulsões do laboratório estavam vencidas há mais de um ano, logo, ao tentar gravar as telas com essas emulsões, eu obtive resultados poucos consistentes: algumas telas gravaram sem problema algum, outras apresentaram problemas na etapa de enxágue, algumas soltando completamente a emulsão até mesmo das áreas que estariam cristalizadas e outras não soltando a emulsão mesmo das áreas que deveriam estar amolecidas. Sendo assim, necessitei passar por alguns processos de regravação, o que acabou por fazer essa parte tomar mais tempo do que eu esperava.

Além disso, durante a gravação da tela da lineart, meu co-orientador Evandro observou que a impressão do fotolito estava mais transparente que o normal, sendo assim, chegamos à hipótese que eu esqueci de mudar o perfil do documento de RGB para CMYK, o que não me garantia um preto 100%. Ao abrir o documento e confirmar essa hipótese, ajustamos a tonalidade do preto e imprimimos novamente a imagem para realizar um processo de gravação mais fácil. A diferença na tonalidade de preto das duas impressões foi clara, como podemos ver na Figura 84.



Figura 84: Impressão com preto “claro” e impressão com preto 100%, respectivamente
(Foto acervo da pesquisadora)

Utilizar o perfil correto para gravar a tela facilitou muito o processo, e, com todas as telas já gravadas, diluí a tinta preta chromia em tinta incolor para assim gerar os tons de cinza a serem utilizados na impressão e, com uma tela e um rodo limpos gravei as misturas que eu fiz numa folha de papel avulsa para averiguar se a paleta de cinzas gerada (Fig. 85) atenderiam às minhas necessidades para essa impressão.

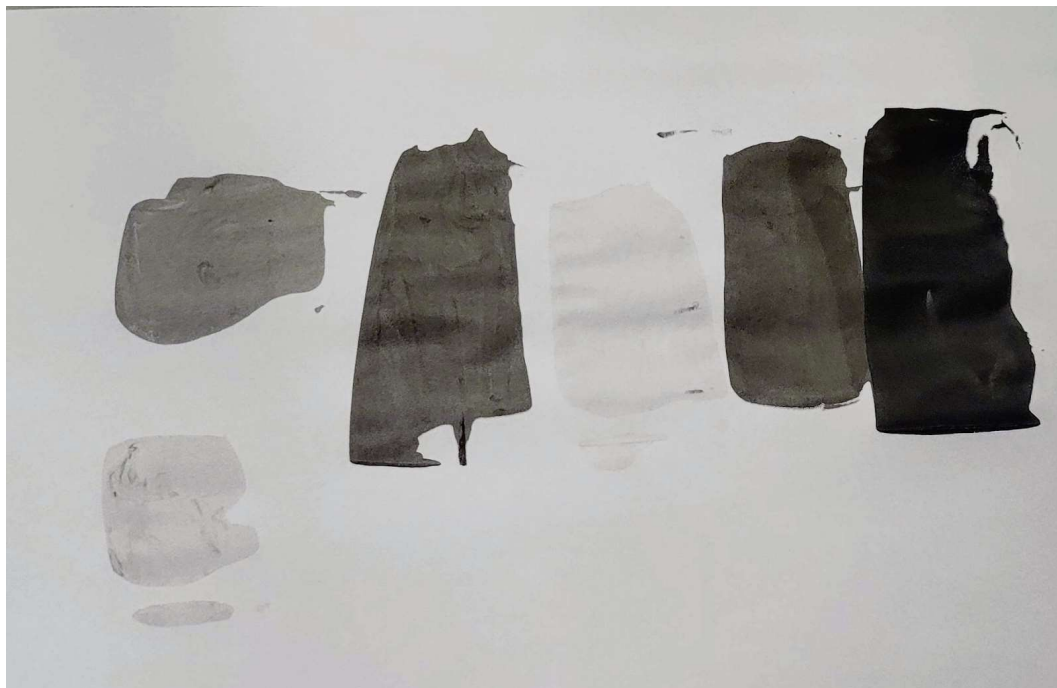


Figura 85: Paleta de cinzas obtida através da mistura de tinta incolor e preto chromia
(Foto acervo da pesquisadora)

Após selecionar as tonalidades de cinza que mais me agradavam, pude iniciar as impressões, a começar com a tela de *lineart*. Iniciei as impressões utilizando novamente a técnica da folha de acetato para me ajudar a posicionar a impressão no papel (Fig. 86). Após posicionar a primeira folha, eu realizei os registros que me auxiliaram a gravar a camada de *lineart* em todas as folhas que eu havia separado.



Figura 86: impressão em acetato com folha em branco posicionada abaixo
(Foto acervo da pesquisadora)

Com a *lineart* impressa, eu limpei o acetato e parti para a impressão das camadas de pintura. Dessa vez, eu optei por não realizar registro algum e, ao invés disso, apenas usar a impressão realizada na folha de acetato para posicionar o papel adequadamente na área de impressão (Figuras 87 e 88). O motivo de eu ter feito isso foi por eu ter cortado as folhas manualmente com estilete. Fiquei com receio de, devido à manualidade do processo de corte, eu ter folhas com alguma variação de tamanho que conseqüentemente poderiam gerar registros ligeiramente diferentes. Decidi então seguir esse caminho que, apesar de mais demorado e tedioso, pareceu mais seguro, evitou possíveis falhas e me gerou bons resultados.



Figura 87: Posicionamento de camadas com auxílio de folha de acetato
(Foto acervo da pesquisadora)

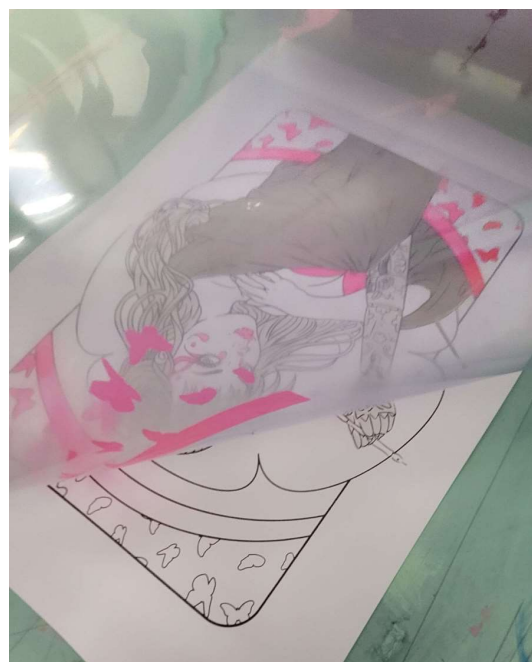


Figura 88: Posicionamento de camadas com auxílio de folha de acetato
(Foto acervo da pesquisadora)

Finalizadas as impressões das camadas, deixei os cartazes no secador metálico (Fig. 89) e, após secos, realizei retoques manuais nas regiões que a tinta demonstrou dificuldade de atravessar a trama serigráfica.



Figura 89: Impressões no secador metálico
(Foto acervo da pesquisadora)

Os retoques que eu precisei realizar manualmente, demonstrados nas figuras 90 à 93, ficaram concentrados principalmente em regiões de detalhes, como por exemplo, os olhos e as unhas da personagem que eu illustrei.



Figura 90: Detalhe das unhas antes do retoque
(Foto acervo da pesquisadora)



Figura 91: Detalhe das unhas após o retoque
(Foto acervo da pesquisadora)

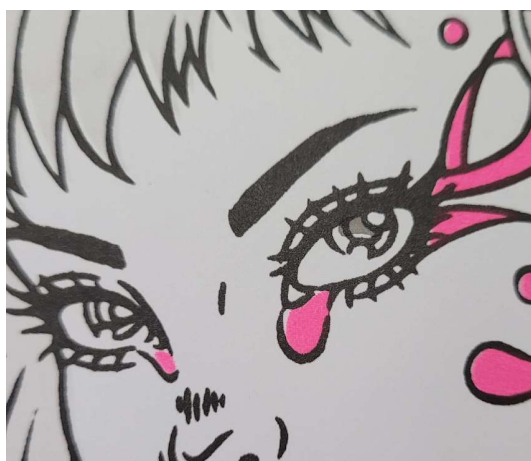


Figura 92: Detalhe dos olhos antes do retoque
(Foto acervo da pesquisadora)

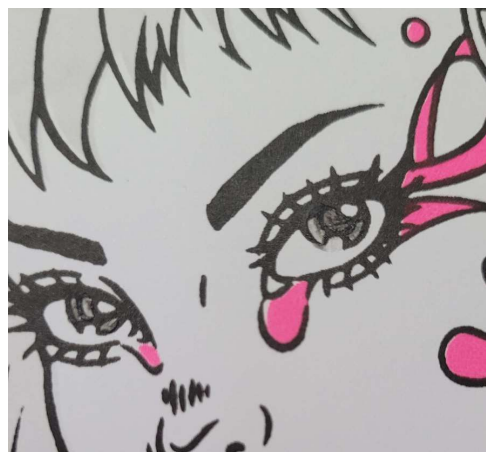


Figura 93: Detalhe dos olhos após o retoque
(Foto acervo da pesquisadora)

Com todos os retoques finalizados e secos, restava realizar uma camada de verniz. A ideia dessa camada de verniz era adicionar um acabamento brilhante para algumas regiões da impressão, de forma a contrastar com a textura originalmente fosca do papel. Para isso, realizamos a gravação de uma nova tela de 120 fios (Fig. 95) com a emulsão resistente aos solventes — também conhecida como emulsão diazo (Fig. 94).



Figura 94: Emulsão diazo preparada
(Foto acervo da pesquisadora)

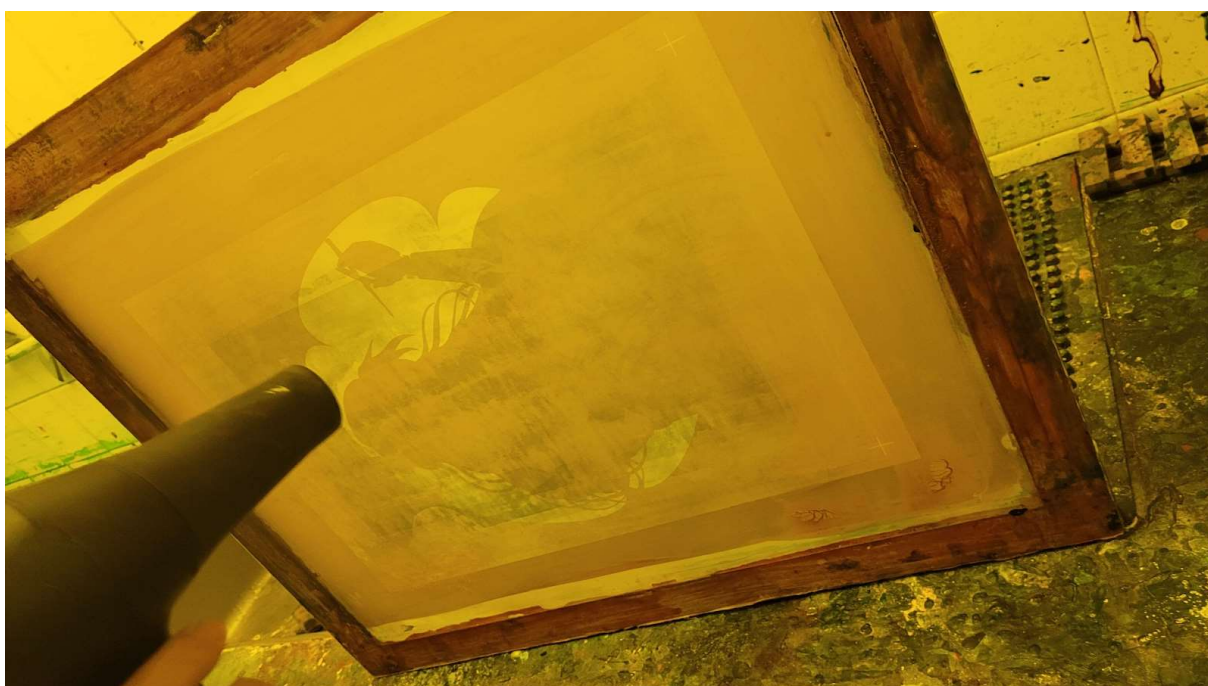


Figura 95: Tela para camada de verniz
(Foto acervo da pesquisadora)

Com a tela já gravada e seca, podemos iniciar a impressão da camada de verniz. Para isso, usamos a tinta vinílica brilhante incolor (Fig. 96) e aplicamos sobre a tela normalmente (Fig 97).



Figura 96: Tinta vinílica brilhante incolor
(Foto acervo da pesquisadora)



Foto 97: Aplicação da tinta vinílica
(Foto acervo da pesquisadora)

Durante as impressões, eu e meu co-orientador Evandro percebemos que a tinta não estava passando pelas tramas de maneira uniforme. Sendo assim, tentamos misturar a tinta com solvente (Fig 98) para que ela ficasse mais líquida, mas não obtivemos uma melhora significativa na qualidade das impressões, como podemos observar na Figura 99.



Foto 98: Solvente vinílico
(Foto acervo da pesquisadora)



Foto 99: Impressão falhada de
tinta vinílica com solvente
(Foto acervo da pesquisadora)

Após realizarmos esse experimento, decidimos não insistir mais nesta impressão uma vez que o cheiro dos produtos vinílicos são extremamente fortes e o laboratório de serigrafia da UnB carece de um exaustor para amenizar o cheiro deles durante o processo de impressão. Sendo assim, o resultado final dessa impressão foi o seguinte (Fig. 100):



Figura 100: Cartaz de ilustração finalizado.
(Trabalho realizado pela pesquisadora)

5. CONCLUSÃO

Com a finalização deste projeto, eu posso dizer que por mais árduo que tenha sido o processo de produzir os cartazes e redigir esse texto, eu tive uma experiência bastante enriquecedora. Consegui não apenas experimentar e ter uma produção que me deixou contente, mas também refletir sobre os espaços que eu posso vir a ocupar ou não como designer. Mas acima de tudo, eu me senti capaz pela primeira vez depois de uma longa temporada me sentindo o contrário disso — o meu maior ganho durante esse processo foi, em sua essência, pessoal.

A partir das minhas leituras durante esse trabalho de conclusão de curso, eu acredito ter amadurecido muito a minha visão acerca do design de forma que eu me sinto menos limitada e mais disposta a navegar em limiares que antes me causavam receio. Poder elaborar acerca dessas inseguranças e inquietações me permitiu uma libertação da “necessidade” de me encaixar nos papéis tradicionalmente impostos aos designers — que são muita vezes vistos como facilitadores sob a ótica mercadológica — e me sentir mais aberta a vislumbrar novas possibilidades mais transdisciplinares e autorais dentro desse espaço. Consegui ressignificar muitos (des)aprendizados que me serviam mais como uma amarra criativa que como uma força motriz capaz de catalisar o meu processo de criação. Isso me permitiu ter mais fluidez e desenrijecer minha produção.

No laboratório de serigrafia, eu fui capaz de aprender uma técnica nova que eu nunca havia tentado antes. Como grande apreciadora de processos manuais que eu sou, posso dizer que eu gostei muito da experiência e minha estadia naquele laboratório foi, em grande parte, repleta de momentos felizes — principalmente nas vezes que meu co-orientador Evandro Perotto me acompanhou, me auxiliou e me agraciou com várias conversas produtivas que muito tiveram a me acrescentar. Além disso, a serigrafia me proporcionou um pontapé inicial para que eu pudesse realizar experimentos com a dose de liberdade que eu precisava nesse momento da minha formação e, com o passar de cada semana, pude observar que eu fui adquirindo cada vez mais independência para realizar meus cartazes na serigrafia. Iniciei o trabalho desconhecendo a serigrafia e terminei dominando todas as etapas do processo.

Ao final do projeto, eu posso dizer que uma das qualidades favoritas dos cartazes

que eu criei foi a variação que eu fui capaz de produzir. Acredito que cada um dos trabalhos que eu realizei propõe uma estética completamente diferente uma da outra.

Vejo meus cartazes de borboleta como uma representação visual mais minimalista e comportada onde eu fui capaz de explorar o efeito moiré e ser feliz com os meus resultados até mesmo nas falhas de impressão que, por vezes, acabaram gerando alguns dos meus resultados favoritos (provavelmente por elas não terem sido tão comportadas assim e acabarem por se rebelar contra mim!).

Nos meus cartazes da Britney, eu fui capaz de explorar retículas de uma forma muito mais extrema que eu esperava devido a sua “pequenez”, e, por mais insegura que eu me sentisse antes de passar a impressão para o papel, ao fazê-lo fiquei extremamente contente com o resultado. Acredito também que foi nesse momento do trabalho que eu mais fui capaz de me soltar e experimentar com mais intervenções em cima da impressão. Consegui criar bordados sobre o papel, algo que, assim como a serigrafia, eu nunca havia tentado fazer antes. Gostei muito do primeiro cartaz da Britney que eu bordei, alcancei o resultado que eu queria. Já quanto ao segundo, devido aos acidentes que ocorreram durante o processo de bordado, não fiquei completamente satisfeita com o resultado, mas fiquei contente com a experiência de fazê-lo, afinal de contas, desde o princípio deste TCC eu queria me permitir errar durante o processo.

No meu último cartaz, eu explorei a ilustração. Foi um trabalho muito carregado de ansiedade pois, apesar de querer muito fazê-lo, faziam anos que eu não desenhava e que eu me sentia muito travada e incapaz. Conseguir não apenas desenhar, mas ficar feliz com o resultado do meu desenho foi uma grande vitória pessoal para mim. Devido ao tempo limitado, não fiz o desenho tão detalhado quanto eu gostaria, mas fiquei contente com o que eu alcancei e devo dizer que, depois de anos me sentindo frustrada com o ato de desenhar, depois desse trabalho eu me sinto mais esperançosa. Essa ilustração para mim significou uma porta aberta para que eu me permita fazer isso mais vezes.

Por fim, superei esse trabalho de conclusão de curso feliz, com a paz no coração de quem fez o que gosta.

6. REFERÊNCIAS

ASWAD, Jem. Read Britney Spears' Full Statement Against Conservatorship: 'I Am Traumatized'. *In: Variety*. Estados Unidos da América, 23 jun. 2021. Disponível em: <https://variety.com/2021/music/news/britney-spears-full-statement-conservatorship-1235003940/>. Acesso em: 11 set. 2022.

BASSO, Cláudia Rafaela; STAUDT, Daiana. A influência da Escola de Ulm e Bauhaus na estrutura curricular das escolas. **Revista Conhecimento Online**, ano 2, v. 2, p. 18-30, Setembro 2010.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. 1ª edição eletrônica. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2013. ISBN 978-85-405-0381-6. *E-book*.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 3. ed. rev. e aum. São Paulo: Edgard Blucher Ltda., 2008. 276 p. ISBN 978-8 5-2 | 2-0456-5.

FERREIRA, Rui Rocha. David Carson: “O design gráfico tornou-se muito conservador”. *In: Dinheiro Vivo*. Portugal, 11 maio 2018. Disponível em: <https://www.dinheirovivo.pt/marketing-pub/david-carson-o-design-grafico-tornou-se-muito-conservador-12789505.html>. Acesso em: 11 set. 2022.

GOLDSMITH, Steven. The readymades of Marcel Duchamp: The ambiguities of an aesthetic revolution. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, v. 42, n. 2, p. 197-208, 1983.

HAMPSON, Laura. Kim Kardashian was gifted a lock of Marilyn Monroe's hair before Met Gala. *In: Independent*. Reino Unido, 4 maio 2022. Disponível em: <https://www.independent.co.uk/life-style/fashion/kim-kardashian-marilyn-monroe-hair-b2071233.html>. Acesso em: 2 set. 2022.

HFG-ARCHIV Ulm., 2022. Disponível em: <https://hfg-archiv.museumulm.de/en/startseite/>. Acesso em: 5 ago. 2022.

HOCHSCHULE für Gestaltung Ulm (HfG). *In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira*. São Paulo: Itaú Cultural, 2022. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/instituicao372976/hochschule-fur-gestaltung-ul>

m-hfg. Acesso em: 05 de agosto de 2022. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

KOMURKI, J. Z.; BENDANDI, Luca; DEMORATTI, Dolly. **Mestres da Serigrafia: Técnicas e segredos dos melhores artistas internacionais da impressão serigráfica.** São Paulo: Gustavo Gili, 2017. 238 p. ISBN 978-85-8452-128-9.

LEVIN, Sam. Britney Spears's conservatorship terminated after nearly 14 years. *In: The Guardian*. Reino Unido, 12 nov. 2021. Disponível em: <https://www.theguardian.com/music/2021/nov/12/britney-spears-conservatorship-terminated>. Acesso em: 2 set. 2022.

LIMA, S. M. **Manual de Serigráfica.** Rio de Janeiro, 2012. 215 p. *E-book*.

NUNES, Ronayre. Museu defende Kim Kardashian após "vestido esgarçado" de Marilyn Monroe. *In: Correio Braziliense*. Brasília, DF, 16 jun. 2022. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2022/06/5015915-museu-defende-kim-kardashian-apos-vestido-esgarcado-de-marilyn-monroe.html>. Acesso em: 2 set. 2022.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação.** 15^a. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda., 2001. 88 p.

PEROTTO, E. R. Taking down walls and building bridges: considerations toward transdisciplinary articulation in design. *In: Diversity: design/ humanities. Proceedings of Fourth International Forum of Design as a Process.* Barbacena: EdUEMG, 2014. p. 178–185.

ROCK, Michael, *Graphic Authorship, An examination from 1996 of the history and concept of the designer as author, starting in the first decades of the 20th century.* **Eye Magazine**, 1996.

SEITZ, William C. **The responsive eye.** Nova Iorque: Museum of Modern Art, 1965. 60 p. Disponível em: https://www.moma.org/documents/moma_catalogue_2914_300190234.pdf. Acesso em: 29 ago. 2022.

SIEBENBRODT , Michael; SCHÖBE, Lutz. **Bauhaus: 1919-1933**, Weimar-Dessau-Berlin. New York: Parkstone Press International, 2009. 255 p. ISBN 1780429304. *E-book*.

SILVA, Patrícia Gomes de Freitas. **O Design e o Processo Criativo no Design Autoral**: Uma assinatura plural. Orientador: Fábio Parode. 2016. 167 f. Projeto de Pesquisa (Mestrado em Design Estratégico) - UNISINOS, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/5813>. Acesso em: 13 ago. 2022.

SOOKE, Alastair. **Pop Art: A Colourful History**. Londres, Inglaterra: Penguin Books, 2016. 240 p. ISBN 978-0-241-97307-3. *E-book* .

TATE. How to Print Like Warhol | Tate. YouTube, 14 de março de 2018. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=kL1RVAQWA7o>>. Acesso em: 02 de agosto de 2022.

TATE. Roy Lichtenstein - Diagram of an Artist | Tate. YouTube, 1 de fevereiro de 2013. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=gOsLpoa6c_4>. Acesso em: 02 de agosto de 2022.

THE TRUE Cost. Direção: Andrew Morgan. Roteiro: Andrew Morgan. Estados Unidos da América: Untold, Untold Creative, Life Is My Movie Entertainment Company, 2015. Disponível em: <https://truecostmovie.com>. Acesso em: 18 ago. 2022.

TRINGALI, Dante. Dadaísmo e surrealismo. **ITINERÁRIOS–Revista de Literatura**, 1990.

UNTITLED (Collage with Squares Arranged according to the Laws of Chance). *In* : **MoMA Learning**, 2022. Disponível em: https://www.moma.org/learn/moma_learning/jean-hans-arp-untitled-collage-with-squares-arranged-according-to-the-laws-of-chance-1916-17/. Acesso em: 25 ago. 2022.