

ORIENTAÇÕES REMOTAS: A PESQUISA SOBRE PROCESSOS CRIATIVOS EM DESIGN E ARTE ADAPTADA À TELA DO COMPUTADOR

Viviane Gil Araújo

viviane.araujo@espm.br

<http://lattes.cnpq.br/1446292923528432>

Caroline Weber

caroline.weber@acad.espm.br

<http://lattes.cnpq.br/5728487266460740>

RESUMO: O artigo trata de uma experiência de orientação docente em pesquisa de iniciação científica. Relata as particularidades da análise visual no ambiente virtual durante o distanciamento social imposto pela pandemia causada pelo novo coronavírus SARS-CoV-2.

Palavras-chave: pesquisa remota; design gráfico; artes visuais;

Compartilhei essa experiência com alguns colegas e artistas próximos e as suas diferentes reações me levaram a refletir. Penso sobre os pesquisadores que foram afetados pela falta do contato presencial com os seus objetos de estudo e a influência dessa restrição nos resultados de suas análises. A experiência diz respeito à orientação de pesquisa de iniciação científica, via plataforma Zoom, direcionada a um aluno de Design Gráfico.

Entretanto antes de apresentar algumas informações complementares e omitir outras, já que a pesquisa ainda não recebeu seu parecer final, acredito que importa deixar claro que não me dedico sistematicamente a produção sobre ensino e aprendizagem, ainda que atue como professora há mais de dez anos e essa prática exija constante reflexão. Minha atuação como educadora sempre se deu de maneira presencial e, nas disciplinas por mim ministradas, sempre fiz amplo uso de projeção de imagens, principalmente no que trata da História da Arte. A interdisciplinaridade da História da Arte é tema fundamentado por Annateresa Fabris ao definir que a matéria “não deve limitar-se apenas a descrever e documentar as obras, mas avaliar e explicar sua origem dentro de um contexto histórico, portanto relativo, porque possui antecedentes e uma sucessão posterior” (FABRIS, 1995, 7). O que me faz crer que analisar as imagens em sua realidade além disso, permite ultrapassar a proposição da descrição para criar relações entre diferentes tempos.

A pesquisa por mim orientada intitula-se *Processos Criativos no Design Gráfico e nas Artes Visuais* e foi desenvolvida na Escola de Propaganda e Marketing, unidade Porto

Alegre, entre os anos de 2020 e 2021/1, período que correspondente à emergência sanitária causada pelo Covid-19. Sendo assim, o estudo foi efetivado de forma remota e *on-line*, por intermédio da Internet, respeitando, os protocolos do distanciamento social. De maneira análoga foram realizados os contatos com designers, artistas, obtidos seus documentos de trabalho e pesquisadas suas obras. Realizaram-se ainda as entrevistas, foram feitas as pesquisas bibliográficas e as orientações semanais. Nesse ponto cabe salientar que toda a metodologia¹ aplicada para a análise de imagens, é preferencialmente presencial, e no caso específico do tema tratado, prevê visitas aos ateliês de arte e estúdios gráficos, circunstâncias que foram adaptadas para o ambiente virtual. Não é nossa intenção aqui avaliar se o ambiente virtual pode ou não intervir nos resultados de uma pesquisa que se detenha a analisar imagens, já que a amostragem é mínima, mas discutir como o orientador buscou minimizar os efeitos do distanciamento social para a realização e conclusão do estudo e as decisões que poderia ter tomado caso houvesse um prognóstico sanitário claro elaborado pelo Ministério da Saúde.

A pesquisa visava examinar design, arte e processo criativo como campos e conhecimento diversos. Nesse contexto, apresentava como objetivo geral “compreender como se desenvolvem os processos criativos de designers e artistas” e para tal, foi de natureza aplicada, com objetivos descritivos, abordagem qualitativa, procedimento de pesquisa de campo e técnica de entrevista. Para tanto, foram entrevistados e tiveram suas obras analisadas dois designers gráficos e dois artistas visuais, todos residentes em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. A escolha dos artistas por região foi intencional e se deu antes da declaração de pandemia, já que a princípio, garantiria acesso privilegiado aos objetos de estudo.

Seguindo a metodologia proposta, após as análises das entrevistas, a jovem pesquisadora estabeleceu semelhanças e diferenças nos processos criativos dos designers e artistas. Essas entrevistas foram realizadas e gravadas pelo aplicativo WhatsApp e

1 A metodologia de pesquisa sobre artes referencia as pesquisas envolvendo o estudo da obra de arte, a partir do *produto final*, seus processos de significação e códigos semânticos, seu efeito no contexto social, seus processos de legitimação e circulação REY (1996, p.82).

permitiram a transcrição. Em circunstâncias habituais a estudante seria orientada a marcar um encontro presencial com os analisados, preferencialmente em seus locais de trabalho, para que assim também pudesse percorrer os espaços, fruir as obras e avaliar os materiais comuns a cada um. Sem acesso a esses elementos, que só são possíveis de apreender presencialmente, a universitária foi aconselhada a solicitar por *e-mail*, arquivos de imagens apresentando documentos de trabalho, como apresenta a Figura 1, e em sequência, escolher três trabalhos de cada criador.

O diferencial metodológico estabelecido por ocasião do contexto pandêmico foi permitir que as obras fossem selecionadas por meio dos perfis no Instagram, *sites* oficiais, *sites* de galerias e de registros no currículo Lattes.

Figura 1- Desenho da artista C. em seu caderno.



Fonte: Imagem concedida pela artista C. em 05 de novembro de 2020.

As entrevistas e os trabalhos dos quatro respectivos participantes foram organizados nos subcapítulos “Análises e Discussões Referentes às Entrevistas” e

“Análises e Discussões Referentes às Fases do Processo Criativos” visando responder à pergunta central da pesquisa que questionava “Quais as principais semelhanças e diferenças que podem ser percebidas entre os processos criativos desenvolvidos por designers e artistas?”. Nos diversos apontamentos feitos sobre as convergências e divergências entre eles é importante, entre outros resultados, ressaltar que todos fazem uso da tecnologia em algum momento, entretanto apenas para os dois designers os meios digitais são, dependendo do *briefing*, essenciais, já que suas criações muitas vezes são direcionadas às plataformas digitais. Os quatro entrevistados relataram os seus processos criativos como sendo um encadeamento de ações sem que haja a possibilidade de prever como transcorrerão. Em sequência ainda afirmaram que os aspectos subjetivos são fundamentais, sendo que eles muitas vezes se sobrepõem aos aspectos objetivos. Por fim, a pesquisadora percebeu que a maior convergência entre processos criativos realizados por designers e artistas diz respeito à importância de existir uma sequência de procedimentos, de operações ativas e tomadas de decisões.

A etapa seguinte trataria de observar, para logo analisar, documentos de trabalho, projetos e obras finalizadas. A estudante finalmente poderia contextualizar processo criativo e resultados. Mas, para que isso ocorresse, primeiramente deveria elaborar fichas técnicas individuais constando de título, ano, dimensões, materiais e localização. Entre outros momentos não menos importantes, foi nesse ponto que percebi a dificuldade que a jovem encontrava para identificar os materiais usados, principalmente nos desenhos artísticos. Havia algo que a impedia de diferenciar tintas têmpera de aquarelas, lápis de cor de diferentes grafites, pastéis secos de oleosos, além dos seus respectivos suportes. A dificuldade se acentuava a cada obra, em parte causada pela imagem reproduzida pela tela do computador, que não sendo adequada para tal, impedia a percepção de diferentes texturas, opacidades e transparências. Outro ponto que vale a pena ser mencionado, diz respeito a surpresa da aluna quando ao reconhecer um determinado material, pôde finalmente relacioná-lo à dimensão real do trabalho. O ocorrido faz referência a imagem que segue:

Figura 2 – Desenho da artista C.



Fonte: Publicação no *site* oficial da artista. Acesso em 28 de maio de 2021.

Título da obra: Rua Augusto Pestana, 146. Ano 2015.

Técnica: Desenho

Materiais: Lápis grafite sobre papel s/n

Dimensões: 153 x 160 cm

Acervo da artista

Na Figura 2 apresenta-se o desenho da artista C. Ele foi realizado manualmente por meio de lápis grafite e sobre papel nas dimensões de 1,53 cm de altura, por 1,60 de largura. A admiração da estudante se deu ao identificar por meio da legenda da obra, o uso do lápis grafite, material próprio para esboços, peculiar por sua baixa cobertura de superfície e, que ao ser aplicado pela artista C. apresentava muitos contrastes em grande dimensão de papel. Nesse instante percebi que para a pesquisadora desconstruíam-se opiniões e regras pré-estabelecidas e o conceito 'tempo' era apreendido. Esse que era

basilar na poética da artista, contudo, para tal direcionamento foram pesquisados alguns aspectos das teorias da poética que trata, segundo Cattani, dos “múltiplos sentidos e significados [da obra], os quais escapam, em parte, ao desejo, à intenção e até mesmo ao controle do seu criador” (2007, p. 13).

Destaco que esse processo de descoberta seria praticamente imediato caso a estudante tivesse a oportunidade de seguir os métodos de praxe da pesquisa sobre artes visuais que privilegia o contato direto com a obra. Ressalta-se ainda que, mediada pela tela do computador, a experiência fica incompleta, pela perda da autenticidade, como aponta Benjamin (1996, p. 167) quando esclarece que “mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra”. Nesse caso, a abordagem que a orientação encontrou para oferecer alternativas às premissas da pesquisa sobre artes visuais foi incentivar que a aluna realizasse um exame integral das produções, buscando informações que incluíssem subsídios específicos, para minimizar a falta da apreciação presencial das imagens.

Importante lembrar que o projeto de pesquisa em questão foi elaborado antes da pandemia e, em seu início, dadas as incertezas, não havia condições de prever por quanto tempo o distanciamento social seria implementado e de que forma ele poderia impactar o estudo. Digo isso, porque hoje penso que se as universidades tivessem alguma ideia de como os dados científicos sobre o avanço da Covid-19, no Brasil seriam negligenciados pelo governo, que não teríamos vacinas e somaríamos um número inconcebível de mortos, muitos projetos de pesquisa teriam revistos seus objetivos. Em nosso plano, por exemplo, para buscar uma maior conformidade com os meios haveria a possibilidade de selecionar artistas e designers que criam somente para o ambiente virtual.

Tendo em vista que a pesquisa esteve sujeita a um período de vigência determinado, o cumprimento do cronograma se fez essencial para que os objetivos fossem alcançados no prazo estipulado e a pesquisa concluída. No entanto, novas indagações surgiram para a acadêmica, como é natural ao longo de uma pesquisa. Dentre elas, houve o questionamento sobre a influência que as aulas de história da arte causam na formação dos designers. Nessa perspectiva, se abre a possibilidade de uma próxima análise que inclua os currículos de alguns cursos de design de diferentes universidades, com o intuito

de observar e comparar a ocorrências da disciplina. Por fim, para a estudante, a compreensão dos processos criativos e a produção de imagens se mostrou significativa, na medida em que ela pôde compreender que, ao compartilhar os resultados encontrados, outros alunos de design gráfico poderão obter uma maior fluência sobre as diferentes linguagens da arte e do design. Esse domínio permite que falhas sejam mais facilmente evitadas, além de proporcionar um planejamento adequado que contemple o processo criativo em design, compreendendo o uso de plataformas e metodologias adequadas.

A guisa de conclusão, a distinção dos diferentes processos oportunizou à estudante e futura profissional a oportunidade de aplicar distintos procedimentos de análise de imagens e, nesse sentido, a pesquisa, já em fase final, pretende contribuir ao compartilhar de aspectos próprios do diálogo estabelecido. Quanto às orientações, que se iniciaram com o desafio da adaptação ao ambiente virtual, ainda exigiram desse professor para além das estratégias de minimização do distanciamento e adaptações metodológicas, ajustar-se o momento vivido, não sem indignação, mas principalmente para cumprir a tarefa de estimular e desafiar a bolsista a cada encontro, celebrando suas descobertas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas: Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

CATTANI, Icleia Borsa. (Org.). **Mestiçagens na Arte Contemporânea**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.

CLAUDIA HAMERSKI. Works. Disponível em: <https://www.claudiahamerski.com/works> . Acesso em: 30 nov. 2020.

FABRIS, Annateresa. **A História da Arte como prática interdisciplinar**. Porto Arte, Porto Alegre, v.6, n.10, p.7-13, nov.1995.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 2008.

REY, Sandra. **Da prática à teoria: três instâncias metodológicas sobre a pesquisa em poéticas visuais**. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/PortoArte/article/view/27713/16324>. Acesso em 10 julho.2021.

SOBRE O AUTOR/ A AUTORA:

Viviane Gil Araújo

Possui Graduação em Artes Visuais, Mestrado e Doutorado em História, Teoria e Crítica de Arte pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2014). Professora na ESPM/Sul, tem experiência na área de Artes, com ênfase em Fundamentos e Crítica das Artes, atuando principalmente nos seguintes temas: História da Arte, Arte Contemporânea, Processos Criativos e Relações entre Corpo e Arte.

Caroline Weber

Possui ensino médio pelo Colégio Farroupilha (2019). Atualmente estuda Design Visual na ESPM/Sul e possui bolsa de iniciação científica PIC/ESPM.