

O CARTAZ DIGITAL AUTORAL: O MEIO AMBIENTE E SUAS IMPLICAÇÕES ÉTICO-ESTÉTICAS

RENAN HUMBERTO LUNARDELLO FONSECA¹; LÚCIA BERGAMASCHI
COSTA WEYMAR²; CLÁUDIO TAROUÇO DE AZEVEDO³

¹UFPEl – renanhlf@gmail.com 1

²UFPEl – luciaweymar@gmail.com 2

³UFPEl – claudiohifi@yahoo.com.br (orientador)

1. INTRODUÇÃO

A pesquisa “O cartaz digital autoral: O meio ambiente e suas implicações ético-estéticas” discorre sobre uma coleção de cartazes digitais intitulada “Um Cartaz Para O Fim Do Mundo”. Tal coleção está sendo realizada como parte da produção poética que compõe de Dissertação de Mestrado, ainda em andamento, no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas na linha de pesquisa “Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano”. O projeto e desenvolvimento da coleção busca compreender de que maneira o artista/designer ativista político pode despertar o interesse das pessoas para as temáticas ambientais através de cartazes digitais; e o presente resumo objetiva apresentar a origem dessa discussão e resultados parciais.

O design surgiu e é percebido como ferramenta para a produção padronizada de produtos “estilizados” em massa (DUARTE JÚNIOR, 2010). Entretanto, de acordo com Neves (2011, *apud* BARROS, 2014, p. 03) o design pode ser utilizado como “ferramenta de questionamento e mobilização social, dedicado à difusão de ideologias e à busca de melhoria social”. Assim, percebemos que ele é mais que um mero padronizador e pode mudar ou interferir no cotidiano das pessoas. No caso do ativismo político, o cartaz pode agir sobre assuntos/problemas a serem debatidos na atualidade como as questões relacionadas ao meio ambiente, por exemplo. Para Félix Guattari (2001) não podemos pensar no meio ambiente como algo separado dos seres humanos e da sociedade, mas, sim, como uma articulação imanente entre dimensões mentais, sociais e ambientais, definidas pelo autor como as “três ecologias”. Essa perspectiva enuncia a responsabilidade ética e estética que todos nós temos, com fins de mudanças ecológicas para a manutenção e melhoria da qualidade da vida.

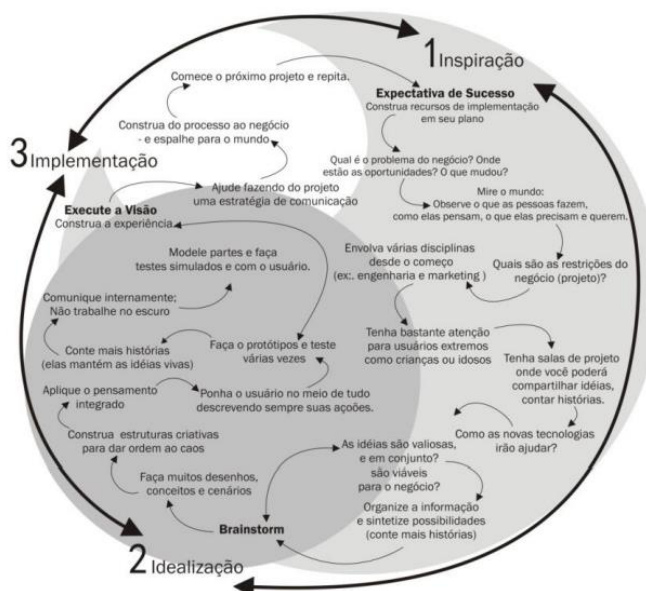
De acordo com ECO (2005) toda obra de arte é aberta, pois uma obra não comporta apenas uma interpretação, mas, sim, possibilita várias interpretações. Ao compararmos o ato de leitura de um livro ao ato de leitura que um espectador faz de uma obra de arte podemos compreender que cada uma dessas leituras individuais se configura em uma tradução poética de recriação, ou de tradução criativa. Se considerarmos o design como comunicação visual, uma vez que se utiliza de elementos visuais, tais como, cor, imagens, e signos, para transmitir uma ideia ou informação, podemos perceber os cartazes desenvolvidos também como obras abertas.

2. METODOLOGIA

Para atingirmos os fins desejados, estamos realizando um levantamento bibliográfico que visa identificar autores que abordem processos criativos para a produção de cartazes. Além disso, estão em desenvolvimento alguns cartazes

atrelados ao tema ambiental para promover discussões ético-estéticas a partir das reflexões dos autores em diálogo com a produção de outros artistas/designers. Para criar e desenvolver a série de cartazes digitais proposta, nos apoiamos na metodologia projetual do IDEO que, de acordo com Van Der Linden; Lacerda e Aguiar (2010) é caracterizada pela não linearidade de seu processo e envolve três fases de atividades, denominadas inspiração, idealização e implementação.

Figura 1 – Infográfico Metodologia IDEO



Fonte: Van Der Linden; Lacerda e Aguiar (2010)

As três fases de atividades, basicamente, podem ser assim entendidas: a primeira fase, denominada “inspiração”, corresponde às circunstâncias que motivam a busca de uma solução para um problema (nesse caso, trata-se de como projetar cartazes digitais que problematizem as questões ligadas ao meio ambiente no cotidiano das pessoas). A segunda fase, “idealização”, envolve *brainstorm*, desenvolvimento e teste de ideias que poderão levar a uma solução. A terceira fase, “implementação”, trata do lançamento para o mercado ou divulgação; no caso desta pesquisa trata-se da fase correspondente às postagens em redes sociais.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Relacionamos o modelo de design como ativismo político com a questão da autoria no design dentro do campo das poéticas em artes, pois buscamos projetar cartazes digitais que fujam de um posicionamento “neutro” e padronizado - como no caso citado por Duarte Júnior (2010) - além de nos aproximarmos do design enquanto ativismo político a partir de Pierre Bernard, Gérard Paris-Clavel e François Miehe, do estúdio Grapus, nossa primeira fonte inspiradora.

Como resultado parcial apresentamos o cartaz *The end of the world is near* (Figura 2); cartaz digital autoral que utiliza uma imagem de um lixão a céu aberto e que pretende instigar o observador a refletir que o fim do mundo está próximo, e que ele pode ocorrer devido às nossas ações cotidianas.

Figura 2 – Cartaz Digital



Fonte: Renan Humberto Lunardello Fonseca (2016)

4. CONCLUSÕES

Ao longo da dissertação as três fases metodológicas aqui citadas, serão novamente revisitadas e exploradas, em particular as duas primeiras, de modo a refinar ideias e, conseqüentemente, encontrarmos novos caminhos. Desta maneira, inferimos que, por meio do levantamento teórico aqui empregado e das experiências adquiridas, o artista/designer pode contribuir como ativista político nas mudanças necessárias aos aspectos ambientais, mentais e sociais. A coleção de cartazes digitais autorais “Um Cartaz Para O Fim Do Mundo” necessariamente enuncia uma construção poética visual, por meio das Artes e do Design, que busca promover debates acerca do meio ambiente e suas implicações ético-estéticas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livro

DUARTE JÚNIOR, J. F. **O Sentido dos Sentidos** – a educação (do) sensível. Curitiba: Criar Edições, 2010.

GUATTARI, F. **As três ecologias**. 11. ed. Campinas: Papirus, 2001.

ECO, U. **Obra Aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 2005.

Artigo

BARROS, R. C. O Design Social Como Ferramenta De Comunicação: Contextualização E Exemplos Na Sociedade Contemporânea. **11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. Gramado. 2014.

VAN DER LINDEN, J. C. de S.; LACERDA, A. P. de; AGUIAR, J. P. O. de; A evolução dos métodos projetuais. **9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo, 2010.