

DESIGN EM PRIMEIRA PESSOA: arte, memória e experiências

LUIZA KOHN¹; PAULA GARCIA LIMA²

¹Universidade Federal de Pelotas – luizamarthkohn@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – paulaglima@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho parte do projeto gráfico autoral desenvolvido no Trabalho de Conclusão de Curso intitulado *“Depois de grande, designer e artista: a representação visual de uma história em construção”*, com o objetivo de investigar como a subjetividade, a memória e a experiência pessoal podem ser mobilizadas como matéria para o fazer em design gráfico. O projeto parte de um processo de escuta interna e curadoria de lembranças que se tornam imagem, texto e composição.

A produção propõe uma abordagem metodológica que conjuga o metaprojeto com a escrita de si, ativando memórias afetivas como fonte legítima de investigação. A partir da metáfora do “monólogo”, a autora reflete sobre a própria trajetória criativa, marcada pela convivência entre arte e design.

A prática projetual, nesse contexto, deixa de ser centrada na solução de problemas externos e passa a atuar como ferramenta de expressão subjetiva e reposicionamento ético. O projeto tensiona, assim, fronteiras disciplinares e reforça o papel do design como linguagem poética e política.

2. METODOLOGIA

A metodologia é qualitativa e subjetiva, fundamentada na prática do metaprojeto e na escrita de si (LARROSA, 2002; PANIAGUA, 2016). A partir de um levantamento de registros pessoais manuais — diários, fotografias, ilustrações, etc — foi criada uma “pasta de memórias”, composta por 31 peças gráficas distribuídas em quatro categorias simbólicas. Esses elementos foram reorganizados graficamente de forma afetiva, levando em consideração não apenas o conteúdo, mas também texturas, cores e composições evocadas pelas lembranças.

O processo foi documentado por meio de diário visual e textual, reunindo reflexões sobre o fazer, o sentir e o projetar. A linguagem gráfica foi construída com atenção ao gesto, à imperfeição e à fluidez da experiência.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados indicam que a prática de design, quando orientada pela escuta subjetiva, se transforma em um campo de expressão potente e legítimo. O capítulo *Monólogo*, que deu origem ao projeto, revelou um processo criativo marcado por ambivalências: entre função e emoção, entre clareza e ambiguidade, entre artista e designer.

A “pasta de memórias” expressa essas dualidades por meio de peças gráficas que comunicam fragmentos de vivências e afetos. A escolha pela linguagem híbrida — entre técnica e sensibilidade — permitiu à autora construir uma identidade visual alinhada à sua própria história.

A criação gráfica se tornou não apenas meio de comunicação, mas também de escuta, memória e cuidado. O design, aqui, é compreendido como uma prática situada, afetiva e expandida.

4. CONCLUSÕES

Conclui-se que a criação gráfica pode ser um exercício de subjetivação e presença, onde o designer se reconhece como autor e também como sujeito sensível. Através da escuta de si, do tempo lento e da atenção ao cotidiano, é possível desenvolver projetos que dialoguem com as complexidades da vida e com o desejo de construir narrativas próprias.

O trabalho evidencia o potencial do design como espaço de negociação entre técnica e afeto, e reforça a legitimidade das metodologias baseadas na experiência pessoal. Assim, o projeto contribui para os debates sobre design e propõe que a criação pode ser também um gesto existencial.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DEWEY, John. **Arte como Experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

LARROSA, Jorge B. **Notas sobre a experiência e o saber de experiência**. Universidade de Barcelona. 2002.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo, Martins Fontes, 1997.

PANIAGUA, Rafael S. **O sentido em todos os sentidos**. 33ª Bienal de São Paulo Afinidades afetivas, São Paulo, 2018.

PEREC, George. **Aproximações de que?** 5. Ed. L'infra-ordinaire. Paris: Le Seuil, 1989.

RODRIGUES, Manoela A. A. **O espaço autobiogeográfico em construção.** Paralelo 31, n. 17, p. 138, 2021.

RUBIN, Rick. **O ato criativo: uma forma de ser.** Rio de Janeiro: Sextante, 2023.

UNIVERSITY OF NORTH GEORGIA PRESS. **Introduction to art: Design, context, and meaning.** Dahlonega: University of North Georgia Press, 2016.