

Helena de Barros Ezequiel, Barbara Pires e Castro, Noni Geiger, Marcos André Franco Martins, Almir Mirabeau da Fonseca Neto, Lucy Carlinda da Rocha de Niemeyer*

* **Helena de Barros Ezequiel** é Professora e pesquisadora na ESDI/UERJ. Doutora e mestre em Design pela mesma instituição (Prêmio Capes de Tese 2019 e 32º Prêmio Museu da Casa Brasileira). Pesquisadora do Programa Nacional de Apoio à Pesquisa da Fundação Biblioteca Nacional 2018-2019, integra o grupo de pesquisa Memoráveis, do CNPq. Designer, artista visual e colecionadora de impressos de época, pesquisa sobre linguagem visual, imagem, cor, técnicas gráficas, história do design, memória gráfica e impressos efêmeros, com ênfase na cromolitografia brasileira.
helenbar@esdi.uerj.br
ORCID 0000-0001-7862-2801

Barbara Pires e Castro é professora da ESDI/UERJ e atua na união entre arte, design e tecnologia com ênfase no campo da visualização artística de dados e curadoria de exposições de arte computacional. Como fundadora do estúdio Ambos&&, já realizou projetos e consultorias para diversas instituições no Brasil como Museu do Amanhã, Museu de Arte do Rio, Centro Cultural Banco do Brasil, Museu Nacional UFRJ, Instituto Oi Futuro, SESILab, Petrobras, entre outros. Entre seus projetos se destacam a participação na curadoria das duas edições de Existência Numérica (2018 e 2024) e Data Corpus (2019). Na ESDI, coordena o MediaLab UERJ.
bcastro@esdi.uerj.br
ORCID 0000-0002-0794-5643

Noni Geiger é designer, professora e pesquisadora em design. Graduada pela ESDI/UERJ; MS cum laude em Communication Design pelo Pratt Ins-

Design, Cultura e Visualidade

Resumo Este artigo apresenta a linha de pesquisa Design, Cultura e Visualidade, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPDESDI/UERJ). Esta linha de pesquisa reúne estudos que refletem sobre diferentes manifestações da visualidade e tecnologias da imagem, bem como as relações do design com a história e a cultura material; investiga as artes visuais e performáticas, tecnologias materiais e digitais, processos de imagem em movimento, processos gráficos, tipografia, visualização de dados, inteligência artificial, mídias e interfaces. Concentra-se em investigações sobre expressões audiovisuais de pesquisa acadêmica, design, arte e mídia: discursos e práticas, arte, experiência estética, dados e tecnologia, história e memória gráfica. Busca estabelecer conexões entre essas manifestações, processos de comunicação e o seu impacto social. Aborda, ainda, investigações sobre a escrita, o arquivo, as relações entre texto e imagem e as dinâmicas dos meios comunicacionais contemporâneos.

Palavras Chave Design de comunicação, Design da informação, Visualização de dados, História do design, Memória gráfica brasileira, Arte, Mídias, Redes Sociais, Interfaces, Imagem em movimento, Arquivo.

titute, NY; Doutora pela Escola de Comunicação da UFRJ; e Pós-doutora pelo Departamento de Film Studies, Tisch School, NYU. É professora da ESDI/UERJ desde 1990, onde tem orientado trabalhos e pesquisas premiados nacional e internacionalmente. Tem vasta experiência profissional no campo do design de comunicação, compreendendo as áreas de identidade corporativa, editorial, expográfica e videográfica. Atualmente, seus principais interesses de pesquisa se voltam para a investigação das propriedades dos meios de comunicação, em termos de seus discursos e técnicas, e suas inserções no espaço social.

ngeiger@esdi.uerj.br

ORCID 0000-0002-6708-0821

Marcos André Franco Martins é designer de vídeo, gráfico e de interação. Mestre em Computer Art pela School of Visual Arts, NY; Doutor em comunicação pela UFRJ, pós-doutor pela Princeton University. Desde 2010, é professor e pesquisador na ESDI/UERJ. É coautor, com Zoy Anastassakis, do livro *Everyday Acts of Design: Learning in a Time of Emergency* (Bloomsbury, 2022). Tem trabalhado na criação de filmes curtos, videoclipes e vídeos para espetáculos teatrais exibidos na África do Sul, Holanda, Itália e Brasil. É professor visitante do Centre for Humanities Research da University of Western Cape, Cidade do Cabo.

marc.a.martins@gmail.com

ORCID 0000-0002-4179-7322

Almir Mirabeau da Fonseca Neto é doutor em Design pela ESDI/UERJ, atuou na indústria gráfica desde 1984 até 2015 com experiência profissional em consultoria em produção gráfica

Design, Culture and Visuality

Abstract *The article presents the research area of Design, Culture and Visuality, proposed in 2024 as part of the reformulation of the Graduate Program in Design of the Design School of the State University of Rio de Janeiro. This research field of Design brings together studies that reflect on different manifestations of visuality and image technologies, as well as the relationship between design and history and material culture; it investigates visual and performing arts, material and digital technologies, moving image processes, printing processes, typography, data visualization, artificial intelligence, media and interfaces. It focuses on investigations into audiovisual expressions of academic research, design, art and media: discourses and practices, art, aesthetic experience, data and technology, history and graphic memory. It seeks to establish connections between these manifestations, communication processes and their social impact. It also addresses investigations into writing, the archive, the relationship between text and image and the dynamics of contemporary media.*

Keywords *Communication Design, Information Design, Data Visualization, History of Design, Brazilian Graphic Memory, Art, Media, Social Networks, Interfaces, Moving Image, Archive.*

Diseño, Cultura y Visualidad

Resumen *El artículo presenta la línea de investigación Diseño, Cultura y Visualidad, propuesta en 2024 como parte de la reformulación del Programa de Posgrado en Diseño de la Escuela Superior de Diseño Industrial de la Universidad del Estado de Río de Janeiro. En esta línea de investigación se reúne estudios que reflexionan sobre diferentes manifestaciones de la visualidad y las tecnologías de la imagen, así como sobre la relación del diseño con la historia y la cultura material; investiga las artes visuales y escénicas, las tecnologías materiales y digitales, los procesos de la imagen en movimiento, los procesos gráficos, la tipografía, la visualización de datos, la inteligencia artificial, los medios de comunicación y las interfaces. Centrado en la investigación de las expresiones audiovisuales de la investigación académica, el diseño, el arte y los medios de comunicación: discursos y prácticas, arte, experiencia estética, datos y tecnología, historia y memoria gráfica. Trata de establecer conexiones entre estas manifestaciones, los procesos de comunicación y su impacto social. También investiga la escritura, el archivo, la relación entre texto e imagen y la dinámica de los medios de comunicación contemporáneos.*

Palabras clave *Diseño de comunicación, Diseño de información, Visualización de datos, Historia del diseño, Memoria gráfica brasileña, Arte, Medios de comunicación, Redes sociales, Interfaces, Imagen en movimiento, Archivo.*

e direção de arte. Suas pesquisas focam em Memória Gráfica, História do Design, Design de Informação e Dataviz. Professor e pesquisador na ESDI/UERJ, também leciona nas instituições FGV-Rio e IED-Rio. Coordena projetos de extensão e pesquisa, integrando o grupo de pesquisa Memoráveis, do CNPq, e preside a Sociedade Brasileira de Design da Informação, participando ativamente de conselhos e congressos na área. Atua como co-host do podcast Visual+Mente.

amirabeau@esdi.uerj.br

ORCID 0000-0002-4946-3693

Lucy Carlinda da Rocha de Niemeyer

é Designer diplomada pela ESDI/UERJ; Mestre em Educação pela UFF; Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP; Pós-doutora pela PUC-RJ. Pós-doutora em Design pelo UNIDCOM/IADE, Lisboa. Integrou o corpo docente do Curso de Comunicação Visual Design da EBA/UFRJ. Professora e pesquisadora na ESDI/UERJ. Sua atividade de investigação se expressa em artigos e livros, todos eles com várias edições. Participa de cursos de especialização em Design e em áreas correlatas. Ministra palestras em diversos países, designadamente Portugal, México e Argentina. É membro de conselhos científicos de eventos e revistas científicas brasileiras e internacionais relacionados ao Design.

lucy@esdi.uerj.br

ORCID 0000-0003-4946-1230

Introdução

A linha de pesquisa Design, Cultura e Visualidade se dedica a um exame aprofundado de diversas manifestações e meios da visualidade, bem como das tecnologias de produção e difusão de imagens, tanto digitais quanto materiais. Este artigo apresenta a linha proposta em 2024, a partir da reformulação da Pós-Graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, que tem como área de concentração Design, Tecnologia e Sociedade.

A linha de pesquisa aqui discutida emerge dessa confluência de interesses acadêmicos. Alinhando-se a uma perspectiva fenomenológica, busca-se compreender a experiência humana em relação ao design, à cultura e à visualidade. Essa abordagem proporciona uma rica compreensão das dinâmicas que caracterizam a produção e a recepção de artefatos visuais na contemporaneidade.

A fenomenologia, enquanto abordagem filosófica e metodológica, oferece uma forma abrangente e multifacetada para investigar as interações que se manifestam entre design, arte, tecnologia e sociedade. De acordo com Merleau-Ponty (2018), a fenomenologia prioriza a experiência vivida, iluminando o modo como as percepções sensoriais moldam a nossa compreensão do mundo. No contexto da pesquisa em design e visualidade, essa abordagem permite um diagrama complexo das experiências subjetivas que os indivíduos têm ao interagir com tecnologias visuais.

As metodologias exploradas nessa linha de pesquisa fundamentam-se em um conjunto abrangente de métodos e procedimentos, que incluem, mas não se limitam a, estudo de caso, história oral, revisão sistemática da literatura, design science research, etnografia, cartografia, pesquisa-ação, entre outros.

Algumas investigações têm como objeto de discussão a análise do processo de semiose, das classes de signos, sua arquitetura e tipologia, e em especial, da aplicação dos fundamentos da teoria semiótica no desenvolvimento de projetos, ao evidenciar sua manifestação nos processos comunicacionais humanos. Tais pesquisas se valem da abordagem teórica da semiótica de extração estadunidense, de Charles Sanders Peirce. Por meio dela, trata-se o produto da atividade de design, tanto no âmbito projetual como no de sua realização, mediando a construção social de significados.

A diversidade metodológica enriquece a análise e oferece um entendimento mais profundo das dinâmicas visuais e tecnológicas que permeiam a cultura material e a história do design. A integração desses métodos oferece espaço fértil para uma análise crítica das complexas interações entre o design, as artes visuais, as tecnologias digitais e os processos comunicacionais contemporâneos.

A utilização da fenomenologia nesse contexto não apenas destaca a importância da experiência subjetiva, mas também revela as complexas interrelações entre diferentes formas de expressão. Em Heidegger (2002), o ser humano não é apenas um observador do mundo, mas é, ele mesmo, um

elemento ativo no tecido da realidade que experimenta. Assim, essa linha de pesquisa busca não apenas observar, mas compreender as nuances da interação entre humanos e artefatos visuais, levando em consideração as experiências sensoriais, emocionais e cognitivas que cada artefato provoca. Ao adotar essa perspectiva, os pesquisadores são levados a considerar não apenas o objeto de estudo em si, mas o modo como esse objeto se insere no cotidiano das pessoas. A linha de pesquisa busca contribuir para o entendimento das transformações culturais e sociais que moldam a produção e a recepção de artefatos da cultura material.

Esse campo de pesquisa não se limita a um contexto acadêmico isolado, mas engaja-se ativamente com questões contemporâneas que afetam a práxis e o desenvolvimento de linguagens. Celebrando a intersecção entre o design, as artes visuais e as tecnologias materiais e digitais, busca-se promover uma análise crítica de processos tais como: produção gráfica, visualização de dados, interfaces midiáticas, inteligência artificial. Essas novas ferramentas e mídias desafiam e enriquecem a prática contemporânea do design, tornando essa investigação relevante.

Um dos tópicos centrais nas investigações diz respeito à exploração da escrita como um método de pesquisa, não se limitando a descrever e documentar, mas também conformando-se ao objeto de estudo, interagindo e desconstruindo procedimentos e métodos como um ponto de partida para propor novas formas de estruturar a pesquisa científica no campo do design. Essa relação estabelece um diálogo produtivo entre diferentes modos de expressão cruciais para a compreensão das dinâmicas comunicacionais contemporâneas.

A investigação da intersecção entre escrita e pesquisa é fundamental para a proposta de novas formas de estruturar a pesquisa científica no campo do design. Essa abordagem convida os pesquisadores a reconsiderar os métodos tradicionais, integrando práticas que reconheçam a complexidade das interações textuais e visuais. Tal integração é não apenas uma resposta às necessidades contemporâneas, mas uma oportunidade de ampliar as fronteiras do conhecimento no campo do design.

Este texto foi escrito a doze mãos e os interesses de pesquisas dos integrantes da linha foram congregados nos tópicos apresentados a seguir, caracterizando suas singularidades. A ordem de citação seguiu um padrão alfabético ordenado pelo sobrenome dos autores. Esse modo de organização reflete a horizontalidade da relação entre os pesquisadores dentro dessa linha de pesquisa, não indicando hierarquia específica.

Design, Cultura e Visualidade

Expressões audiovisuais de pesquisa acadêmica

O cânone do texto acadêmico se consolidou por meio de uma série de protocolos e normatizações, tais como a estruturação padronizada de artigos, dissertações e teses; a formatação da intertextualidade (citações, referências a arquivos e bibliografia); e os critérios para aprovação em revistas, bancas e júris de concursos, entre outros padrões. Esses protocolos não se impõem de modo neutro, mas, ao contrário, implicam em estruturas argumentativas capazes de guiar as pesquisas e os processos reflexivos nelas engendrados, priorizando-se a argumentação sequencial e linear, erigida sobre uma rede de referências de difícil compreensão e acesso por um público fora dos circuitos acadêmicos. Ao contrário, expressões audiovisuais das mesmas pesquisas podem, potencialmente, propiciar construções narrativas não lineares e fragmentárias, mais afins com as novas tecnologias de difusão informacional. A velocidade de circulação de textos, imagens, vídeos e sons nos novos meios de comunicação pressiona a produção acadêmica a repensar estratégias capazes de combater seu isolamento e atualizar sua relevância.

Acredita-se que a experimentação com formas audiovisuais de expressão de pesquisa pode tanto revelar caminhos reflexivos diversos da forma escrita como proporcionar a popularização da difusão da produção universitária. É importante ressaltar que não se propõe a mera transposição (versão, tradução) do texto acadêmico em linguagem visual e, tampouco, uma irrefletida adesão aos novos padrões audiovisuais que se oferecem como linguagem dominante nas redes sociais. Ao contrário, procura-se compreender as fórmulas de produção das imagens, tais como hoje se nos apresentam, como fenômeno histórico no qual as linguagens que aí proliferaram advêm de e somam-se a um lastro mais amplo do desenvolvimento das imagens audiovisuais. Trata-se, assim, de empreender um recuo seletivo a determinados vetores históricos, interrogando modos possíveis de hibridação entre os novos formatos e o repertório audiovisual da era pré-internet, ou seja, antes do início da década de 1990, visando ao alcance de um público mais amplo e alheio às pesquisas acadêmicas.

Encontramos, na história do cinema, um formato que atende perfeitamente a tal ambição e que se apresenta, ainda, como o quadro teórico basilar desta investigação: trata-se do gênero conhecido como filme-ensaio, que, a partir de meados do século XX, ganha expressão no cinema. O conceito de filme-ensaio passou a designar produções que desafiaram tanto os modelos narrativos clássicos como também a distinção entre documentário e ficção.

Nos meios acadêmicos, esse termo está, hoje, consolidado como objeto de teoria e pesquisa, inspirado pelo sempre citado texto de Theodor W.

Adorno “O ensaio como forma” (2003). Contestando o preconceito de que o ensaio seria uma forma menor de expressão escrita, se comparado à literatura ou aos textos científicos, Adorno reconhece como positiva e superior a capacidade do ensaio de abraçar a fragmentariedade: “O ensaio pensa em fragmentos, uma vez que a própria realidade é fragmentada; ele encontra sua unidade ao buscá-la através dessas fraturas, e não ao aplinar a realidade fraturada” (Ibid., 35). Adorno valoriza, ainda, a capacidade do ensaio de localizar-se no cruzamento entre elaboração teórica e objetividade. “Assim como é difícil pensar o meramente factual sem o conceito [...], tampouco é possível pensar o mais puro dos conceitos sem alguma referência à facticidade” (Ibid., 25). Capaz de subsumir tanto a reflexão como a experiência prática, o pensamento contido no ensaio é, para Adorno, um pensamento que examina e tenta explicar o mundo sem dele distanciar-se metafisicamente: “O pensador, na verdade, nem sequer pensa, mas sim faz de si mesmo o palco da experiência intelectual, sem desemaranhá-la.” (Ibid., 30).

Sob o conceito guarda-chuva do filme-ensaio, diluindo a distinção entre o documental e o subjetivo, diretores como Chris Marker, Agnes Varda, Jean-Luc Godard, Harun Farocki e Eduardo Coutinho, entre outros, abriram o caminho da exploração fílmica documental em direção ao pensamento reflexivo e à visão subjetiva. No campo teórico, autores como Arlindo Machado (2020), Bill Nichols (2016), Consuelo Lins (2004), Laura Rascaroli (2017), Norma Alter e Timothy Corrigan (2017) têm se dedicado a refletir sobre essa produção e fornecem uma bibliografia básica para a presente proposição.

As reflexões e as produções práticas em torno do filme-ensaio podem, acreditamos, funcionar como inspiração e ponto de partida para expressões audiovisuais de pesquisa acadêmica que queiram abraçar a fragmentariedade do pensamento e da realidade, assumindo, também, a indistinção entre subjetividade e objetividade documental. Uma tal abordagem abre-se às subjetividades, arquivos e acontecimentos sugados pelo turbilhão de imagens, textos e sons que nos interpelam quando navegamos pelas redes sociais. Essa base teórica e prática apresenta-se, portanto, como via possível para a aproximação entre pesquisa acadêmica e formatos audiovisuais não lineares, típicos do processamento dos eventos reais cotidianos pelas redes sociais.

Resumindo: sem detrimento das formas tradicionais da escrita, essa forma de investigação consiste na experimentação prática com formatos audiovisuais visando à constituição de um espaço metodológico inventivo indissociado da natureza de pesquisa da qual faz parte. Entende-se que: 1] imagens, filmes e sons, quando considerados como expressões do pensamento, fornecem vias próprias para reflexão e diálogo; 2] a produção de audiovisuais, no âmbito acadêmico, pode contribuir na popularização de pesquisas científicas; 3] o percurso de pesquisa pela via audiovisual pode, num movimento de retorno, expandir e beneficiar a própria produção textual.

Design, arte e mídia: discursos e práticas

- Investigação das propriedades dos meios de comunicação, em termos de seus discursos e técnicas, tanto na atualidade quanto através de análises de seus processos históricos e sociais. Esses meios compreendem as mídias, tanto impressas quanto audiovisuais, materiais ou digitais, procurando compreender sentidos em suas características tecnológicas e de linguagem, bem como suas inserções no espaço social.

- Busca pela compreensão do fenômeno das transformações comunicacionais, através, sobretudo, da perspectiva do acesso ampliado aos meios de produção e difusão audiovisual, por meio de canais públicos e gratuitos, e as implicações disso, numa abordagem de caráter estético, ético e político.

- Estudo da presença do elemento textual escrito em artefatos de natureza visual (e sonora) – tradicionalmente associada ao design de comunicação, à imprensa e à publicidade –, que compreendem as artes visuais, o cinema e o vídeo, a partir do início do século XX, por conta da intenção das vanguardas de uma fusão entre as mídias e as ‘instituições artísticas’, conduzindo a uma ruptura das fronteiras entre expressões visuais e literárias. O texto como imagem, não discursando sobre algo, mas integrado à própria matéria e conteúdo.

- A busca de recursos intelectuais e metodológicos adequados para reconhecer e analisar escolhas do uso do elemento tipográfico no contexto dos dois polos de criação: ‘expressionismo’, entendido como expressão e autoria – como subjetividade (não como o movimento artístico) –, e a despersonalização (ou anonimato, em alguns casos).

- Interesse em desenvolver análises críticas daquilo que chamaremos de estratégias de projeto, embora, de acordo com Panofsky (2020, p. 32), a intenção de uma criação não possa nunca ser absolutamente determinada. É impossível determinar intenções *per se*, porque estas são condicionadas por aspectos de espaço e tempo em que foram criadas: um cosmos de cultura, uma estrutura espaço-temporal.

- A rejeição definitiva de um dos fundamentos da pintura ocidental, desde a Renascença, na qual a superfície plana da tela é uma transparência através da qual podemos ver e, portanto, há uma ilusão da realidade percebida. Neste sentido, teremos quase um retorno ao ponto de vista medieval, no qual a imagem pictórica é um símbolo e a sua relação com a realidade é conceitual. A realidade da natureza é substituída pela realidade da arte, em que a autonomia da arte vai exigir independência da natureza.

- O conflito contemporâneo que favorece a mente, em detrimento do olho, que significa a absorção da linguagem verbal na obra de arte. A ‘inaptidão’ do olho, apenas por si próprio, de penetrar num sistema intelectual que distingue o que são e o que não são objetos de arte. Mas se a experiência perceptual da visão não é mais confiável, então a obra de arte não pode mais ser apenas descrita como um objeto, restrita a características dimensionais, (materiais e composicionais), causando um deslocamento de

‘objeto de arte’ para ‘ideia de arte’.

Numa abordagem cronológica, o Cubismo inaugural de Braque e de Picasso representa o movimento fundador do século 20 de interesse para essas questões nas artes visuais, em que se identificam as grandes referências nas estratégias conceituais e formais em *Gueridon*, de Braque (1913), e em *Bottle of Vieux Marc, Glass, Guitar and Newspaper*, de Picasso, (1913).

Com a nova técnica da colagem, que enfatiza a realidade bidimensional da superfície, haverá um enriquecimento dos paradoxos envolvidos na dialética cubista entre arte e realidade, falso e verdadeiro.

No período do pós-Guerra, a partir de meados dos anos 1940, a discussão do ‘potencial artístico’ do design muda: ao invés da dicotomia arte x design, muito da arte consciente da mídia vai incorporar estratégias da publicidade e da comunicação de massa, em que se nota um processo não linear em que a letra, elemento importado de um ambiente estranho ao universo da arte, significando ideia, pensamento, informação, comunicação, se torna protagonista, matéria elementar da arte.

A arte conceitual dos anos 1960 e 1970, adentrando os anos 1980, de Joseph Kosuth, Jenny Holzer, Barbara Kruger, entre outros.

- Nos primórdios do cinema, observamos sua inserção por meio das cartelas do chamado “cinema mudo”, utilizadas para expressar significados incompreensíveis através do uso exclusivo de imagens, e apoiar o fluxo da narrativa quando indicando conceitos mais abstratos como tempo; espaço; evidenciando discursos de personagens; descrevendo algum fato ou ocorrência não apresentada.

- A transição para formas de incorporação desse elemento como um recurso central e estruturante, identificado no cinema das vanguardas experimentais, considerando “Anémic Cinéma” (1926), de Marcel Duchamp, seu exemplo pioneiro.

Contudo, não há uma restrição às incursões experimentais e o cinema comercial, o videoclipe e as produções mais recentes, em novas mídias, são matéria de interesse.

Arte, experiência estética, dados e tecnologia

O desenvolvimento tecnológico, especialmente pela integração de dispositivos móveis, computação física, visão computacional e algoritmos de inteligência artificial, não apenas transformou os meios de criação, mas também afetou profundamente nossos corpos e processos sensíveis. Se por um lado as mídias ampliam nossas capacidades sensoriais, por outro, também afetam nossa sensibilidade de forma significativa.

Maria Teresa Cruz nos alerta para um processo de desafeção que pode ser entendido como artificialização da sensibilidade. Cruz sugere que a exacerbação da produtividade estética nos leva a uma insensibilidade paradoxal. “Há, pois, uma produtividade estética que desagrega a matéria da afecção para a sintetizar e recompor de novo, como acontece exemplar-

mente no caso do prazer estético enquanto prazer desinteressado ou prazer sem prazer” (Cruz, 2000, p.2). Esse processo, que também se observa nos meios de comunicação de massa, acaba por produzir “terror sem horror, comoção sem emoção, compaixão sem paixão”. A desafecção, para Cruz, representa uma espécie de deslocamento da experiência estética, que se torna cada vez mais mediada e menos direta.

Esses processos de artificialização da sensibilidade não apenas redefinem o processo criativo, mas também reformulam nossa concepção de corpo e experiência estética. Diante desse contexto, nossa linha de pesquisa compreende que o design e a arte são campos de investigação teórico-prática para explorar essas novas formas de percepção e criação, apontando para um futuro em que a estética, o corpo e a tecnologia estão inextricavelmente interligados.

Um dos campos em que o desenvolvimento tecnológico se manifesta é na coleta, produção e publicação de dados. A compreensão do dado como uma perspectiva determinística inquestionável de um fenômeno é contestável (Drucker, 2011). A visualização de dados é uma prática que se insere no campo do design de informação. A visualização contemporânea utiliza tecnologias digitais para processamento de dados e criação de interfaces visuais interativas. Diversos autores, ao conceituar o que é uma visualização de dados, incluem uma finalidade em sua descrição. A visualização de dados está inserida em um desejo por ampliação dos processos cognitivos (Card, 1999), apoio na realização de tarefas de forma mais eficaz (Munzner, 2015) e interpretação direta e significativa (Freeman, 2017).

No entanto, a objetividade não é a base para criação de todas as visualizações. Kosara (2007) menciona dois tipos de visualização: pragmática e artística. A visualização pragmática cria representações em que o usuário pode compreender os dados a partir de sua exploração, análise e apresentação. Os estudos de usuário procuram evidenciar a precisão e a velocidade com que o usuário consegue identificar as informações. Já a visualização artística está preocupada com o desenvolvimento da consciência (*awareness*). “O objetivo da visualização artística geralmente é comunicar uma questão, ao invés de mostrar dados. Os dados são usados como base, material bruto. Os dados também são uma prova de que a preocupação em questão é, de fato, real” (Kosara, 2007). Na descrição de Kosara, aparece uma nova finalidade na prática artística de visualização que coloca em evidência uma questão ou mensagem do artista sem necessariamente tornar a possibilidade de decodificação dos dados em informação como centro da experiência da pessoa que os observa.

Considerando que o impacto nos processos sensíveis e estéticos é afetado pela tecnologia e impacta o senso de conectividade humana, esta investigação irá realizar uma pesquisa teórico-prática nos campos da arte e do design de visualização de dados. A pesquisa procura atuar no contexto de definição do Antropoceno, era geológica que admite que a humanidade se tornou uma força de grande impacto na biosfera do planeta Terra. A pesquisa investiga como a visualização de dados pode contribuir para o processo de sensibilização social e ambiental. Para esse fim, inclui-se a criação de

uma série de experimentações no âmbito do design e da arte de dados. Cada experimento irá conter etapas de definição e reconhecimento dos dados, criação da visualização, avaliação do processo de sensibilização e análise dos dados coletados sobre a experiência do participante. A pesquisa irá dialogar com os campos da educação ambiental e psicologia ambiental.

Design, história e memória gráfica: conexões entre práticas projetivas e cultura material

Abordagens históricas do design estão presentes no projeto de pesquisa *Design, História e Memória Gráfica*. Concentram-se na interpretação crítica do passado para entender o presente e suas projeções no futuro, bem como na aproximação de fenômenos recentes para compreender a experiência do tempo atual. Tem-se como objetivo encontrar conexões entre as tecnologias de fabricação materiais e digitais e as possibilidades expressivas do design, analisando as linguagens visuais históricas e atuais diante de seus contextos de uso e interações sociais. Pretende-se investigar e refletir sobre práticas projetivas, de circulação ou de consumo de artefatos de design, contribuindo para a visibilidade de técnicas e temas que atuam na articulação de identidades e processos culturais de significação, identificando e analisando manifestações gráficas e da cultura material como objetos centrais de pesquisa. Valoriza-se especialmente a promoção e a memória do design brasileiro em suas origens e manifestações menos conhecidas na historiografia tradicional, desde o século XIX até os dias atuais.

Considera-se como referencial teórico o estudo de conceitos e metodologias relacionados com a História do Design, a Nova História, a História do Tempo Presente, a Cultura Material, os Impressos Efêmeros, a Memória Gráfica e, especialmente, a Memória Gráfica Brasileira.

Nesse contexto, a pesquisa em História do Design refere-se não diretamente ao design como prática, mas como objeto de estudo (Dilnot, 1989). Procura-se explicar o design como um fenômeno histórico e social, sendo crucial sua delimitação temática e o tipo de abordagem teórica. Interessa-nos particularmente a investigação da produção gráfica comercial, as questões organizacionais implicadas na prática do design e as relações sociais derivadas da produção, circulação e consumo do design, especialmente em temas ainda pouco conhecidos ou estudados e que se contrapõem aos estudos mais tradicionais com ênfase em autores e designers modernistas já consagrados.

Estamos alinhados aos princípios da Nova História (Burke, 1992) e nos interessam os artefatos de autoria nem sempre conhecida, os materiais e os processos de produção, as relações sociais derivadas de sua circulação, as práticas de consumo cotidianas, assim como as metodologias de pesquisa baseadas na utilização de fontes orais, imagéticas, dos recursos relativos à informática e à inflação arquivística digital que produz um excesso de documentos. Diante de questões pautadas pela História do Tempo Presente

(Dosse, 2012), os temas de pesquisa surgem no presente e recorrem ao passado, no sentido de compreender como o presente se constitui no tempo, explorando as lacunas entre o momento atual e o instante passado, e a percepção de aceleração do tempo, impulsionada pelas tecnologias de informação e comunicação.

A História do Design atual se inquieta com questões que se diferenciam da historiografia tradicional, aproximando-se das tendências elencadas por Anna Calvera (2005) e Denise Whitehouse (2017), como a falta de consenso nos limites e fronteiras delimitadas para o reconhecimento da disciplina, os desafios na formalização, metodologias, objetos, propósitos e propriedades narrativas. Em questões relacionadas com a audiência, afirma-se a relevância pedagógica para a educação em design, a promoção da cultura de design, o questionamento da orientação histórica anglo-euro-norte-americana como parâmetro para as histórias locais e regionais de países periféricos. Busca-se entender a quais interesses serve a História do Design e quem estaria autorizado a decidir o seu foco de debate, a construção de valores, significado, inspiração e mediação de discursos no campo dos estudos culturais. Abarcam-se aspectos, implicações e inter-relações do mundo material moderno, sua dinâmica social, política e econômica.

A Cultura Material é a área de estudos que se concentra em investigar a produção material de uma sociedade, as técnicas utilizadas na produção desses objetos e as atividades em que são empregados, assim como a influência sobre as pessoas, intermediando costumes, relações sociais, atribuindo significado simbólico às relações humanas (Ribeiro, 1985). Trata das relações entre a cultura de um povo e os objetos que ele produz. Nos estudos culturais prioriza-se o conjunto de conhecimentos, valores, símbolos, tradições, ideias, costumes e práticas que se tornam características de um grupo, seja ele familiar, social, étnico etc. Toda sociedade possui um conjunto de valores próprios, que foi construído através de práticas coletivas e cotidianas. Através do estudo das mercadorias, categorias culturais se tornam visíveis, demarcando processos de identidade e identificação. Assim, consumo e cultura se constituem mutuamente, como estímulos que delineiam práticas, estabelecem preferências e categorias sociais.

Na conexão entre cultura material e design, interessa-nos estudar as relações das sociedades com as implicações resultantes da atividade projetiva de design, seus produtos e as relações sociais estabelecidas a partir deles. Interessa-nos particularmente a produção gráfica de impressos, suas técnicas, materialidade e significação simbólica, colaborando com a área de pesquisa da Memória Gráfica. Esse termo vem sendo utilizado principalmente nas pesquisas de países da América Latina e do Brasil (Farias e Braga, 2018), entendendo que as manifestações do design brasileiro devem ser compreendidas e valorizadas diante do conjunto de valores que lhe é peculiar.

Entre os tipos de impressos estudados elencamos livros, periódicos, efêmeros ou produções vernaculares. O termo efêmero (Twyman, 2008) designa uma área de estudo relacionada a peças gráficas como cartazes, panfletos, rótulos, embalagens, que depois de um breve período de circulação são descartadas. Coloca-se em oposição à tradicional cultura do livro e não

raro designa técnicas gráficas mais experimentais ou menos consolidadas, podendo também colaborar com a pesquisa histórica em termos de linguagem, circulação, aspectos estéticos e simbólicos regionais ou locais.

As pesquisas orientadas nessa linha costumam propor e desenvolver metodologias próprias para atender seus objetivos. Entre os procedimentos frequentes estão a investigação, curadoria e constituição de coleções e acervos, sua catalogação, sistematização e visualização de dados, análise, estudos de caso, história oral e etnografia.

Considerações finais

A linha de pesquisa Design, Cultura e Visualidade se dedica, sobretudo, à investigação das interações entre design e cultura nas dinâmicas da visualidade contemporânea. Esse espaço é aberto a interessados em explorar transformações em manifestações de linguagem e das práticas projetuais no contexto das tecnologias materiais e digitais.

Nossa linha de pesquisa abrange a análise das características e discursos dos meios de comunicação, considerando tanto suas manifestações atuais quanto suas raízes históricas e sociais. Essa investigação é essencial para compreender o impacto das mudanças na comunicação, bem como as implicações estéticas, éticas e políticas decorrentes do acesso ampliado aos meios de produção audiovisual.

A intersecção entre texto e imagem em artefatos visuais e sonoros revela a importância dessa relação na prática artística e no campo do design, desafiando as fronteiras tradicionais entre diferentes formas de expressão. Enfatizamos que o design é uma ferramenta para promover o diálogo e a conscientização social. Portanto, buscamos análises críticas sobre as condições que emergem desse cenário.

Buscamos ainda investigações que integrem visualidade e textualidade de maneira inovadora, refletindo sobre como as tecnologias de comunicação podem enriquecer a experiência estética. Pesquisadores são encorajados a contribuir com suas ideias, experiências e pesquisas, fomentando um ambiente colaborativo que visa não apenas à compreensão, mas também à transformação social e construção de massa crítica no campo de pesquisa em Design.

Em suma, a linha de pesquisa Design, Cultura e Visualidade promove o debate sobre as inter-relações entre fenômenos visuais, tecnologias de imagem e a experiência humana. A aplicação de uma abordagem fenomenológica fornece recursos que podem promover um olhar mais consciente sobre as próprias práticas projetuais, enquanto a variedade de métodos e abordagens potencializa a análise crítica das interações contemporâneas.

Referências

ADORNO, Theodor W. O ensaio como forma. Em: **Notas de Literatura I**. São Paulo: Editora 34, 2003 [1958]. p. 15-45.

ALTER, Nora; CORRIGAN, Timothy. **Essays on the Essay Film**. New York: Columbia University Press, 2017.

CALVERA, Anna. Local, Regional, National, Global and Feedback: Several Issues to be Faced with Constructing Regional Narratives. **Journal of Design History**. Oxford University Press: Oxford, v. 18, n. 4. p. 317-383, mar. 2005.

CARD, S.; MACKINLAY, J.; SHNEIDERMAN, B. **Readings in information visualization: using vision to think**. São Francisco: Morgan Kaufmann, 1999. Disponível em: <<https://archive.org/details/readingsinform0000card>>. Acesso em: agosto de 2023.

CRUZ, Maria Teresa. **Da nova sensibilidade artificial**. Universidade de Lisboa, 2000. Disponível em: <<http://bocc.unisinos.br/pag/cruz-teresa-sensibilidade-artificial.pdf>>. Acesso em: abril de 2015.

BURKE, Peter (Org.). **A escrita da História: novas perspectivas**. São Paulo: Editora UNESP, 1992.

DILNOT, Clive. The state of Design History. Part I: Mapping the field. In: MARGOLIN, V. (Ed). **Design Discourse: History, Theory, Criticism**. Chicago: The University of Chicago Press, 1989.

DOSSE, François. História do tempo presente e historiografia. **Tempo & Argumento**. Florianópolis, v. 4, n. 1, p. 5-22, jan/jun. 2012.

DRUCKER, Johanna. **Humanities Approaches to Graphical Display**. Disponível em: <<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/1/000091/000091.html#d20872e220>>. Acesso em: junho de 2018.

FARIAS, Priscila Lena; BRAGA, Marcos da Costa. **Dez ensaios sobre memória gráfica**. São Paulo: Blucher, 2018.

FREEMAN, Julie. **Defining Data as an Art Material**. 269 f. Tese (Doutorado) - Curso de School of Electronic Engineering And Computer Science, Queen Mary University Of London, Londres, 2017. Disponível em: <<https://qmro.qmul.ac.uk/xmlui/handle/123456789/31793?show=full>>. Acesso em: 1 abr. 2019.

HEIDEGGER, M. **Ser e tempo** (1927), Partes I e II. Tradução de Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes, 2002.

KOSARA, R. Visualization criticism – the missing link between information visualization and art. In **Proceedings of the 11th International Conference Information Visualization**, IV

'07, pages 631-636, Washington, DC, USA, 2007. IEEE Computer Society. ISBN 0-7695-2900-3. doi: 10:1109/IV:2007:130. URL <<http://dx.doi.org/10:1109/IV:2007:130>>. Acesso em: 7 de junho de 2024

LINS, Consuelo. **O documentário de Eduardo Coutinho: televisão, cinema e vídeo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

MACHADO, Arlindo. O Filme-ensaio. In: **A Terra é redonda**. <<https://aterraeredonda.com.br/o-filme-ensaio/>>. 2020. Acesso em: 31 de julho de 2024

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 5. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2018.

MUNZNER, Tamara. **Visualization Analysis and Design**. Boca Raton: CRC Press, 2015.

NICHOLS, Bill. **Speaking Truths with Film: Evidence, Ethics, Politics in Documentary**. University of California Press, 2016.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Perspectiva, 2020.

RASCAROLI, Laura. **How the Essay Film Thinks**. New York: Oxford University Press, 2017.

RIBEIRO, Berta. Os estudos de cultura material: propósitos e métodos. **Revista do Museu Paulista**, Nova Série, v. XXX, p. 13-41. São Paulo: Museu Paulista, 1985.

TWYMAN, Michael. The Long-Term Significance of Printed Ephemera. In **RBM: A Journal of Rare Books, Manuscripts, and Cultural Heritage**, 2008.

WHITEHOUSE, Denise. The State of Design History as a Discipline. In: Clark & Brody. **Design Studies: A Reader**. Oxford and New York: Berg, 2009. p. 54-63.

Recebido: 08 de setembro de 2024

Aprovado: 27 de novembro de 2024