

2020

CAMILA
PASINATO

O VALOR DO PROJETO PESSOAL/AUTORAL NO DESIGN



**Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação**
Universidade Europeia

2020

**CAMILA
PASINATO**

O VALOR DO PROJETO PESSOAL/AUTORAL NO DESIGN

Dissertação apresentada ao IADE – Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual, realizada sob a orientação científica da Doutora Ana Luísa Marques, Professora auxiliar do IADE – Universidade Europeia.

agradecimentos

Agradeço e dedico este trabalho aos meus amigos que estiveram comigo em todo percurso da vida pessoal e acadêmica. Aos amigos que fiz durante o decorrer do mestrado. Agradeço imensamente à minha família pela oportunidade de realizar este mestrado, pelo apoio, amor e pela companhia durante a pandemia. Me sinto abençoada, serão dias que nunca esquecerei. Agradeço a todas as pessoas as quais entrevistei e que dedicaram um tempo a contribuir com a minha pesquisa. Agradeço à minha orientadora, Prof. Ana Marques, pelo apoio e pelas ricas aulas que deu em meio às orientações. Agradeço também à Prof. Neiva que deu um brilho especial ao meu trabalho.

palavras-chave

design gráfico; projeto pessoal; psicologia criativa; cultura visual.

resumo

A vida de um designer, muitas vezes, é sinônimo de rotinas intensas e de prazos curtos. As situações adversas nas rotinas de trabalho e a valorização da alta produtividade podem gerar cansaço, desmotivação e até bloqueios criativos, que são uma grande adversidade para esses profissionais, além de outros problemas que envolvem a saúde física e psíquica. A presente dissertação incide sobre a influência dos projetos pessoais na saúde psicológica de bem-estar e desempenho criativo dos designers, a fim de contribuir com sua energia criativa, humor, autoconfiança e até na sua autopromoção. De forma a cumprir o objetivo, torna-se necessário haver um entendimento sobre a História do Design, sua trajetória e origem dentro da indústria, bem como definições sobre o campo do Projeto Pessoal, com levantamento teórico para contextualizar o termo e compreender suas características. A pesquisa utiliza o modelo indutivo com estudos de caso, entrevista conduzida e pesquisa quantitativa. Os estudos de caso e as entrevistas conduzidas indicam as influências que os projetos pessoais exercem sobre os trabalhos e bem-estar dos profissionais. A análise quantitativa permite ampliar os olhares sobre questões mais diretas acerca do que os designers pensam sobre os projetos pessoais. As conclusões retiradas da comparação, entre os casos, as entrevistas e a pesquisa quantitativa, dão, então, uma percepção mais eficaz da questão de investigação inicialmente proposta. Além de contribuir para um olhar necessário e importante ao bem-estar e autoestima dos designers, esta investigação pretende contribuir para a área da Cultura Visual e desenvolvimento da área criativa.

keywords

graphic design; personal project; creative psychology; visual culture.

abstract

The life of the designer is often synonymous with intense routines and short deadlines. Adverse situations in work routines and the appreciation of high productivity can cause tiredness, demotivation, and even creative blocks that are big adversity for these professionals, in addition to other problems involving physical and mental health. This dissertation focuses on the influence of personal projects on the psychological health of well-being and creative performance of designers in order to contribute with their creative energy, humor, self-confidence, and even their self-promotion. In order to fulfill the objective, it is necessary to have an understanding of the history of Design, its trajectory, and origin within the industry, as well as definitions about the field of Personal Project, with a theoretical survey to contextualize the term and understand its characteristics. The research used the inductive model with case studies, conducted interviews, and quantitative research. The case studies and interviews conducted indicate the influences that personal projects have on the work and well-being of professionals. The quantitative analysis allowed us to broaden our views on more direct questions about what designers think about personal projects. The conclusions from the comparison, between the cases, the interviews, and the quantitative research, gave a more effective perception of the research question initially proposed. In addition to contributing to a necessary and important look at the well-being and self-esteem of designers, this research aims to contribute to the area of Visual Culture and development of the creative area.

Índice

Índice de Figuras.....	vii
Introdução	1
Questão de Investigação	2
Objeto de Estudo.....	3
Metodologias de Investigação	4
1 Enquadramento teórico	7
1.1 Design e suas origens	7
1.2 Design e as condições trabalhistas.....	13
1.3 Design: um agente em transformação	17
1.4 Projeto Pessoal e o bem-estar	26
1.5 Projeto Pessoal e o Design Autoral.....	31
1.6 Projeto Pessoal e sua contribuição	37
2 Estudos de Caso	42
2.1 William Morris.....	42
2.2 Paula Scher	47
2.3 Stefan Sagmeister.....	51
3 Pesquisa conduzida.....	56
3.1 Pesquisa Qualitativa – Entrevistas conduzidas	56
3.1.1 Grupo A – Designers que têm projetos pessoais.....	57
A.1 Gilian Gomes	57
A.2 Ana Carolina Fontana.....	60
A.3 Paula Cruz	66
3.1.2 Grupo B – Designers que vivem dos seus projetos pessoais	72
B.1 Daniele Stuari	72
B.2 Brunna Mancuso.....	77
B.3 Priscila Barbosa	85
3.2 Pesquisa Quantitativa – Questionário <i>online</i>	89
4 Análise e discussão dos resultados.....	97
4.1 Análise dos estudos de caso	97
4.2 Análise da pesquisa qualitativa	99
4.3 Análise da pesquisa quantitativa	101

Conclusão	103
Limitações, Reflexões e Investigações Futuras	104
Lista de Referências	106
Bibliografia	113
Obra impressa	113
Webgrafia.....	113
Apêndices	114
Apêndice A – Entrevista aplicada com formatação e questões finais.	114
Apêndice B – Entrevista Gilian Gomes	117
Apêndice C – Entrevista Daniele Stuaní	122
Apêndice D – Entrevista Brunna Mancuso.....	139
Apêndice E – Entrevista Ana Carolina Fontana.....	155
Apêndice F – Entrevista Priscila Barbosa.....	162
Apêndice G – Entrevista Paula Cruz.....	166

Índice de Figuras

Figura 1. Metodologia de Investigação.....	6
Figura 2. Páginas do livro de Owen Jones, <i>A Gramática do Ornamento</i> , com estudos sobre o ornamento egípcio.	9
Figura 3. Bule de chá, por Christopher Dresser, 1876.....	11
Figura 4. Figura sobre Estado de fluxo elaborada por Mattos (2017) adaptada de Csikszentmihalyi.	28
Figura 5. Capas de livros do projeto editorial <i>Zone Books</i> de Bruce Mau.....	32
Figura 6. Projeto <i>Vulvasativas</i> , por Giovanna Castilho.	38
Figura 7. Capa do livro <i>Indie Publishing: How to Design and Publish Your Own Book</i> de Ellen Lupton.	38
Figura 8. Projeto UNO, Versão Minimalista, por Warleson Oliveira.....	39
Figura 9. Projeto Viva seu Ciclo, por Coletivo Idílio.	40
Figura 10. Foto de William Morris.	43
Figura 11. Anúncio da Morris and Company para cadeiras e assentos de vime, 1975.....	44
Figura 12. Design para Windrush impresso em algodão por William Morris, 1881.....	45
Figura 13. Frontispício da edição <i>News from Nowhere</i> publicada pela Kelmscott Press.	46
Figura 14. Capas de discos criadas por Paula Scher. Respectivamente: <i>Boston</i> , 1976, <i>50 Years Of Jazz Guitar</i> , 1976 e <i>Dan Hartman – Instant Replay</i> , 1978.	48
Figura 15. Logo e peças gráficas do teatro Public Theatre, por Paula Scher.	49
Figura 16. Paula Scher compondo seu projeto <i>MAPS</i>	50
Figura 17. Arte para a capa <i>Bridges to Babylon</i> da banda Rolling Stones, por Stefan Sagmeister	52
Figura 18. Cenas do filme <i>Happy Film</i> , criado por Stefan Sagmeister	53
Figura 19. Fotos da intervenção criada por Sagmeister que cria uma sequência da frase “ <i>Keeping a diary supports personal development</i> ”	54
Figura 20. Processo manual de tipografia para o projeto de Livro de Receitas Pilecco, por Gilian Gomes.....	58
Figura 21. Projeto de logo e embalagens para a marca Funfunny e Kuose, por Gilian Gomes.	59
Figura 22. Projeto autoral de tipografia manual, por Gilian Gomes.....	60
Figura 23. Processo criativo de estampa para Os Estampados, por Ana Carolina Fontana.....	61
Figura 24. Página do Estúdio Amoa no Instagram, por Ana Carolina Fontana.	62
Figura 25. Processo criativo sobre a estampa a partir de tingimento natural, por Ana Carolina Fontana.....	64
Figura 26. Projeto de Mestrado Almanaque Bate-Bola #1, por Paula Cruz	67
Figura 27. Projeto do zine Sabá para editora Farpa, por Paula Cruz e Mayara Lista.	68
Figura 28. Projeto Modernismo Funkeiro e Projeto tipográfico “ <i>Letters for May</i> ”, por Paula Cruz.	69
Figura 29. Projeto de ilustração e animação Ping? Pong!, por Paula Cruz.	71

Figura 30. Posters de eventos para a Casa de Cultura Vaca Profana, por Daniele Stuani.	73
Figura 31. Tatuagens feitas por Daniele Stuani.	74
Figura 32. Pinturas com diferentes materiais e suportes, por Daniele Stuani.	76
Figura 33. Ilustrações em aquarela desenvolvidas para o Calendário 2018 e a ilustração intitulada “Emma” também em aquarela, por Brunna Mancuso.	78
Figura 34. Pôster do curso “Ache seu estilo” para Curitiba, por Brunna Mancuso.	79
Figura 35. Brunna Mancuso e suas personagens.....	82
Figura 36. Tatuagens feitas por Brunna Mancuso.	84
Figura 37. Pri Barbosa e suas obras.	86
Figura 38. Barbosa pintando um mural para o festival Artecure em 2018.....	87
Figura 39. Processo de pintura de prédio para o Festival Nalata 2020.....	88
Figura 40. Telas de introdução 1 e 2 da pesquisa quantitativa <i>online</i>	90
Figura 41. Tela que mostra a primeira pergunta e, abaixo, os resultados finais.....	91
Figura 42. Tela que mostra a segunda pergunta e, abaixo, os resultados finais.	92
Figura 43. Tela que mostra a terceira pergunta e, abaixo, os resultados finais.	93
Figura 44. Tela que mostra a quarta pergunta e, abaixo, os resultados finais.	94
Figura 45. Tela que mostra a quinta pergunta e, abaixo, os resultados finais.	95
Figura 46. Tela final do questionário.	96

Introdução

O mundo contemporâneo tem dado muito valor à alta e rápida produtividade como um caminho para o sucesso. Seu início data da Primeira Revolução Industrial, que se destacou justamente pelas grandes fábricas que produziam num ritmo acelerado. Foi nesse meio que o design surgiu como uma ferramenta para melhorar os processos e trazer originalidade aos projetos de produtos. Logo, o design e seus precursores questionavam o sistema e eram agentes de transformação, pois estavam evidentes os problemas que as altas produções poderiam trazer aos padrões dos produtos, ao desenvolvimento da área, bem como para a saúde psicológica dos trabalhadores. Em meio a esse crescimento desenfreado, surgiram os primeiros reformistas que questionavam a forma como os produtos estavam sendo feitos quanto à questão de gosto, como Owen Jones, e também em relação à questão do bem-estar e qualidade de vida dos trabalhadores, como John Ruskin (Cardoso, 2008a; Jones, 1856; Ruskin, 2004).

William Morris, com o movimento de Artes e Ofícios, conhecido como *Arts & Crafts*, manifestou-se como uma reação à produção em larga escala da indústria. Morris seguia uma filosofia muito semelhante à de Ruskin e realizava projetos em escala artesanal, onde cada produto era projetado de forma a ser único e com o melhor refinamento possível. O designer passou a ser reconhecido e suas ideias foram adotadas por outras empresas que trabalhavam em pequena escala e que faziam parte do movimento *Arts & Crafts*. Morris também foi muito conhecido por seu estilo inconfundível e trouxe grandes avanços na área do Design (Larousse, 1999; Cardoso, 2008a).

O design é uma ferramenta que cresceu junto com os avanços da sociedade. Com a evolução das tecnologias e o barateamento das mesmas, o design se voltou para a área da Cultura Visual, tornando-se uma das ferramentas importantes na concepção de peças gráficas. O criativo desempenha um papel muito importante, principalmente quando se trata da Cultura Visual, pois o mundo se expressa em grande parte de forma gráfica. A Cultura Visual trata da complexidade das linguagens comunicativas, sendo uma área multidisciplinar que tem como meio de mensagem diversos suportes, desde o impresso, o audiovisual até o digital. O design tem o papel de dar forma a essas mensagens e se torna uma ferramenta influenciadora, desde na escolha do que comemos até em nossas escolhas políticas (Cardoso, 2011; Mirzoeff, 1999; Kromm & Bakewell, 2010; Howels & Negreiros, 2010; Fiell & Fiell, 2005).

Os projetos de design exigem tempo para serem construídos e chegarem a soluções consistentes. Numa sociedade em que o trabalho é confundido com produtividade, fica cada vez mais raro ter espaço para os processos de design. Até hoje, o sistema industrial afeta a dimensão criativa

dos profissionais, pois, com as exigências dos clientes visando o lucro fácil, os designers têm pouco tempo de pesquisa e desenvolvimento. Muitas vezes, por ainda não ser uma profissão regularizada e pelo acesso que os clientes têm a ferramentas gráficas, os profissionais têm sua credibilidade questionada, gerando atritos e bloqueios criativos (Arruda, 2019; Bonsiepe, 2011; Vilas-Boas, 2011; Monteiro, 2018).

As exigências e as incertezas do mercado geram medo e baixa produtividade dos trabalhadores. Muito se fala, hoje, na expressão *burnout*, que é o resultado do trabalho excessivo e que traz bloqueio e problemas de saúde aos profissionais, principalmente aos que realizam trabalho intelectual. Para Jeffrey Pfeffer, professor de Stanford, a solução eficaz para preservar a saúde das pessoas é reformular a cultura laboral e os modelos de trabalho, a fim de criar um ambiente saudável que promova a sustentabilidade humana. O designer não foge disso, pois a falta de compreensão pelo lado do cliente e a urgência do mercado tornam o trabalho estressante e desgastante, o que frustra o profissional, afetando-o psicologicamente e, consequentemente, a sua produtividade (Filippe e Bomfim, 2020; Vilas-Boas, 2011; Berzbach, 2013).

Numa era marcada pelos avanços tecnológicos em massa que, muitas vezes, nem a própria sociedade consegue acompanhar, revela-se que é preciso ter cuidado e buscar possíveis soluções para melhorar o bem-estar dos profissionais como uma forma de contornar a situação e até mesmo de desacelerá-la. Dentro da área do Design, foram identificados alguns caminhos alternativos para dar uma oportunidade ao profissional de melhorar seu bem-estar, e também trazer melhorias e desenvolvimento na área. Um desses caminhos está voltado à saúde do corpo, com exercícios, boa alimentação, e voltado à saúde psicológica, com os projetos pessoais (Berzbach, 2013).

O projeto pessoal ou autoral é uma alternativa livre, onde o próprio profissional criativo elabora o problema e o resolve da melhor forma e no tempo que conseguir. Esse tipo de trabalho visa uma alternativa às rotinas com clientes reais. Acredita-se que o designer pode explorar, fazer testes e compreender o seu próprio estilo de processo criativo. Muitas vezes, esses trabalhos podem gerar conteúdo para o portfólio, trabalhos voluntários e também podem contribuir na autopromoção. Como expressa Silva, “o design autoral pode ser uma forma de interpretar a pós-modernidade e atuar nela de forma criativa” (2016, p.152).

Questão de Investigação

Há sempre um grande interesse quando se fala sobre saúde mental e valorização pessoal, principalmente numa sociedade com exigências cada vez maiores e instantâneas. Segundo a

pesquisa da PricewaterhouseCoopers Brasil com líderes de negócios e de Recursos Humanos sobre a importância de competências organizacionais, as que tiveram mais destaque foram a valorização das competências humanas e de bem-estar (PWC Brasil, 2019).

Outro indicativo sobre a pertinência do assunto é o tema principal da Conferência Adobe 99U. A conferência acontece todos os anos e é um importante evento sobre carreiras na área criativa. O tema deste ano, 2020, foi “*The Creative Self*” e as conversas abordavam temas desde as formas de lidar com a questão do esgotamento psicológico até a prática de gratidão, com novas perspectivas sobre como estimular o “eu criativo” com projetos pessoais (Conferência 99U, 2020). O levantamento de dados sobre projetos autorais procura abrir um caminho e uma alternativa que visa um melhor desempenho de profissionais criativos.

A presente dissertação¹ tem o objetivo de compreender as características que identificam um projeto pessoal e de que maneira ele pode influenciar na saúde psicológica, bem-estar e desempenho criativo do profissional designer, face às problemáticas que surgem em sua rotina de trabalho. Busca-se compreender se o projeto pessoal pode ser uma ferramenta alternativa aos sentimentos de estresse e bloqueios criativos, e algo que contribua para a energia criativa, humor, autoconfiança e até para a autopromoção dos designers. A partir disso, de forma resumida, a pergunta da presente investigação é: **Os projetos pessoais exercem influência no desempenho criativo e no bem-estar de um profissional da área do Design?**

Objeto de Estudo

Tratam-se os projetos pessoais como objeto de estudo desta dissertação, procurando entender o que os caracteriza e qual o seu impacto na vida dos profissionais designers. Uma das questões que envolve a pesquisa até o fim é a de qual é o melhor termo para caracterizar esses projetos. Foram encontrados os termos projeto autoral e projeto pessoal, mas também projeto extra-laboral e projetos paralelos para descrever o objeto de investigação. A fim de unificar esse termo, realizou-se uma pesquisa com os designers para verificar com qual definição eles se identificam melhor e houve um debate interessante sobre o assunto diante dos dois principais termos.

Ao fim da pesquisa quantitativa, o resultado foi de que Pessoal e Autoral servem para o mesmo propósito, por isso o termo “Projeto Pessoal/Autoral” é utilizado no título desta dissertação.

1 Esta investigação foi escrita em português do Brasil, local de alfabetização da autora, podendo haver termos que não são comuns em Portugal. Contudo, nos casos em que a terminologia do português brasileiro expressa grande diferença em relação ao europeu, manteve-se o uso de termos mais comumente presentes no português de Portugal para facilitar o entendimento da questão.

Como a segunda nomenclatura mais votada foi Projeto Pessoal, esta foi utilizada para os subtítulos e em boa parte desta dissertação. Além da saúde e bem-estar pessoal, percebe-se que a valorização de projetos pessoais também fomenta o voluntariado e a inovação para a área da Cultura Visual. Sabe-se que sempre haverá campo no meio social para atos solidários, sempre há quem precisa de alguma ajuda, seja ela qual for. Para a Cultura Visual, os projetos pessoais de designers podem contribuir para uma maior gama de experimentações em ferramentas e novas descobertas para soluções de problemas gráficos ou projetuais. Sendo assim, esses temas também serão debatidos ao longo da investigação.

Esta pesquisa pretende gerar um impacto principalmente no profissional designer, pois seu foco e encaminhamentos giram em torno da sua rotina de trabalho e atividades criativas. No entanto, a pesquisa também alcançará criativos de outras áreas, como publicitários, arquitetos e até professores que se interessem pela temática. Empresas e universidades também poderão tirar proveito desta investigação e instigar seus funcionários e alunos a desenvolverem seus projetos pessoais para trazer mais satisfação em suas rotinas.

Metodologias de Investigação

Para compreender e ser possível responder a questão de investigação, torna-se necessário haver um entendimento sobre a História do Design, bem como definições sobre o campo do Projeto Pessoal. A pesquisa é de caráter exploratório e busca compreender o fenômeno dos Projetos Pessoais, as motivações por trás de quem os realiza, as causas e os efeitos resultantes desses projetos. Sendo assim, inicia-se essa investigação com o capítulo “Enquadramento Teórico”, que se subdivide em “Design e suas origens”; “Design e as condições trabalhistas”; “Design: um agente em transformação”; “Projeto Pessoal e bem-estar”; “Projeto Pessoal e o Design Autoral”; e “Projeto Pessoal e sua contribuição”.

Os três primeiros subcapítulos realizam um estudo sobre a história, trajetória e origem do Design dentro da indústria. Com isso, objetiva-se compreender quais as heranças problemáticas que atingem as rotinas do trabalho criativo de hoje e recolher informações sobre os primeiros designers e críticos que se opunham aos valores impostos à sua época. No subcapítulo seguinte, são entendidos os conceitos do Design hoje e seu impacto na Cultura Visual. Os últimos subcapítulos abordam assuntos sobre Projetos Pessoais como auxílio para a descrição e contextualização do termo e compreensão de suas características. Num primeiro momento, faz-se necessária tal explanação sobre os projetos pessoais, de modo mais amplo, para um entendimento de como eles afetam o bem-estar das pessoas, bem como teorias sobre o que significa bem-estar.

Depois, são abordados os assuntos que discutem sobre autoria em Design, visto que os projetos pessoais expressam características autorais de quem os realiza e logo, no último subcapítulo, expõe-se quais as contribuições desses projetos com alguns exemplos.

Esta pesquisa trata principalmente de problemáticas na rotina de trabalho e de desempenho criativo, com o foco na valorização de projetos pessoais e sua implicação na saúde psicológica dos designers. Tendo isso em vista, pelo fato desta dissertação lidar diretamente com pessoas, há a compreensão de que cada ser é único, com suas próprias indagações e percepções. Portanto, a metodologia que guiou o processo da resolução da problemática seguiu o modelo indutivo, partindo de particularidades e gerando hipóteses para chegar a uma possível teoria sobre o valor dos Projetos Pessoais.

Após o levantamento do enquadramento teórico, o termo Projeto Pessoal é entendido na prática com estudos de caso, pesquisas qualitativas e quantitativas com os profissionais designers. Para a pesquisa de Estudos de Caso, foram selecionados designers com notabilidade histórica, como William Morris, Paula Scher e Stefan Sagmeister, de modo a analisar suas trajetórias e sua relação com os projetos paralelos, visto o histórico de experimentações e projetos pessoais de cada um. Como expressa Yin (2015), os estudos de caso não são unicamente uma amostragem, mas sim uma oportunidade de lançar uma luz empírica sobre os conceitos e princípios teóricos estudados. A seguir, realizou-se uma pesquisa conduzida qualitativa com designers contemporâneos com disponibilidade e que trabalham em agências e estúdios. Também foram entrevistados profissionais *freelancers*², pois, algumas vezes, o trabalho autoral ganha destaque e acaba se tornando o trabalho rentável e a principal atividade do profissional criativo. O critério de escolha para cada um dos casos se baseou em designers que possuem projetos pessoais paralelos ao seu trabalho atual, profissionais que já viveram ou vivem apenas desse tipo de projeto ou que demonstram interesse em projetos mais experimentais.

Buscou-se a conversa com criativos que alcançaram este nível de trabalho e uma compreensão de sua trajetória para contribuir e, inclusive, auxiliar designers que almejam trabalhar apenas com seus projetos. O objetivo das entrevistas para esta pesquisa foi gerar uma conversa com perguntas a respeito do tema aqui trabalhado. Isto para que fosse possível uma compreensão a partir da prática de quem faz, ou seja, percebendo o que os próprios profissionais entendem sobre o assunto, questionando-os sobre suas rotinas, seu modo de trabalho, seus processos criativos e suas opiniões sobre a temática abordada. Dessa forma, buscou-se compreender se o bem-estar

2 *Freelancer*, ou *freela*, é um termo em inglês que se refere a um profissional liberal que presta serviços por conta própria para empresas ou pessoas, por períodos de tempo determinado (Pinheiro, 2018). No Brasil também são conhecidos como profissionais autônomos.

psicológico está associado a trabalhos pessoais e se estes trazem melhorias ao desempenho do profissional criativo.

As entrevistas tiveram como foco designers brasileiros e portugueses e houve tentativa de contato com ambas as nacionalidades. No entanto, não foi obtido retorno por parte dos designers portugueses, havendo a presença somente de designers brasileiros nesta investigação. Este constrangimento não afetou a pesquisa, pois a amostragem de uma nacionalidade já se apresentou diversificada e transversal, um fato válido, visto que cada pessoa contribui com sua visão que sempre será única e singular. Ao todo, somam-se seis pesquisas conduzidas.

Foi também realizada uma pesquisa quantitativa através de questionário *online* pela plataforma Typeform, com cinco perguntas diretas. Algumas perguntas tinham a possibilidade de respostas individuais, mas a maioria era de respostas diretas, como “Não” e “Sim”, para facilitar e aumentar a participação de respondentes. O objetivo do questionário *online* foi levantar mais dados sobre o que os designers entendem acerca do projeto pessoal de uma maneira mais ampla. Também utilizou-se desta pesquisa para entender com qual termo os profissionais mais se identificam. Por fim, realizou-se as análises dos estudos de caso, das pesquisas quantitativas e qualitativas e, finalmente, a conclusão da investigação (Figura 1).



Figura 1. Metodologia de Investigação.
Fonte: A autora.

1 Enquadramento teórico

1.1 Design e suas origens

O design surgiu como uma necessidade de melhorar processos dentro de um sistema industrial de fabricação no contexto da Revolução Industrial. Fazia parte de uma fase específica do processo produtivo, que era função exercida por um trabalhador mais especializado, de organizar ou melhorar as etapas de produção. Um designer substituiu o trabalho ao qual eram necessários muitos artesãos habilitados, pois, devido à carência de organização das tarefas e à mecanização das fábricas, houve um crescimento de demanda para um padrão qualitativo dos produtos. Com isso, o profissional acabou por substituir a mão de obra artesanal, dando menos margem de erro humano perante os meios de produção. No mesmo momento em que surgia o termo designer, o profissional passou a trabalhar na melhoria estética e funcional de objetos, devido a uma preocupação em relação a conceitos e formas que a sociedade almejava.

Não se pode falar do surgimento do design sem falar do processo industrial, dos avanços da tecnologia e das redefinições do círculo social entre os séculos XIX e XX (Cardoso, 2008a, 2011). O seu valor também foi crescendo à medida que a mecanização trazia menos originalidade aos produtos. Além de aumentar a qualidade e de produzir trabalhos cada vez mais refinados, o papel do designer se elevou e dele se exigia projetos de produtos diversificados no mercado. Nascia, assim, de certa forma, o design e os designers, com o propósito organizacional entre as rotinas exaustivas do meio industrial. Além das mudanças nos métodos produtivos, a industrialização proporcionou um crescimento urbano e demográfico. O poder aquisitivo aumentou e as pessoas começaram a comprar mais, tanto que a industrialização modificou a sua função de fornecer o necessário para a de criar novas necessidades de consumo (Cardoso, 2008a).

Outra característica do século XIX foi a rápida evolução dos meios impressos de comunicação, que cresciam conforme o público leitor aumentava. Os custos baixos de produção e o aperfeiçoamento dos tipos metálicos possibilitaram um aumento dos projetos impressos e, conseqüentemente, aumentaram a importância do design para a área gráfica. Além da originalidade também exigida em outras áreas em que o designer atuava, o campo dos impressos requeria uma grande habilidade em ilustração (Cardoso, 2008a). Como afirma Cardoso, “o design teve o seu papel nessa configuração da vida social, contribuindo para projetar a cultura material e visual da época” (2008a, p.73).

A fotografia também trouxe um impacto sobre o papel conceitual das imagens. Ela gerou novos estudos sobre composição, enquadramento e sombreamento que trouxeram às técnicas manuais

de pintura e gravura uma nova forma de ver e tratar as imagens. Isso se aplicou também à forma como eram feitos os acabamentos em ilustrações para impressão nas décadas de 1860 e 1870. Ademais, a fotografia também foi significativa por intensificar a propagação ilimitada de imagens. A expansão da circulação de imagens, o aumento de um público com cada vez mais poder aquisitivo, alfabetizado e fragmentado e o barateamento nas produções de livros e revistas na segunda metade do século XIX trouxeram uma enorme demanda para a parte de criação gráfica (Cardoso, 2008a).

Os designers eram cada vez mais requeridos em projetos para que criassem uma personalização dos produtos e atribuíssem prestígio aos que os comprassem. Era frequente a presença de designers durante diversas fases da produção, garantindo que o resultado apetecesse ao gosto individual dos consumidores, surgindo, assim, o designer como um profissional liberal. Desse modo, o design entrou no mundo das peças gráficas como um dos responsáveis por transmitir mensagens à população, contribuindo para a cultura material e visual daquela época, o que segue, de certa forma, até os dias de hoje. Novas instâncias de comunicação visual, como rótulos, embalagens, etiquetas, folhetos, panfletos informativos e impressos comerciais, como cartões de visitas, eram cada vez mais solicitados pelas empresas que queriam se destacar no mercado (Cardoso, 2008a, 2008b).

O designer era o responsável pela elaboração de linguagens que se adequassem a novas possibilidades de demandas do mercado (Cardoso, 2008a). No entanto, o design surgiu junto com a ascensão da indústria, não sendo por menos que as primeiras escolas da área tinham o nome de “Desenho industrial” (Bonsiepe, 2011). Apesar de ter nascido com um papel importante no desenvolvimento do modelo de produção e num momento de ascensão tecnológica da sociedade, o estabelecimento do design no meio industrial fez com que a área conservasse alguns hábitos vindos desse contexto (Cardoso, 2008a).

O pensamento industrial é linear, repetitivo, segmentado e previsível, e tudo isso pode ser observado naquelas grandes linhas de montagem em fábricas. Um bom exemplo dessa visão é o filme de Charles Chaplin, “Tempos Modernos”, de 1936. Não apenas o Design, mas a maioria das profissões, acabou por trabalhar nesse método, visto que as escolas funcionam também dessa maneira. As escolas públicas tradicionais e gratuitas de ensino fundamental e médio têm por características os horários pré-determinados, uniformes, tarefas específicas, com matérias que não se misturam umas às outras e com resultados previsíveis. Outra característica é que, na indústria, quanto mais rápida a produção, mais lucros são gerados para a empresa. Hoje, esse tipo de sistema já não opera da mesma forma, pois o mundo está voltado para o digital com um fluxo não linear, conectado e multidisciplinar (Mattos, 2017).

Segundo Cardoso, a resistência ao capitalismo industrial veio praticamente junto com o próprio sistema (2008a). Houve um consenso de que a indústria trazia ameaças ao bem-estar comum da sociedade, por conta dos hábitos de vida e trabalho que as fábricas impunham aos trabalhadores. O design, ainda naquela época, tinha um potencial muito maior do que o de responder às demandas da indústria, e logo passou a ser visto como uma ferramenta reformista e de oposição, através das críticas feitas ao sistema. Como coloca Cardoso, “foi justamente nesse entrecruzamento das críticas sociais e morais ao industrialismo que nasceram as primeiras propostas de fazer uso do design como agente de transformação” (2008a, p.76).

Embora a indústria tenha trazido mais acesso ao consumo, esse progresso com o barateamento dos produtos logo passou a ser visto como uma fragilidade no que diz respeito aos padrões de bom gosto e, inclusive, nos padrões morais. Pode-se, então, afirmar que, já naquela época, a demanda da indústria trouxe um problema quanto à forma de trabalhar e fazer projetos de design (Cardoso, 2008a). Houve inclusivamente um grupo de reformistas que pretendia educar o público consumidor sobre o que era de bom gosto. Owen Jones escreveu o livro *The Grammar of Ornament* (Figura 2), lançado em 1856.



Figura 2. Páginas do livro de Owen Jones, *A Gramática do Ornamento*, com estudos sobre o ornamento egípcio.
Fonte: <http://digital.library.wisc.edu/1711.dl/DLDecArts.GramOrnJones>

Dentro desse propósito, o autor expunha as bases de um bom trabalho, com estudos de trabalhos gráficos desde a Antiguidade, opondo-se à cópia de tendências que ignoravam o que, de fato, tornava um ornamento bonito. Jones, com a sua teoria do ornamento puro tinha como objetivo estabelecer princípios comuns das formas ornamentais antigas, desde a arte islâmica até a italiana, oferecendo uma base universal para a criação de novos estilos que expressassem a real cultura contemporânea. Esse conceito partia do princípio da observação da natureza, com a compreensão de seus componentes e consecutiva simplificação, a fim de criar abstracionismos como uma outra interpretação para elaborar novos elementos decorativos (Cardoso, 2008a; Jones, 1856; Braga, 2019).

Diante dos acontecimentos da época e perante o público industrial e estudantil, o educador Henry Cole e o pintor Richard Redgrave sentiram a necessidade de criar um material para combinar a arte e a indústria, tendo assim surgido o jornal *The Journal of Design and Manufactures*. A publicação foi impressa entre os anos de 1849 e 1852, tendo como propósito apresentar e, informar ao público sobre os princípios da arte britânica e educar o gosto dos industriais. Com o Jornal, Cole e Redgrave tinham o objetivo de divulgar informações sobre o sistema de produção para aprimorar o conhecimento dos designers e mantê-los sempre informados acerca dos princípios sólidos da arte ornamental. Logo, no ano de 1852, eles assumiram as escolas públicas de design e criaram um sistema de ensino conhecido pelo nome de *South Kensington* (Encyclopaedia Britannica, 2020; Cole & Redgrave, 1849).

Cole e Redgrave exerceram incontestável influência no fortalecimento do profissional designer, bem como auxiliaram na percepção do público sobre os propósitos da área com seu ensino na escola e com o lançamento do Jornal. A ideia desses autores e professores continuou nas gerações de seus alunos, a exemplo de Christopher Dresser, defensor da ideia sobre as artes originais e da reforma na educação. Dresser foi considerado um dos primeiros designers industriais do século XIX e um dos maiores seguidores de Jones, aplicando perfeitamente a teoria do ornamento puro em seus trabalhos. Ele também veio a contribuir no livro de Owen Jones com seu trabalho de ilustrador e logo se mostrou um criativo original na criação de novos produtos, como o geométrico bule de chá (Figura 3) (Raizman, 2003).

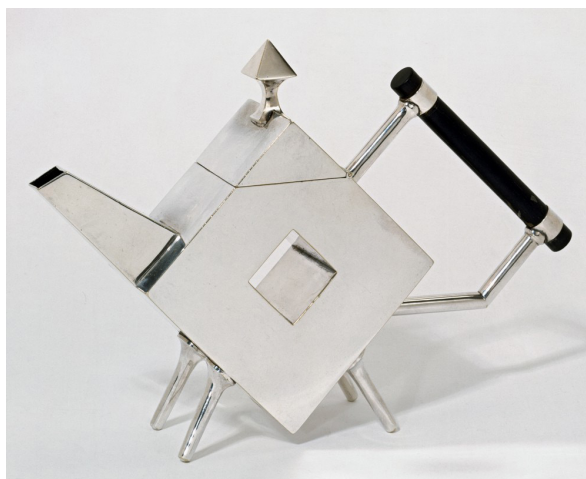


Figura 3. Bule de chá, por Christopher Dresser, 1876

Fonte: <https://medium.com/neworder/um-mundo-melhor-para-as-coisas-pequenas-cdce62f41450>

Seguindo em paralelo à opinião desses reformistas, John Ruskin, importante escritor e crítico inglês do século XIX, defendia a ideia de que o problema nos projetos de má qualidade e de estilo dos objetos não era o mau gosto do consumidor, mas sim o sistema em si, que acabava por mecanizar e explorar a mão de obra no ambiente industrial. Ruskin argumentava fortemente que todo o sistema deveria ser aperfeiçoado, desde o ensino até a fabricação, trazendo principalmente bem-estar ao trabalhador. Ele apontava o Estado como o responsável por prover os bens imateriais para a sociedade, como o cuidado com os trabalhadores e os momentos de lazer (Ruskin, 2004).

O escritor também se dedicou a pensamentos voltados à conservação do meio ambiente, sendo um dos primeiros pensadores a gerar um debate sobre o assunto. Ruskin comentava sobre como o cotidiano e os cenários influenciavam as artes mais antigas e consideradas obras de respeito. Para ele, “uma sociedade que gera emprego, mas não prazer e felicidade, é estúpida e imoral” (Ruskin, 2004, p.18). Ensinava arte aos operários da indústria e incentivava seus alunos a terem o hábito de desenhar todos os dias para o aperfeiçoamento de suas técnicas. Acreditava que a extrema exploração dos meios industriais não permitiria nenhum desenvolvimento do design e de qualquer outra arte (Cardoso, 2008a; Ruskin, 2004).

Dentro dessa lógica, o movimento *Arts & Crafts* (Artes e Ofícios) foi uma reação à Revolução Industrial e a produção em série e tinha como objetivo retomar a valorização e a importância do artesanato e devolver aos operários a concepção total da obra que criavam, dando, assim, um valor estético e autoral aos projetos. Teve como principal precursor William Morris, que seguia as teorias de Owen Jones e foi discípulo de Ruskin, desempenhando um papel importante na valorização do projeto em design em detrimento do que acontecia nas produções industriais

(Larousse, 1999; Champigneulle, 1976). Morris é um Estudo de Caso nesta investigação e será melhor analisado no subcapítulo 2.1.

O movimento *Arts & Crafts*, por sua vez, influenciou um outro movimento que, apesar de ter acontecido de formas diversas por todo o mundo, é mais conhecido como *Art Nouveau*. Esse movimento buscava um estilo unificado e adequado ao novo século. O estilo unificado era uma das filosofias que orientavam o movimento, sendo que a arte era pensada como uma atividade global e um estilo de vida, associada ao termo em alemão *Gesamtkunstwerk* (Obra de Arte Total). Esse conceito buscava uma verdade segundo a complementariedade entre a arte, a vida social, a política e a moralidade. O termo foi apropriado dos ensaios do compositor alemão Richard Wagner, que entendia a Obra de Arte Total como uma recuperação do comunismo primitivo do homem e a valorização da intuição artística (Champigneulle, 1976; Castanheira, 2013).

Dentro do contexto desse novo movimento nasceu a Fundação Werkbund, criada em 1907 na Alemanha, que agrupava artistas, arquitetos e industriais, sendo pioneira na promoção da relação entre design e arte com a discussão importante da liberdade autoral dos designers. As grandes vozes da fundação, o alemão Hermann Muthesius e o belga Henry van de Velde, mantinham debates intensos sobre a expressividade do design. Muthesius, lembrando da atuação de Henry Cole na Inglaterra, desejava uma unificação de um estilo nacional com uma relação estreita com a produção industrial a partir do design. Já Van de Velde advogava a importância de uma liberdade criativa e de uma autonomia da arte com base nos valores humanos, e não em questões comerciais. Ele não negava o poder da indústria, mas revelava uma necessidade de existir um cunho pessoal e artístico na criação dos objetos industriais (Champigneulle, 1976; Cardoso, 2008a).

Van de Velde foi um grande admirador de William Morris e do movimento *Arts & Crafts*. Ele foi designer, artista, arquiteto e até político. Seus métodos pedagógicos na Werkbund serviram de base para o alemão Walter Gropius, em 1919, na criação da Bauhaus. A escola alemã foi uma importante escola de ensino de arte e design que tinha a intenção de colocar a construção (Bau) como síntese de todas as atividades projetuais. No seu manifesto para a escola, Gropius enfatiza a importância de que os arquitetos, pintores e escultores devessem compreender a estrutura multiforme da construção do todo de suas obras e suas partes (Bauhaus, s.d.; Gropius, 1919; Goethe-Institute, s.d.).

Gropius acreditava que o artista era uma elevação do artesão e que a base estava no saber fazer. Ele defendia a ideia de voltar às oficinas e ao processo artesanal como um aprendizado para a excelência dos projetos. A maior contribuição pedagógica da Bauhaus foi a ideia do design pensado como atividade unificada e global, também influenciado pelo conceito da Obra de Arte

Total, desdobrando-se em muitas faces e aspectos da vida humana para construir uma sociedade melhor (Gropius, 1919; Cardoso, 2008a).

Com o tempo, a Bauhaus acabou mudando três vezes, tanto de local como de liderança, e cedendo esse seu viés, muito por conta das mudanças de direção, das políticas locais e das influências do grupo holandês De Stijl. Theo van Doesburg, um de seus fundadores, criticava a Bauhaus por uma maior ênfase ao artesanal, ligada a sua primeira fase defendida por Gropius, do que ao lado mais industrial. Com essas mudanças, a Bauhaus acabou por ser a precursora da estética e de um estilo específico no design chamado de Alto Modernismo, que tinha como preceito o funcionalismo, no qual a forma segue a função. A escola continua sendo uma fonte importantíssima de estudo e ideias para o designer de hoje, tanto pela parte teórica, mas também por ter sido capaz de reunir um grande número de pessoas muito criativas e diferentes numa única escola (Farthing 2011; Cardoso, 2008a).

Entre os anos do nascimento da Bauhaus, existiram outros movimentos artísticos que exerceram notável influência no apelo autoral e pessoal dos artistas, como por exemplo o Futurismo e o Dadaísmo. Ambos movimentos traziam questionamentos sobre a sociedade em projetos e manifestações excêntricas. O livro Depero Futurista, projeto autoral realizado pelo futurista italiano Fortunato Depero em 1927 é uma obra prima para a área do Design Gráfico. O livro traz uma espécie de portfólio de Fortunato, com seus trabalhos como designer realizados até aquele momento, onde ele explora as características do futurismo e apresenta de forma criativa as próprias habilidades como designer (Demilly, 2016; Bolted Book, s.d.).

1.2 Design e as condições trabalhistas

Para além das preocupações de ensino, a outra inquietação de Ruskin, já referida, era a questão do ambiente e as condições do trabalhador. Ruskin acreditava que “o grande poder do design de alterar a sociedade reside muito mais na forma das suas relações de trabalho do que nas formas que ele atribui a um artefato” (Cardoso, 2008a, p.85). Ou seja, a forma como os profissionais trabalham altera a maneira como criam as soluções e o impacto sobre a sociedade. O autor falava sobre ambição, aconselhando os profissionais a não se acomodarem com as circunstâncias e apontando que estes podiam unir a educação com a suas responsabilidades. O autor expressa:

O design não é fruto da fantasia ociosa; é o resultado estudado da observação cumulativa e do hábito aprazível. Sem observação e experiência não há design. Sem paz e prazer no trabalho não há design. Todas as palestras, todos os ensinamentos, todas as premiações,

todos os princípios de arte, nenhum deles será de utilidade alguma enquanto vocês não cercarem seus trabalhadores de influências felizes e coisas belas. [...] Informe suas mentes, refine seus hábitos e estarão a informar e refinar seus projetos de design. Mantenha-os analfabetos, mal acomodados, vivendo no meio de coisas feias, e tudo que produzirem será falso, vulgar e sem valor (Ruskin, 2004, p. 180-181).

Nos dias de hoje, a situação do empregado, em geral, está muito mais avançada que nos meados do século XIX e XX. Existem sindicatos trabalhistas e direitos do trabalhador, bem como espaços que são pensados ergonomicamente para o bem-estar, incluindo jogos e entretenimento dentro dos escritórios. Certamente, por conta dos pensadores e críticos, além de outros movimentos da sociedade, chegamos aos direitos e melhorias que temos hoje. Ainda há muito a ser discutido, e as melhorias devem ser constantes, uma vez que os modelos de negócios estão mudando com o passar dos anos e há avanços dos serviços tecnológicos, o que permite, por exemplo, que as pessoas trabalhem em casa.

O setor do Design é relativamente novo, é uma área que ainda segue em processo de aperfeiçoamento. Ele vem evoluindo em conjunto com a sociedade, porém, trata-se de uma profissão sem muitas tradições e ainda inexistente um escudo protetor sindical específico, o que resulta, algumas vezes, na autoexploração. A falta de compreensão sobre o processo de criação, sobre as metodologias do design, sobre a demanda urgente exigida do mercado, torna o trabalho estressante para o profissional, podendo afetá-lo psicologicamente e bloquear desempenhos criativos (Berzbach, 2013; Monteiro, 2018).

Alguns períodos de estresse no trabalho são normais e, por vezes, até benéficos para o desempenho criativo. Os médicos chamam de “eustresse” a forma produtiva e saudável do estresse, que resulta no profissional características como vitalidade, otimismo, satisfação e alta capacidade de concentração. O problema no estresse é o exagero e a falsa impressão de que o estado de esgotamento físico e mental é uma questão de prestígio. Algumas vezes e em alguns locais, o excesso de trabalho é elogiado e existe até um termo em inglês que confere certo ar de notoriedade a esse comportamento, o *workaholic*, ou seja, viciado em trabalho. Uma consequência, também, do culto à meritocracia. Um fenômeno ligado ao estresse no trabalho é chamado de *burnout* e ganha cada vez mais repercussão internacional (Berzbach, 2013)

Segundo Filipe e Bomfim, “metas, horas extras, pressão e uma cultura que faz da saúde mental um tabu são causas de esgotamento entre executivos, funcionários e empreendedores” (2020, p.18). As perdas econômicas e sociais são enormes e não há uma definição única para a expressão

burnout. Em tradução livre, o termo quer dizer “queimar até o fim”, relacionando-se a uma estafa mental e ao excesso de trabalho. Isso vem ocasionando uma baixa produtividade e custos muito altos para empresas. O termo é tema de palestras e tem ganhado atenção especial, pois tem gerado prejuízos financeiros e é motivo de afastamento do trabalho por grande parte dos funcionários, incluindo gerentes e líderes de organizações (Filippe e Bomfim, 2020).

Alguns motivos do aumento do estresse em empresas são a insegurança econômica e o grau de incerteza presente nas organizações, devido a novos concorrentes e negócios inovadores que ganham força com as novas tecnologias. Os sintomas relacionados ao *burnout* podem ser variados e mudam de pessoa para pessoa. Os mais comuns são falhas de memória, dificuldade para dormir, dor de cabeça, cansaço, confusões na fala, dormência em membros, angústia, mas podem se relacionar até a doenças crônicas para além do *burnout*, como câncer, hipertensão arterial, doenças gastrointestinais, problemas de coluna, entre outros. Esse fenômeno está sendo cada vez mais estudado e é previsto que entre para a Classificação Internacional de Doenças (CID) em 2022. É importante aprender a controlar o estresse, pois é um fator que ainda vai acompanhar os trabalhadores, visto que vive-se numa sociedade preocupada com resultados e produtividade (Filippe e Bomfim, 2020; Berzbach, 2013).

Essas observações vão ao encontro da famosa frase do escritor e filósofo belga Raoul Vaneigem: “A obrigação de produzir aliena a paixão de criar”. A citação é do livro *A arte de viver para as novas gerações*, de 1967, no qual Vaneigem escreveu suas ideias e opiniões críticas sobre o trabalho numa sociedade que confunde trabalho e produtividade. Um debate interessante sobre o alívio do estresse é relacionado ao bem-estar do trabalhador no que diz respeito ao tempo dedicado ao lazer. O lazer e o tempo livre são consequências dos fenômenos sociais da modernidade e da reorganização temporal pós-revolução industrial, com o desenvolvimento da urbanização e do surgimento da sociedade capitalista (Ribeiro, 2012). Já existem alguns casos e empresas que tentam incentivar o lazer, visando o bem-estar do empregado para melhores resultados.

Numa tentativa de baixar os índices de estresse com foco na produtividade, a subsidiária japonesa da empresa de tecnologia Microsoft testou, por um mês, o fim de semana de três dias para 2.300 funcionários. O resultado foi que a produtividade aumentou 40% naquele mês. Há ainda outros exemplos de empresas que apostam no tempo livre como forma de, também, melhorar seus processos. Um deles é o do chef espanhol Ferran Adrià, muito famoso pelo seu restaurante El Bulli. O chef recebe milhares de pessoas nos sete meses em que mantém aberto o restaurante, e, nos outros cinco, ele o fecha para desenvolver novos pratos com sua equipe. Ademais, a empresa 3M dá aos seus engenheiros 15% de tempo livre desde 1930, e foi num desses momentos que surgiu a fita adesiva e o Post-it. A Google também é famosa por esse tipo de ação, e cede aos seus

funcionários 20% de tempo livre para que se dediquem a projetos pessoais (Filippe e Bomfim, 2020; Sagmeister, 2009).

A mestre em psicologia Thaíres Ferreira de Arruda desenvolveu, em 2019, a sua dissertação com temática ligada ao pensamento de Vaneigem, levantando o debate sobre as dimensões do lazer na juventude universitária brasileira, com o objetivo de compreender como esse aspecto se configura na trajetória de vida desses jovens. No decorrer da sua dissertação, Arruda aborda um ponto importante, o do lazer ligado à produtividade, onde demonstra que os jovens com quem realizou sua pesquisa também expressam que aproveitam o tempo livre para criar ou ler sobre assuntos que lhes interessam. Vê-se, aqui, um importante momento onde o lazer não é visto mais como um “não fazer nada”, mas um momento de descontração com um viés produtivo (Arruda, 2019). Berzbach aponta os dois tipos de descanso ligados ao lazer:

O descanso pode ocorrer de duas formas. O descanso passivo inclui passar um tempo sem fazer nada, ouvir música ou dormir. O descanso ativo inclui passear, nadar, andar de bicicleta, ir ao teatro ou ao cinema, fazer ioga, meditação ou uma viagem. Ambas as formas fazem parte da vida e não são motivos para ficar com a consciência pesada. Se o trabalho torna tudo isso impossível, então algo está errado (Berzbach, 2013, p.147).

Arruda associa sua pesquisa com um dado importante sobre o preconceito ao lazer como uma ociosidade inútil, que é refletido nas escolas quando estas, associadas ao processo industrial, preparam os jovens para o mundo do mercado, demarcando o trabalho como a atividade prioritária em suas vidas (2019). Aquino e Martins reforçam tal ideia quando dizem que as escolas:

preparam crianças e jovens para a vida adulta moldada pelo trabalho, porém não há orientação nesse processo para o uso adequado do tempo de ócio, um fator de vital importância para a edificação de um indivíduo equilibrado. Isso porque a escola, dentro de uma concepção moderna, está profundamente demarcada pelo paradigma da produção industrial, reiterando que atividade social dominante e determinante da configuração social é o trabalho (Aquino e Martins, 2007, p.483).

Vilas-Boas afirma que o lazer deve ser aproveitado, pois, ao trabalhar com uma atividade criativa, como o design, “o nosso cérebro não pode desligar-se nunca dos desafios, porque é quando menos se espera e na mais insuspeita das situações que a acumulação da nossa «transpiração» nos faz surgir a inspiração” (2011, p.98). Com isso, pode-se compreender que assuntos relatados sobre o trabalho excessivo, que compromete a criatividade, e o lazer como um fator importante para o bem-estar e a produtividade, são características que implicam fortemente na área do Design, no que diz respeito ao seu desempenho e aos avanços da área criativa (Berzbach, 2013).

1.3 Design: um agente em transformação

Atualmente, está mais definido o que é o profissional designer e o seu campo de atuação, e cada vez mais cresce o estudo e a criação de novas metodologias para solucionar os problemas da área. O designer trabalha em estúdios de Design, Agências de Publicidade, dentro de empresas no setor de Marketing interno e também como *freelancer*. O formato de trabalho deste profissional criativo ainda pode variar, mas, basicamente, ele recebe ou identifica um problema e traça itens importantes e relacionados, seja ele para ser resolvido graficamente ou com projeto de produto. Em seguida, o designer se envolve em pesquisas interligadas ao tema que precisa de solução e busca os meios para resolvê-lo, de acordo com a problemática e sua especialização. Essa especialização pode ser entre as mais diversas áreas do campo do Design, sendo elas: design de produto, design de moda, design de superfície, design gráfico, entre outras.

O designer também atua diretamente no bem-estar da vida das pessoas, seja de modo emocional, cognitivo ou estético, e em vários setores, como o trabalho, o lazer, o relacionamento e a cultura. O processo de trabalho do designer geralmente não é linear, o que permite interações e aprendizados constantes, pois o profissional experimenta novos caminhos, estando aberto a novas alternativas. Com este relato, entende-se que o design nasceu de uma necessidade e é uma profissão relevante porque atua sobre aspectos importantes da sociedade, como a Cultura Visual (Viana et al., 2012).

Vive-se num mundo praticamente imagético, e a Cultura Visual, segundo Mirzoeff, tem a tarefa de entender a complexidade de todas as imagens e conseguir expressar seus significados, muito além do que diz respeito somente a representações visuais do cinema, da fotografia ou de pinturas, mas se referindo também às imagens que vemos no cotidiano (1999). Mirzoeff, em seu livro *What is Visual Culture?*, levanta um debate sobre o tema, esboçando que a Cultura Visual se relaciona com eventos pictóricos nos quais a informação, o significado e o prazer são procurados pelo consumidor através de uma interface tecnológica intrinsecamente ligada

com o contexto histórico. Na perspectiva do autor, as tecnologias visuais são qualquer forma de instrumento planejado para ser observado e para melhorar a visão natural, desde pinturas a imagens na televisão ou Internet (Mirzoeff, 1999).

Segundo Kromm e Bakewell, a Cultura Visual é um campo que vem sendo estudado desde os anos 1980 e todas as suas pesquisas se somam numa variação rica sobre o tema (2010). As autoras concordam com a definição de que a área é interdisciplinar, que se baseia nas mídias visuais tecnológicas e que o mais importante é relacionar esses aspectos ao contexto histórico da sociedade (2010). Howels e Negreiros colocam que, para eles, a Cultura Visual é uma ferramenta importante que também deve ser interpretada, assim como a linguagem textual, pois está além do que se vê em museus ou na televisão. A Cultura Visual também tem papel importante tanto na política como nos bens que são consumidos e usufruídos por cada indivíduo. Segundo os autores, é costumeiro interpretar textos de maneira automática e gerar opiniões, mas acaba-se por deixar de emitir uma reação semelhante ao observar-se o mundo visual, sendo que este tem impacto cognitivo semelhante à linguagem textual (2012).

Mirzoeff ainda afirma que a Cultura Visual é necessariamente um assunto histórico, baseado no reconhecimento de que a imagem visual não é estável, mas muda sua relação com a realidade exterior em momentos articulares da modernidade (1999). Vilas-Boas complementa: “A cultura visual baseia-se na existência de artefactos visuais, os quais podem ir da materialidade de um automóvel até à imaterialidade de um spot de vídeo” (2010, p. 92). Sobre a importância do design nessa área, Fiell e Fiell afirmam que os “produtos do design dão forma a uma cultura material mundial e influenciam a qualidade do nosso ambiente e o nosso quotidiano. A importância do design não pode, por isso, ser subestimada” (2005, p.11).

Com a carga massiva de conteúdos que é produzida e apresentada diariamente, Vilas-Boas ainda explica que os designers sempre desempenharam um papel muito importante na Cultura Visual, pois sempre ajudaram “a transmitir educação visual às pessoas, estabelecendo patamares de qualidade visual e modelando mensagens de uma forma culturalmente mais elevada do que sem eles se faria” (2011, p.35). Assim sendo, entende-se que a Cultura Visual é algo que se molda com a sociedade, que é importante saber compreendê-la e, no caso dos designers, aprender seus significados implica em realizar as melhores soluções.

Em entrevista com os pesquisadores Steven Heller e Elinor Pettit, o célebre designer Massimo Vignelli diz que o designer tem duas responsabilidades: uma é com o cliente, a de trazer a solução adequada para gerar lucros ou resolver o problema; e a outra diz respeito à sociedade, que é a de projetar algo que não seja descartável ou efêmero. Pode-se complementar a ideia de Vignelli, de que, além de trazer soluções duradouras, o designer tem o papel ético fundamental de trazer

informações e produtos que sejam verdadeiros. Como diz Vignelli: “Não é função dos designers gráficos mudar o mundo, mas tudo o que é visual e tudo o que nos circunda pode ter um design melhor quando não se propaga a alternativa de design ruim” (Heller e Pettit, 2013, p.22-23). Os designers, desde as primeiras escolas de Design, aprendem e criam métodos de resolução de problemas. Alguns métodos seguem várias etapas para solucionar o problema, colocando tudo que diz respeito àquela questão para trazer uma solução mais durável e consistente conceitualmente. Num mundo que avança cada vez mais rápido, os profissionais têm pulado essa etapa tão importante e as pessoas esperam soluções cada vez mais rápidas, o que encarece os processos do design. Como realça Cardoso, “ao ampliar os recursos disponíveis, as novas tecnologias tendem a reduzir proporcionalmente a exigência de algumas habilidades tradicionais, tais como saber desenhar ou fotografar” (2008a, p.6).

Etapas processuais, como as propostas por Bruno Munari, em seu livro *Das coisas nascem Coisas*, escrito em 1981, por exemplo, podem levar meses para resolver um problema, mas chegam a uma solução muito bem estruturada e consolidada. Hoje, no entanto, tais etapas são descartadas, visando trazer soluções mais rápidas para as exigências do mercado. Devido a esse imediatismo coletivo, os clientes também demandam um trabalho mais rápido. Eles sabem que a tecnologia permite uma execução quase instantânea, diferente de antigamente, quando era necessário esperar um mês para ver um protótipo de um projeto impresso (Vilas-Boas, 2011).

Nesse novo mundo plural com um superestímulo informativo constante e exaustivo, a Cultura Visual se torna cada vez mais volátil e efêmera, praticamente impossibilitando uma autenticidade cultural. Como as tendências acabam por nascer e morrer num ritmo diferente ao da realidade de pensamento do profissional, as etapas de processo do design se tornam cada vez mais essenciais para um projeto mais eficiente e original. Como complementa Cardoso:

Talvez a principal lição para o design [...] seja a de que não existem receitas formais capazes de equacionar os desafios da atualidade. Não são determinados esquemas de cores e fontes, proporções e diagramas, e muito menos encantações como “a forma segue a função”, que resolverão os imensos desafios do mundo complexo em que estamos inseridos (Cardoso, 2011, p.313).

Vignelli afirma que o design é um trabalho versátil, pois ele atua num cruzamento de diferentes áreas (Heller e Pettit, 2013). O designer trabalha com a interpretação de um problema e,

somando sua bagagem cultural aos seus conhecimentos, irá trabalhar da melhor forma para resolver os problemas propostos. É comum acontecer de mais de um designer receber o mesmo problema, trazendo a ele soluções diversas, algumas melhores do que outras (Chagas, 2020). Jonathan Barnbrook, designer de tipos britânico, diz que o bom design é aquele que comunica para as pessoas algo mais importante que a mensagem do cliente (Heller e Pettit, 2013). Jonathan Hoefler, designer de tipos e historiador, expressa que aprende por tentativa e erro e que a curva de aprendizado é sempre contínua e, portanto, o designer está sempre aprendendo (Heller e Pettit, 2013). Vilas-Boas complementa a afirmação de Hoefler com um relato muito importante sobre o aprendizado do designer com sua experiência como professor:

No design gráfico não se pode acertar sem primeiro errar. E as pessoas têm muito medo de errar. A escola é o local ideal para errar, se a encararmos como a preparação para a vida activa e não como uma simulação da “vida real”. Mas muitos alunos não querem errar, não querem especular nem experimentar, querem acertar logo na mouche e levar um 20 para casa. Não querem levantar questões, para não parecerem pacóvios. Não querem pedir ajuda, para não parecerem fracos. Por isso, acham que não erram, até porque desde cedo aprendem (ou são ensinados?) a desenvolver um discurso justificativo de todo o tipo de enormidades, geralmente invocando questões de “autoria” (que muitos nunca exercitaram porque nunca desenvolveram um universo pessoal coerente) ou referências (que a maioria nunca estudou senão pela rama) (Vilas-Boas, 2011, p.82)

Gui Bonsiepe, importante designer e professor na Escola de Ulm, expressa que o trabalho central do designer é investir em atividades projetuais para trazer mais funcionalidades às soluções e que isso se perde quando o profissional se coloca a serviço da beleza superficial, dos lucros fáceis, e quando dá importância a assuntos periféricos, como estilo e modismos (2011).

Apesar dos clientes também sofrerem dos vícios do mercado, há muitas situações onde o profissional também aprende com os clientes, como afirma Ivan Chermayeff, pioneiro no design modernista tardio americano: “o designer desfruta de uma formação gratuita; em vez de pagar para que lhe ensinem, na verdade ele é pago para aprender” (Heller e Pettit, 2013, p.205). Chermayeff complementa dizendo que o design é uma força auxiliar, não inaugural, e explica:

O que define o design é a solução de problemas; se ninguém está ouvindo, não está solucionado. Nesse caso, isso significa que está aquém ou além do público e dos objetivos. Quando falamos de design, estamos falando do bom design, e ele funciona quando é pensado e explicitado nos limites das circunstâncias do nosso mundo, quaisquer que sejam. Não se trata simplesmente de comércio, e sim da sociedade em que vivemos (Heller e Pettit, 2013, p.206).

A criatividade não é um processo incompreensível, mas, ao mesmo tempo, não é algo evidente como o pensamento linear usual. Por trás de uma ideia há uma atividade cognitiva complexa que surge a partir de conhecimento, autonomia e preparação (Berzbach, 2013). A criatividade, para os profissionais que lidam com ela, é uma forma de vida, e designers que se dedicam à arte em seu tempo livre, por exemplo, realizam um “trabalho” que compensa por ser gerado por motivos internos (Berzbach, 2013). Segundo Cardoso, o trabalho do designer “abarca ambas essas ações, em seu sentido mais amplo: o de representar conceitos através de algum código de expressão visual e o de conjugar processos capazes de dar forma a estruturas e relações” (2008b, p.1). Vilas-Boas, por sua vez, coloca que, o designer, “cria ligações emocionais e clarifica informação visual. Ou ambas ao mesmo tempo” (2011, p.14).

Atualmente, estamos vivendo a quarta revolução industrial, e esta, como as anteriores, é importante para a sociedade, pois traz novas perspectivas, novas oportunidades, avanços tecnológicos que aproximam as pessoas e desenvolvem novas soluções gráficas com programas mais complexos (Elliott, 2016). No entanto, no que cabe à área do Design, o aspecto industrial antigo trouxe alguns fatores que acabaram limitando os processos dos profissionais criativos. Isso é reiterado na questão do sequestro intelectual da realidade tecnológica onde vivemos. Com um tempo curto de execução e planejamento, o profissional precisa adotar tendências para se enquadrar na situação mercadológica, gerando um produto ou serviço de fácil aprovação do cliente. Cria-se, assim, um cenário onde o profissional sofre menos riscos de desaprovação, o que diminui substancialmente o espaço para inovação no campo e o prestígio do próprio trabalho. A sociedade penaliza indivíduos que são altamente criativos e que se destacam por sua autonomia não-conformista, que dificulta o ensino sobre resolução de problemas no design (Papanek, 2005). Alguns fatores causadores de estresse dentro dos processos criativos são os conflitos interpessoais, desgaste criativo e constrangimentos produtivos. Um dos problemas é que os clientes não levam o designer muito a sério, o que, por vezes, transforma um trabalho que

deveria ser prazeroso numa tarefa pesada e exaustiva. Há também a prática de apresentar várias propostas de um mesmo projeto aos clientes, ou fazendo exatamente o que eles desejam ver, sem oportunidade de aplicar seus conhecimentos, o que impulsiona um pensamento automático de invalidação da credibilidade do profissional. No design, a satisfação do cliente e a qualidade do trabalho realizado têm uma importância maior do que nos outros setores (Vilas-Boas, 2011; Berzbach, 2013)

Outro fator que leva o profissional a perder a autoridade e a autonomia sobre o seu trabalho, além da falta de um sindicato, como mencionado anteriormente, é que, em alguns países, a profissão não é regularizada, podendo gerar a impressão de que o trabalho não é especializado e pode ser executado por alguém sem formação adequada (Chagas, 2020). A falta de imposição do papel do designer perante seus clientes também é um problema, como afirma Vilas-Boas, pois, apesar de ter se tornado indispensável, o design não tem uma voz ativa a ser respeitada. Isso em grande parte ocorre porque, como afirma o autor, o departamento de marketing, ao surgir, se apoderou do papel estratégico que o design tinha e deixou a este apenas a parte prática (2011). Vilas-Boas complementa:

Nós somos os técnicos e os outros são os decisores. Raramente definimos estratégias, somente cumprimos indicações que nos são dadas e implementamos especificações alheias. E não estou só a falar de identidade corporativa — estou a pensar desde a mais simples das peças de design. Somos enfermeiros desconsiderados: não só os “médicos” do marketing mandam em nós, como até os “pacientes” (clientes) nos dizem o que é melhor para a sua patologia (Vilas-Boas, 2011, p.33).

Alguns clientes acreditam na falsa premissa de que podem desempenhar o papel do designer e que chegarão a um resultado competente aos seus problemas, isso devido ao referencial de Cultura Visual que detêm e pelo acesso à Internet e a modelos gráficos disponíveis gratuitamente. Outras vezes, os clientes desconhecem que os designers estudam permanentemente, pois lidam com uma área que está em expansão e mudança constante. John Plunkett, designer fundador da revista *Wired*³, expressa que o termo “designer gráfico” remete a algo apenas visível, mas que, na verdade, é a ponta do iceberg de um longo processo de resolução de problemas que não é

3 *Wired*. Revista americana que aborda questões sobre tecnologia, ciência, design e cultura.

aparente na solução final. Os profissionais criativos, como os designers, trabalham intensamente em nível técnico-artesanal, estético e intelectual. O designer atua numa junção de domínios multidisciplinares, e usufrui de ferramentas e de linguagens visuais com sensibilidade e método (Vilas-Boas, 2011; Heller e Pettit, 2013; Berzbach, 2013).

Segundo Vilas-Boas, “a criatividade é alimentada pelo trabalho, mas uma imersão excessiva em tarefas desgastantes e repetitivas leva a crises de criatividade” (2011, p.38). Além disso, a rotina de trabalho de um designer é proveniente de sua herança industrial, o que, muitas vezes, implica em conseguir conciliar todo o seu conhecimento com as demandas dos seus clientes num tempo muito curto exigido atualmente. Um problema recorrente é de que esses profissionais estão habituados com a ideia de que devem ter respostas rápidas e assertivas. Esses pontos podem gerar no profissional frustração, baixo desempenho e pouca confiança em seu trabalho (Vilas-Boas, 2011).

Um dado muito importante levantado por Vilas-Boas é o da implicação de um facilitismo em relação a situações da vida, o que acaba gerando pessoas desequilibradas e sem formação de opinião própria devido ao hiperestímulo de mídias, como a televisão e a Internet. É da massa crítica que os designers mais precisam, pois lidam constantemente com signos visuais. Como professor, para fomentar seus alunos a criarem esse senso crítico, Vilas-Boas propõe tarefas com que eles possam trabalhar em projetos de vida e atividades que lhes deem prazer. Como exigir espírito crítico, iniciativa e autonomia com um ensino que não instiga as crianças a isso? (2011). Vilas-Boas segue um pensamento semelhante ao de Papanek, que afirma que a maioria das pessoas sofre um bloqueio criativo, perceptivo, cultural e emocional ao entrar nas escolas (Papanek, 2005).

Berzbach, em seu livro *Psicologia para criativos*, cujo objetivo é dar dicas de sobrevivência no trabalho e de manutenção da originalidade, aborda as rotinas de trabalho estressantes que um profissional criativo vivencia e como esse fator implica diretamente em sua capacidade produtiva. Criativos são pessoas sensíveis, já que trabalhar com criatividade envolve emoções. Existem algumas alternativas que podem auxiliar os profissionais designers no alívio desse estresse, além do pensamento crítico sobre sua rotina e o seu papel. Algumas dessas alternativas referem-se aos descansos passivo e ativo sugeridos por Berzbach (2013). Em relação ao descanso ativo, tem-se a ideia do tempo livre produtivo, elaborada por Arruda, que diz respeito à utilização do tempo livre para aprimorar conhecimentos e manter o desenvolvimento contínuo exigido pela área criativa, como comentado anteriormente por Vilas-Boas.

Berzbach comenta sobre alguns profissionais que combinam seu trabalho remunerado com um trabalho artístico (2013). Seja fazendo ilustrações, criando banda desenhada ou até improvisando

em outras áreas, como cerâmica ou confecção de roupas, o profissional criativo pode soltar um pouco da pressão que teria com um cliente e libertar-se mais em suas escolhas. Esses são os chamados projetos pessoais, onde o profissional cria o seu próprio *briefing*⁴, com a intenção, ou não, de resolver algum problema, seja ele real ou imaginário, ou de criar peças sem um propósito claro, apenas como uma forma de exercício no seu tempo livre. Com esse tipo de trabalho, os designers buscam uma fuga do cotidiano, onde exercem as capacidades que mais lhes atraem e com as quais se sentem mais confortáveis. O designer pode explorar, fazer testes, compreender o seu próprio estilo e encontrar novos meios para os processos criativos. Indo ao encontro dos ideais de Van de Velde, os projetos autorais, como também são chamados os projetos pessoais, são uma resposta às heranças da indústria, como aponta Silva:

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 (Silva, 2016, p.21).

Numa pesquisa realizada pelo *Dribbble*⁵ com designers da Europa, Ásia e América do Norte, verifica-se que a grande maioria dos designers aprende por conta própria antes mesmo de entrar para um curso de Design (2019). Com essa pesquisa, pode-se identificar que o designer, hoje, começa a sua atuação num processo autodidata, então pode-se presumir que os profissionais já ocupam seu tempo livre para praticar ou aprender. Algo que pode agregar nas novas perspectivas de atuação do designer, aumentar o desempenho criativo e o bem-estar do profissional, são esses trabalhos extralaborais. Eles são caracterizados como uma forma de expressão pessoal, um meio de experimentações e um tempo dedicado à criação sem ter a interferência de um cliente. Muitas vezes, esses trabalhos podem gerar projetos que vão para o portfólio e contribuem para a autopromoção.

Os projetos pessoais são realizados em momentos fora do horário comercial e, algumas vezes, também são propostos em escolas de Design, onde, para experimentar ferramentas ou resolver *briefings* fictícios, os designers estudantes acabam fazendo experimentos com o próprio estilo.

4 *Briefing*: “descreve o acto de o designer ser informado acerca de todas as especificidades do trabalho que o cliente está a pedir-lhe” (Vilas-Boas, 2011, p.113).

5 *Dribbble*: comunidade *online* para exposição de conteúdo criado para designers e criativos.

Alguns designers famosos, como Paul Rand, eram contratados justamente por seu estilo e projetos. Isso foi se alterando à medida que os designers passaram a receber o *briefing* do Marketing, setor em que já se conhece o que é o melhor para a empresa (Heller e Pettit, 2013). Ainda, há quem se dedica a esses projetos em seu tempo livre, muitas vezes voltando-os para o desenvolvimento da área criativa.

A designer e pesquisadora Ellen Lupton afirma: “esses projetos experimentais constituíram a base do meu pensamento atual” (Heller e Pettit, 2013, p.158). A partir do seu ponto de vista e das características anteriormente ditas sobre o profissional, pode-se entender que o designer é, ou pelo menos deveria ser, um profissional ambicioso e questionador que busca experimentar e melhorar processos. Muitas vezes, os projetos experimentais não são muito valorizados e pode ocorrer de aqueles que têm a ousadia de fazê-los acabarem por ser copiados. Seguindo essa ideia, Barnbrook, em entrevista com Heller e Pettit, comenta:

É por isso que fico chateado quando alguns designers, de estúdios maiores e mais comerciais, menosprezam grande parte das obras experimentais, dizendo que não seriam viáveis no campo comercial, e em seguida copiam as soluções e as apresentam diluídas para os seus clientes (Heller e Pettit, 2013, p.43-44).

Por um tempo, houve a discussão entre expressão pessoal *vs.* prestação de serviço. Por que, no entanto, essas questões não podem ser complementares? Os designers, hoje, são contratados pelas suas capacidades, mas poderiam também ser contratados pela forma como solucionam, e não apenas pelo que solucionam. Os projetos pessoais podem retornar àquela preocupação com a originalidade nas soluções que os primeiros designers tinham à época da Revolução Industrial. Isto é, criar novos conceitos, e não apenas seguir tendências que têm a segurança de aprovação dos clientes, mas que não trazem desenvolvimento para a área. Um grande exemplo é o trabalho do designer Stefan Sagmeister, o qual será debatido como um estudo de caso neste trabalho. Vive-se numa sociedade com informação cada vez mais fragmentada, e é por isso que, como diz Teixeira, “uma sociedade em que a informação e o conhecimento tornam-se fatores integrantes de produção, outros valores entram em cena: para inovar e lidar com irregularidades, é preciso autonomia e responsabilidade, além de um conhecimento de processos e produtos” (2014, p.45). A ideia de Vilas-Boas também complementa tal pensamento quando o autor diz que:

A solução reside precisamente na fomentação de massa crítica, que permita dotar os designers de um inquestionável discernimento cultural que os leve a ter uma consciência apurada do seu papel exacto na sociedade e de como adequarem a sua acção a cada caso específico com que são confrontados (Vilas-Boas, 2011, p.39).

O assunto central, ou a problemática da presente pesquisa, trata justamente sobre esse tema, isto é, sobre como os trabalhos extralaborais têm seu valor para a sociedade e para a área do Design, e como contribuem para a saúde psicológica e o desempenho de profissionais do meio criativo. Os projetos pessoais podem trazer um reequilíbrio de existência e uma forma de viver autêntica num mercado ameaçador.

1.4 Projeto Pessoal e o bem-estar

Desde a Antiguidade, filósofos procuram entender a essência da felicidade e o que caracteriza uma vida feliz. Esta, segundo Albuquerque e Lima (2007), é uma preocupação das investigações relacionadas às ciências humanas. Tal área, segundo os autores, busca entender os processos que explicam as experiências felizes, procurando contribuir para o desenvolvimento de um maior bem-estar na sociedade. Brian Little é professor de Cambridge, tendo realizado diversos estudos tratando de projetos pessoais. A sua proposta é de que eles têm efeito direto na qualidade de vida (2011). Para Little, projetos pessoais podem variar de tarefas rotineiras, como levar o cachorro para passear, até aspirações idealistas, como “libertar o povo”. Eles podem partir da vontade própria ou podem ser solicitados a alguém, sendo individuais ou de cunho comunitário, e podem trazer alegria, como também desapontamento (2014).

Segundo Little, os principais projetos, aqueles com os quais as pessoas se envolvem particularmente e singularmente, podem ser atividades sustentáveis que melhoram o bem-estar e que constituem crescimento pessoal (2014). Projetos pessoais estão interligados com as características livres, que são padrões de comportamento culturalmente planejados, criados de forma estratégica, com o objetivo de promover projetos que importam profundamente para as pessoas (Little, 2011). O mesmo autor complementa que os projetos pessoais são elementos que constituem a existência quotidiana e que geram uma vida mais feliz e virtuosa. O conteúdo dos projetos é o que vai gerar a sensação de significado, melhorar o bem-estar e estimular a narrativa normativa (Little, 2014).

Colocando suas ideias em conjunto com Kristjánsson, Little expressa que os projetos pessoais

estão intrinsecamente ligados à personalidade do indivíduo. É a partir deles que se pode entender como a felicidade e a virtude se moldam em suas ações diárias, bem como as características que moldam cada pessoa (Kristjánsson, 2013, citado por Little, 2014). Brian Little defende que são os projetos pessoais que resolvem, equilibram e dão sentido de integração a complicações resultantes de ambientes muitas vezes adversos e complicados (Little, 1989, 1993, 1999a, citado por Albuquerque e Lima, 2007). Albuquerque e Lima apontam dois tipos de bem-estar, um subjetivo e o outro psicológico, e se baseiam em estudos de Waterman (1993) para explicar melhor estes conceitos:

Waterman (1993) considera que as divergências entre estas duas concepções de bem-estar se consolidam, essencialmente, no facto do bem-estar subjetivo estar associado à felicidade, ao relaxamento, a sentimentos positivos e a uma ausência relativa de problemas, enquanto que o bem-estar psicológico se encontra associado ao ser em mudança, ao exercício do esforço e à procura do crescimento e desenvolvimento pessoal (Waterman, 1993, citado por Albuquerque e Lima, 2007, p.2)

Waterman é Doutor em Psicologia pela State University of New York, em Buffalo, e trabalha no departamento de Psicologia na The College of New Jersey. Tem sua pesquisa voltada a projetos pessoais como um canal de autoexpressão. A análise sobre a expressividade pessoal e as construções psicológicas de Waterman se baseia na conexão de três conceitos teóricos da pesquisa psicológica: a motivação intrínseca, o fluxo e a autorrealização (1990).

Para o autor, em ligação com os pensamentos de Berlyne, a motivação intrínseca parte de consequências internas que resultam numa atividade vista como recompensadora (Berlyne, 1971 citado por Waterman, 1990). Essas consequências internas, por sua vez, dizem respeito a experiências de curiosidade, obtenção de estímulos ideais, incongruência e/ou excitação, redução de incerteza, sentimentos de competência e/ou autodeterminação, entre outras, e isso varia muito de pessoa para pessoa (Waterman, 1990). O fluxo ao qual Waterman se refere está relacionado às pesquisas de Csikszentmihalyi sobre o prazer em atividades essencialmente motivadoras que fomentam uma experiência cognitivo-afetiva (Csikszentmihalyi, 1975 citado por Waterman, 1990). Sobre a experiência do fluxo ou fluidez, Csikszentmihalyi coloca:

Independente da cultura e do nível de educação ou qualquer outra coisa, existem estas sete condições que parecem estar presentes quando a pessoa tem fluidez. Há um foco que, uma vez tornando-se intenso, leva a um tipo de êxtase e clareza, de saber exatamente o que se quer fazer em cada momento e se obtém feedback imediato. Você sabe que o que tem que ser feito é possível fazer, apesar das dificuldades e o sentimento de tempo desaparece, você esquece de você mesmo, e se sente parte de algo maior. E uma vez que essas condições estão presentes, o que você fizer se torna valioso por si mesmo (Csikszentmihalyi, 2004, 4:32min)

Waterman pontua que essas experiências de fluxo só podem ser avaliadas em atividades específicas, as quais variam, podendo ser do âmbito profissional ou até atividades rotineiras do dia a dia. Csikszentmihalyi (2004) complementa que a experiência do fluxo pode ser medida entre dois eixos, o do grau da habilidade do indivíduo e o do grau de dificuldade (Figura 4).



Figura 4. Figura sobre Estado de fluxo elaborada por Mattos (2017) adaptada de Csikszentmihalyi.
Fonte: (Mattos, 2017, p.409).

Com esses estudos, é possível medir as atividades e defini-las, podendo, inclusive, melhorá-las para chegar ao estado de fluxo, como, por exemplo, aumentando o desafio ou aprimorando as

habilidades. Csikszentmihalyi coloca que alguns desses fatos ocorrem espontaneamente e sem conselhos, mas muitos ainda não o sabem (2004).

O último ponto mencionado por Waterman acerca das teorias psicológicas sobre a expressividade pessoal é relacionado à autorrealização. Para esse ponto, o autor se baseia nos estudos de Maslow (1968), o qual escreve que as atividades que geram um maior envolvimento do indivíduo, as que geram o estado de fluxo, são as que frequentemente potencializam a autorrealização. E isso envolve a expressividade pessoal defendida por Waterman, e que, para ele, tem suas raízes na filosofia eudaimonística. A eudaimonia consiste em viver de acordo com o seu *daimon*, o “eu verdadeiro”, que, para o autor, é o conceito central para a compreensão da expressividade pessoal, da motivação intrínseca, do fluxo e da autorrealização (1990).

O *daimon*, segundo o autor se refere às potencialidades de cada pessoa, cuja realização representa a maior satisfação na vida da qual cada uma é capaz. Elas incluem tanto as potencialidades compartilhadas por todos os seres humanos em virtude da espécie em comum, quanto os potenciais únicos que diferenciam cada pessoa de todas as outras. O *daimon*, ainda segundo Waterman, é um ideal, no sentido de ser uma excelência, uma perfeição para a qual a pessoa se esforça e que pode dar sentido e direção a sua vida. Esses esforços que cada indivíduo faz para viver de acordo com o *daimon*, de modo a alcançar seus potenciais, podem ser considerados pessoalmente expressivos (Waterman, 1990).

Segundo Ryff (1995), o bem-estar psicológico está dentro deste pensamento filosófico de realização pessoal do potencial individual das pessoas. Quando uma pessoa consegue viver o seu eu verdadeiro (*daimon*), vivenciando uma experiência em que sente que desenvolve seus potenciais e promove seus propósitos na vida, ela, indubitavelmente, será acompanhada por um estado de sentimento positivo, subjetivo, cognitivo-afetivo. Segundo Waterman, esse é um estado psicológico que quase todos experimentam, mas em frequência e intensidade diferentes (1990).

Martin E. P. Seligman, professor de psicologia e diretor do Centro de Psicologia Positiva na Universidade da Pensilvânia, considerado o pai da psicologia positiva, apresenta, em seu livro *Florescer*, publicado pela primeira vez em 2011, uma teoria para o bem-estar. A teoria do bem-estar surgiu anos depois de o autor lançar o seu livro best-seller *Felicidade Autêntica*, em 2002, e ter percebido que seus estudos sobre psicologia positiva estavam associados ao florescimento do bem-estar, e não ao aumento da felicidade a partir da satisfação com a vida. Seligman entendeu que a teoria da felicidade autêntica é diferente do que ele chama de teoria do bem-estar, pois, pelo que analisou tempos depois, o bem-estar é um construto, formado por diferentes elementos, e a felicidade é um sentimento que pode ser mensurado por medidas muito específicas (Seligman, 2019).

Segundo Seligman (2019), os maiores nomes da filosofia, como Aristóteles, Nietzsche e Freud, cometeram o equívoco de acreditar que todas as ações humanas se resumem a apenas uma. Para o autor, isso é equivocado por generalizar e resumir a monismos sem levar em conta a complexidade do ser humano. Seligman percebeu que a sua teoria da felicidade se aproxima do conceito do monismo por conter medidas específicas, já a teoria do bem-estar está fundamentada em cinco grandes elementos que promovem o bem-estar, os quais funcionam isoladamente ou em conjunto, mas nenhum deles sendo definitivos. Os elementos são mensuráveis e possuem características, já o bem-estar em si não é possível de mensurar. O autor complementa: “A teoria do bem-estar é essencialmente uma teoria de livre escolha e seus cinco elementos abrangem as coisas que as pessoas livres escolherão, pelas coisas em si mesmas” (p.26). Os elementos aos quais Seligman se refere e teoriza são: emoção positiva, engajamento, sentido, realização e relacionamentos positivos.

A emoção positiva vem dos seus estudos sobre a felicidade autêntica, uma medida subjetiva pois a sensação boa ou positiva é interna de cada ser humano; o engajamento, também analisado subjetivamente, está relacionado com o sentimento de absorção total numa tarefa, muito semelhante ao conceito de fluxo de Csikszentmihalyi; o elemento do sentido diz respeito à sensação de pertencimento a algo que se acredita ser maior que o próprio ser, assemelhando-se à ideia do *daimon*; sobre o aspecto da realização, o autor aborda que algumas ações do ser humano são realizadas por ele mesmo, às vezes sem a intenção de sentir qualquer um dos outros elementos do bem-estar, o que está associado à personalidade de cada indivíduo, um ponto citado por Little e Kristjánsson; e, por fim, os relacionamentos positivos, com a ideia de que todo acontecimento feliz ou alegre sempre envolve a companhia de outras pessoas, e também pelo fato de bem-estar poder se originar de atos de generosidade para com as outras pessoas (Seligman, 2019).

Seligman (2019) ainda explica que cada elemento possui três propriedades: contribuir para a formação do bem-estar; cada elemento é buscado por uma pessoa por ele mesmo, e não para alcançar outro elemento; e cada um deles pode ser definido ou mensurado independentemente dos outros elementos, quer dizer, é exclusivo. Nesta investigação, o tema Projeto Pessoal é utilizado para descrever os projetos com motivações pessoais, com características autorais, sem *briefing* de cliente e sem objetivo de lucros diretos. Num certo ponto, estes projetos podem alcançar estes elementos do bem-estar, bem como podem oferecer benefícios para a área criativa em geral, como refere Seligman: “Uma teoria que leve em conta o aumento do engajamento e do sentido, juntamente com o aumento da emoção positiva, é moralmente libertadora, bem como mais democrática para a política pública” (2019, p.24).

O outro termo usado para o Projeto Pessoal é Projeto Autoral, pois considera-se o autoral como algo de criação pessoal do autor. A expressividade autoral é o âmago dos projetos pessoais, é aquilo que representa o autor. Também há o termo Projetos paralelos, utilizado por Braga, que define os trabalhos empolgantes realizados “fora do nosso emprego cotidiano, quando usamos nosso tempo livre para ir atrás de um objetivo” (2017, p.373). Os projetos paralelos se diferem de um *hobby* ou passatempo por envolverem objetivos e resultados esperados. Também envolvem mais responsabilidades, que são necessárias para sua evolução e mais fáceis do que projetos reais (Braga, 2017).

1.5 Projeto Pessoal e o Design Autoral

O projeto pessoal não é uma tarefa recorrente ou ensinada como parte importante da formação do designer. O mais próximo desse conceito são os projetos de livre arbítrio que, muitas vezes, são propostos em cursos de graduação em Design. Tratam-se de projetos onde os alunos resolvem problemas de design solicitados pelo professor para testar certas ferramentas projetuais, a partir dos quais acabam tendo a liberdade de criar de uma forma com que possam expressar seu viés pessoal.

A Enciclopédia Larousse Cultural inclui a definição de designer como “criador especializado em design” (1999, p.1859). Já em relação à palavra autor, a Enciclopédia define como “aquele que está na origem de, que é a causa de” (1999, p. 545). A noção de autor também é muito associada a trabalhos literários, pois foi durante o período do Renascimento que, pela necessidade de legitimação de um texto científico, passou-se a designar a ele a sua autoria (Rock, 2004). Segundo Azevedo, “tanto o designer quanto o escritor compartilham a responsabilidade sobre a produção de significado” (2017, p.9). Se designers e autores são criadores, pode-se entender que ambos são sinônimos, sendo apenas nomeações para áreas diferentes.

Poynor menciona que, ao menos até a década de 1960, a função do designer era tida como uma atividade essencialmente anônima (2010). Nesse período, poucas pessoas sabiam citar o nome de um designer, ao contrário de um artista, escritor ou diretor de cinema. A expressão “designer como autor” voltou a ganhar relevância em 1990 com o trabalho autoral de Bruce Mau. Mau é um influente designer nas áreas do design editorial de livros, tipografia e design social. Alguns dos seus projetos mais famosos são a coleção de livros *Zone Books* (Figura 5), *Massive Change* e o *Institute Without Boundaries* (Poynor, 2010; Design is History, s.d.).



Figura 5. Capas de livros do projeto editorial *Zone Books* de Bruce Mau.
 Fonte: <http://www.designishistory.com/1980/bruce-mau/>

Uma escola importante para o pensamento autoral no Design foi a Cranbrook Academy of Arts, que, apesar de ter sido fundada em 1920 em Michigan, nos Estados Unidos, tornou-se conhecida como o centro de referência para o design experimental a partir dos anos 1970 até os anos 1990. No seu manifesto, a escola, sob direção de Katherine e Michael McCoy, exprimia que o design tinha essa capacidade de ir rapidamente da ciência à arte, e permitia e incentivava seus alunos a encontrarem sua voz e visão do mundo. Segundo eles, trazer uma visão pessoal era imprescindível para uma área que precisava muito dela (Lupton, 2013). Mais trabalhos como estes estão presentes ao longo da História do Design e o termo designer autor começou a ser explorado teoricamente no período pós-moderno, com autores que já escreviam conteúdos importantes para a área, como Michael Rock, Rick Poynor, Ellen Lupton, Steven McCarthy e Anne Burdick (Azevedo, 2017). Como coloca Pires:

Somente ao final da década de '80 e início dos anos '90 os designers atreveram-se a questionar e explorar os limites e o seu posicionamento na área, surgindo debates em múltiplos meios sobre o designer como autor, produtor, escritor, empreendedor, e outros complementos (Pires, 2016, p.25).

Michael Rock escreveu o ensaio *Fuck Content* que explora todo esse viés autoral nos projetos dos designers embasando ainda mais a sua ideia do que ele havia escrito em *Design as Author*. Nesse ensaio Rock (2009) observa e analisa o papel do Design e justifica-o como um conteúdo tão rico e influente quando outros tipos de áreas que trabalham com conteúdo, como a escrita e como a arte (Rock, 2009; Lin, 2015). Ellen Lupton, importante designer e educadora, afirma

este pensamento quando expressa que “há também a noção do designer como artista, como pensador, como ator social – e não como um mero provedor de serviços” (Heller e Pettit, 2013, p.182). A autora ainda coloca que, por trás da expressão autor, existe um incentivo aos designers a iniciar conteúdos, a trabalhar de forma empreendedora, e não simplesmente reagir aos problemas propostos pelos clientes. Ou seja, agir, ao invés de permanecer nas funções passivas de consultoria e de formatação, que comumente se atribuem ao profissional (2004).

Pires incentiva os designers a, cada vez mais, assinarem seus projetos para valorizarem o trabalho e o talento. Diz ainda que “quando falamos em designer como autor, há quem pense que, com isso, queremos estampar nossos nomes em cada peça que produzimos. Não queremos reconhecimento para alimentar nossos egos” (Pires, 2016, p.30). A autora vai ao encontro da opinião de Lupton ao afirmar que se perpetua, ainda hoje, a visão do designer como uma ferramenta e que, com a ideia de preservar a honestidade para com os clientes, o profissional acaba apagando seus vestígios de suas obras (2016). Como reconhece Poynor, existe um grupo de designers que acredita que sua função “é expressar a mensagem de um cliente com a maior eficácia possível em um espírito de profissionalismo neutro” (2010, p.120). Poynor complementa que poucos designers entendem o significado desses projetos e, por isso, não operam num nível de autoria (2010).

Os clientes não veem os designers como colaboradores e, portanto, autores de determinada solução ou produto. Contudo, os designers já inserem nos projetos o seu estilo, como aponta Poynor: “até certo ponto é impossível que um design não seja baseado em gosto pessoal, entendimento cultural, crenças sociais e políticas e profundas preferências estéticas” (2010, p. 120). Rock diz que o designer está ligado ao trabalho que produz de forma íntima e física, sendo inevitável que o trabalho porte a marca do profissional (2013). A autoria não quer dizer posse, quer dizer direitos (Pires, 2016). Quando os designers trabalham com projetos autorais como forma de experimentação e como meio de autopromoção, é importante entender tal posicionamento, também no que diz respeito aos seus direitos autorais. O grupo PINC., por exemplo, trabalha com o propósito de ajudar os criativos a protegerem seus trabalhos.

Braga (2017) coloca que, mesmo que haja muitas percepções acerca desses projetos, todas elas veem neles, em comum, o tempo livre, a paixão e o resultado. Os projetos pessoais são experiências alavancadas pela curiosidade e geralmente são profundos em conteúdo, por vezes até mais do que quando o designer produz para um *briefing* real. E, como afirma Michael Beirut, “as coisas boas sempre parecem se originar da convicção de alguém e surgir diretamente de sua paixão” (Heller e Pettit, 2013, p.227) Há diversos tipos de projetos pessoais que podem ser realizados fora do âmbito de trabalho fixo do designer. A escolha da temática do projeto vem do

próprio profissional e, algumas vezes, trata-se da área que atraiu pela primeira vez a sua atenção ao iniciar os estudos em Design.

Algumas dessas áreas podem estar vinculadas ao campo do Design, como projetos de livro, identidade visual e web design. Outros projetos podem ser ligados à arte, como ilustração, fotografia artística e pintura, pois, ao mesmo tempo que o design tem seu nascimento ligado à indústria, a área está, também, muito associada às artes. Isso pode gerar confusão, já que o projeto autoral pode ser semelhante ao projeto de um artista. Mas sabe-se que o próprio design se mistura com a arte, apropriando-se de algumas de suas ferramentas para resolução de demandas, bem como há projetos de design que acabam sendo considerados obras de arte. Bruno Munari explica que:

No passado, esta distinção não existia: Giotto pintava e projectava edifícios, Leonardo da Vinci pintava e inventava máquinas. Pintor, arquitecto, inventor, poeta, eram diferentes actividades ligadas por um único método objectivo de projectar. Uma máquina de Leonardo da Vinci não está feita “em estilo” Mona Lisa. Mas há algo que as une, um método objectivo, uma sinceridade de projecto, uma honestidade profissional, a autenticidade de um ofício (Bruno Munari, 2015, p. 109).

Não cabe a este trabalho definir o que é arte e nem a linha tênue que existe entre Design e Arte, visto que este é um tema muito longo. A visão trazida da intertextualidade entre essas duas áreas se aproxima da ideologia defendida por Bottom e Armstrong, em que a arte cumpre um propósito muito maior no que diz respeito a suas ideias e valores. Segundo os autores, a arte auxilia em problemas quotidianos e íntimos das pessoas (2014). No caso desta investigação, a perspectiva se dá em compreender como a arte auxilia em tarefas extra-laborais com ferramentas para os trabalhos autorais dos designers.

Bottom e Armstrong tem uma visão terapêutica da arte, acreditando que o envolvimento com manifestações artísticas pode ajudar cada indivíduo a levar uma vida digna e promover a conexão com a melhor versão das pessoas. Em seu livro *Arte como terapia*, os autores listam diversos pontos que mostram como a arte pode ajudar de maneira íntima em dificuldades presentes na sociedade. Alguns deles apontam que a arte é um corretivo da memória fraca; uma provedora de esperança; uma fonte de dignidade para o sofrimento; um agente de equilíbrio; um guia para o autoconhecimento; um guia para a ampliação da experiência; e um instrumento de recuperação

da sensibilidade. Nas palavras dos autores, “um dos principais dilemas do ser humano é como lidar de modo adequado com a tensão intrínseca entre razão e corpo, entre vida intelectual e vida instintiva” (Bottom e Armstrong, 2014, p.140).

O projeto pessoal tem certa influência da arte e pode vir a auxiliar nesses mesmos aspectos, quando o designer dedica uma parte de sua energia a objetivos que sejam mais significativos, o que traz benefícios para sua vida profissional. Silva complementa essa afirmação quando explica que o Design é um campo híbrido, que atua entre os fundamentos da ciência e das artes como uma forma de qualificar e ratificar seus projetos (2016). A autora ainda expressa:

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 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 novas formas e novos projetos (Silva, 2016, p.152).

Muitos designers utilizam o trabalho pessoal para desenvolver projetos em áreas que gostariam de atuar, o que é uma forma menos arriscada de comprovar se é possível ou não seguir determinada linha de trabalho profissional. Com isso, entende-se que o projeto autoral pode ser muito amplo e aplicável em qualquer área, gerando benefícios e desenvolvimento, como confirma Silva:

Outra importante característica de um designer autoral é transitar em diferentes campos, arriscar-se a aprender novas habilidades e ter o olho apurado para perceber os locais e as culturas diversas, que inclusive salientam ao referir às observações que adquirem nas viagens constantes que utilizam como auxiliares para encontrar soluções projetuais ainda mais ágeis (Silva, 2016, p.40).

O avanço das tecnologias, softwares e da internet, permite os designers atuarem ainda mais de forma autoral de forma totalmente digital, além de ter a possibilidade divulgar seus projetos em larga escala e apreciar mais projetos autorais de designers do mundo todo. Algumas vezes, o trabalho autoral ganha destaque e acaba se tornando o trabalho rentável e a principal atividade do profissional criativo. Porém, esse não é o objetivo desse tipo de projeto. Não é pela necessidade de gerar renda, como afirma Pires, que o designer cria o seu trabalho pessoal, mas para produzir e se expressar como pessoa através do design (2016). Vignelli complementa que nunca “se deve trabalhar só por dinheiro, porque não é daí que virá um bom design” (Heller e Pettit, 2013, p.17). É claro que há a preocupação em relação à renda do profissional, sobre como esses trabalhos irão trazer benefícios rentáveis ao designer. Essa preocupação está relacionada a como o mercado atua, como expressam Bottom e Armstrong:

Somos perseguidos pela ideia de que é impossível fazer coisas boas e ganhar dinheiro ao mesmo tempo. Essa ideia atinge o cerne de nossas preocupações sobre o capitalismo. Tememos que o sistema econômico, que gera tanta eficiência produtiva, simplesmente não recompense os nossos esforços mais nobres (Bottom e Armstrong, 2014, p.176).

Os autores acreditam que, para evoluir, uma sociedade deve motivar as pessoas a escolherem metas para além das econômicas (Bottom e Armstrong, 2014). Um projeto pessoal despreocupado com a questão econômica pode auxiliar em um processo criativo mais tranquilo. Braga (2017) também aponta que o fato de o projeto não ser responsável exclusivo pelos lucros principais do profissional pode reduzir a carga de estresse e condicionar a forma como se trabalha. Pires, ao comentar sobre seu projeto pessoal, expressa que este a ajuda a tirar outros projetos da mente, e que os rendimentos são muito mais satisfatórios quando o trabalho não é feito por obrigação (2016). A autora complementa:

Projetos pessoais, realizados paralelamente, que não são encomendados por um cliente e que servem o propósito de agradar um público muito limitado, raramente se expandindo além do próprio designer/criador/autor, são muito importantes para o designer. Não só este tipo de projeto estimula sua criatividade como também o ajuda a manter sua sanidade mental – é um momento em que o designer trabalha para si, talvez para além dos motivos

financeiros, mas por motivos internos, de expressão emocional, sem prazos, sem pressões (Pires, 2016, p.29).

O projeto pessoal é uma ferramenta para o design autoral e tem relevância para a área criativa por dar os devidos créditos ao criador, o que gera uma sensação de importância ao profissional. Além dessas características, o projeto pessoal contribui de forma positiva para o desenvolvimento da área criativa do Design.

1.6 Projeto Pessoal e sua contribuição

Os projetos pessoais podem ser um meio para o aprofundamento teórico dos profissionais em conteúdos e técnicas, com oportunidade para a experimentação e novas descobertas, e podem contribuir, também, para criar soluções mais consistentes e melhorar a Cultura Visual. Como coloca Silva, “O design autoral indica fusão de materiais, de identidades, de culturas e de linguagens, para na prototipagem singular provocar questionamentos sobre os artefatos e a própria contemporaneidade” (2016, p.153). Vilas-Boas complementa quando diz que “as intervenções visuais mais interessantes são as que recorrem a intertextualidades, cruzando referências e discursos entre diferentes áreas visuais e culturais” (2011, p.45).

Um projeto pessoal pode ter impacto na Cultura Visual também em relação a questões ideológicas e que envolvem a sociedade. Giovanna Castilho, designer brasileira que vive em Montevideo, no Uruguai, criou um projeto pessoal que traz como reflexão a problemática da estética do corpo da mulher. O projeto, chamado “Vulvasativas” (Figura 6), envolveu a criação de pôsteres e adesivos, feitos pela designer, com ilustrações apresentando vulvas e seios fora do padrão estético, os quais foram colados pelas ruas da cidade. Castilho relata que o projeto gerou algumas reações de choque por parte das pessoas mais idosas, mas também de muita identificação pelo lado de mulheres mais jovens. A designer conta, ainda, sobre um caso de uma mulher que, a partir de uma de suas colagens, fez uma denúncia de um caso de estupro por parte de um médico. Os projetos pessoais podem trazer benefícios e impactos positivos não só para quem os cria, mas também para quem os recebe e observa (Castilho, 2020).



Figura 6. Projeto Vulvasativas, por Giovanna Castillo.
 Fonte: <https://www.behance.net/gallery/78185233/VULVASATIVAS-Monteideo>

Outra vantagem interessante do projeto pessoal é que ele abre oportunidades de discussão e compartilhamento de conhecimento. Lupton, por exemplo, lançou, produziu, escreveu e diagramou um livro e, depois disso, escreveu outro livro sobre como fazer um livro de artista para designers, seguindo o seu próprio exemplo de designer como autor (Figura 7). Considera-se tal iniciativa como uma prática construtiva, de experimentações e também de compartilhamento de conhecimento. Por isso, percebe-se que o design autoral na prática dos projetos pessoais pode trazer um benefício tanto individual, como também para a própria área de atuação.

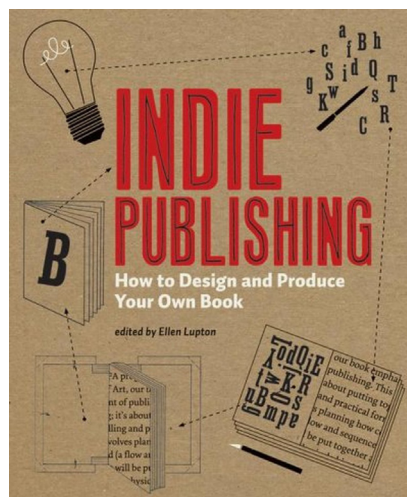


Figura 7. Capa do livro *Indie Publishing: How to Design and Publish Your Own Book* de Ellen Lupton.
 Fonte: <http://elupton.com/>

Além de trazer avanços para a área do Design, os projetos pessoais podem contribuir para o portfólio e a autopromoção dos designers, auxiliando-os a ganhar reconhecimento e oportunidades de projetos. É o caso do designer brasileiro Warlerson Oliveira, que fez um

redesign do famoso Jogo UNO, da Mattel. Com um projeto minimalista, compartilhado em seu portfólio *online* pela plataforma Behance (Figura 8), Oliveira apresentou o jogo e a sua proposta para um possível novo design das cartas. No projeto, ele demonstra destreza e conhecimento dos aspectos do design minimalista, que tornam o produto muito refinado. Por fim, o designer aponta que este é um Projeto Pessoal sem fins lucrativos e credita os direitos do jogo à Mattel. O projeto viralizou entre os fãs do jogo, tendo alcançado a empresa criadora, que o comprou e colocou-o oficialmente em produção (Liszewski, 2020).



Figura 8. Projeto UNO, Versão Minimalista, por Warleson Oliveira

Fonte: https://www.behance.net/gallery/90273937/UNO-Versao-Minimalista?tracking_source=search_projects_recommended%7Cuno

A característica de flexibilidade dos projetos pessoais também possibilita a formação de grupos de trabalho temporários. Edwin Schlossberg diz que “Quanto mais fragmentada se torna a nossa sociedade, mais importante é oferecer contextos públicos nos quais as pessoas possam se reunir e partilhar experiências que sejam relevantes em um nível profundo” (Heller e Pettit, 2013, p.302). Designers podem se juntar por uma causa ou um projeto e, assim, fazer uma troca de informações e conhecimentos muito intensa e produtiva. De certa forma, os projetos pessoais de forma autoral já trazem essa sensação de coletividade, como afirma Azevedo:

A questão da autoria na visão do senso comum é baseada na individualidade do sujeito e no seu poder de criação. Já a visão sociológica vai contra essa posição do senso comum, visto que o homem é um indivíduo histórico imbuído de crenças e valores sociais. Sendo assim, o processo de criação não pode ser um ato individual já que as condições sociais influenciam nesse processo. Deste modo, podemos dizer que a autoria é coletiva não se tratando o resultado dessa criação como um poder único e singular (Azevedo, 2017, p.7).

Os projetos pessoais em grupo podem criar laços muito mais fortes e gerar trabalhos interessantes para o meio acadêmico, profissional e para a sociedade. Podem ser vistos, ainda, como um meio colaborativo para fortalecer ainda mais a conectividade entre designers no mercado e seu posicionamento, visto que, como afirma Vilas-Boas, a falta de seriedade que a área tem para com seus clientes é também devida a essa individualidade constante em que o designer trabalha (2011).

Um exemplo de trabalho unindo designers é o Coletivo Idílio, formado pela autora, Camila Pasinato, e a designer brasileira Tábata Costa, que se juntaram num projeto comum de cunho social solidário. O projeto, intitulado “Viva seu ciclo”, tinha o objetivo de compartilhar informações sobre o ciclo menstrual da mulher no formato de livro digital a partir de um site (Figura 9). Esse trabalho coletivo explorou novas técnicas e os potenciais das duas designers, que trabalharam em conjunto com o conteúdo da bióloga Carolina Brandão. O trabalho repercutiu e, apesar de ter sido formado para uma ocasião específica, o Coletivo Idílio acabou sendo convidado para outros projetos reunindo novamente as designers.

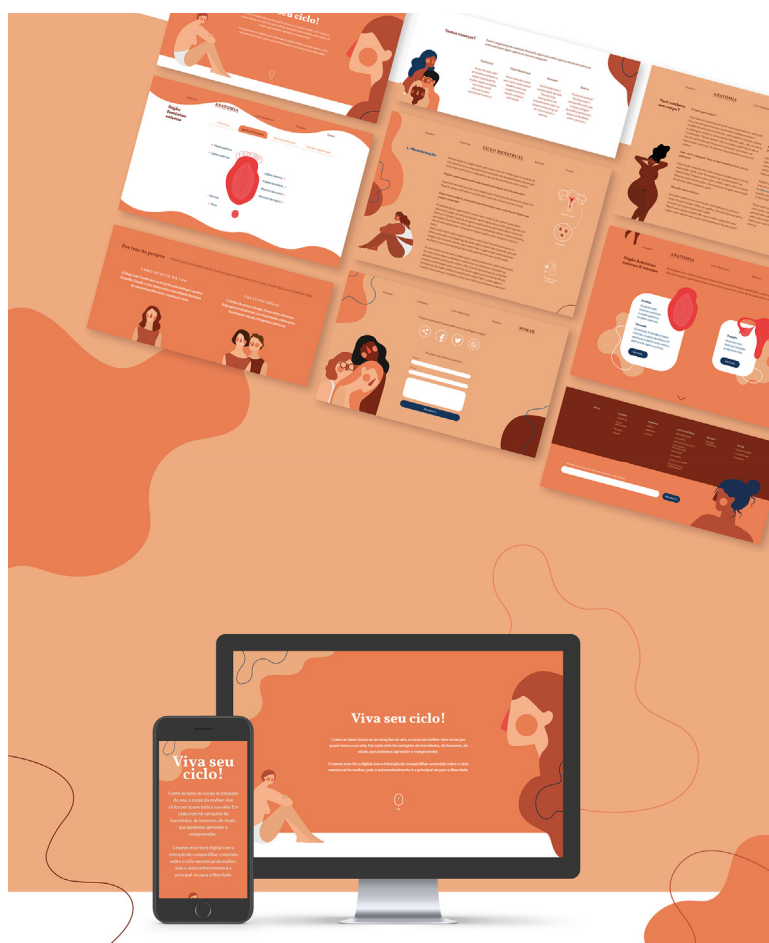


Figura 9. Projeto Viva seu Ciclo, por Coletivo Idílio.
Fonte: <https://www.behance.net/gallery/73401511/Viva-seu-ciclo-website>

Um outro formato relevante para os projetos pessoais é o dos trabalhos voluntários, pois, apesar de envolverem um cliente, a pressão e as demandas são muito mais leves e sempre bem recebidas. O voluntariado é um ato que traz benefícios tanto para quem o faz como para quem o recebe. Geralmente, abrange assuntos e abordagens do contexto social e que visam o bem da comunidade. O designer deve ter uma atenção especial a estes projetos, como aponta Bezerra, ao afirmar que “o design tem se tornado uma disciplina fundamental para a sociedade, e os criadores começam a refletir e a responder questões morais” (2008, p.70). Com isso, entende-se que o voluntariado contribui para o bem social, gerando para o criativo a sensação de empatia, que agrega no seu bem-estar emocional. Como expressa Berzbach, sobre o desempenho criativo:

O desempenho não depende apenas de como ou onde, mas também de para que trabalhamos. Para muitas pessoas, uma atividade gratificante é mais importante do que uma alta remuneração - de que outra maneira poderíamos explicar os trabalhos voluntários ou o serviço social civil? [...] Praticar responsabilidade social e reconhecer desempenhos individuais não são gentilezas descartáveis: são fontes de energias sustentáveis (Berzbach, 2013, p.39).

O cliente que recebe um trabalho voluntário e de boa vontade exerce um papel mais preciso no processo criativo: coloca as limitações do *briefing* e interfere o menos possível no trabalho do designer. A relação com trabalhos voluntários, que não envolvem a exploração do profissional, pode ser muito valiosa e de satisfação pessoal, principalmente se o trabalho for para alguma caridade ou para projetos em prol do desenvolvimento humanitário e de comunidade. Pode-se dizer que o trabalho voluntário pode unir o projeto autoral a um caso real.

Os projetos autorais mostram que não existe apenas um caminho a ser seguido pelos designers, mas vários, e que estes têm relação direta com a área do Design e com a Cultura Visual. Os projetos autorais, talvez, não irão resolver todos os problemas sociais e da vida profissional do designer, mas podem oferecer direções para preencher algumas lacunas nesse sentido. As oportunidades que estes projetos geram, seja de forma social, como nos casos de Giovanna Castilho e do Coletivo Idílio, seja de forma profissional, como em Warlerson Oliveira, ou mesmo para a própria área do Design, como demonstra o caso de Ellen Lupton, fazem com que se direcionem, a eles, uma atenção e uma valorização especial.

2 Estudos de Caso

Os três estudos de caso trabalhados nesta dissertação consistem em profissionais notáveis que trouxeram significativas inovações para a área do Design, os quais tiveram contato com projetos pessoais: William Morris, Paula Scher e Stefan Sagmeister. Cada um dos casos é apresentado, por ordem cronológica, com a análise de sua história, de modo a entender o contexto em que se inserem. Primeiramente, assinalam-se aspectos sobre a origem e a trajetória acadêmica de cada um, para, a seguir, oferecer mais conhecimento sobre sua produção criativa, experiências de trabalho e projetos realizados. Também são levantadas informações acerca da profissão e do modo de pensar desses profissionais. Para o levantamento dos dados, foram consultados livros, entrevistas, documentários e sites pessoais de cada um desses importantes designers, de modo a gerar estudo e reflexão sobre suas trajetórias.

2.1 William Morris

“A verdadeira felicidade reside em ter um interesse genuíno em todos os detalhes da vida quotidiana”
(Morris, 1858).

O primeiro estudo de caso analisa a história de William Morris (Figura 10), importante designer e poeta do século XIX, que revolucionou o pensamento do trabalho e da economia ao trazer posicionamentos e reflexões sobre a demanda consumidora e a satisfação dentro do trabalho. William Morris foi um poeta, artista e ativista político inglês. Nascido em Essex, no ano de 1834, numa próspera e afortunada família, levava uma vida boêmia e não tinha a preocupação de ter um emprego convencional. Estudou arquitetura, mas abandonou a área pela pintura, pois interessava-se por poesia e arte, atividades que lhe traziam satisfação. Morris não se limitou a ser um poeta e artista desenhador curioso, mas também foi reformador e, principalmente, realizador de projetos notáveis (Larousse, 1999; Champigneulle, 1976). A partir do desejo de trabalhar com o que tinha interesse, Morris começou a formular teorias que depois vieram a fornecer um guia para a economia moderna (The School of Life, 2015).

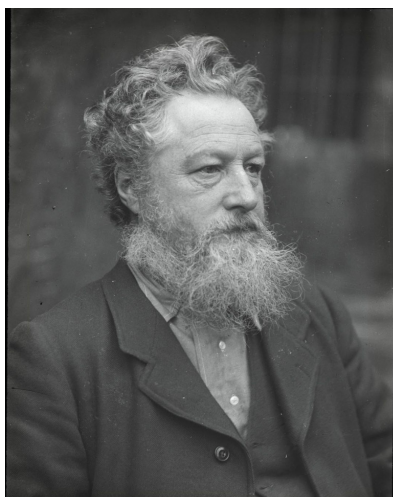


Figura 10. Foto de William Morris.

Fonte: <https://www.instagram.com/williammorrissocietyuk/>

Morris viveu na época da grande ascensão de fábricas e da indústria massiva. As condições de trabalho nesse contexto eram de extrema precariedade e, conseqüentemente, a produção em massa reduziu o nível estético dos produtos (Bottom e Armstrong, 2014). Morris foi um seguidor fervoroso das ideias e das críticas de Ruskin, principalmente em relação à sociedade que vivia que prezava pelo consumo acelerado de produtos industriais em detrimento da valorização dos produtos artesanais. Assim como Ruskin, Morris acreditava que o retorno das chamadas guildas, as comunidades artesãs da Idade Média, era uma forma de voltar a uma vida verdadeira e em contato com a natureza. De acordo com esse posicionamento, Morris começou a pensar numa alternativa (Raizman, 2010).

Após casar-se com sua musa inspiradora, Jane Burden, o designer realizou o projeto da “Red House” com seu amigo e arquiteto Philip Webb. Cada elemento dentro da casa foi pensado, desenhado e construído pelo próprio Morris, por Webb e por seus amigos pintores (Champigneulle, 1976). Essa era uma filosofia base do movimento *Arts & Crafts*, sendo Morris um dos fundadores, de que a arte era uma forma de vida e deveria ser pensada como uma atividade unificada e global, a ideia de Obra de Arte Total (*Gesamtkunstwerk*) já apontada anteriormente (Cardoso, 2008a). O conceito de Obra de Arte Total deveria ser pensado na totalidade do projeto, desde em relação à qualidade dos materiais, à utilidade e função do objeto, ao cuidado com a construção e ao refinamento da técnica (Raizman, 2010). Tal experiência trouxe uma grande transformação, para Morris, em relação ao pensamento econômico e o significado de trabalho (The School of Life, 2015).

Com a experiência da construção da “Red House”, Morris se dedicou e aprendeu habilidades artesanais, as quais estavam sendo substituídas por máquinas. Na sua visão, para além da

qualidade, a manufatura significava trabalhar com algo que gerava interesse, sensibilidade, habilidade e diversão através das tarefas, sem ser uma atividade mecânica. A estética do movimento *Arts & Crafts* se caracterizava pela simplicidade do ornamento, pelas técnicas artesanais e pelo trabalho realizado por grupos de artesãos, como nas guildas da Idade Média. A missão de Morris era de tornar a cultura acessível a todos e de encontrar uma forma de melhorar a qualidade de vida dos trabalhadores, quer dizer, proporcionar um tipo de trabalho no qual se mostra o que realmente se quer e com o qual se pode sentir satisfação e produtividade ao final do dia (Cardoso, 2008a; Raizman, 2010; The School of Life, 2015; BBC, 2010).

Com a determinação de provar que a satisfação do trabalho era real, Morris montou sua própria fábrica, a Morris Marshall Faulkner & Co., fundada em 1861 com o arquiteto Phillip Web e os pintores Burne Jones e Dante Gabriel Rosseti (The School of Life, 2015). Os seus colegas pintores pertenciam ao movimento dos Pré-Rafaelitas, sendo Dante Gabriel Rosseti um de seus fundadores. Chamava-se Pré-Rafelita, pois os integrantes tinham suas inspirações em artistas e movimentos anteriores à Rafael. O Pré-Rafaelismo foi uma reação ao materialismo burguês e pregava a identificação com a natureza, com um cuidado ao desenho e aos detalhes de cada obra (Cavalcanti, 1967).

A Morris & Co., como foi chamada, trabalhava com artes decorativas de papéis de parede, tecidos, cadeiras e mesas (Figura 11) (Farthing, 2011). Os seus trabalhos, muito reconhecidos pelos designs elegantes e pela qualidade dos produtos, tinham o objetivo de transcender os objetos baratos e de baixa qualidade vindos da indústria. Além disso, Morris oferecia a seus operários um ambiente e condições salariais muito melhores que nas indústrias (Bottom e Armstrong, 2014).

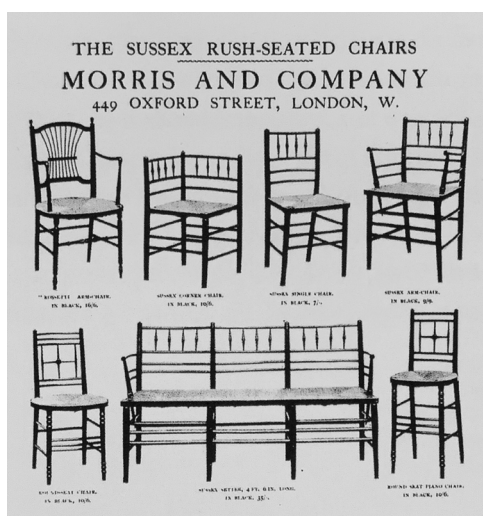


Figura 11. Anúncio da Morris and Company para cadeiras e assentos de vime, 1975.
Fonte: (Bottom e Armstrong, 2014, p.176)

Morris imaginava um momento da história em que os artistas ocupassem o lugar dos chefes de indústrias e levassem o bem-estar e a eficiência ao trabalho. O exemplo de Morris e de seus colegas foi significativo, não só pela qualidade e pelo estilo, mas porque prezavam pela disciplina exigida ao se criar um objeto belo e útil. Os resultados desse estilo trouxeram de volta a dignidade do trabalho artesanal e fizeram com que o artista participasse mais ativamente da vida na sociedade. Desse modo, todos poderiam ter acesso a objetos decorativos de alta qualidade e os trabalhadores teriam um emprego significativo e saudável (Champigneulle, 1976; Bottom e Armstrong, 2014)

Grandes inovações também foram promovidas por Morris para a área do têxtil (Figura 12), como o exemplo do uso da xilogravura para a estamparia (Larousse, 1999). Sempre curioso e buscando aprender e dominar todas as técnicas possíveis, Morris acreditava ser essa a parte importante do papel do designer, e, por isso, foi tão relevante para o movimento *Arts & Crafts*. Ele não era contra o uso das máquinas no trabalho, pois enxergava nelas uma oportunidade de tornar a vida do trabalhador melhor. O que não podia aceitar era a beleza superficial criada às custas de um trabalho realizado em condições desumanas. Um objeto bonito deveria ser criado num ambiente agradável, com condições e satisfação, o que não era a realidade da maioria dos trabalhadores industriais (BBC, 2010).



Figura 12. Design para Windrush impresso em algodão por William Morris, 1881.
Fonte: <https://williammorrisociety.org/our-museum/collections/>

A empresa de Morris e seus sócios logo sentiu o impacto das fábricas industriais. A produção em massa ocasionava preços baixos, um fator com o qual a Morris & Co. não podia competir, já que seus produtos, pelo processo artesanal, possuíam um preço mais elevado. A empresa obteve um significativo sucesso, mas nunca conseguiu concorrer contra os grandes mercados. Apesar de existir demanda, eram poucos os consumidores que tinham condições de comprar os seus produtos. Esse também era um fato com o qual Morris se incomodava, pois, sendo um socialista, não gostava de ver que o seu maior público era composto por uma classe rica e pela burguesia capitalista (BBC, 2010; The School of Life, 2015; Bottom e Armstrong, 2014)

Além da produção de objetos, móveis e têxteis, Morris escrevia textos, os quais iam desde poemas a manifestos contra o capitalismo. Divulgou suas ideias socialistas através de romances e poesias narrativas, como *The Life and Death of Jason* (1867), *The Earthly Paradise* (1868) e *News from Nowhere* (1890) (Figura 13) (Larousse, 1999). Outro tema importante para Morris, além da satisfação no trabalho, era o consumo consciente. Morris acreditava não ser necessário possuir em casa objetos e bens que não tivessem utilidade e que não fossem belos, sendo que as pessoas deveriam aprender a avaliar cada compra. Ele não queria que as pessoas levassem uma vida fria ou que se sentissem culpadas por suas compras. Por outro lado, desejava que elas pudessem pensar no consumo como um investimento e, assim, usá-lo com moderação (The School of Life, 2015).

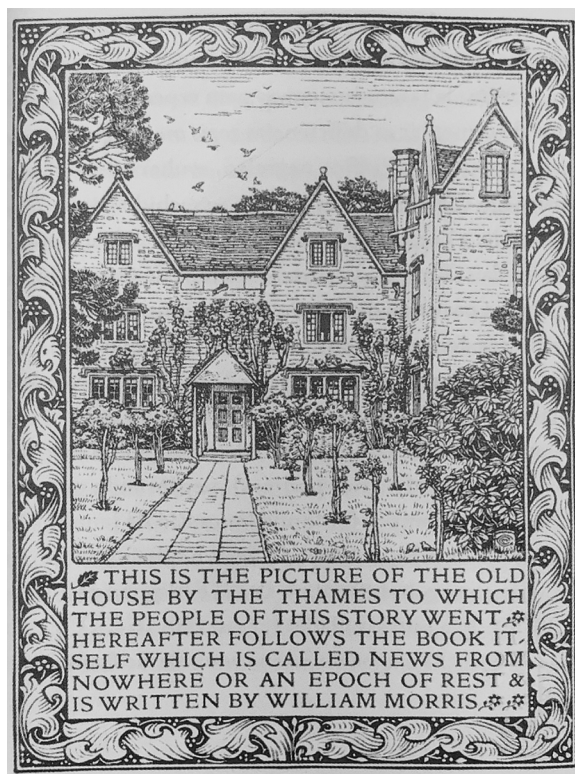


Figura 13. Frontispício da edição *News from Nowhere* publicada pela Kelmscott Press.
Fonte: (Cardoso, 2008, p.83)

Apesar de ser muito conhecido pelos seus trabalhos como escritor e designer têxtil, Morris também dedicou parte do final de sua vida para a área do editorial. Constituiu a Kelmscott Press, onde projetava e imprimia os livros. Assim como na Morris & Co., dedicou-se a aprender tudo que envolvia a produção de um livro. Inspirado pelos manuscritos medievais, Morris desenvolveu estudos sobre a composição das páginas e criou três tipos de letras novos. A sua preocupação estendeu-se também à produção de papeis e tintas de impressão de qualidade. O conceito de Obra de Arte Total também permeou essa fase de Morris, tendo ainda escrito um ensaio com todo o aprendizado sobre esse tema com o título *A Note by William Morris on his Aims in Founding the Kelmscott Press*, de 1895 (University of Maryland, s.d.; Tipografos, 2007).

Logo após sua morte, a empresa continuou fazendo projetos de livros de maneira artesanal e utilizando os melhores materiais. A Kelmscott Press durou sete anos, tendo exercido forte e duradoura influência sobre o design gráfico, e impulsionado pequenas editoras e inspirando o movimento de pequenas produções, conhecido por *Private Press Movement*. (Cardoso, 2008a). Morris morreu de tuberculose em 1896, e é considerado uma importante fonte de inspiração para as gerações posteriores que também acreditavam na sua ideologia de trabalho (The School of Life, 2015; BBC, 2010).

Ele deixou um legado notável e é um dos grandes exemplos de um profissional designer que mantinha projetos pessoais e que prezava pela satisfação no trabalho. Sabe-se que Morris pôde investir seu tempo nesses projetos por conta de sua condição financeira, mas, de certa forma, tal fator gerou uma oportunidade que ele soube aproveitar. Esse aproveitamento mostrou que é possível, mesmo com dificuldades, manter a qualidade dos produtos e o bem-estar dos trabalhadores, o que influencia nos resultados. Apesar das complicações sobre os retornos financeiros, sua empresa prezava pelo bem-estar e produzia objetos que são admirados até hoje.

2.2 Paula Scher

“Não estou criando algo para responder perguntas, é um design para gerá-las” (Scher, 2016).

Paula Scher é uma das mais icônicas profissionais da área do Design Gráfico. Nasceu em 1948 na Virgínia, Washington, D. C., nos Estados Unidos. Quando criança, já se destacava por sua criatividade, e até faltava aos jogos de futebol da escola para assistir às aulas de arte. Estudou ilustração na Tyler School of Arts, na Filadélfia, onde interessou-se pela tipografia. Nos anos 1970, mudou-se para Nova York e teve seu primeiro emprego na área gráfica, desenvolvendo capas para os discos da CBS Records (Bryce Wolkowitz Gallery, 2016; Pentagram, s.d.).

Nesse período, seu trabalho era moldado por uma combinação de ilustração com tipografia e foi nessa ocasião em que ela conseguiu e pôde explorar as melhores técnicas e composições gráficas. No momento em que o músico não se importava tanto com a arte, Scher fazia dessa oportunidade uma forma de praticar e aprender sobre tipografia, criando capas inteiramente tipográficas (Figura 14). Foi nessa circunstância que Scher pôde desenvolver seu estilo de trabalho que perdurou ao longo de sua carreira e pelo qual ficou conhecida (Dadich & Press, 2016).



Figura 14. Capas de discos criadas por Paula Scher. Respectivamente: *Boston*, 1976, *50 Years Of Jazz Guitar*, 1976 e *Dan Hartman – Instant Replay*, 1978.

Fonte: <https://www.discogs.com/artist/467214-Paula-Scher>

Um dos trabalhos mais memoráveis de Paula Scher é a identidade para o Public Theatre de Nova York, realizado em meados dos anos 1990. No logo, a designer explora a diversidade do teatro com a da cidade ao colocar diferentes larguras de letra para expressar essa característica. Os pôsteres de cada evento do teatro exploram cores, tipografia e ilustrações que marcam uma linguagem única e identificável do teatro. A arte para a peça *Bring in 'da Noise, Bring in 'da Funk* marcou uma nova era. Porém, depois desse pôster, ocorreu uma onda estética na cidade que imitava a composição, o que, para a infelicidade da autora, acabou tornando-se um padrão. Em 1996, a designer ganhou o prêmio Beacon por estratégia integrada de design corporativo pelo projeto para o Public Theatre. Scher criou uma simbologia gráfica totalmente autêntica para instituições culturais (Figura 15) (Dadich & Press, 2016; Pentagram, s.d.).



Figura 15. Logo e peças gráficas do teatro Public Theatre, por Paula Scher.
Fonte: <https://www.behance.net/PaulaScher>

Scher casou-se com um dos designers que mais admirava, Seymour Chwast. Ele fundou, junto com Milton Glaser e Ed Sorel, o estúdio Push Pin na década de 1960, espaço em que um grande grupo de designers e artistas criava peças gráficas experimentais. Esse grupo rejeitava o funcionalismo e a neutralidade das escolas suíças de design, apropriando-se de fontes históricas para criar peças de humor com a expressão máxima do designer. A obra dos designers da Push Pin marcou uma ruptura importante dos valores da estética da época. Foi nesse momento que Scher entendeu que a tipografia tinha uma alma, e que não necessariamente precisaria ser mecânica (Dadich & Press, 2016; Heller, 2013; Cardoso, 2008a).

A designer criou as identidades gráficas para o Citibank e para a Tiffany & Co. que são estudos de caso notáveis até hoje das marcas americanas. Algumas marcas e instituições para as quais ela desenvolveu um trabalho notável foram a Bloomberg, a Microsoft, a Baucsh+Lomb, a Coca-Cola e o Museu de Arte Moderna (MoMA), por exemplo, realizando desde a concepção de identidade visual, design de embalagens, peças promocionais, entre outros. A designer tem seu trabalho exibido em todo o mundo, com algumas coleções permanentes em instituições como o MoMA e o Museu Nacional de Design Cooper-Hewitt, em Nova York, o Victoria and Albert Museum, em Londres, e o Centre Georges Pompidou, em Paris (Pentagram, s.d.).

Paula Scher ganhou diversos prêmios durante sua carreira por suas contribuições importantes para a área do Design Gráfico, sendo alguns deles o Hall da Fama do Art Directors Club em 1998, a Medalha do Instituto Americano de Artes Gráficas (AIGA) e a Medalha do Clube de Diretores de Tipo, tendo sido a primeira mulher a receber o prêmio. A designer ainda atuou no conselho da AIGA e foi presidente na base de Nova York entre os anos de 1998 a 2000. Foi

também professora por mais de vinte anos na Escola de Artes Visuais de Nova York, além de ter exercido outros cargos na Cooper Union, Universidade de Yale e na Tyler School of Art. É autora do livro *Make it Bigger*, de 2002, uma monografia na qual ela explora exemplos dos seus trabalhos, apresenta ensaios sobre a dinâmica dos processos de trabalho e também sobre as etapas de aprovação de layouts e projetos de estúdios de design (Pentagram, s.d.).

Outro livro lançado por Scher foi *MAPS*, em 2011, em que a autora apresenta seu projeto pessoal de pintura de mapas (Figura 16). A designer sempre pintava suas fontes e trabalhos à mão, mas acabou deixando de lado o processo manual com o advento dos computadores (Dadich & Press, 2016). Com interfaces que facilitavam os processos de design, como, por exemplo, o Macintosh, da Apple, lançado em 1984, as tipografias podiam ser criadas nos mais pequenos detalhes e rapidamente alteradas (Hendel, 1999). Com o tempo, Scher logo sentiu falta dos processos físicos na concepção de projetos, e, por isso, começou a pintar os quadros. Um processo que demoraria mais para finalizar, mas com o qual podia apreciar cada movimento e sentir a ligação emocional com o projeto. A designer começou com alguns trabalhos mais experimentais, sem lógica, apenas para voltar à prática, e depois chegou à ideia dos mapas (Dadich & Press, 2016).

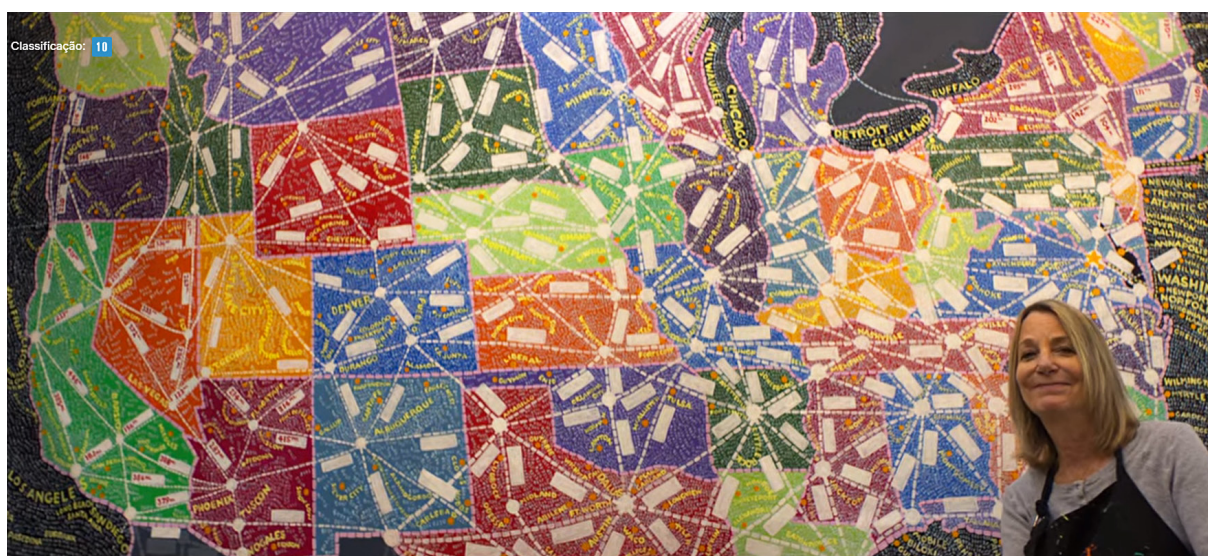


Figura 16. Paula Scher compondo seu projeto *MAPS*.
Fonte: (Dadich & Press, 2016).

Os mapas são uma forma de expressar a forma como ela vê o mundo. São pinturas cartográficas em larga escala, em sua maior parte sobre os Estados Unidos. Em cada estado, estão pintadas à mão informações que vão desde códigos postais até a demografia da população, fluxos de transporte, geografia e clima. Um grande arsenal de palavras é colocado hierarquicamente para fazer conexões e indicar padrões que fazem sentido quando o conjunto é lido. Scher fez uma

exposição de seus quadros na Galeria Bryce Wolkowitz, em Nova York. No ano de 2016, e lançou o livro sobre o projeto (Dadich & Press, 2016; Bryce Wolkowitz Gallery, 2016).

Atualmente, Scher é diretora do escritório de Nova York da conceituada Pentagram, sendo parceira do estúdio desde 1991. O estúdio é um dos mais notáveis do mundo, trabalhando com identidade, arquitetura e interiores, produtos, embalagens, exposições, sites e experiências digitais. São 25 parceiros, dentre eles designers famosos, como Michael Beirut, que trabalham de forma colaborativa, cada um com seu estilo e jeitos individuais de trabalhar. O objetivo do estúdio é, justamente, colocar os proprietários para trabalhar junto com todos os colaboradores, para compartilhar conhecimento e aprender, e ao, mesmo tempo, fazer o contato sobre os trabalhos com os clientes. Seu objetivo é realizar um bom design e afirmar que este, segundo eles, vem com paixão, inteligência e compromisso (Pentagram, s.d.; Dadich & Press, 2016).

Na história do design gráfico, foram poucas as mulheres que se destacaram como profissionais, mas, a partir da década de 1960, elas passaram a assumir mais essa profissão com resultados notáveis. Algumas delas, junto com Scher, fizeram contribuições significativas para a área, tal como April Greiman, Zuzana Licko e Carol Townbly. Paula Scher é a mulher mais influente no Design Gráfico, seus projetos podem ser vistos por toda Nova York e seus trabalhos são estudados nas escolas de design até hoje (Heller e Pettit, 2013; Dadich & Press, 2016).

Scher sempre teve, ao longo de sua carreira, contato com estúdios e designers que valorizam a expressão individual e, principalmente, os processos sérios de concepção de projetos. Tal aspecto também pode ser visto como um impulso de motivação, já que a designer trabalha incessantemente por mais de quarenta anos. Scher argumenta que o profissional sempre tem que estar atualizado, caso contrário, não criará nada eficaz.

2.3 Stefan Sagmeister

“Se eu quiser explorar uma nova direção profissionalmente, é útil experimentá-la primeiro”
(Sagmeister, 2008).

O designer austríaco Stefan Sagmeister é altamente conhecido pelos diversos projetos eloquentes e provocativos e que questionam o papel do designer na sociedade. Seus trabalhos incluem tipografia, arte de ambiente, exposições conceituais e vídeo. Nascido em 1962, na cidade de Bregenz, Áustria, Sagmeister, ainda pequeno, já entrava em contato com peças tipográficas, pois seu avô, Josef Sagmeister, era pintor e tipográfico treinado. Apesar do avô não ter assumido a profissão, ele produzia muitas peças durante os finais de semana e as colocava em exposição em

casa. Stefan Sagmeister começou a explorar seu talento ainda jovem, escrevendo artigos para uma pequena revista chamada *Alphorn*, e logo se interessou pela parte gráfica do projeto. Estudou artes na Universidade de Artes Aplicadas em Viena, em 1985, e depois recebeu uma bolsa para estudar no Pratt Institute, em Nova York. Em 1991, assumiu um cargo na Leo Burnett Hong Kong Design Group (Heller, 2013; Sagmeister, 2008).

Sagmeister se interessou fortemente pelo trabalho de Tibor Kalman, o qual exerceu grande influência em seus projetos. Kalman nasceu em Budapeste e cresceu em Nova York. Fundou o estúdio de Design M&Co., em 1979, tendo o encerrado, contudo, quando foi diretor de arte da revista *Artforum*, diretor criativo da *Interview* e fundador e diretor-chefe da revista *Colors*. Tibor Kalman sempre questionava a ética no trabalho, principalmente quando um produto ruim tinha um design bom. Por causa disso, reabriu o seu estúdio M&Co., com o intuito de realizar projetos não comerciais. Sagmeister insistiu em entrar em contato com Kalman e foi contratado pela M&Co., em 1993. Ouvia atentamente os conselhos de Kalman, que acabaram por moldar sua carreira e seu espírito criativo inquieto. (Heller, 2013; Heller e Pettit, 2013)

No estúdio que abriu com seu nome, Stefan Sagmeister criou capas de álbuns únicas, usando diversas técnicas que expressavam a personalidade dos artistas. Trabalhou com alguns de seus heróis musicais, como Mick Jagger (Figura 17), Lou Reed e David Byrne, e recebeu dois prêmios Grammy por seus projetos (Heller, 2013). O trabalho do designer está no limite entre arte e design e é por isso que ele se interessa e precisa de muito conhecimento técnico-artesanal (Berzbach, 2013).



Figura 17. Arte para a capa *Bridges to Babylon* da banda Rolling Stones, por Stefan Sagmeister
Fonte: <https://sagmeister.com/>

Sagmeister também ficou conhecido pelo ano sabático que realizou em 2000, um período para trabalhar em experimentações e explorar todos os meios. Seu estúdio havia recebido muitos prêmios e estava indo bem, mas o designer sentiu que seu trabalho estava ficando medíocre e

repetitivo. Conversou com algumas pessoas que haviam tirado um ano sabático e, diante disso, decidiu por fazer o mesmo, o que lhe proporcionou um de seus momentos mais inspiradores. Em 2008, Sagmeister tirou outro ano sabático, como uma proposta de vida que ele havia feito a si mesmo, de a cada sete anos interromper os trabalhos no seu estúdio. O designer aproveitava esse tempo para realizar projetos pessoais que seriam mais complicados de fazer durante um ano normal de trabalho (Heller 2013; Sagmeister, 2008, 2004).

Esses anos sabáticos, como o próprio designer relata, aproximaram-no do design e permitiram que ele se divertisse. A longo prazo, obteve sucesso financeiramente, já que, por conta das melhorias do seu trabalho resultantes dos seus experimentos, o designer podia cobrar um preço mais alto por seus projetos. Além disso, a maioria dos seus experimentos serviu como inspiração para os projetos de clientes nos anos posteriores. Algumas das peças foram publicadas no livro *Things I have learned in my life so far*, em 2008, onde ele compartilha sua experiência e pensamentos sobre a vida e seu trabalho (Sagmeister, 2009, 2008).

Em 2012, Sagmeister formou uma parceria com Jessica Walsh, transformando sua empresa na Sagmeister & Walsh. Walsh trabalhou na revista Print e, ao enviar o seu portfólio a Sagmeister para obter uma opinião, recebeu um convite para trabalhar com ele, como parceira. Nesse mesmo ano, Sagmeister lançou a exposição “The Happy Show” no Institute of Contemporary Art, na Filadélfia, com o intuito de criar um ambiente experimental em que os espectadores entrassem na sua mente no período em que ele tentava aumentar sua felicidade com o auxílio de meditação, terapia e drogas farmacêuticas. Essa ambientação foi criada através de interações digitais e uso de tipografias. Sagmeister lançou um filme, de mesmo nome, como relato dessa experiência (Figura 18) (Heller, 2013).



Figura 18. Cenas do filme *Happy Film*, criado por Stefan Sagmeister
Fonte: <https://sagmeister.com/>

Algo em que o designer acredita é que a felicidade está ligada com o trabalho, questionando, principalmente, se seus trabalhos tornam as pessoas mais felizes. Sagmeister tem interesse em criar conexão emocional com os espectadores através de suas criações. Ele acredita que é necessário trabalhar com design por amor, e não por dinheiro, sendo o retorno financeiro uma consequência da dedicação em fazer o melhor trabalho. Inclusive, o designer incentiva estudantes a realizarem vários pequenos trabalhos e a se empenharem neles, sem pensar no lucro, mas sim como um meio de aprimorar cada vez mais seus processos. Sagmeister declara que gosta de trabalhar com pessoas positivas e que o seu desempenho de trabalho está diretamente ligado com seu bem-estar (Heller, 2013; Sagmeister, s.d.).

Sagmeister, assim como a maioria dos designers, é mais feliz fazendo as coisas que gosta do que as que não gosta. O designer criou uma lista de itens que o fazem bem e que melhoram seus processos. São eles: pensar sem nenhuma pressão; viajar e conhecer novos lugares; não ficar muito tempo em frente ao computador para testar materiais e estar mais consciente nos projetos; trabalhar em projetos que fazem sentido para ele e que tenham impactos visíveis na sociedade; ter um tempo para apreciar os resultados; e, por fim, realizar projetos com os quais ele possa aprender tanto quanto aplicar o que já conhece. Outra dica importante do designer é manter um diário para melhorar processos pessoais (Figura 19) (Sagmeister, 2004, 2010, 2008).



Figura 19. Fotos da intervenção criada por Sagmeister que cria uma sequência da frase “*Keeping a diary supports personal development*”.

Fonte: (Sagmeister, 2008, p.33-36)

Por ter um trabalho que é muito reconhecido, Stefan Sagmeister consegue ter a liberdade de escolher o cliente com que seu estúdio vai trabalhar. Geralmente, sua equipe trabalha para empresas pelas quais possui apreciação e confiança pelo trabalho que desenvolvem. Sagmeister expressa que uma facilidade em ter uma pequena agência é a de não ser dependente financeiramente dos clientes, o que gera liberdade para seguir direções mais incomuns. Muitas vezes, o estúdio do designer é contratado por causa desse aspecto, mas, para além do estilo, Sagmeister prova que ele e sua equipe são focados, ágeis, responsáveis e que realmente se envolvem nos projetos (Sagmeister, s.d.).

Assim como Scher, Stefan Sagmeister admite os benefícios das ferramentas digitais, como o Mac. Para ele, contudo, tais recursos também têm seu lado negativo e trazem uma ameaça às experimentações manuais que costumavam ser o foco da produção em design. O designer já mostrou que consegue transitar muito bem entre os mundos analógico e digital, realizando inúmeras experimentações que trazem melhorias e desenvolvimento para a área criativa. Mais do que testar, o designer gosta de compartilhar, o que demonstra como é importante dividir experiências de modo a gerar ainda mais aprimoramentos para a área. Sagmeister sugere que, para explorar uma nova direção profissional, é muito útil fazer experimentos, que, no entanto, para ele, são difíceis de realizar diante da pressão do dia-a-dia (Sagmeister, 2008).

Stefan Sagmeister também já realizou projetos voluntários. Um deles foi uma ação de distribuição de itens de higiene para moradores de rua, experiência relatada em seu livro. Ainda, o designer foi professor na School of Visual Arts, em Nova York, na disciplina intitulada Designer como Autor, em que incentivava seus alunos a usarem o design como ferramenta de renovação social. Os projetos de Sagmeister não tem viés político, mas levantam grandes debates sobre como a imagem pode persuadir a sociedade com ideias falsas. Sagmeister acredita que o Design, por ser uma linguagem, é como um idioma: pode-se sempre aprender e aperfeiçoar o que se sabe. O seu trabalho une diversos materiais e suportes, ele se sente à vontade com todo tipo de ferramenta e, se há algo do qual não sabe, ele se dedica a aprender, sendo um grande exemplo para designers (Sagmeister, s.d., 2008).

3 Pesquisa conduzida

Após os estudos de caso e com o intuito de compreender mais sobre o papel do Projeto Pessoal, foram realizadas pesquisas conduzidas qualitativas e quantitativas com profissionais criativos que trabalham ou trabalharam com design. Ao fim das entrevistas conduzidas qualitativas, os resultados da pesquisa quantitativa serão explanados e analisados.

3.1 Pesquisa Qualitativa – Entrevistas conduzidas

A pesquisa qualitativa realizada para esta investigação foi feita a partir do método de entrevista informal e teve como objetivo gerar uma conversa com alguns designers sobre o tema do presente trabalho. Foram selecionados designers com características autorais e que expressam, de alguma forma, o interesse por projetos mais pessoais. No total, são seis entrevistados, oriundos das regiões do Rio Grande do Sul, São Paulo e Rio de Janeiro, no Brasil. Foi realizado um questionário a partir da ferramenta de Documentos do Google, com uma personalização própria para essa investigação.

Por conta da pandemia do novo Coronavírus, foi sugerido, a estes designers, que escolhessem a forma para responder à pesquisa com a qual sentissem mais conforto e que, ainda, se encaixasse nos seus horários. Portanto, a obtenção das respostas e as conversas se deu a partir do próprio Documentos do Google, de plataformas de chamadas de vídeo *online*, como Skype e Zoom, e de plataformas de redes sociais, como o WhatsApp, através de textos e de arquivos de áudio. No final desta investigação, em Apêndices, se encontram os resultados de cada entrevista.

O objetivo dessas pesquisas é compreender como cada um desses designers percebe e se relaciona com os projetos autorais, criando um diálogo e um debate sobre o assunto para encontrar indícios sobre a eficácia dos projetos pessoais quanto ao seu acréscimo para a área do Design e o bem-estar do profissional designer. Como cada designer vivencia uma rotina de trabalho diferente, foi possível dividir os profissionais selecionados em dois grupos, sendo o primeiro (A) de designers que possuem projetos paralelos a seus trabalhos fixos; e o segundo (B) de profissionais que já trabalharam na área do Design e que hoje trabalham com seus projetos pessoais como profissionais *freelancers*.

O questionário começou com quarenta e três perguntas, e, conforme se foi percebendo a interpretação e as respostas, foram feitas aprimorações e modificações, chegando a vinte e três perguntas que foram divididas e estavam relacionadas aos seguintes temas: Dados Oficiais, Sobre Você, Histórico Profissional e Projetos Pessoais (Apêndice A). Para cada profissional, analisaram-

se aspectos de sua história e trajetória a partir de uma pesquisa em forma de entrevista. Num primeiro momento, é realizado um levantamento de informações sobre naturalidade, idade e trajetória acadêmica para entender o contexto que o profissional está inserido. Em seguida, há a compreensão da produção criativa de cada um, conhecendo os locais onde o profissional já trabalhou, sua satisfação perante as rotinas, ferramentas com que trabalha e outras que gostaria de aprender. Logo, também são feitas perguntas sobre projetos pessoais, o relacionamento com esse tipo de trabalho, o que pensam sobre o assunto dentro da área do Design e sobre projetos voluntários.

Com esses levantamentos, é possível, então, compreender na prática as diferentes rotinas de trabalho, fazer comparações de modos de vida, entender mais sobre projetos pessoais, formatos, seu impacto e o quanto melhoram a vida profissional daquele designer específico. É necessário ter em consideração, ainda, que cada profissional tem perspectivas diferentes sobre as questões levantadas, bem como é distinto o nível de interesse de cada um sobre o assunto. Segundo Toste (2019), cada pessoa possui seu próprio raciocínio criativo. Portanto, as descrições a seguir têm como linha condutora o pensamento lógico de cada indivíduo e a forma como eles se permitiram a responder e conduzir as perguntas da entrevista. Por conta disso, as entrevistas foram realizadas e conduzidas de uma forma casual, dando liberdade aos entrevistados para facilitar a captação das informações. Cada entrevista é apresentada por ordem cronológica de realização e dentro dos grupos estabelecidos, Grupo A e do Grupo B.

3.1.1 Grupo A – Designers que têm projetos pessoais

A.1 Gilian Gomes

“O conhecimento nunca nasce sozinho, ele sempre surge do conhecimento e da experiência de alguém ou de um grupo. Quando se compartilha, também se aprende” (Gomes, 2020).

Gilian Fernandes Gomes é um designer que nasceu e mora em Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. O designer tem 35 anos e, desde pequeno, sempre esteve em contato com tudo que envolvia criatividade, desde desenhos mais simples até a obras de arte, o que o levou a cursar Design na Universidade Luterana do Brasil (ULBRA) a partir de 2007. Tem suas habilidades e gostos voltados para criação de marca, tipografia e ilustrações. Já trabalhou em empresas do setor de marketing, como a Sebrae, na Agência de publicidade Matriz e, atualmente, trabalha no estúdio de Design Sweet & Co, em Porto Alegre.

Seu campo de atuação favorito é a criação de identidades visuais para marcas, o conhecido *branding*, e a criação de embalagens. O processo criativo de Gomes começa com um envolvimento profundo com o *briefing* do cliente, para entender a demanda e os problemas do projeto. Depois, ele parte para o papel, com alguns rascunhos, vendo referências no mercado e, a seguir, utilizando o computador para desenvolver e finalizar o projeto. Nesse desenvolvimento, o designer tem como principais ferramentas canetas tipográficas, lápis, tinta, papel e os softwares de computador para projetos gráficos, como Illustrator e Photoshop. O processo manual é a parte favorita de Gomes (Figura 20). Ele tem interesse em descobrir mais ferramentas de modelagem 3D, como, por exemplo, o Cinema 4D, e outras áreas artísticas, como fotografia e música.



Figura 20. Processo manual de tipografia para o projeto de Livro de Receitas Pilecco, por Gilian Gomes.
Fonte: <https://www.behance.net/giliangomes>

O designer já realizou trabalhos voluntários, mas tem o desejo de poder fazer mais nesse sentido. Um deles foi o trabalho realizado no ano de 2019, o desenvolvimento de *letterings* para um vídeo do projeto Adoção Tardia, que incentiva a adoção de crianças e adolescentes. Ele expressa sua satisfação por ter participado e por saber que o design pode fazer a diferença em trabalhos nobres como esse. Suas referências e inspirações na área do Design vem do estilo Bauhaus e do estilo de design mexicano contemporâneo, e empresas como Anagram e Futura. Gomes diz que vem atuando de forma solitária, porém de muita colaboração, no sentido de se inserir em vários meios criativos e com a possibilidade de trabalhos diferenciados. O designer acredita que a experimentação é um processo necessário na vida de um designer, pois sem ela não há aprendizado sobre erros e acertos para se chegar num resultado esperado. Acredita, também, que o compartilhamento de conhecimento traz melhorias para a profissão e para a área do Design. Segundo ele, o conhecimento nunca nasce sozinho, ele sempre surge do aprendizado e da experiência de uma pessoa ou de um grupo e que se aprende ao compartilhar esse conhecimento.

Nesse sentido, complementa: “assim criamos um nivelamento de conhecimento importante para a evolução da categoria” (Gomes, 2020).

Ao ser questionado sobre o que pensa para o futuro da área do Design, Gomes expressa que, utopicamente, gostaria que o Design incentivasse e aderisse mais ao lado autoral dos profissionais, e não apenas as tendências e “modismos” que são reproduzidos em canais de inspiração, como o Pinterest, ou em sites de portfólio *online*, como o Behance. Atualmente, ele trabalha no estúdio de Design Sweety & Co, mas tem sua própria empresa para os trabalhos como *freelancer*, a Ninow Design Studio (Figura 21). O designer conta que a satisfação em relação aos trabalhos varia, alguns momentos e épocas podem ser mais prazerosos e empolgantes que outros. Quando sente que começa a ficar insatisfeito, ele começa a buscar novas oportunidades.

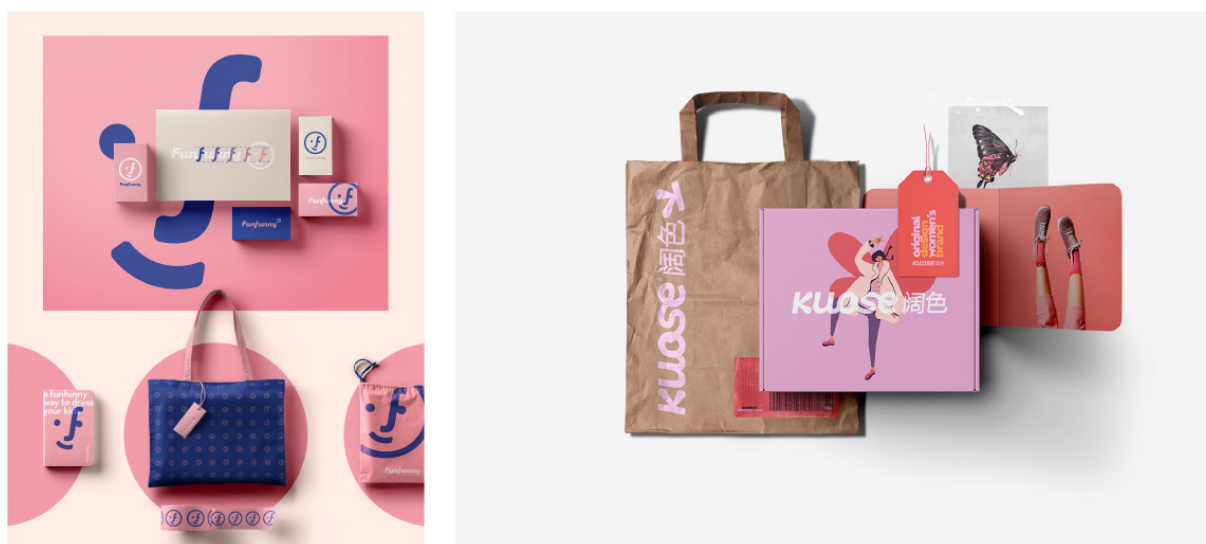


Figura 21. Projeto de logo e embalagens para a marca Funfunny e Kuose, por Gilian Gomes.
Fonte: <https://www.behance.net/giliangomes>

Para Gomes, os trabalhos pessoais são como um escape da rotina pesada, os quais envolvem o desenho de tipografias (Figura 22). O que o motiva nos projetos autorais é a possibilidade de fazer projetos que, normalmente, não conseguiria num trabalho comum. O designer expressa que os projetos pessoais lhe trazem satisfação profissional e bem-estar por auxiliarem a suprir uma necessidade criativa. Para ele, projeto autoral está relacionado com talento e estilo aplicados num projeto comercial. Já os projetos pessoais, na sua opinião, são mais artísticos e não visam um lucro direto. Projetos pessoais demandam muito empenho, e o designer pontua que isso pode ser considerado um ponto positivo e ao mesmo tempo um contra. Gomes acredita que os projetos autorais contribuem para a maximização de sua criatividade.



Figura 22. Projeto autoral de tipografia manual, por Gilian Gomes.
 Fonte: <https://www.behance.net/giliangomes>

O designer ainda complementa que aprender algo novo é necessário para criar soluções diferentes do que se está acostumado. Nesse sentido, ele dá um exemplo de quando começou a desenvolver desenho de letras, situação em que precisou aprender sobre canetas e tintas. Gomes já tentou trabalhar apenas com seus projetos autorais, mas essa tentativa durou poucos meses porque ele sentiu que o negócio exigia uma atenção a outras áreas e que, além de designer, ele deveria atuar com administração e vendas. Ele confessa que, na época, não estava preparado e que sentia falta do contato com outros colegas, ambiente que uma empresa proporciona. Gomes incentiva os outros designers a terem projetos pessoais, pois, para ele, esses projetos podem possibilitar novas oportunidades. Acredita que empresas e escolas também deveriam incentivar a criação dos designers nesse tipo de projeto.

A.2 Ana Carolina Fontana

“Eu já descobri várias coisas novas, porque eu acho que o projeto pessoal nos leva ao autoconhecimento”
 (Fontana, 2020).

Ana Carolina Fontana tem 25 anos, é natural de Chapecó, Santa Catarina, Brasil, e mora atualmente em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Fontana formou-se em Design Visual pela

Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), em Porto Alegre, no segundo semestre de 2017. Já trabalhou em agência, com um estágio da própria faculdade, e depois numa empresa da área têxtil, Os Estampados. Nesta última experiência, iniciou trabalhando com o desenvolvimento de estampas e hoje é sócia do negócio. Além desta empresa, Fontana trabalha com seu negócio de *freelancer*, a Amoa Design.

Durante seu estágio na agência, a designer conta que não gostava da rotina, pois os projetos que realizava já eram predefinidos e o trabalho era feito o tempo todo no computador. Ela se sentia um pouco “presa” com a forma com que a agência trabalhava. Em contraponto, quando iniciou nos Estampados, ela se sentia mais livre e comunicativa, pois se envolvia não só com a área de criação (Figura 23), mas com a parte de comunicação, venda e produção. Sentia que cada dia aprendia algo novo, mesmo que não fosse da área do Design em si, o que contribuiu para o seu crescimento pessoal e profissional.



Figura 23. Processo criativo de estampa para Os Estampados, por Ana Carolina Fontana
Fonte: <https://www.behance.net/AnaCarolinaFontana>

Fontana chegou a realizar alguns projetos voluntários, mas por curto espaço de tempo. Ela aponta que esses projetos trazem satisfação pessoal, de diferentes formas, e acredita que deveriam ser colocados na rotina do ser humano. Em conjunto com essas experiências, a designer sempre teve outros projetos para sair da rotina, os quais também envolviam identidade visual e estampas. Foi com esses projetos que as exigências começaram a aumentar e, a partir disso, ela viu a oportunidade de ter um negócio criando seu estúdio de Design, o Amoa. No estúdio, ela explora mais o marketing, o *branding*, os processos com que gostaria de trabalhar e que têm a possibilidade de ser um diferencial no mercado (Figura 24). A designer expressa que está num caminho de descoberta sobre sua atuação na área do Design, pois iniciou com a criação de estampas e hoje está envolvida com a criação de marcas, redes sociais e marketing digital. Para

ela, o ideal é alinhar o trabalho com os projetos pessoais. Por exemplo, ela quer voltar a pintar e vê nessa atividade um projeto pessoal que pode ser unido com os seus projetos de design.

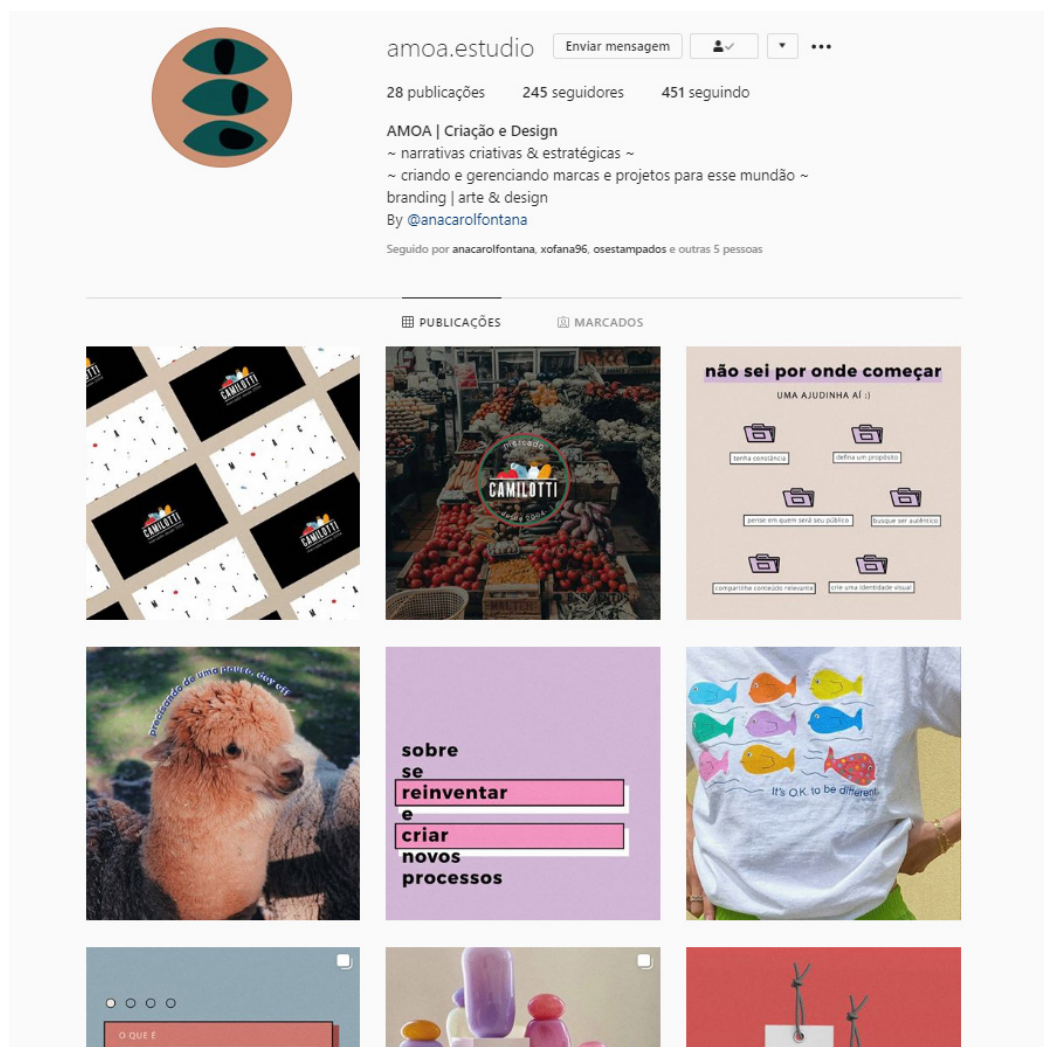


Figura 24. Página do Estúdio Amoa no Instagram, por Ana Carolina Fontana.
Fonte: <https://www.instagram.com/amo.estudio/>

Fontana considera um projeto autoral como uma criação que surge da percepção de cada indivíduo, desde o início até o fim, e que vem de estruturas internas de conceito, crenças e métodos. Ela acredita que, por mais que boa parte das referências de criação sejam externas, o projeto autoral vem com a proposta de ser diferente do padrão e ser algo que ainda não foi feito. A designer acredita que o projeto autoral está ligado à criação, ao trabalho e ao desenvolvimento. Já o projeto pessoal, apesar de seguir a mesma lógica, está relacionado a projetos de vida, como, por exemplo, perder peso e ter uma boa alimentação.

Ana Carolina Fontana comenta que está buscando desenvolver projetos autorais com o intuito de criar uma forma diferente de apresentar e fazer os trabalhos de design. Como tem interesse em várias áreas, ela tenta unir uma com a outra e, a partir disso, criar um método só dela que vai carregar uma expressão pessoal. Isto é, um estilo único que possa ser aplicado em trabalhos futuros e que seja de característica própria no mercado em que atua. O que motiva a designer nos projetos autorais é a liberdade de poder criar, sentir e explorar formas diferentes, ter a livre associação de possibilidades que se quer desempenhar e uma linha muito aberta para chegar ao resultado final. Segundo Fontana, os projetos pessoais trazem satisfação, pois ela os enxerga de uma maneira mais ampla, sendo ligados ao estilo de vida e às crenças que a pessoa quer levar para a vida toda. Não apenas na parte do trabalho, mas na satisfação de estar bem consigo mesma. Trabalhos que são de fora da rotina de um designer, como dança, meditação e ioga, também geram motivação quando proporcionam um ambiente de muito empenho e dedicação por parte do indivíduo. A designer acredita que isso é muito particular, muito pessoal, e que vai fazer diferença para os projetos autorais e para o trabalho. Fontana pensa que os projetos autorais podem contribuir para maximização da criatividade, porque eles fazem explorar outros caminhos que não seriam tomados normalmente no dia-a-dia. Nas palavras de Fontana, sobre a criatividade nos projetos autorais:

Eu acho que faz a gente testar muito, experimentar e isso faz a gente criar mais, fazer a nossa mente ser mais criativa, porque acho que muitas vezes quando a gente explora caminhos que, para nós talvez pareça não fazer sentido, e vai pesquisando, vai verificando e a gente vê que tudo, de certa forma, tem certa conexão e que a gente pode encontrar uma conexão só nossa e que faça sentido pra gente (Fontana, 2020).

Como um exemplo de aprendizado a partir de projeto pessoal, Ana Carolina Fontana conta sobre sua experiência com o projeto de conclusão de curso em Design pela ESPM. O seu projeto envolvia a criação e o desenvolvimento de estampas a partir de métodos ecológicos e de tingimento natural (Figura 25). Essa experiência envolveu muito autoconhecimento, pois, além da parte de produção textual exigida, também influenciavam no seu desempenho um reconhecimento sobre os horários em que o trabalho “fluía” melhor, quando rendia mais, a compreensão de seus gostos e o que a deixava feliz.

PATTERN// BOTÂNICA

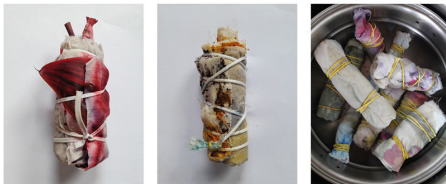
Projeto desenvolvido para a marca **OS ESTAMPADOS** com foco nos processos de impressão botânica e tingimento natural.

Fundada por Luana Krieger, tem como objetivo criar produtos alegres e condutores de energias acreditando na colaboratividade de pessoas que amam o que fazem, trazendo para cada peça uma história, uma arte e um cuidado único, unindo parcerias com diferentes artistas.

Esse projeto faz parte desses propósitos, envolve diferentes técnicas, muito amor e cuidado.

O PROCESSO...

Com o objetivo de criar estampas a partir de métodos alternativos e sustentáveis de produção para um novo segmento da marca, foi desenvolvido estampas a partir de técnicas de impressão botânica, shibori e carimbo, com a utilização de matéria-prima natural.



IMPRESSÃO BOTÂNICA

Utilização de materiais orgânicos e poucos equipamentos para criar estampas naturais. O processo é lento e sensível, explorando o que pode ser extraído de cor e textura das flores, folhas e temperos.

Figura 25. Processo criativo sobre a estampa a partir de tingimento natural, por Ana Carolina Fontana.
Fonte: <https://www.behance.net/AnaCarolinaFontana>

Fontana expressa: “eu já descobri várias coisas novas, porque eu acho que o projeto pessoal nos leva ao autoconhecimento” (2020). Além de experimentar tais sentimentos e descobertas no projeto final, Fontana conta que o mesmo aconteceu ao tornar-se sócia da empresa Os Estampados, na qual teve que aprender mais sobre si e áreas que não tinha interesse, mas que passou a se engajar. A designer comenta, ainda, que a ioga também serviu como um projeto pessoal, com o objetivo de melhorar seus alongamentos, respirações e meditações que consequentemente a auxiliariam no autoconhecimento e a acalmar sua mente que não parava nunca. Outro exemplo dado pela designer foi de quando ela se mudou para morar sozinha, o que também foi um projeto com etapas que exigiram diversas escolhas e proporcionaram muito

conhecimento. Ana Carolina Fontana acredita que o projeto pessoal tem esse esforço individual de sair da zona de conforto.

A designer incentiva os outros designers a investirem em projetos pessoais, pois sente que quando está bem consigo mesma, quando há autoconhecimento, proporcionados por esses projetos, cria-se um sentimento de liberdade. Ela aponta que, muitas vezes, as pessoas criam algumas limitações ou bloqueios e que eles atuam na parte de produção criativa. Os projetos pessoais oferecem a liberdade que gera confiança e segurança de seguir adiante com seus ideais. Fontana acredita que projetos pessoais são uma forma de experimentação importante para a área do Design, pois permitem explorar a disciplina e métodos criativos, auxiliam na ampliação da visão e abrem novas possibilidades, o que faz o profissional descobrir novos gostos que podem ser aplicados a seus trabalhos.

Sobre sua rotina, Fontana comenta que costuma trabalhar em casa de maneira remota, principalmente no momento de agora, devido à quarentena resultante da pandemia do novo Coronavírus. Ela descreve a sua rotina: acorda cedo, toma seu café, faz meditação e, às vezes, faz algumas leituras. Logo, começa a trabalhar e segue assim também após o almoço. À tarde, de vez em quando, ela vai a cafés para trabalhar ou mesmo para realizar reuniões. Dificilmente fica sem trabalhar à noite, brinca que tem um sentimento de estar sempre atrasada e que “não custa nada responder os e-mails de pijama e nas cobertas” (Fontana, 2020). Fontana se sente, de maneira geral, satisfeita com sua rotina, mas diz apenas que gostaria de acordar mais cedo e conseguir ter mais foco, pois sente o trabalho em casa é mais suscetível a distrações. Ainda, produzindo deste modo, ela diz que gostaria de poder se desligar do trabalho à noite para dedicar-se ao lazer. A designer vê esses pequenos pontos como detalhes que ela consegue desenvolver e que vão auxiliar tanto em seu trabalho como no estilo de vida que quer levar, que é viver no momento presente e prezando pelo cuidado consigo mesma.

Ademais, Ana Carolina Fontana acredita que compartilhar conhecimento abre oportunidades de ouvir outras possibilidades e ideias de outras pessoas. Ela aponta que, muitas vezes, explicando os seus projetos para outros, consegue refletir sobre como potencializar o trabalho, e, por isso, acredita que essa prática é importante para a área do Design. Fontana considera que o processo de experimentação é contínuo e importante na vida de um designer, não só nos projetos, mas na forma individual de desempenho e criatividade de cada pessoa. Acredita, ainda, que a experimentação é essencial e que já faz parte do processo da grande maioria dos designers que têm interesse em explorar novas habilidades, técnicas e ferramentas.

Sobre novas ferramentas, a designer expressa que gostaria de aprender mais sobre a área de animação, acreditando que o resultado pode ser significativo e quer aplicar essa técnica em seus

projetos. Também comenta que gostaria de desenvolver a dança, pois gosta de se movimentar e sente vitalidade, além de querer retornar aos trabalhos artísticos, já que sente que tem mais afinidade com o processo. Tem apreço por tudo que está voltado para a produção manual, para a exploração de materiais e arte. Nas duas áreas em que trabalha, tanto na estamparia quanto na área de marcas, gosta de criar novos processos, independentemente de como será o resultado final de cada projeto.

Fontana se vê no futuro desempenhando mais que uma função. Comenta que as pessoas são feitas de fases e que isso se aplica ao trabalho. A designer se vê buscando novas ferramentas e investigando como elas se aplicam ao que gosta de realizar. Visualiza um crescimento da sua empresa, explorando mais o lado artístico e com um estilo mais pessoal e autêntico. Além disso, também se vê em crescimento pessoal no que concerne ao autoconhecimento, a relações e ao impacto do seu talento no mundo. Para o futuro do Design, a designer acredita que será uma área cada vez mais explorada e que se tornará fundamental para qualquer serviço ou produto. Por fim, ela expressa que “O design pode atuar muito na autenticidade e comunicação das empresas” (Fontana, 2020).

A.3 Paula Cruz

“Eu acho que projeto pessoal é fundamental pra a gente fazer o que quer, puro e simplesmente”
(Cruz, 2020).

Paula Oliveira de Alcantara Cruz, ou somente Paula Cruz, como é conhecida e assina seus trabalhos, é natural de Niterói, mora na capital Rio de Janeiro e tem 29 anos. Obteve sua graduação em Comunicação Visual Design pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (EBA-UFRJ), no ano de 2016, e depois realizou estudos em design e tipografia na Willem de Kooning Academie em Rotterdam, na Holanda. Recentemente, concluiu o mestrado em Design na PUC-Rio, com uma pesquisa sobre publicações híbridas e novas formas de leitura (Figura 26). Realizou projetos para clientes como Google, Descomplica, O Globo, Youtube Brasil e Plutão Livros (Cruz, s.d.). Atualmente, é sócia-fundadora da editora independente Farpa, professora de Design Gráfico pela Miami Ad School e *freelancer* com projetos de design gráfico e ilustração.



Figura 26. Projeto de Mestrado Almanaque Bate-Bola #1, por Paula Cruz
 Fonte: <https://paulacruz.com.br/almanaque-bate-bola-1>

Cruz trabalhou como estagiária no estúdio de Design Núcleo i, de 2012 a 2014. No ano seguinte, começou os trabalhos na editora Babilônia Cultura Editorial e, em 2016, no estúdio Relâmpago, até o ano de 2018. A designer comenta que, nessas empresas, realizava trabalhos internos e para clientes externos e que as rotinas eram satisfatórias, expressando que se sente sortuda por nunca ter trabalhado em algum local no qual não se sentisse bem. Quando começou o mestrado, em 2018, Cruz saiu do estúdio Relâmpago para se voltar aos estudos e também passou a se dedicar mais aos seus projetos trabalhando por conta própria.

A rotina como *freelancer* era e é muito dinâmica, ainda mais quando ela estava estudando. Hoje, a designer continua os estudos, mas de um modo menos intenso. Cruz diz que organiza seu cronograma de trabalho por semana e que às vezes está mais tranquila e outras mais ocupada. Apesar de ser um planejamento que, na sua opinião, precisa de melhorias, ela sente que está muito feliz com seu trabalho de *freelancer* e não se vê mais trabalhando em estúdios ou agências de Design. Junto com seus trabalhos, a designer também desenvolve muitos projetos autorais que ligam design, ilustração, texto e pesquisa e se transformam em livros, cartazes e quadrinhos (Figura 27).



Figura 27. Projeto do zine Sabá para editora Farpa, por Paula Cruz e Mayara Lista.
Fonte: <https://paulacruz.com.br/saba>

Cruz comenta que os projetos autorais saem da lógica capitalista, mas acabam se tornando uma prospecção ao contrário. Seus projetos autorais atraem os comerciais, e, por isso, ela vê seus trabalhos pessoais se misturando com os projetos para clientes. A designer se sente muito bem com esta dinâmica, mas confessa que uma das dificuldades que surgem é a de propor algo novo, pois os clientes não estão preparados para aceitar ou avaliar as propostas. Complementa que os projetos autorais geram oportunidades de negócios nas quais o designer realiza o que realmente acredita. Por isso, ela incentiva os designers a arriscarem-se com esses trabalhos para praticarem novas abordagens sem a pressão dos clientes. Cruz explica que sempre começa um projeto pessoal simplesmente porque deseja, sem pensar muito sobre:

Eu acho que projeto pessoal é fundamental pra a gente fazer o que quer, puro e simplesmente. Não sou contra o funcionalismo, às vezes a gente não tem que fazer as coisas porque elas vão ser úteis ou funcionais ou etecetera. A gente tem que fazer as coisas porque quer, porque gosta e porque ama. É o que eu faço com meus projetos pessoais (Cruz, 2020).

A designer comenta que sempre realizou projetos pessoais, pois está constantemente experimentando com o design e a ilustração. Também elabora projetos autorais para treinar alguma técnica e para aprender outras novas. Durante os estudos da graduação, Cruz criou o projeto autoral “Modernismo Funkeiro”, no qual une as letras das músicas do funk brasileiro com a sobriedade do design modernista em cartazes tipográficos. Enquanto trabalhava para a Relâmpago, a designer criou o projeto “Letters for May”, no qual seleciona uma letra do alfabeto

e produz uma ilustração relacionada a sua forma gráfica. Ainda, Cruz conta que este projeto de letras foi criado justamente para treinar mais esta prática e para ganhar confiança (Figura 28).



Figura 28. Projeto Modernismo Funkeiro (acima) e Projeto tipográfico “Letters for May” (abaixo), por Paula Cruz.
Fonte: <https://paulacruz.com.br/>

Cruz acredita na experimentação de novas abordagens e ferramentas, seguindo por esse caminho também quando está entediada e porque o considera uma oportunidade para se propor desafios. Porém, a designer expressa que, algumas vezes, isso pode ser um processo doloroso. Como a experimentação significa testar coisas novas, quando o profissional sabe quais são as suas aptidões, é difícil entrar num caminho desconhecido. Ela ainda complementa que, nesses casos, é bom prezar pela humildade consigo mesma e admitir que pode não ser boa em algo, um aprendizado inspirado nas suas aulas de Hip-Hop. A designer também comenta que o compartilhamento de conhecimento entre os profissionais do design é importante para sempre crescer e desenvolver em conjunto.

Para ela, projetos pessoais ou autorais são aqueles que não possuem clientes e que não visam lucros. Quanto ao termo, Cruz não vê muita diferença entre autoral e pessoal, apesar de que ela sente que, por serem projetos lançados ao mundo, quem os cria é seu autor. A designer se

vê como autora nos projetos que desenvolve por conta própria e também nos de sua editora Farpa. As suas principais motivações relacionadas aos projetos pessoais são a possibilidade do aprendizado, de se expressar como si mesma, de colocar-se ou se propor um *briefing* e história e poder sair da lógica comercial. Muitas vezes, ela só quer experimentar e se divertir, acreditando na relevância destes projetos em que o próprio designer é o cliente, complementando que é importante, depois de trabalhar, poder celebrar e festejar, o que significa, como ela mesma expressa: “desenhar por gosto, desenhar sem motivo” (Cruz, 2020).

Cruz realiza workshops presenciais há cinco anos e, além de ser professora no Miami Ad School, também disponibiliza cursos através do canal Crehana. Esse interesse de aprender a lecionar começou com o projeto Modernismo Funkeiro, com o qual a designer ministrou workshop sobre cartazes de design. A designer já realizou e participou de algumas exposições, como a 13ª Bienal Brasileira de Design Gráfico (ADG), em Curitiba (2019); a Comic Con Experience, São Paulo (2019); a Geek Game no Rio de Janeiro (2018); o Festival Internacional de Quadrinhos em Belo Horizonte (2018); a ENTRE – Semana de Design realizada pela UFRJ no Rio de Janeiro (2016); e a Feira de Arte Impressa em Florianópolis (2016).

Periodicamente, a designer realiza trabalhos sociais voluntários para ONGs ou *pro bono*. Acredita que esses trabalhos podem fazer parte da prática do designer, mas entende que nem todos os profissionais dispõem de tempo e renda para realizá-los. Ela expressa, ainda, que gostaria que todos pudessem ter a oportunidade de desenvolver projetos voluntários e sociais e sente sorte de poder disponibilizar uma parte do seu tempo nessa função. Geralmente, a designer faz trabalhos que vão ao encontro de valores e causas em que acredita, como, por exemplo, o feminismo e crianças em situações vulneráveis.

Para Cruz é difícil apontar apenas uma área em que goste de atuar dentro do Design, mas ela sente que as principais são o design gráfico, a tipografia e a ilustração. A designer aproveitou a situação da pandemia para aprender a tocar melódica, relatando que quer muito aprender algum instrumento musical. Cruz já tocou bateria e acredita que desenvolver o lado musical é uma maneira de estimular a criatividade. Para ela, são válidos esses momentos de aprendizagem, mesmo que não se trate de uma prática que lhe retorne lucros, pois nem toda atividade precisa ser trabalho. Ainda nesse sentido, a designer comenta que, algumas vezes, é difícil estabelecer um limite entre os afazeres que lhe dão prazer e as tarefas relacionadas a seu trabalho profissional. Essa linha tênue entre lazer e trabalho faz com que a designer esteja sempre trabalhando, o que não é visto, por ela, de maneira positiva, por acreditar que deva sempre existir um tempo de descanso. Cruz também relata a sua experiência com a dança, comentando que já dançou balé e, nos últimos tempos, estava fazendo aulas de Hip-Hop, as quais foram interrompidas um pouco

antes da pandemia do Coronavírus. A designer conta a experiência que teve relacionada a cada dança e o que absorveu dessas experiências para a sua vida. No balé, o clima era de competição entre as bailarinas; já o Hip-Hop é visto, por ela, como uma dança libertadora que traz uma sensação de coletividade muito maior, já que os dançarinos torcem uns pelos outros. Cruz comenta que aplica alguns ensinamentos do Hip-Hop em seus desenhos, não apenas no sentido de compreensão da anatomia e tridimensionalidade, mas também na questão do dinamismo, da ação e do estilo de roupas que essa dança apresenta.

O Hip-Hop inspira e estimula a produtividade de Cruz. Ela conta que, certa vez, escutou de seu professor que estava tudo bem errar na prática da dança, mas o que não podia era ficar parada. Isso “brilhou” dentro dela, porque a designer acredita ser essa a filosofia que também aplica em seu trabalho profissional. Além disso, Cruz também pratica boxe, e pensa que existem qualidades nesse esporte que são semelhantes às do Hip-Hop. No boxe, ela percebe uma limpeza nos movimentos, o que a ajuda a trabalhar melhor as ações e cenas das suas ilustrações (Figura 29).



Figura 29. Projeto de ilustração e animação Ping? Pong!, por Paula Cruz.
Fonte: <https://paulacruz.com.br/ping-pong>

Com a situação da pandemia, a designer confessa que é muito difícil enxergar o seu futuro. Contudo, ela se vê majoritariamente feliz, trabalhando e estudando o que gosta e melhorando cada vez mais seus processos. Em relação ao futuro do Design, Cruz deseja que seja uma área mais inclusiva e menos elitista e preconceituosa, mas não vê uma mudança breve deste contexto devido às estruturas capitalistas da sociedade. Por conta da pandemia, ela imagina que o futuro do Design deva ser remodelado, considerando que este é o momento de repensar os papéis do profissional na sociedade por um ponto de vista menos prepotente. A designer expressa que, por vezes, há a ideia de que o design soluciona todos os problemas da sociedade, mas, para ela, na verdade, o design também colabora para alguns desses problemas. De qualquer forma, Cruz acredita que é necessário reformular a área do Design e a função do designer, assim como os outros setores da sociedade serão alterados por conta da pandemia.

3.1.2 Grupo B – Designers que vivem dos seus projetos pessoais

B.1 Daniele Stuani

“Sou eu que estou ali, é uma parte minha ali exposta de outro jeito. Exposta em palavra, exposta em desenho e a pessoa vai ter contato com aquilo, um contato comigo” (Stuani, 2020).

Daniele Stuani é artista visual e tatuadora natural de Passo Fundo, e mora e trabalha em Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil. Tem 27 anos, estudou Design de Moda pela Universidade de Passo Fundo (UPF), instituição em que também iniciou seus estudos de Design Gráfico, entre os anos de 2010 e 2016. Em 2014, estudou Morfología de la Línea e Tecnicas Plasticas na Escuela de Artes del Pasaje, em Buenos Aires, Argentina. Na sua produção criativa, transita por pinturas, desenho, bordado e fotografia, tendo como inspiração os movimentos e narrativas do seu íntimo que são fragmentados por meio de linhas irregulares com as quais se expressa. Ela explora as suas próprias emoções com detalhes sutis, resultando em encontros consigo e com o outro. A primeira e maior inspiração para Stuani foi uma tia que confeccionava roupas. A artista gostava de ver a tia produzindo, mexendo no tecido, cortando, costurando e criando. Via nela um exemplo de vida, de que era possível trabalhar com o que se gosta, e, por isso, iniciou os estudos em Design de Moda. Nessa mesma época, também começou a trabalhar num estúdio de fotografia, no qual fazia as edições de fotos e montagem de álbuns. Este trabalho despertou uma vontade de trabalhar e de se envolver mais com a parte criativa gráfica dos projetos. Gostava muito do processo de moda, mas, por não ser algo com que se sentia muito à vontade para

trabalhar, Stuari não se visualizava fazendo isso no futuro. Por esse motivo, após a graduação em Moda, emendou o curso de Design Gráfico pela mesma instituição, e foi onde identificou sua vocação. Entretanto, decepcionou-se um pouco com a forma como eram dadas as disciplinas, já que entendia que o seu talento e motivação voltavam-se para a ilustração, mas não sentia o apoio e o ensino esperado nesta área por parte da universidade.

Stuari começou a trabalhar numa agência de publicidade em Passo Fundo, no ano de 2014, oportunidade em que aprendeu a trabalhar e a exercer a profissão de designer. Em casa, realizava outros projetos pessoais, nos quais fazia experimentações em seus desenhos. Neste mesmo ano, Stuari deixou esse emprego e o curso na universidade para realizar um intercâmbio em Buenos Aires, o qual, para ela, foi um divisor de águas. Este intercâmbio e as aulas de ilustração fizeram com que se confirmasse o seu gosto pela arte e a permitiram entender que ela podia realmente trabalhar com ilustração. O ensino da escola quebrou alguns paradigmas, e Stuari entendeu que podia se expressar colocando o seu olhar e a sua personalidade nos desenhos, vendo beleza no seu processo natural e pessoal, sem se importar com o julgamento das outras pessoas.

Quando voltou deste intercâmbio, retornou aos trabalhos da agência em Passo Fundo, porém logo os deixou para se dedicar aos projetos pessoais e tentar a vida por conta própria. Começou a trabalhar como *freelancer* de ilustração, principalmente para projetos editoriais. Nesse mesmo tempo, ajudou a fundar a Casa de Cultura Vaca Profana, em Passo Fundo, auxiliando no setor de Design, na criação de pôsteres de show e outros materiais necessários (Figura 30).



Figura 30. Posters de eventos para a Casa de Cultura Vaca Profana, por Daniele Stuari.
Fonte: <https://www.behance.net/danielestuani>

A Casa de Cultura fomentava na cidade e região uma iniciativa cultural para valorizar os próprios artistas, fossem eles de qualquer âmbito, e também realizava atos solidários, como arrecadação e doação de roupas e comida. Neste trabalho, como voluntária, do qual gostava muito, a artista se sentia muito livre para criar, e entendeu que seu perfil de trabalho funcionava melhor com processos dessa natureza do que os que havia vivenciado na agência de comunicação.

Daniele Stuani conta que o trabalho como *freelancer* foi uma longa trajetória que envolveu muito aprendizado, a postura de saber lidar com o medo e ganhar mais coragem e confiança. Trabalhou numa agência menor, mas, por se tratarem de projetos temporários, logo ficou sem trabalho. Em seguida, partiu para um outro projeto, fora do Design, abrindo um brechó⁶, o qual também não durou muito tempo. Havia o desejo de iniciar o trabalho com tatuagem, que Stuani vinha adiando por um tempo para começar. A tatuagem foi frustrante no início, onde a artista queria ver logo o resultado e o dinheiro para pagar suas contas. Ela comenta que começar essa experiência foi um processo de muito estresse, muitas perdas de materiais, de tempo e dinheiro, sem perspectivas de como seria, mas ela continuava sempre dando o máximo de si para que desse certo, e foi dando certo na medida em que evoluía. No começo, a artista não sabia como seriam suas tatuagens e como iria produzi-las, pois via que as tatuagens seguiam uma tendência que não se encaixava com seu estilo. Stuani encontrou outros tatuadores que seguiam um caminho diferente e mais original, e isso a inspirou a seguir nesse caminho e a manter seu estilo (Figura 31).



Figura 31. Tatuagens feitas por Daniele Stuani.
Fonte: <https://www.instagram.com/danielestuani/>

6 Brechó: Nome popular brasileiro para definir loja ou serviço de venda de roupas usadas ou de segunda mão.

Daniele Stuani relata que se encontrou na tatuagem, pois, como gosta de explorar a forma como e onde desenha, trabalhar na pele é uma estrutura interessante que gera muito aprendizado. Como ela precisa lidar com pessoas dos mais variados perfis, Stuani aprendeu muito sobre atendimento, sobre como compreender as vontades do cliente, tirar dúvidas, estar aberta a ouvir e produzir. No entanto, isso não tira o direito que a artista sente que tem, de se impor no que diz respeito ao próprio trabalho e a seguir e manter o seu estilo. Ela relata que perdeu alguns clientes por esse posicionamento, mas que ganhou respeito sobre o trabalho que faz e é muito reconhecida por isso. Atualmente, Stuani trabalha no thINK artclub, um renomado estúdio de tatuagem em Porto Alegre. “Acho que eu consegui”, relata Stuani (2020), orgulhosa sobre sua dedicação e o resultado que obteve.

Seus suportes preferidos de trabalho são o desenho e a pintura, nos quais gosta de trabalhar com grafite, nanquim, pastel seco, molhado e acrílica. Ela sempre está a experimentar novas técnicas, suportes e materiais, como o bordado, a aquarela e a litografia. Seu processo criativo e a preparação para seus trabalhos depende das ferramentas que são necessárias. Por exemplo, para a pintura, ela se prepara mais; já para o desenho, o formato dos cadernos a inspira, um caderno comprido a leva a fazer banda desenhada, e um caderno pequeno, a fazer desenhos mais minuciosos. Além disso, palavras curiosas a instigam a buscar o seu significado e a reproduzi-lo em forma de desenho. A artista confessa que sua produção e rendimento depende muito do humor e do seu bem-estar. Por ser uma artista que trabalha com sensibilidade e expressão pessoal, seu bem-estar influencia muito nos seus resultados.

Daniele Stuani acredita que a experimentação é essencial na vida do designer, ela entende que só desta forma é possível compreender como cada pessoa funciona melhor ao trabalhar. Para ela, não há uma só forma de trabalho, pois cada um trabalha de forma diferente, mas acredita que é importante compartilhar conhecimento para poder sempre aprimorar os processos. Stuani se inspira em quase tudo que a rodeia, mas, concretamente, se volta para a poesia de Angélica Freitas, de Arnaldo Antunes, os traços de Egon Schiele, Mariani Pessoa, Julia Balthazar, as cores de Monet, Van Gogh, a fotografia de Nan Goldin, Francesca Woodman, a dança de Damine Jalet e Pina Bausch.

Stuani já realizou exposições individuais, como a mostra “Molduras”, no saguão da Faculdade de Direito da Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, RS, em 2016, e a intitulada “Úmida”, na Casa de Cultura Vaca Profana, também em Passo Fundo, em 2017. Também participou de exposições coletivas, como o “Lançamento do blog Feminismo à Esquerda no Sindicato dos Jornalistas Profissionais”, no Rio de Janeiro, RJ, em 2015, e “Rizoma – Mostra Nômada Multimídia Internacional de Arte Contemporânea”, no Casarão 2, em Pelotas, RS, no ano de

2017. Atualmente, estava planejando sua próxima exposição individual em Porto Alegre, a qual foi adiada por conta da pandemia do Covid-19.

O primeiro projeto pessoal que Stuari realizou foi o zine “Sem Grilo”, em parceria com Bruna Paludo, que tratava sobre feminismo para adolescentes. O que a motiva a realizar projetos pessoais é o gosto por compartilhar sua expressão artística com as outras pessoas, principalmente a partir dos materiais impressos, como os zines, ou pinturas. Esses projetos trazem alegria e satisfação para a artista, pois ela sempre tem um retorno positivo e se sente mais aberta às críticas que surgem. Stuari sente que as obras que produz a representam pessoalmente, é como se fosse ela ali exposta em forma de arte e as pessoas têm contato com essa versão dela, e isso é o que mais a motiva (Figura 32). A artista ainda expressa: “se não fosse por isso não faz sentido produzir pra dentro sabe? Tem que produzir para fora” (Stuari, 2020).



Figura 32. Pinturas com diferentes materiais e suportes, por Daniele Stuari.
Fonte: Acervo de Daniele Stuari.

Os projetos autorais trazem mais criatividade para Stuari e ela relata que, quanto mais produz, mais ideias e inspirações surgem. O ponto negativo que Stuari enxerga em ser *freelancer* e trabalhar com seus projetos autorais, é de que ela tem ideias o tempo todo e, algumas vezes, se perde em meio a elas, não conseguindo se organizar. A artista expressa que a organização é um ponto muito importante para trabalhar com projetos pessoais. Esses projetos a proporcionam muito aprendizado, principalmente na questão da confiança e segurança em apresentar e expor os seus trabalhos. Incentiva outros criativos e designers a terem seus projetos pessoais, pois acredita que, muitas vezes, ao produzir para terceiros, os criativos deixam de fazer projetos

que realmente importam e trazem satisfação. Além disso, Stuari incentiva a explorar outros meios, como a pintura, como uma forma de se conectar e se conhecer, mesmo que o designer não siga com este tipo de projeto depois. Ela relata como é bom ver o trabalho exposto, vendo isso como uma oportunidade de divulgar um trabalho que pode vir a possuir uma característica reconhecível. Acredita que, quanto mais se produz, mais se tem retorno positivo, e vê como uma grande oportunidade de surgirem novos trabalhos de pessoas que buscam esse tipo de projeto. Por esse motivo, também pensa que as universidades poderiam incentivar mais os alunos a investirem um tempo em projetos pessoais e confessa que sentiu falta desse tipo de incentivo quando estudou Design. Stuari concorda que a experimentação com esses projetos autorais traz melhorias e desenvolvimento para a área do Design.

B.2 Brunna Mancuso

“Se você quer um processo criativo solto e livre e de entrega, isso é o oposto do perfeccionismo”
(Mancuso, 2020).

Brunna Mancuso é ilustradora, designer e artista visual *freelancer* que vive em São Paulo, Brasil. A artista começou os estudos de Design em 2011, mas acabou se formando em Artes Visuais em 2014. Já trabalhou em diversos ramos dentro da área do Design gráfico, como gráficas, agências de embalagem, publicidade, editoras e estúdios de Design. Trabalhou formalmente desde os 16 anos de idade, quando começou desenvolvendo estampas de camiseta, até os 30, tendo seu último emprego fixo na área do editorial digital para a UOL.

A artista relata que desenvolveu todo tipo de projeto, desde estampas de camiseta, logo, manual de identidade, livro, matérias especiais *online*, e que tudo foi importante para lidar com um trabalho tão aberto que é ser ilustradora atualmente. Sempre trabalhou em lugares com rotinas flexíveis, principalmente nos últimos anos, e em todos esses lugares teve chefes e coordenadores com quem fez amizade e que admirava muito. A rotina era boa, o processo criativo era muito aberto e de trocas e, por isso, ela teve muita satisfação trabalhando com essas pessoas e empresas. Mancuso confessa que trabalharia toda a vida como designer se não tivesse uma paixão tão arrebatadora por criar ilustrações a partir das suas sensações.

A ilustradora também trabalhou para empresas como Itaú, Nivea, Uol e para revistas como *Galileu*, *TPM* e *Cosmopolitan*. Já pintou murais e quadros autorais, os quais ela vende pelo seu site. Mancuso já teve trabalhos publicados fora do Brasil, como na Argentina, Espanha e Itália. Em 2017, ganhou o 59º Prêmio Jabuti com o projeto de livros digitais do Itaú, “Leia Para Uma

Criança”. Participou de exposições coletivas, como “Tod@s Artistas”, no Teatro do Xisto, em Salvador, BA, “O que é Feminismo?”, no Museu da Imagem e do Som (MIS), em São Paulo, ambas no ano de 2015, e “Presentación del libro ‘Yeguas’”, no Centro Cultural Kirchner, Buenos Aires/AR, em 2018. Também teve uma exposição individual em 2019, chamada “Olhares”, no Eugênia Café Bar em São Paulo (Mancuso, s.d.; Moré, 2016; Thomazella, 2018; Ballpit Mag, 2017). Mancuso conta que começou a desenvolver projetos pessoais durante a faculdade, pois o curso de Artes Visuais permitia um contato mais íntimo com desenho e pintura. Foi em 2012, trabalhando para uma editora, que descobriu a sua paixão e vocação na área da ilustração (Ballpit Mag, 2017). Passou a ver nesta prática uma forma de escape para suas ambições mais criativas e também artísticas.

Começou a levar mais a sério os seus projetos autorais quando, em 2016, realizou trabalhos *freelancer* com suas ilustrações em projetos infantis e editoriais. Ela gosta de contar que começou esses projetos com a idade mais avançada com o intuito de quebrar o estigma que existe sobre artistas bem sucedidos que já nascem com um dom e o lápis na mão. A artista mantinha um emprego fixo e, nas horas vagas, trabalhava como *freelancer*. Também vendia seus desenhos em feiras alternativas de zines e artesanatos. Até hoje, mantém uma prática diária de desenho, comissionando de forma pessoal e profissional, sendo muito conhecida por suas aquarelas. Seu estilo e seu processo foram amadurecendo até chegar onde está, dando-lhe a possibilidade de ser uma ilustradora *freelancer* sem trabalho formal. Seu estilo aborda temas femininos criando personagens inspirados na força feminina, na fauna e na flora, com muito uso de estampas (Figura 33) (Mancuso, s.d.; Ballpit Mag, 2017; Passi, 2016; Moré, 2016; Thomazella, 2018).



Figura 33. Ilustrações em aquarela desenvolvidas para o Calendário 2018 e a ilustração intitulada “Emma” também em aquarela, por Brunna Mancuso.
Fonte: <http://bmancuso.com.br/>

Brunna Mancuso já contou com o projeto Apoia-se, um canal de financiamento e auxílio como um crowdfunding. É um apoio colaborativo, onde as pessoas que gostariam de apoiar artistas pagam mensalmente um valor e recebem uma recompensa elaborada pelo artista (Apoia-se, s.d.). Além das obras que enviava aos apoiadores, a artista desenvolvia um conteúdo escrito sobre suas pinturas e processo criativo. Mancuso participou deste projeto por pouco tempo, pois sentia falta de uma devolutiva mais efetiva sobre os conteúdos. Sabia que seus apoiadores liam o conteúdo, pois eles pagavam por aquilo, mas ela não recebia nenhum retorno intelectual por parte deles. Com o tempo, preferiu investir seus esforços na sua conta do Instagram, onde há uma resposta automática muito forte dos seguidores.

A ilustradora gosta de produzir usando ferramentas tradicionais, como, por exemplo, a aquarela e acrílica. Também tem apreço por tudo o que envolve a divulgação do seu trabalho, pois enxerga que divulgar o seu trabalho também é uma forma de ajudar no incentivo às pessoas de fazer o que elas mais gostam. Ela relata que existe uma sensação boa quando há uma paixão por algo, como a pintura, e você encontra outras pessoas que gostam disso. Ao compartilhar o que produz, sente que pode passar às pessoas esse conhecimento adquirido e esclarecer um pouco sobre essa fase de aprendizagem que, às vezes, é muito dura. Mancuso relata: “É bem difícil começar qualquer coisa, e eu já passei por esse processo tantas vezes que a gente acaba percebendo mecanismos de facilitar esse processo ou de pelo menos tornar ele não tão desgastante e doloroso” (2020). A artista acredita que compartilhar os conhecimentos traz melhorias para a área criativa pois gera reflexão. Já ministrou workshops em várias cidades do Brasil, sendo um deles com o título “Ache seu estilo”, para compartilhar o que sabe e seus processos criativos (Figura 34).



Figura 34. Pôster do curso “Ache seu estilo” para Curitiba, por Brunna Mancuso.
Fonte: <https://www.facebook.com/bmancusoillustration/>

Ela incentiva os novos artistas a buscarem sua própria voz na arte, sem seguir tendências, e comenta que ela mesma busca se reinventar (Mancuso, s.d.; Projeto Curadoria, 2017). Ainda, conta uma recente experiência que vivenciou na qual ela compartilhou um desenho seu para os seguidores do Instagram, e iria pintar com eles durante esse tempo de isolamento devido à pandemia do Covid-19. Durante o processo de pintura, ficou insatisfeita com o que estava fazendo e se viu diante de dois caminhos. Um deles era seguir adiante, fingindo aos seus seguidores que estava tudo bem, para não quebrar a expectativa e para eles não deixarem de acompanhá-la. Contudo, ela seguiu o outro caminho, que era ser sincera, mostrando aos espectadores o que estava sentindo, evidenciando que isso faz parte do processo criativo e que está tudo bem não seguir com um trabalho com o qual não se sente satisfação. Para Mancuso, não existe um lado certo ou errado no processo criativo, pois as pessoas mudam e evoluem. Existe uma expectativa no resultado, mas o que importa é a satisfação e o quanto se é verdadeiro com os projetos. A artista expressa:

Eu sempre tento ser o mais verdadeira comigo mesma em relação a isso, porque foi tomando essa posição que cheguei aonde cheguei, e não estou falando de reconhecimento profissional, nem de número de seguidores, nem nada, estou falando de onde cheguei em relação ao quanto eu sou satisfeita com meu trabalho hoje, no quanto me sinto verdadeira no que eu entrego. Eu costumo ser muito fiel em relação a isso, se eu não estou contente com o que estou fazendo, eu paro, reflito e pondero qual seria o próximo passo para que eu fosse no sentido da satisfação pessoal. E é super doloroso, mas é nesses momentos que a gente encontra as verdades (Mancuso, 2020).

Mancuso explica que essa reflexão sobre a insatisfação num trabalho pode ser muito penosa para algumas pessoas, pois a sensação é de que se está perdido e de que não valeu nenhum esforço dispendido no trabalho. A artista diz que o processo criativo envolve todas essas tentativas e frustrações, e que nunca estaremos sempre satisfeitos com o que fizermos. O segredo é entender, aprender e partir para o próximo desafio. Ela afirma que “se você quer um processo criativo solto e livre e de entrega, isso é o oposto do perfeccionismo” (Mancuso, 2020), e incentiva esse tipo de comportamento, pois sente que aceitar esses momentos pode ser muito libertador e pode melhorar mais os processos. A ilustradora é fascinada pelo processo criativo e fala muito sobre ele em suas aulas. Mancuso relata que os seus alunos chegam nas aulas querendo aprender

a técnica, mas insiste em explicar que a mesma vem com o tempo e que aprender sobre os processos e a intenção da expressão é mais relevante do que a forma de execução.

Mancuso é uma pessoa de muitos *hobbies* e se envolve muito com todos eles, principalmente tudo que se relaciona com o lado artístico, pois ela se considera uma pessoa muito sensível. A artista comenta que esse aspecto torna a vida um pouco difícil e que alguns *hobbies* exigem mais tempo de dedicação. Depois de muito tempo, a artista voltou a dançar, algo que foi muito presente quando era criança, e também adquiriu um Ukulele, o qual pretende unir a aulas de canto.

Mancuso acredita que aprender novas habilidades envolve diretamente o processo criativo e acha interessante como isso se desenvolve em qualquer área, seja cantando, pintando, ou martelando a parede. A artista aponta que adquirir qualquer habilidade nova é uma oportunidade para aprender a enfrentar barreiras psicológicas e emocionais e que serão ultrapassadas a partir da vontade de aprender e ser bom no que quer que se deseje.

Mancuso já colaborou em algumas campanhas de forma solidária, cedendo sua arte para elas, como recentemente, por exemplo, numa campanha sobre *cyberbullying* a ser veiculada em Nova York, nos EUA. Já pensou em dar aulas para comunidades carentes ou disponibilizar bolsas de estudo de seus cursos para pessoas sem autonomia financeira. Gostava muito de dar aula, pois, apesar de ser algo cansativo, é gratificante a partilha que existe nesses momentos. A artista se sente parte de algo maior e que, para ela, tem a ver com altruísmo. Também pensa em fazer cursos *online* para estar acessível de alguma forma, pois acredita muito na troca de conhecimento.

Qualquer ilustração que concebe é pensada como um projeto autoral. Inclusive, quando vai dar aula, a artista fala para os alunos: “vamos pensar num projeto”, querendo dizer “pensar numa ilustração”. Para ela, uma ilustração nunca é só uma ilustração, mas sim uma devoção, um processo que passa por várias etapas. Para a pintura nascer, há uma fase de pesquisa, de livre associação de imagem, de palavras que se complementam ao longo do tempo até resultar numa ideia que faça sentido. A combinação de inspirações, a partir da captação de referências, como filmes, música e técnicas, faz com que nasça uma ilustração, e é isso o que ela chama de projeto.

Com o tempo, Mancuso evoluiu em questão de técnica, mas não em essência. O seu grande projeto de vida é retratar mulheres com as quais se conecta de uma forma muito íntima e por vários motivos particulares. Essa temática teve seu início na faculdade, sempre que tinha um trabalho para entregar, para ela era muito natural pensar em retratar mulheres, por um lado estético e por conhecimento de causa. Existe, para a artista, uma vontade de retratar coisas que sente e experiências que vive, mas não necessariamente através de um viés em primeira pessoa. Costuma brincar que todas mulheres que ela pinta são ela mesma, de certa forma, porque, apesar de elas terem outros olhos, cabelos, corpos, ainda assim passam um sentimento, uma sensação e

uma linguagem de coisas que ela mesma sente e teme. Muitas vezes, não necessariamente sente, mas gostaria de sentir, como sentimentos de autoconfiança, de poder e de controle: “como é me sentir dessa forma?”. Através dessa representação, ela tenta trazer determinado sentimento para sua própria vida, numa investigação de “como é ser essa mulher tão segura, madura e tão cheia de si”. A artista faz questão de retratar a maioria dessas mulheres sozinha, não num grupo de mulheres ou com outra pessoa, porque esse sempre vai ser o seu dilema. Mancuso relata que a sua maior preocupação é que tudo o que ela crie faça sentido a si mesma, ela tem que sentir conexão com o trabalho. “Essa é minha maior alegria, quando eu termino alguma coisa e sinto conectada com aquilo de alguma forma, sinto que eu cumpri o meu papel comigo mesma em primeiro lugar” (Figura 35).

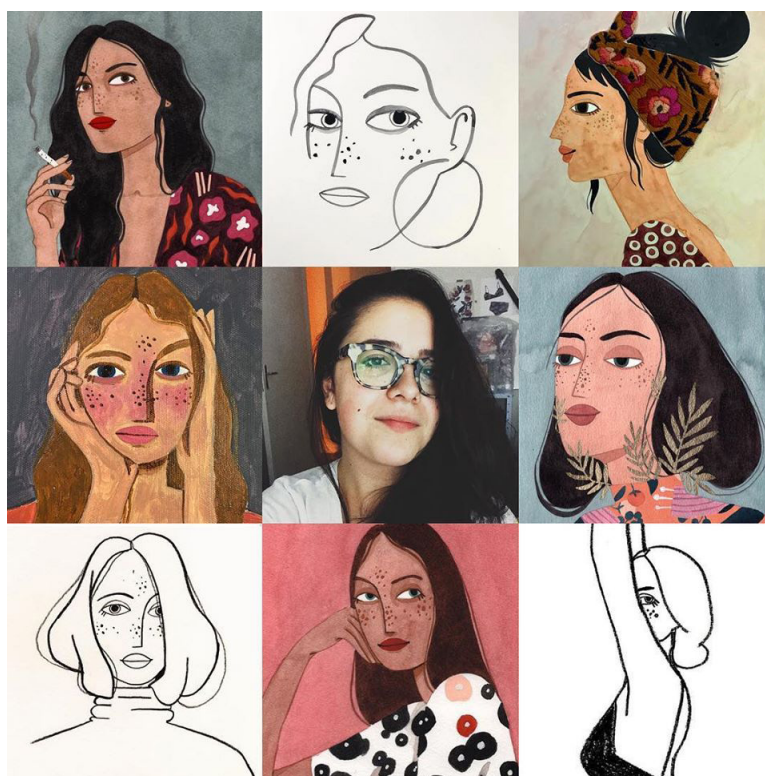


Figura 35. Brunna Mancuso e suas personagens.
Fonte: <https://www.facebook.com/bmancusoillustration/>

A maior dificuldade hoje, tem sido a divulgação do seu trabalho pelo Instagram, pois confessa que não domina o marketing digital, muito por estar relacionado a vendas e persuasão, o que não é natural para ela. A artista sabe que precisa aprender para conseguir prosperidade e tenta encontrar um ponto em que pode, ao mesmo tempo, ser verdadeira com o trabalho e com as pessoas e investir na linguagem de marketing e vendas. Mancuso incentiva os projetos autorais

de experimentação e comenta que estes deveriam estar em primeiro lugar. A artista acredita que não há como trabalhar com criatividade e não ter um repertório de estudos e práticas sobre refinamento, referências e arte. Sem repertório, não há como criar as conexões exigidas para ter e criar projetos novos. Outro ponto importante que Mancuso levanta é sobre ter sensibilidade, o que deve ser exercitado como alimento para a criatividade. Para tanto, incentiva a se apegar a coisas que estão presentes na vida e que mantêm a sensibilidade aguçada. Essa sensibilidade vem daquilo que deixa as pessoas felizes, pois Mancuso acredita que não há como ser uma pessoa extremamente amarga, infeliz, sensível e criativa ao mesmo tempo.

A artista sente que os trabalhos autorais trazem um sentimento de bem-estar, e comenta que um fato curioso é de que essa sensação boa tem muito mais relacionada com o processo de se expressar do que com a aquisição de habilidades técnicas e manuais. Projetos pessoais ajudam a criar uma resistência quanto às frustrações. Ela expressa que o tempo todo as pessoas passam por frustrações, pois isso faz parte da vida e que aprender a lidar com essa sensação ruim e seguir em frente auxilia num desempenho produtivo melhor. Além de tudo isso, a artista defende muito a experimentação na área do Design, já que este necessita comunicar de forma clara. Não há como idealizar um projeto que envolve processo criativo sem passar por essa fase, que é um momento importante para refinar o projeto e chegar a um resultado novo. A única forma de não passar por isso é copiando alternativas que já existem, e isso, como a artista enfatiza, deve ser evitado.

Mancuso diz que quando começou, gostava de controlar todas as etapas do projeto, desde a escolha da composição, da paleta de cores, o que para ela era um processo terapêutico. Hoje, gosta de ser mais espontânea e valorizar a mancha, uma nova forma de expressar a mesma coisa, tendo menos controle, o que acaba sendo muito mais interessante para ela, como artista e como pessoa, num processo de autoconhecimento. São técnicas diferentes, e, atualmente, Brunna Mancuso vê o seu processo criativo muito mais passional, de maior devoção e que foi deixando o lado designer para trás ao longo do tempo. A artista relata que no seu dia a dia como designer nunca encontrava espaço suficiente para ser tão contemplativa, tão passional, era um processo muito mais automatizado. Possuía pouca experimentação, o que ela via muito mais como uma preocupação estética do que uma busca por soluções inovadoras. Sobre a criatividade, Mancuso expressa:

Acho que é um exercício. Teve uma certa vez que eu vi que criatividade não é um dom, é uma habilidade e a gente tem que exercitar, alimentar e se entregar o máximo que a gente consegue de todas as formas possíveis. Porque a gente precisa que a nossa criatividade

esteja em dia, nossa habilidade de ser criativo tem que estar em dia, para a gente ter autoconfiança para falar assim ‘não, gente, esse caminho é muito mais interessante’. Só que se a gente não exercita essa criatividade ativa e passivamente, ao longo da nossa vida, a gente nunca vai ter esses *insights* e essas livres associações de pensamentos e ideias na hora que a gente precisa (Mancuso, 2020).

No design, há o *briefing* do cliente e, nesse caso, a experimentação é muito mais direcionada, havendo um caminho e um prazo a serem cumpridos. Já nos projetos pessoais ou autorais que partem de um profissional, seja ele artista ou designer, há uma cobrança diferente proveniente de um desejo interno que demanda naturalmente uma maior experimentação. Na visão da artista, algumas vezes, não há como entender com tanta clareza o porquê de certas decisões estéticas no trabalho que se está desenvolvendo e que, por isso, a experimentação é essencial para o processo de criação.

Desconsiderando a situação que se vive atualmente por conta da pandemia do Covid-19, Mancuso conta que seus últimos anos têm sido mais agitados por conta da tatuagem, que veio para agregar artisticamente e financeiramente nesse novo momento que está vivendo.

No início, a artista tatuava muito, pois queria aprender a técnica. Até o momento, suas funções variam entre tatuar, de duas a três vezes por semana, e o resto dos dias o foco é na produção pessoal e nos trabalhos como *freelancer*. A artista relata que o número de trabalhos tem caído nos últimos meses, o que ela enxerga como uma evolução natural, pois o seu trabalho tem se tornado cada vez menos comercial. Por conta desse evento, acredita que a tatuagem entra como uma forma de suporte de vida pelo lado financeiro (Figura 36).

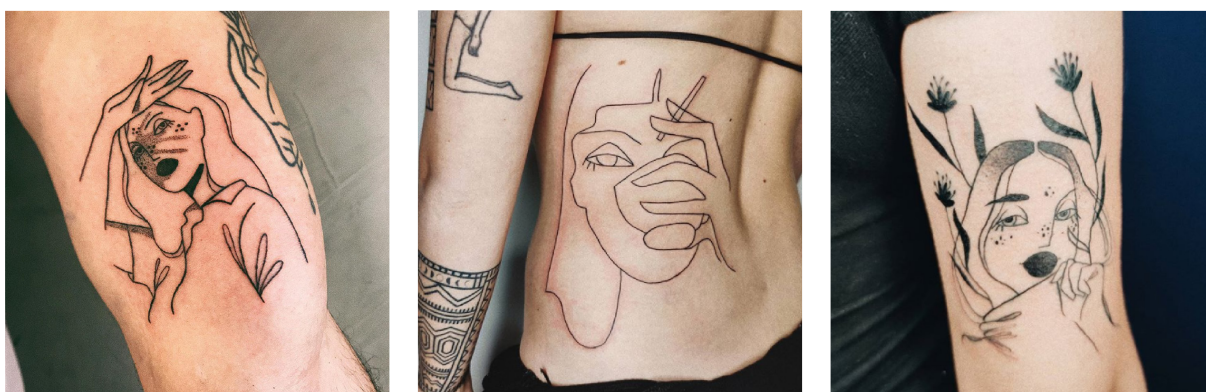


Figura 36. Tatuagens feitas por Brunna Mancuso.
Fonte: <https://www.instagram.com/brunnamancuso/>

Hoje, o trabalho de Mancuso se baseia em três pilares: a tatuagem, os trabalhos como *freelancer* e os projetos pessoais. Esse último é comercializado em sua loja virtual e no Societ6, uma loja *online* onde disponibiliza sua arte e ganha uma comissão. Bruna tem uma agência que a representa, a Agência Norte, a qual indica trabalhos que se encaixam em seu perfil, sejam eles voluntários ou comerciais, e onde os clientes a requisitam.

A artista já aceitou bem que não sabe como será o seu futuro, devido às mudanças que vivenciou nos últimos meses. Espera continuar trabalhando sempre com o que gosta, que são os desenhos e pinturas, e continuar sendo reconhecida por isso. Acredita que precisa encontrar um lugar melhor para a tatuagem em sua vida. Sempre gostou muito de tatuagem e sente que pode se expressar através dessa técnica e ganhar um retorno financeiro com esse trabalho. A ilustradora não cria expectativas, mas se ela continuar podendo se expressar, sendo honesta consigo mesma, viajar, pintar e fazer loucuras de vez em quando, como aprender a cantar, sente que está tudo bem quanto ao seu futuro.

B.3 Priscila Barbosa

“Façam o que tiverem vontade, experimentem coisas novas mesmo que achem que não vai funcionar ou ficar à altura do que você espera, o processo é tão importante quanto o resultado” (Barbosa, 2019).

Priscila Aline Candido Barbosa, mais conhecida como Pri Barbosa, tem 30 anos, nasceu e mora em São Paulo, Brasil. Formou-se em Artes Visuais no Centro Universitário Belas Artes, em 2012, e possui especialização na área de Ciências Sociais pela PUC-SP. Trabalhou primeiramente com educação cultural, até encontrar-se no design e na ilustração. Entrou para o mercado de estúdios de criação, de 2013 a 2017, trabalhando como ilustradora e Diretora de Arte. Seus interesses são o muralismo e a pintura, envolvendo-se com guache, aquarela e pintura digital (Barbosa, s.d.; Ferrari, 2019; Projeto Curadoria, s.d.).

Barbosa confessa que se sentia extremamente insatisfeita nos estúdios onde trabalhou antes de se tornar *freelancer*, pois as condições eram de baixa qualidade e havia desrespeito às normas trabalhistas, por isso preferiu não mencionar os nomes de tais lugares. Em simultâneo a esses trabalhos, ela realizava ilustrações autorais como forma de complementar a renda, já que exercia uma função mal remunerada. Barbosa ficou doente por conta do estresse no trabalho e foi aconselhada por médicos a desacelerar. Em certo momento, sentiu que deveria sair do emprego fixo e se dedicar aos seus trabalhos autorais e ao coletivo que havia cocriado, o Coletivo Júpiter (Projeto Curadoria, s.d.).

Pri Barbosa conta que, na época, essa atitude foi uma das coisas mais ousadas que fez, mas hoje trabalha de forma independente e sente que trabalhar por conta própria é um trabalho sério e possível (Projeto Curadoria, s.d.). Sente que está num ponto de sua carreira em que consegue ajustar seus horários e selecionar projetos que a interessam, o que, para ela, são as melhores conquistas que uma pessoa que trabalha com criação pode alcançar. Gosta da liberdade que tem, também, para explorar diferentes áreas. As dificuldades que enxerga nesse ramo é de que ainda é um mercado mal remunerado para muitas horas trabalhadas, e é difícil a separação entre a sua vida profissional e pessoal.

Seu trabalho é voltado para a representação da mulher, com diferentes corpos, a fim de propor uma percepção crítica sobre os padrões estéticos e comportamentais da sociedade. Une essas ilustrações com plantas, flores, tatuagens e elementos do universo feminino num tom delicado, poético e, ao mesmo tempo, de protesto. Barbosa conta que a maioria das suas ilustrações vem de algum sonho ou lembrança, e que se inspira também dando um passeio pelo seu bairro e indo a feiras. A artista conta que tem uma relação de amor com a cor rosa, aspecto que pode ser notado na maioria das suas obras (Figura 37) (Barbosa, s.d.; Ferrari, 2019; Moré, 2018).

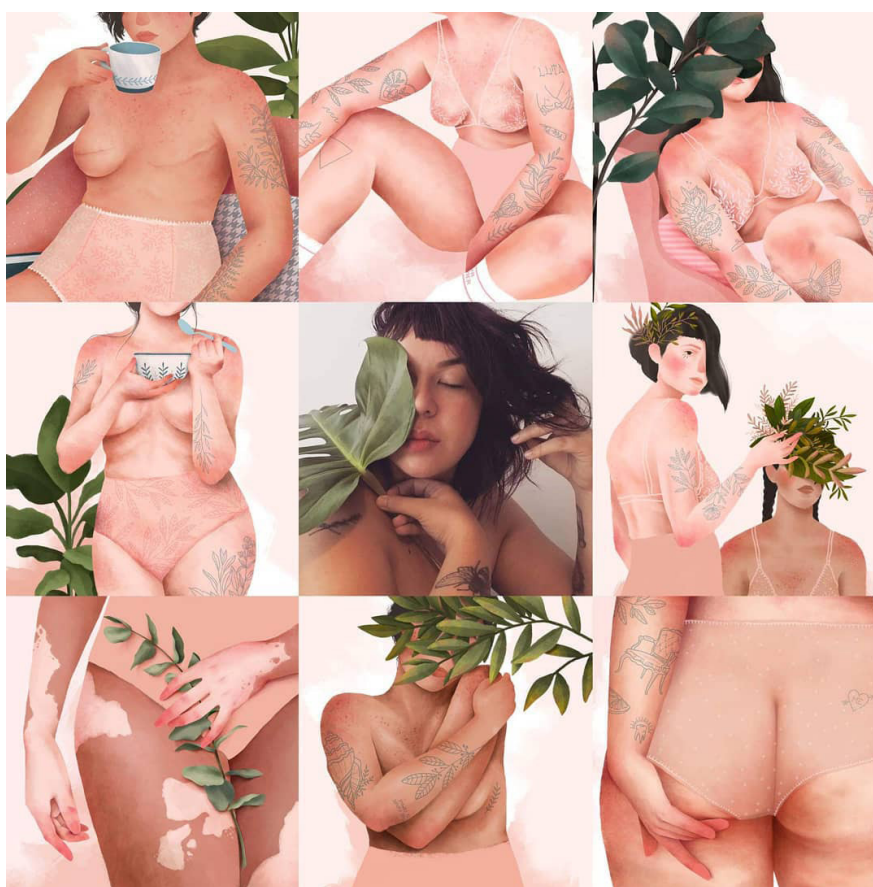


Figura 37. Pri Barbosa e suas obras.

Fonte: <https://www.facebook.com/priscilabarbosailustracao/>

Apesar de utilizar muito a pintura digital, Pri Barbosa confessa que sente mais prazer ao usar técnicas manuais, porque sente que a experimentação das diferentes intensidades da tinta, da textura do papel e as múltiplas possibilidades que um mesmo pincel traz são muito importantes para o seu processo de ilustração (Figura 38). Ela conta que é uma pessoa bem metódica e que, por vezes, isso pode trazer certas complicações. Não realiza muitos rascunhos, só se sente preparada para uma pintura quando a obra estiver bem planejada em sua cabeça. Conta, também, que seu trabalho como designer exige muitas horas de pesquisa, o que a deixa inquieta diariamente. A artista tem realizado, nos últimos tempos, muitos projetos voltados ao feminismo e ao protagonismo da mulher (Ferrari, 2019).



Figura 38. Barbosa pintando um mural para o festival Artecure em 2018.
Fonte: <https://www.facebook.com/priscilabarbosailustracao/>

Barbosa se inspira muito nas artes de Van Gogh, Alphons Mucha e Egon Schiele. Também se entusiasma com provocações encontradas em textos de mulheres como Lya Luft, Simone de Beauvoir e Clarissa Pinkola Estés, que a desafiam sobre os preceitos que tem sobre o feminino e o papel da mulher na sociedade. A artista comenta que, muitas vezes, uma profissão que envolve criação pode ser bastante frustrante, e ela percebe que é comum entre os artistas existir uma autocrítica severa que, em muitos casos, não respeita o processo natural da evolução pessoal. Barbosa conta que sempre precisa reforçar o seu propósito e que seu processo é muito baseado nas vivências, estando diretamente ligado ao seu estado emocional. O que lhe dá mais prazer no trabalho é receber propostas de projetos que vão ao encontro de seus valores. Nesse sentido, ela conta que o que a faz feliz é receber comentários de pessoas que se identificam com o seu estilo,

cuidar da sua casa, seus gatos e de poder acordar e tomar um bom pequeno almoço (Projeto Curadoria, s.d.; Moré, 2018)

A artista expressa que tem uma inclinação para a dança contemporânea e a fotografia, já tendo realizado atividades relacionadas a essas áreas, e que desejaria desenvolver-se mais nesses campos. Ademais, já realizou projetos voluntários e acredita que sejam fundamentais dentro dos seus valores como pessoa. Em sua percepção, a experimentação é fundamental em qualquer trabalho que envolva criatividade, pois propicia um alargamento dos limites e tira o criador da zona de conforto. A artista acredita que a democratização das discussões e aprendizados deve ser sempre reforçada e não acredita em conhecimento que não seja compartilhado. Desde 2018, ministra workshops regularmente em diferentes locais, sendo alguns deles o Corpos Políticos e o Desenho de Anatomia. Barbosa já realizou exposições coletivas, como Girls Art Now! em Los Angeles, EUA, em 2018; a Residência Artística Red Corridor, em Fulda, na Alemanha, em 2011; e 17 ODS Para um mundo melhor, em São Paulo, no ano de 2019, e no Rio de Janeiro, em 2020. Para a artista, os projetos pessoais são aqueles que não são pautados por uma demanda externa, mas, ao mesmo tempo, ela não desvincula o trabalho autoral da remuneração ou lucros. Os projetos autorais são os produtos, pinturas e murais que cria, e os projetos pessoais são as ilustrações ou murais que realiza para causas que ela defende, como, por exemplo, o resgate animal ou movimentos de reforma agrária. Em julho de 2020, Barbosa foi convidada para fazer um mural na lateral de um prédio para o Festival Nalata, e seu tema abordou o protagonismo do corpo da mulher. Foi uma das maiores pinturas que a artista realizou (Figura 39).

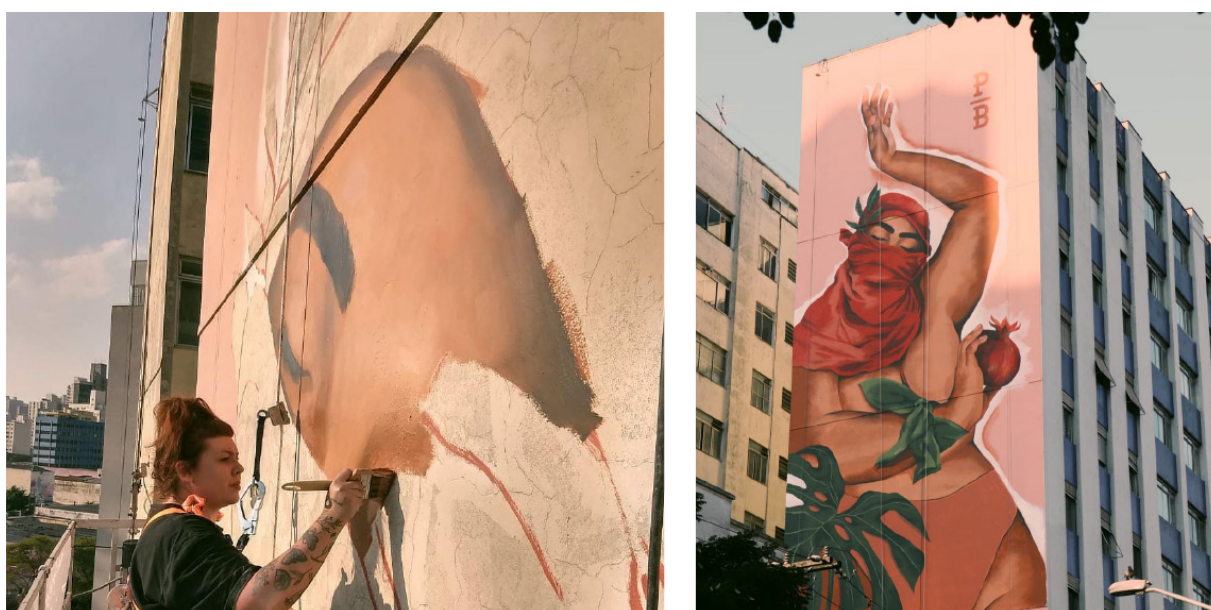


Figura 39. Processo de pintura de prédio para o Festival Nalata 2020.
Fonte: <https://www.facebook.com/priscilabarbosailustracao/>

Barbosa expressa que esses projetos lhe trazem satisfação profissional e bem-estar, e o importante é enxergar que pode utilizá-los para finalidades sem lucro e que visam a comunidade, já que esses projetos dão à artista um sentimento de responsabilidade com o coletivo. Tais projetos são os maiores condutores das suas experimentações e, para ela, são um fator importante para os seus questionamentos políticos.

Barbosa incentiva outros designers a investirem em projetos pessoais, por acreditar que podem ser uma válvula de escape e uma importante forma de experimentação para a área. Também motiva que os designers evitem de se comparar demais com outros profissionais, pois cada pessoa é diferente, e isso torna as coisas mais interessantes. Barbosa incentiva, ainda, os profissionais a fazerem o que sentem vontade, a experimentarem coisas novas, mesmo que não dê certo ou o que não obtenham o resultado esperado, porque o processo é mais importante que o resultado. Ela espera que dentro da área do Design, no futuro, exista uma revisão nos modelos de contratação e que essa área entenda a responsabilidade que possui para a construção de uma sociedade mais justa e igualitária. Sobre o seu futuro, Barbosa se vê respeitando o seu tempo e criando de maneira livre e autoral. Acredita que isso vai ao encontro da valorização da profissão como um todo, no sentido de que se possa cobrar de maneira justa pelos trabalhos realizados e isso ser respeitado pelos clientes (Ferrari, 2019).

3.2 Pesquisa Quantitativa – Questionário *online*

A pesquisa quantitativa seguiu com um questionário reduzido de cinco perguntas com respostas diretas para verificar, de forma geral, o público de designers que estava a responder o questionário, se estes possuíam projetos pessoais e a opinião deles acerca do assunto. A pesquisa foi desenvolvida na plataforma de questionários *online* Typeform e ocorreu de Junho a Agosto de 2020. Foi compartilhada em redes sociais, como Facebook, Instagram e WhatsApp, com o enunciado de que se direcionava a designers. Participaram, de forma casual e voluntária, 104 pessoas. O questionário inicia com uma tela contendo o título e um agradecimento pela participação na pesquisa e, em seguida, apresenta-se uma breve descrição com os objetivos da mesma. Todas as telas possuem o texto em português e em inglês para possibilitar um maior número de respondentes (Figura 40).

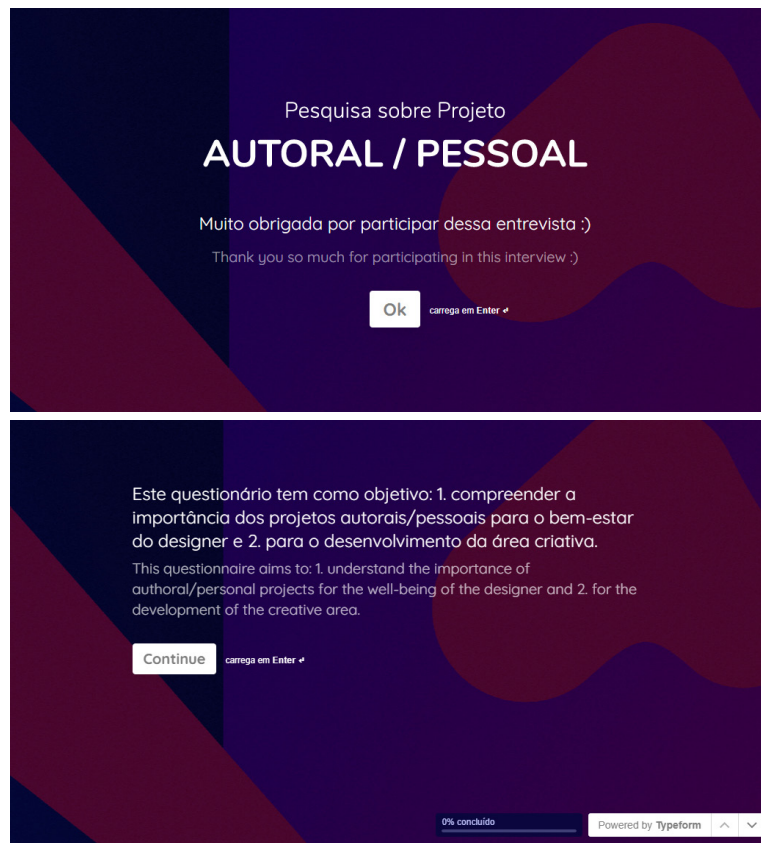


Figura 40. Telas de introdução 1 e 2 da pesquisa quantitativa *online*.
Fonte: <https://camilapasinato.typeform.com/to/Mh0uax>

Como o objetivo da pesquisa era focado na profissão designer, não foram consideradas necessárias questões básicas como gênero, grupo etário, cidade ou país, tanto por estas não representarem relevância significativa para esta investigação, como também pela hipótese inicial de que, talvez, não seria possível alcançar quantidade suficiente de respondentes. Dessa forma, a estratégia encontrada foi de aplicar menos perguntas, mas que fossem bastante focadas e diretas, para possibilitar um maior engajamento dos respondentes.

A primeira questão tinha como objetivo entender se os respondentes já haviam trabalhado como designers. Um dos interesses desta investigação é, também, perceber as problemáticas de quem já desempenhou esta função em agência, estúdio ou empresa. Existem muitos designers que não possuem formação na área mas já trabalharam nesta função, e outros que têm formação na área, porém nunca trabalharam como designers ou acabaram por seguir em outro campo de trabalho. Portanto, a pergunta tinha como título: “Já trabalhou ou trabalha em agência, estúdio ou empresa como designer?” e as possíveis respostas eram “Sim”, “Não” e “Outro”, sendo esta última uma oportunidade para o respondente explicar sua situação, caso desejasse. A grande maioria respondeu “Sim” (n=88), e o restante “Não” (n=9), não havendo nenhuma resposta para “Outro” (Figura 41).

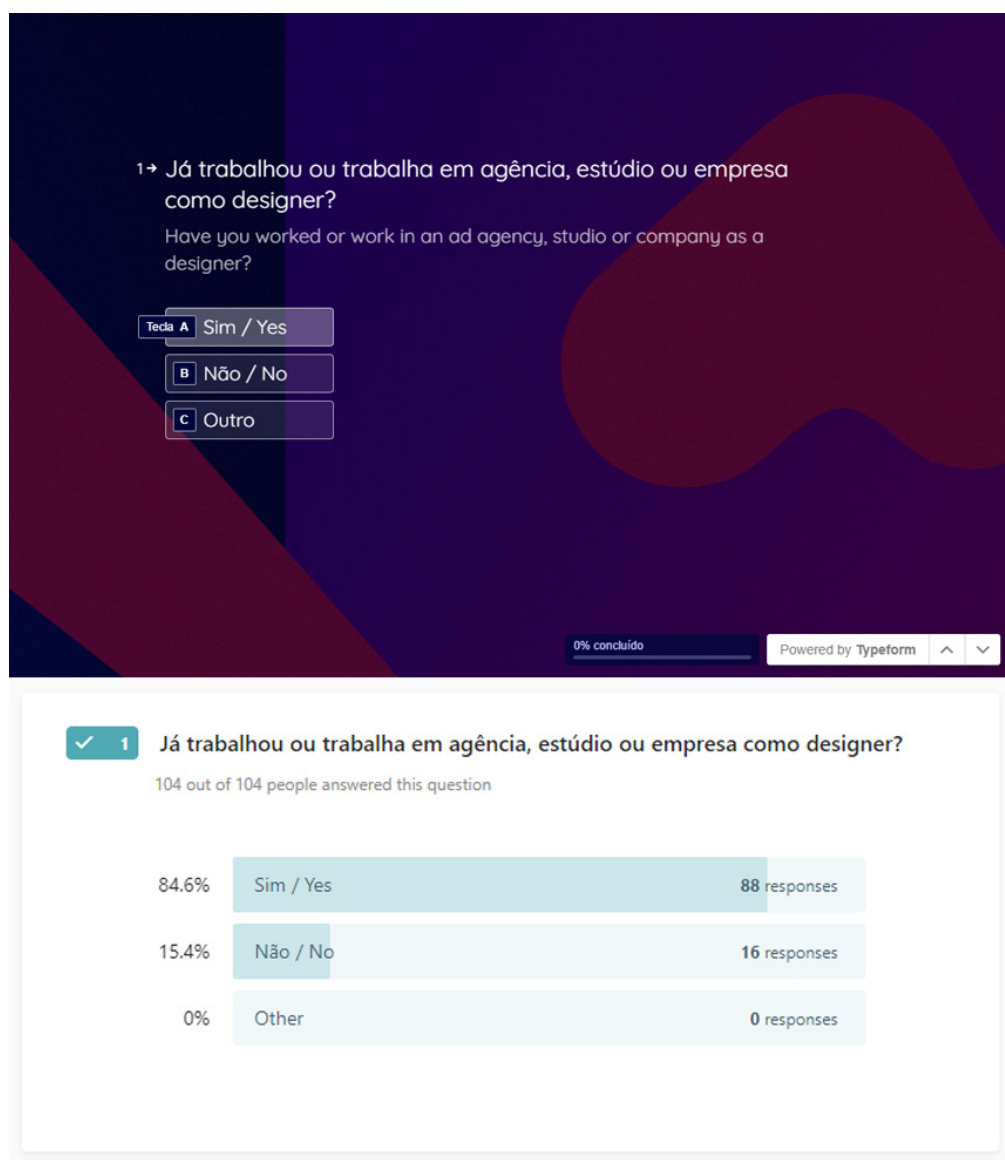


Figura 41. Tela que mostra a primeira pergunta e, abaixo, os resultados finais.
Fonte: Elaborada pela autora a partir da pesquisa realizada na plataforma Typeform.

A questão seguinte buscava compreender a melhor definição para os projetos estudados nesta investigação. A dúvida surgiu durante a pesquisa porque foi verificado material sobre o mesmo assunto, mas com nomenclatura diferente, e também pelo fato de alguns entrevistados da pesquisa conduzida manifestarem dúvidas quanto à definição. Desse modo, a questão era: “Na sua opinião, projetos que têm motivos pessoais, com características autorais, sem *briefing* de cliente e sem objetivo de lucros diretos, podem ser chamados de...” e as possíveis respostas eram: “Projeto Pessoal”, “Projeto Autoral”, “Ambos” e “Outro”. Neste último, o respondente poderia digitar sua resposta. O resultado foi que 45,6% das respostas foram para “Ambos” (n=47); 35% para “Projeto Pessoal” (n=36); e 17,5% para “Projeto Autoral” (n=18). A questão “Outro” obteve dois

respondentes, onde um deles sugere “Projetos com propósito” e o segundo “*Self-initiated projects*”, do inglês Projetos Auto-iniciados (Figura 42).

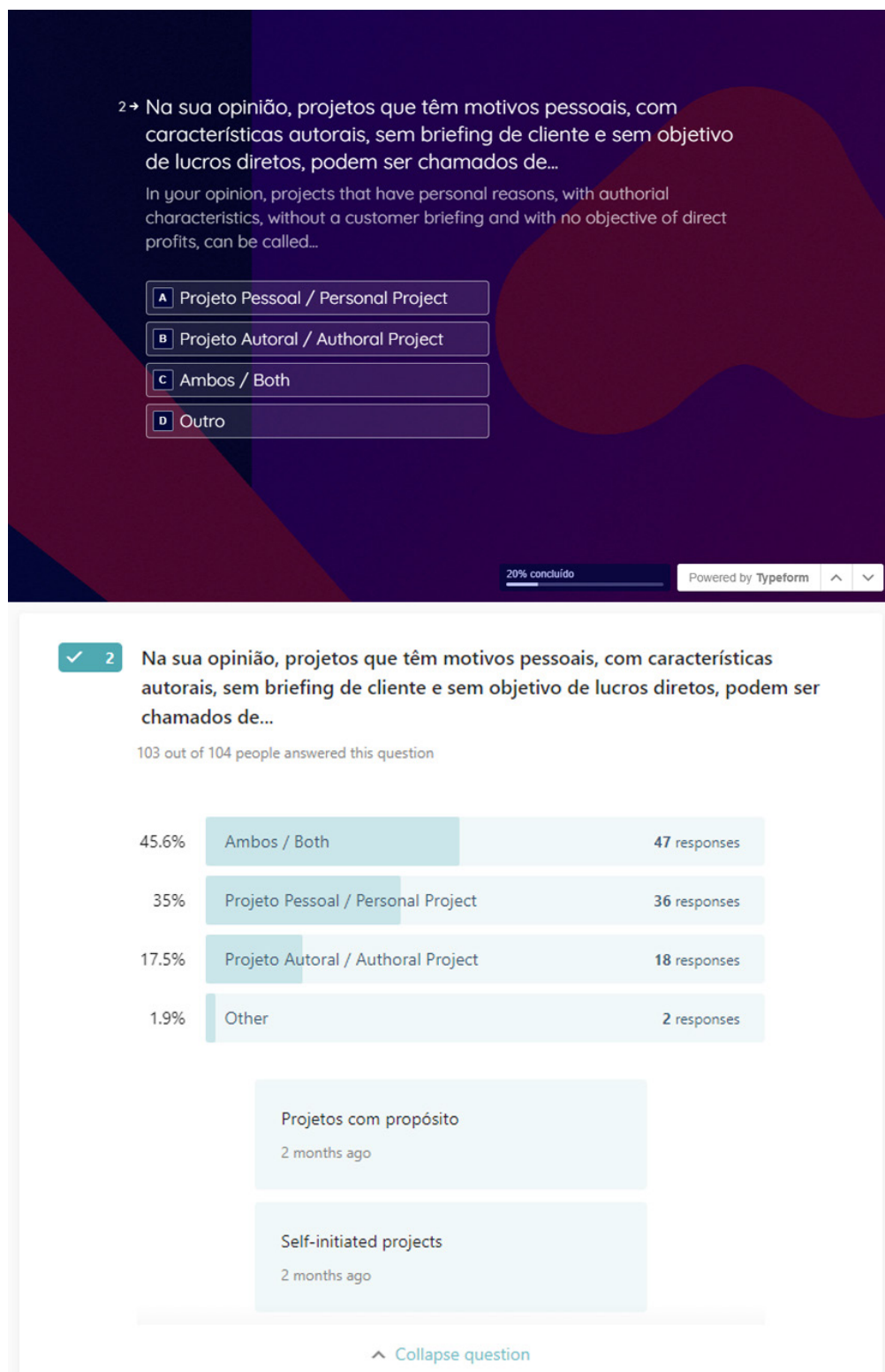


Figura 42. Tela que mostra a segunda pergunta e, abaixo, os resultados finais.
Fonte: Elaborada pela autora a partir da pesquisa realizada na plataforma Typeform.

A terceira questão, com o título “Tens projetos autorais/pessoais?”, teve o objetivo de filtrar mais os respondentes para perceber quantos destes trabalhavam com esses projetos. As perguntas mostravam os dois nomes, “autorais/pessoais”, para expressar que o questionário tinha dúvidas quanto à nomenclatura e, também, para que os respondentes não tivessem a sensação de terem respondido equivocadamente a questão anterior, já que, nesse caso, não havia resposta errada. As respostas foram 77,95% para “Sim” (n=81); 19,2% responderam que “Não, porém gostaria” (n=20); e apenas 2,9% responderam que “Não” (n=3) (Figura 43).

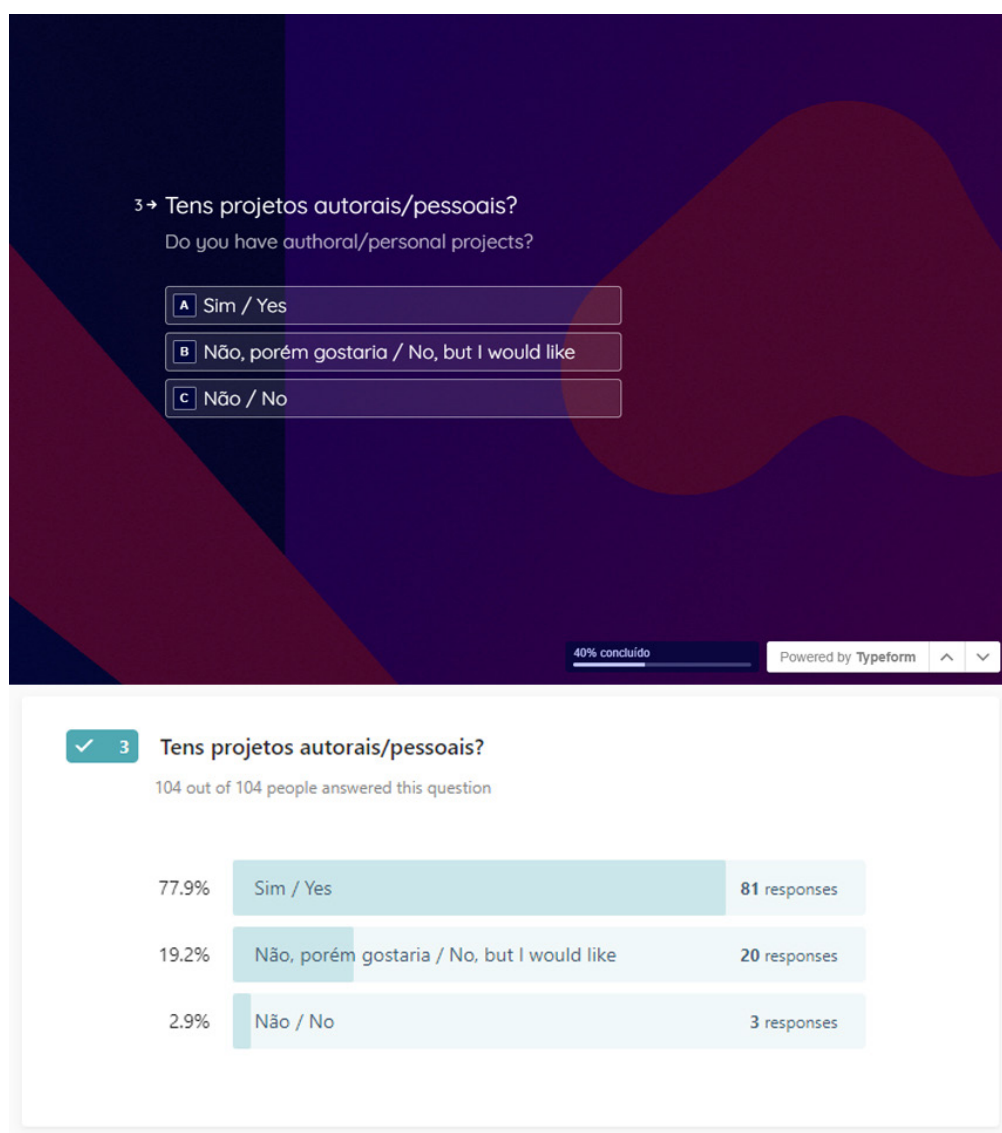


Figura 43. Tela que mostra a terceira pergunta e, abaixo, os resultados finais.
Fonte: Elaborada pela autora a partir da pesquisa realizada na plataforma Typeform.

Em seguida, a quarta questão procurava esclarecer se os respondentes compreendiam a importância desses projetos com o enunciado: “Você acredita que projetos autorais/pessoais trazem benefícios para a criatividade e bem-estar do profissional designer?”. Nesta questão, 99% confirmaram que “Sim” (n=101) e houve apenas uma resposta negativa “Não” (Figura 44).

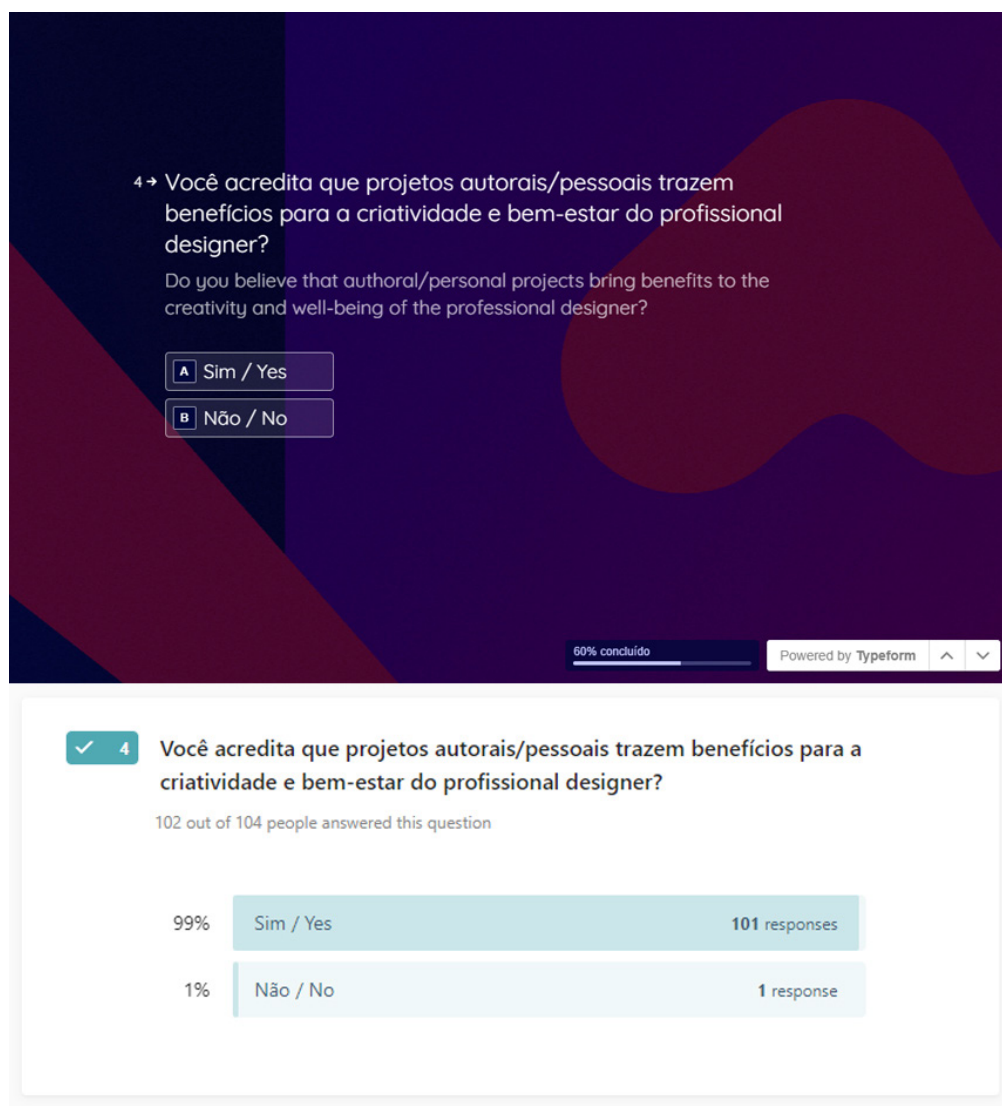


Figura 44. Tela que mostra a quarta pergunta e, abaixo, os resultados finais.
Fonte: Elaborada pela autora a partir da pesquisa realizada na plataforma Typeform.

A última questão, “Você incentivaria outros designers a investirem em projetos autorais/pessoais?”, objetivava entender a repercussão desses projetos na vida profissional dos respondentes para a área e gerar uma reflexão sobre o tema. As respostas para esta questão foram positivas, sendo que 84,6% selecionaram “Com certeza!” (n=88), 13,5% “Sim” (n=14) e dois respondentes escolheram “Não acho importante” (Figura 45).

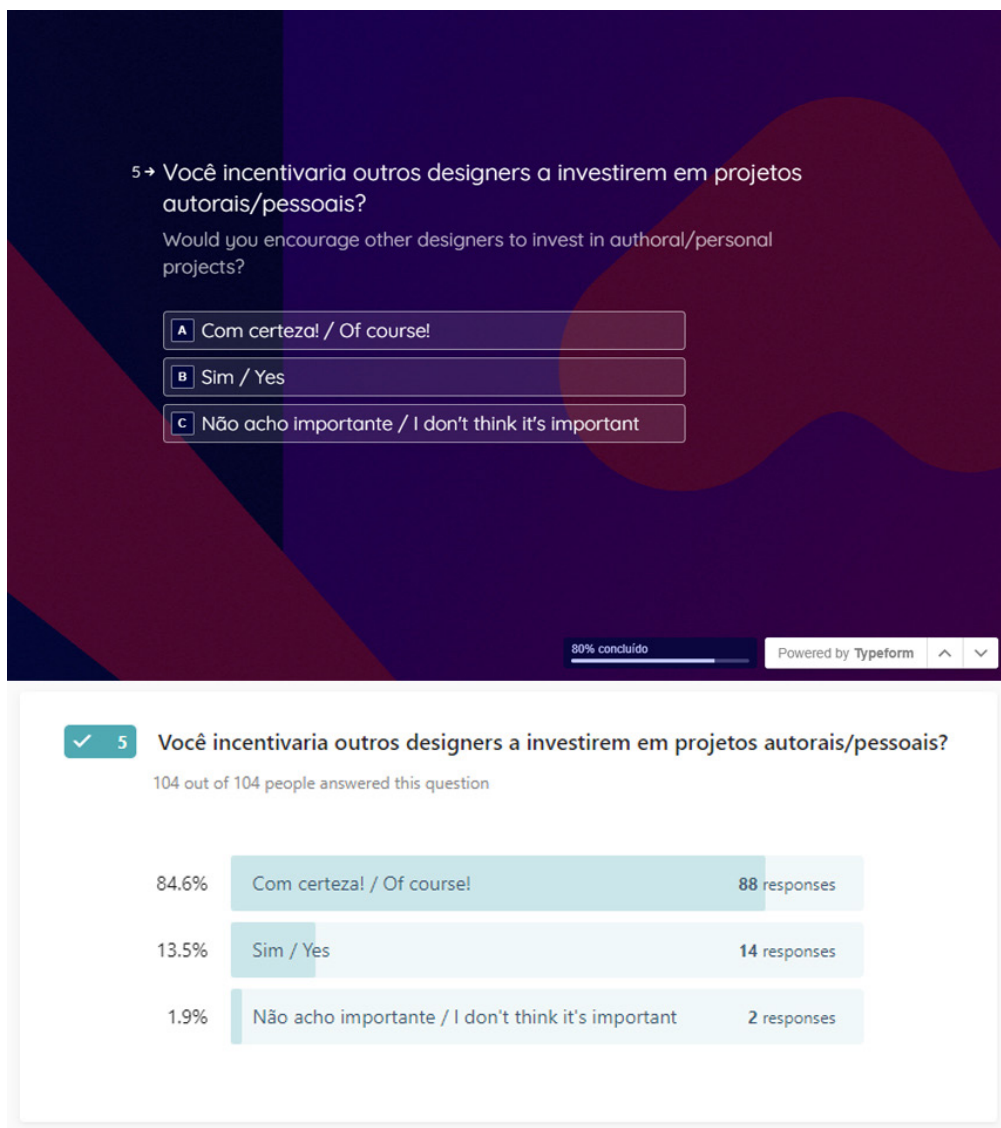


Figura 45. Tela que mostra a quinta pergunta e, abaixo, os resultados finais.
Fonte: Elaborada pela autora a partir da pesquisa realizada na plataforma Typeform.

Ao finalizar as questões, a uma última tela agradecia o respondente por participar, e indicava que pressionasse o botão de “Enviar” para terminar a pesquisa. Também foi divulgado um e-mail para contato, caso o respondente se interessasse mais pelo assunto e desejasse colaborar com mais informações, mas não houve nenhuma manifestação até a data de conclusão da dissertação (Figura 46).

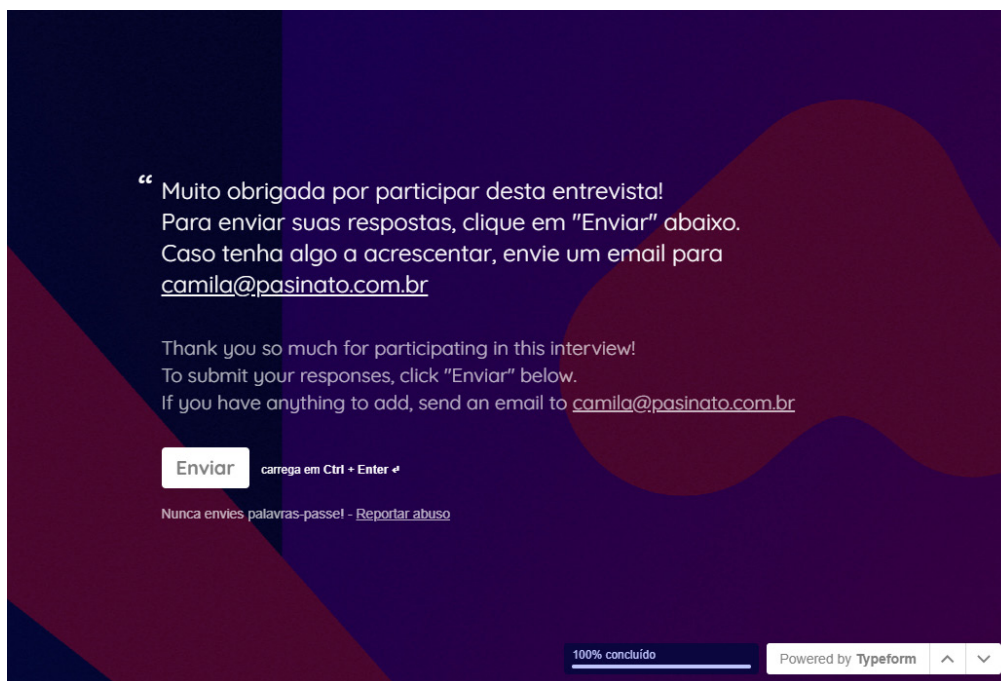


Figura 46. Tela final do questionário.

Fonte: Elaborada pela autora a partir da pesquisa realizada na plataforma Typeform.

O tempo de resposta médio para a pesquisa foi de 1 minuto e 33 segundos, um tempo considerado bom, pois a pesquisa foi pensada justamente para ser rápida. A plataforma Typeform é intuitiva, sempre indicando claramente onde clicar e guiando o respondente. No canto inferior direito da tela, junto à assinatura da plataforma, também havia uma barra de progresso que indicava ao respondente em que etapa da pesquisa ele estava. A plataforma também funcionou muito bem em dispositivos móveis, sendo que 67 pessoas responderam através desse meio.

4 Análise e discussão dos resultados

Neste capítulo, serão realizadas análises dos estudos de caso e das pesquisas conduzidas, com objetivo de auxiliar na compreensão da investigação da presente dissertação. Para isso, dividiu-se o capítulo em três seções, cada uma correspondente às análises feitas anteriormente.

4.1 Análise dos estudos de caso

Nos estudos de caso, foi estudada a trajetória de três profissionais de diferentes nacionalidades e épocas, William Morris, Paula Scher e Stefan Sagmeister, sendo os dois últimos os mais próximos temporalmente. Ao analisar o perfil de cada um, pode-se entender que todos tiveram a oportunidade de estudar e possuir uma graduação dentro da área criativa, seja arquitetura, ilustração ou artes visuais. Além das diferentes épocas e estilos, os motivos que levaram esses designers aos projetos pessoais também partiram de diferentes impulsos: a experimentação e reação crítica às questões sociais ligadas à indústria, no caso de Morris; a atitude de retorno a técnicas manuais mais fluídas, para Scher; ou, ainda, o anseio de fugir de rotinas e aprimorar processos criativos, como no caso de Sagmeister.

Morris se preocupava muito com a satisfação dentro do trabalho e estava inserido num movimento que buscava alcançar melhores condições de bem-estar. Para ele, não havia diferença entre seu trabalho e projetos pessoais, pois, por buscar sempre a satisfação no trabalho, pode-se dizer que o projeto pessoal de Morris era o seu próprio ofício. Deve-se observar, também, que a dedicação aos seus projetos foi possível porque Morris tinha condições financeiras favoráveis devido à sua origem de uma família abastada. O designer tinha a liberdade de fazer experiências para o seu trabalho sem se preocupar com o retorno financeiro imediato. Além disso, sempre esteve rodeado de pessoas influentes, que partilhavam do mesmo pensamento e que colaboravam na construção de projetos significativos para ele.

Seu posicionamento e a filosofia que orientou sua empresa, a Morris & Co., causaram, mesmo que em pequena escala, uma ressignificação do trabalho, buscando maior satisfação na rotina laboral dos trabalhadores. Portanto, Morris não pensava apenas no que lhe trazia satisfação, mas também no que gerava benefícios para a própria sociedade em que vivia. Com isso, ele conseguiu implementar suas ideias, apesar de saber que a indústria representava forte concorrência dentro do mercado em que atuava. Logo, Morris partiu para novas experimentações, como visto anteriormente, dentro do campo do editorial. Com essas novas atividades, o designer consolidou, mais uma vez, uma empresa que se tornou referência e que trouxe grandes impactos para a área

do design editorial. É possível dizer que o seu projeto pessoal, além de seguir os instintos sobre aquilo que mais lhe importava, também ocasionou desenvolvimentos na área criativa. Pode-se complementar, ainda, que é a partir dessa manifestação que os projetos pessoais expressam não só a possibilidade de oferecer bem-estar na profissão, mas também inovações significativas ao campo do Design.

Paula Scher, por sua vez, está inserida no contexto do Design como se conhece hoje, e seus projetos pessoais acontecem paralelamente ao seu trabalho de designer. A designer ocupa seu tempo livre criando novos projetos, os quais, para ela, não tem a obrigação da resolução de um problema, mas sim a função de criar novos questionamentos. O projeto pessoal mais recente de Scher são as pinturas da coleção *MAPS*, e foi iniciado pela designer sem muitos motivos, apenas com o intuito de exercer um processo manual experimental. O seu maior objetivo, com os projetos pessoais, é retornar ao trabalho com técnicas manuais das quais sente falta, visto que, no início de sua carreira, um projeto de design era concebido manualmente, o que, hoje, vem sendo criado de maneira digital.

Scher, no projeto citado acima, se propôs um trabalho minucioso que levou tempo para ser realizado por conta dos detalhes inseridos em seus quadros de mapas, um processo de trabalho que permitiu, a ela, sentir a expressividade do pincel, da tinta e do ato gestual com um apelo emocional. A manualidade é outra característica expressiva no projeto pessoal, que vai ao encontro do estudo que se realizou sobre o design autoral. Em *MAPS*, Scher coloca sua visão sobre um conceito e aplica seu próprio estudo de cores e uma tipografia pessoal.

Por outro lado, Sagmeister realiza anos sabáticos para se dedicar plenamente aos seus projetos pessoais, pois ele entende que esses projetos trazem mais felicidade e prestígio a seu trabalho. As criações de Sagmeister são muito reconhecidas por serem experimentais e disruptivas, principalmente os projetos realizados em anos sabáticos, que o fizeram perceber que a rotina monótona do seu trabalho atrapalhava seu desempenho. O designer se preocupa com seu bem-estar, entendendo que este é um fator que influencia em seu trabalho, tanto na concepção dos projetos que realiza, como na recepção deles pelas pessoas. Pode-se dizer que Sagmeister segue um pensamento muito semelhante ao de Morris, em relação a não distinguir muito seus projetos pessoais dos que elabora para seus clientes, entretanto, num contexto atual. Sagmeister não tem um estilo gráfico único, muito porque gosta de estar sempre experimentando novos suportes, principalmente os processos que o levam para a prática manual.

Os três designers estudados utilizam os projetos pessoais como uma forma de expressar os seus sentimentos, testar novas ideias e produzir novos materiais. Eles entendem o significado do que é ser designer e sentem necessidade de estar sempre em movimento. Os projetos pessoais, nesses

casos, expressam a experimentação, a manualidade e a fuga de rotinas do trabalho. Todos eles partiram de vontades íntimas de cada uma dessas personalidades, e vão ao encontro da resposta a essa investigação.

4.2 Análise da pesquisa qualitativa

O Grupo A compreende os designers que introduzem os projetos pessoais nas suas rotinas de trabalho. Apesar de terem sido caracterizados por trabalharem de forma fixa, percebe-se que cada um trabalha de forma diferente, e seus discursos refletem muito mais uma autonomia do que uma sensação de “aprisionamento” no trabalho que exercem. Gilian Gomes trabalha num estúdio de Design; Ana Carolina Fontana é sócia de uma empresa de estamparia; e Paula Cruz é professora. Em comum, todos os três compartilham o trabalho como *freelancers*. Sobre a questão de satisfação e insatisfação nas rotinas, apenas Fontana relatou insatisfação total com a rotina da agência em que havia trabalhado. Gomes entende a sua insatisfação como um sinal de que é necessário se movimentar, e Cruz expressou que sempre gostou das suas rotinas de trabalho em agência e editora.

Os três designers entendem que os projetos pessoais têm relevância e fomentam a experimentação e o aprendizado. O que se notou, também, entre esses designers, é que, mais do que um canal para expulsar a sensação de desagrado em relação a suas rotinas, os projetos pessoais são um meio pelo qual os profissionais conseguem gastar energia criativa extra e, principalmente, exercitar os processos manuais. Gomes explica que gostaria que houvesse uma valorização ao lado autoral dos profissionais e Fontana expressa a vontade de poder alinhar seus projetos pessoais com os seus projetos comerciais. De outro lado, Paula Cruz diz que seus trabalhos comerciais se confundem com os projetos autorais, ou seja, ela consegue aplicar ainda mais sua personalidade nos projetos. Por esse motivo, a designer se situa entre o Grupo A e o Grupo B.

O Grupo B abarca as designers Daniele Stuari, Brunna Mancuso e Priscila Barbosa, que têm seus projetos pessoais como principal trabalho, já tendo exercido a função de designer em estúdio, agência ou empresa. A motivação principal de realizar projetos autorais, neste grupo, não partiu de complicações nas rotinas, mas, sim, da vontade intrínseca de poder se expressar ou da necessidade de possuir mais uma fonte de renda.

Stuari e Barbosa expressaram um descontentamento maior com os trabalhos dentro de empresas, sendo o caso de Priscila Barbosa mais preocupante por ter afetado a sua saúde. Essas causas levaram as designers a apostarem em seus projetos pessoais, os quais, entretanto, já faziam

parte de suas práticas profissionais antes delas decidirem trabalhar exclusivamente com eles. Mancuso também já vinha desenvolvendo um projeto autoral de destaque, e decidiu largar seu trabalho fixo, mais pela vontade de trabalhar com seus projetos do que por não gostar das rotinas e das tarefas que desempenhava. Contudo, ela expressa que, no dia a dia, o designer não tem muito espaço para a experimentação quando o trabalho é demandado por um cliente.

Além disso, Barbosa e Stuari sentem satisfação e sensação de bem-estar quando estão realizando seus projetos, e Mancuso busca a satisfação neles. Todas elas expressam, em seu estilo e temática, elementos e cores que fazem parte dos seus dias, vidas e viagens. São contratadas ou têm suas obras compradas por conta do seu estilo. Verifica-se, também, que, dentre elas, duas atuam como tatuadoras, vendo nessa área uma oportunidade para conseguirem expressar suas artes e complementar sua renda. Todas já realizaram workshops, onde unem suas crenças sobre o compartilhamento de conhecimento e, no caso de Mancuso e Barbosa, valorizam monetariamente o que sabem.

Em relação às expressões Projeto Autoral ou Projeto Pessoal, entre os Grupos A e B a expressão Autoral foi majoritariamente usada como a melhor definição para esses projetos paralelos, apesar de ter sido perceptível que os entrevistados pararam para refletir sobre o tema e, algumas vezes, trocavam as palavras. Por unanimidade, todos concordaram que esses trabalhos trazem satisfação, contribuem para o bem-estar, aumentam a criatividade, agregam aprendizado, incentivam e são importante fonte de experimentação. Os designers também concordam e enfatizam a importância de compartilhar o conhecimento, ou até mesmo de mostrar quem se é, personalidade e crenças a partir dos seus projetos pessoais. Talvez uma das informações mais importantes é que cada designer apresenta sua trajetória, que é única, a qual pode se refletir nos seus trabalhos ao fazer experimentações em seus projetos pessoais.

No que concerne aos projetos voluntários, os dois grupos concordam com a importância desses trabalhos no que se refere ao papel do designer na sociedade. Esses projetos têm maior destaque em suas vidas quando tratam de causas que fazem sentido para eles e seus valores mais íntimos. Outros anseios e desejos relacionados a habilidades que esses profissionais almejam aprender, fora do âmbito de seus trabalhos, relacionam-se a expressões de arte, como dança, pintura e música, o que é visto, por eles, como uma forma de escape que traz melhorias para o desempenho criativo e consequentemente para seus projetos.

Foi possível perceber que as técnicas manuais são uma característica muito presente nos Projetos Pessoais e observa-se que podem influenciar no bem-estar, como visto no exemplo de Paula Scher. Sugere-se que esta afirmação esteja relacionada ao fato de que trabalhar no computador gera a sensação de um trabalho mecânico, fechado ao *briefing*, e não à expressividade pessoal.

Quando perguntados sobre o futuro, sentiu-se que havia uma incerteza geral, muito por conta da pandemia do novo Coronavírus. O Grupo A se vê trabalhando em vários meios e trabalhos diferentes, mas sempre com atividades com as quais sentem prazer. Ana Carolina Fontana tem um desejo muito forte de poder unir seus projetos autorais com o trabalho comercial a partir da sua marca Amoa. As entrevistadas do grupo B expressam que, em seus futuros, querem continuar sendo e respeitando quem são, sempre com aprendizado e com a esperança de que haja mais valorização do trabalho autoral no futuro. Sobre o futuro para o Design, o Grupo A manifestou o desejo de mais experimentação para ampliar os olhares sobre o fator autoral dos designers e para pensar o design como ferramenta mais integrada a outras áreas de uma empresa. O Grupo B não se posicionou muito nesse sentido, muito por serem profissionais que já não atuam mais nessa área, mas Barbosa expressou que espera que haja uma revisão nos modelos de trabalho e mais respeito aos direitos dos profissionais.

4.3 Análise da pesquisa quantitativa

A pesquisa quantitativa teve como objetivo compreender de maneira ampla as percepções dos profissionais em relação ao tema dos projetos pessoais. As respostas foram positivas, existindo uma valorização por parte da maioria dos respondentes. A começar na questão sobre trabalho, a grande parte deles trabalhou ou trabalha em agências e estúdios como designer (n=88), o que revela uma tendência de os profissionais exercerem seu trabalho dentro de uma empresa. Esse fato é comum, visto que os primeiros trabalhos nessa área são estágios em empresas criativas, os quais são essenciais para o aprendizado do profissional. Com isso, percebe-se que a grande parte dos respondentes teve contato com rotinas de empresas ou agências criativas. Independentemente das circunstâncias de cada uma delas, é importante que haja experiência em trabalhos com clientes pois é a partir dessas experiências, sejam elas boas ou ruins, que os profissionais compreendem a diferença de seus próprios projetos com aqueles que são feitos quando exercem serviços a terceiros.

A definição mais votada para estes projetos foi de que podem ser intitulados tanto Pessoal como Autoral, ou seja, não há uma só definição para esse tipo de projeto. Entende-se este resultado quando se atenta aos estudos sobre as palavras autoral e pessoal, verificando-se que um termo complementa o outro e vice-versa e, por conta disso, essas duas expressões foram utilizadas alternadamente nesta dissertação. É interessante notar, ainda, as outras duas respostas onde os respondentes escreveram suas definições. A primeira, escrita na língua inglesa, *Self-initiated projects*, demonstra uma perspectiva íntima, pois, diante da tradução “Projetos autoiniciados”,

vê-se que o respondente percebe que esses projetos partem do próprio profissional. A segunda sugestão, “Projetos com propósito”, também tem um viés íntimo, notando-se que o respondente enfatiza que esses projetos têm um objetivo. Propósito também tem relação com desejos e valores da essência das pessoas.

A terceira questão revela que grande parte dos designers possui projetos pessoais e que aqueles que não os têm, gostariam de realizá-los, ou seja, já pensaram sobre esse assunto. Isso conduz à ideia de que esses projetos já fazem parte da consciência dos profissionais designers e de que eles compreendem o seu valor por sentirem o desejo de criarem projetos pessoais. Os votos ganham destaque na quarta questão, onde, quase que por unanimidade (99%), os participantes da pesquisa responderam que acreditam na obtenção de benefícios através destes projetos, tanto em relação ao bem-estar pessoal como para o desenvolvimento criativo dos designers. Destes, 88 respondentes manifestaram que incentivam os profissionais a investirem em projetos pessoais. Os resultados do presente estudo permitem constatar que existe uma reflexão sobre o tema por parte dos profissionais, a qual é bastante positiva, encorajando a valorização dos projetos pessoais.

Conclusão

Um das possíveis soluções para contribuir no bem-estar dos profissionais designers e diminuir o estresse são os projetos pessoais. Tanto os estudos de caso, como os entrevistados da pesquisa qualitativa analisados nessa investigação, constituem exemplos práticos apresentando situações de vida e de rotina de trabalho diversas. Esses exemplos e as conversas das entrevistas demonstraram que o assunto está sempre no entorno do profissional designer, principalmente os projetos pessoais que fomentam o engajamento em processos criativos. Percebeu-se que os designers, na pesquisa qualitativa, acreditam muito nos projetos pessoais, o que foi possível observar tanto pelo interesse de falar sobre o assunto de maneira positiva, bem como estava expresso no empenho que estes profissionais têm com seus projetos.

Quanto às características que identificam os projetos pessoais, pode concluir-se que são de caráter expressivo e que, principalmente, envolvem técnicas manuais, como pintura e desenho. Os temas abordados nos projetos fazem parte dos valores e questionamentos de cada profissional, e acredita-se que expressar estas características tem impacto direto com o bem-estar dos designers. Essa ideia também vai ao encontro dos estudos de Brian Little, Waterman e Seligman, descritos anteriormente no enquadramento teórico.

Segundo a teoria de bem-estar de Seligman, foi possível perceber que os projetos pessoais podem alcançar cada um dos elementos citados pelo autor através dos estudos de caso e das pesquisas qualitativas. O elemento de **emoção positiva** foi verificado na busca pela satisfação com os projetos pessoais por Brunna Mancuso, por exemplo. O **engajamento** foi percebido através do projeto pessoal *MAPS*, de Paula Scher, que, por se tratar de um trabalho minucioso e que levou tempo para ser produzido, demonstrou o desejo da designer de estar envolvida com uma técnica e sentir-se bem após o processo de trabalho. O elemento **sentido**, de experimentar a sensação de pertencimento a algo maior, foi notado nos trabalhos de Priscila Barbosa, que sente esta responsabilidade com o coletivo. A **realização**, o uso dos projetos pessoais para fazer “por fazer, porque quer”, ou seja, por vontade própria, esteve presente em Paula Cruz a partir do que ela sente com seus projetos pessoais. E, por fim, o aspecto dos **relacionamentos positivos**, que se refere aos projetos pessoais voluntários e os retornos que estes trazem para o sentimento de bem-estar de cada um.

Cada um desses designers busca elementos e combinações de elementos para aumentar seu bem-estar a partir dos projetos pessoais. Nesse contexto, o problema desta pesquisa foi alcançado, pois percebeu-se que os designers encontram os elementos do bem-estar nos projetos pessoais, bem como entendem que estes são uma ferramenta importante para o desenvolvimento criativo

individual e para a área do Design. Ao analisar os resultados obtidos na pesquisa quantitativa, conclui-se, positivamente, que o projeto pessoal tem um destaque importante para os designers, evidenciando, também, que os respondentes incentivam a prática do mesmo. Percebeu-se, ainda, que não há um consenso geral e majoritário quanto à melhor definição para estes projetos, podendo ser nomeados Pessoal e/ou Autoral. Entende-se, contudo, que uma conversa mais profunda com todos os respondentes sobre o tema poderia gerar um outro resultado, o que, porém, é algo complexo no contexto atual e no tempo disponível para a elaboração desta dissertação.

Limitações, Reflexões e Investigações Futuras

Ao longo da investigação, um dos fatores que limitou os processos de pesquisa foi a pandemia do Covid-19. Primeiramente, por não possibilitar o acesso às bibliotecas e por existir um número limitado de trabalhos disponíveis *online*. Em seguida, por não ter sido possível realizar as entrevistas da pesquisa qualitativa de forma presencial. Aos entrevistados, foi proposto que escolhessem o meio para responder à entrevista com o qual se sentissem mais à vontade e que se adequasse às suas rotinas, justamente porque a situação da pandemia mudou a dinâmica da sociedade como um todo. Mesmo de modo limitado, foi possível obter dados suficientes para esta investigação, uma vez que o mundo se voltou para as possibilidades *online* e digitais.

Percebeu-se que a entrevista conduzida qualitativa contando apenas com designers brasileiros não limitou as perspectivas sobre o tema, visto que cada um trouxe um olhar e uma vivência muito particular. Entretanto, acredita-se que, com a presença de entrevistados de outras nacionalidades, olhares diversificados sobre o tema seriam acrescentados e poderiam dar continuidade para a investigação. Na pesquisa quantitativa, portanto, talvez fosse válido, apesar de ter sido justificado, anteriormente, acrescentar outras questões, relacionadas à nacionalidade, faixa etária e grau acadêmico dos respondentes, de modo a observar a amplitude das opiniões e, possivelmente, chegar a novas conclusões.

O objetivo da presente dissertação foi compreender como os projetos pessoais auxiliam para a autoestima, bem-estar e autopromoção de designers. A pesquisa também buscou analisar como estes projetos contribuem no enriquecimento dos processos criativos e, consequentemente, na qualidade de soluções para a Cultura Visual. Outros objetivos relacionaram-se ao entendimento de como os profissionais percebem esses projetos nas suas rotinas e na área do Design, além das opiniões sobre as definições para estes projetos. Esta dissertação não tem como objetivo prescrever, mas sim descrever e entender um fenômeno. Representa uma porta para um tema

tão abrangente, que pode render mais pesquisas e trazer ainda mais dados favoráveis. Este estudo também não pretende generalizar o conceito dos projetos autorais, visto que a conclusão é construída tendo como base os casos e pesquisas aqui realizadas e analisadas. As vivências de cada criativo e as suas produções, tanto comerciais como autorais, contêm características particulares que os levam a ter perspectivas diferentes sobre o mesmo tema.

Existem outros problemas a serem resolvidos no campo do Design para melhorar cada vez mais o bem-estar do profissional, como também os processos e desenvolvimento da área, mas o projeto pessoal pode ser uma dessas alternativas. Num mundo imediatista, quem tem o privilégio de projetar de forma cautelosa e fora do espectro instantâneo acaba por se inserir no mercado oferecendo um serviço e resultados com diferencial. Portanto, os projetos pessoais deveriam ter um espaço especial na rotina dos designers, o que pode começar a partir de uma valorização sobre o tema em escolas da área criativa. Havendo mais espaço na academia e mais debates sobre o assunto, como, por exemplo, no evento realizado pela Adobe, em que, na programação, ocorreu um workshop para falar destes projetos, pode-se esperar que haja mais notabilidade para um tema tão importante como este. Outro ponto é de que é necessário não apenas discutir sobre o tema, mas compartilhar formas e exemplos de como começar um projeto pessoal.

As recomendações para futuras investigações como continuidade desta proposta dizem respeito a formas de implementar, seja na academia ou em eventos sobre a área do Design, a valorização destes projetos e a reflexão que proporcionam sobre o aspecto do bem-estar. Ou seja, pensar formas de apresentar este assunto em destaque para que os profissionais possam compreender que o projeto pessoal existe como uma alternativa, como uma ferramenta que faz parte de suas vidas e que pode trazer benefícios pessoais, e também para o desenvolvimento das áreas do Design e da Cultura Visual.

Durante o enquadramento teórico, observou-se que o tema possui assuntos interligados, como, por exemplo, o design autoral e o voluntariado, os quais possibilitam um amplo campo de investigação. A própria situação da pandemia pode despertar investigações sobre como os projetos pessoais atuam na vida dos criativos pelo fato de estarem trabalhando de casa. Muitos relatos dizem que as pessoas, ao realizarem *home office*, acabam por trabalhar mais do que se tivessem de ir às empresas. Como seria o papel do projeto pessoal para gerar um tempo extra que contribui para o bem-estar e o desenvolvimento da área? Estas e outras questões podem trazer boas pesquisas e resultados para o futuro da área do Design e, consequentemente, para o aprimoramento da Cultura Visual.

Lista de Referências

- Albuquerque, I., e Lima, M. P. (2007). Personalidade e bem-estar subjectivo: Uma abordagem com os projectos pessoais. *Psicologia.com.pt - O Portal dos psicólogos*, 1-30. Disponível em https://www.psicologia.pt/artigos/ver_artigo.php?personalidade-e-bem-estar-subjectivo-uma-abordagem-com-os-projectos-pessoais&codigo=A0373
- Apoia-se (s.d.). Site do crowdfunding Apoia-se. Disponível em <https://apoia.se/>
- Aquino, C. A. B., e Martins, J. C. O. (2007). Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho. *Revista Subjetividades*, 12 (2), 479-500. Disponível em ojs.unifor.br/rmes/article/view/1595
- Arruda, T. F. de (2019). *“A obrigação de produzir aliena a paixão de criar”: sentidos de lazer por jovens universitários* (Dissertação de mestrado). Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco. Disponível em <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/33955>
- Azevedo, C.N.S., e Campos, J.L. (2017). Reflexões acerca da autoria no design: notas sobre o nascimento do autor e as origens do direito autoral. *Lugar Comum*, 49, 150-166. Disponível em <http://uninomade.net/lugarcomum/49/>
- Ballpit Mag (2017, Abril). Brunna Mancuso [Web log post]. Disponível em <https://ballpitmag.com/portfolio/brunnamancuso/>
- Barbosa, P. (s.d.). Site da artista Priscila Barbosa. Disponível em <http://priscilabarbosa.iluria.com/>
- Bauhaus (s.d.). Site Bauhaus. Disponível em <https://www.bauhaus.de/>
- BBC (2010). *The Genius of Design* [ficheiro vídeo]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1ofW8yT6aoM&t=2666s>
- Berzbach, F. (2013). *Psicologia para criativos: Dicas e sugestões de como manter a originalidade e sobreviver no trabalho*. São Paulo: Editora G.Gili.
- Bezerra, C. (2008). *O designer humilde: Lógica e ética para a inovação*. São Paulo: Rosari.
- Bolted Book (s.d.). Site do projeto Boltes Book. Disponível em <https://www.boltedbook.com/>
- Bonsiepe, G. (2011). *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Blucher.

Bottom, A. de, e Armstrong, J. (2014). *Arte como terapia*. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca.

Braga, A. V. (2019). Do exotismo à perspectiva global, Owen Jones e a gramática do ornamento em série. *Revista de História da Arte – Série W*, 8, 05-14. Disponível em <http://revistaharte.fcsh.unl.pt/>

Braga, L. (2017). *O Poder do Tempo Livre: Descubra seu potencial, crie projetos paralelos e torna sua vida mais incrível*. Caxias do Sul: Editora Belas-Letras.

Bryce Wolkowitz Gallery (2016). U.S.A. by Paula Scher- February 18 - April 2, 201. Site da Galeria Bryce Wolkowitz. Disponível em http://brycewolkowitz.com/h/exhibition_images.php?e=64

Cardoso, R. (2008a). *Uma introdução à história do design* (3.^a ed.). São Paulo: Blucher.

Cardoso, R. (2008b). O design gráfico e sua história. *Revista Artes visuais, Cultura e Criação*, 1-7. Rio de Janeiro: Senac. Disponível em <https://docente.ifrn.edu.br/carlosdias/informatica/programacao-visual/o-design-grafico-e-sua-historia/view>

Cardoso, R. (2011). *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify.

Castanheira, R. M. R. (2013). *Gesamtkunstwerk. A utopia de Wagner* (Dissertação de mestrado). FAUP, Porto.

Cavalcanti, C. (1967). *Conheça os estilos de Pintura: da pré-história ao realismo*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira.

Chagas, Z. (2020, Fevereiro 18). O que faz um designer gráfico? Contamos as atividades desse profissional com exemplos! [Web log post]. Disponível em <https://rockcontent.com/blog/o-que-faz-um-designer-grafico/>

Champigneulle, B. (1976). *A “Art Nouveau”*. São Paulo: Verbo, Edição da Universidade de São Paulo.

Cole, H. & Redgrave, R. (1849). *The Journal of Design and Manufactures* (vol 1, pp.1-4). London: Chapman and Hall.

Conferência 99U (2020). O 12º pacote de Conferência Adobe 99U/The Creative Self. Disponível em <https://www.behance.net/99u>

- Cruz, P. (s.d.). Site da designer Paula Cruz. Disponível em: <https://paulacruz.com.br/>
- Csikszentmihalyi, M. (2004, Fevereiro). Fluidez, o segredo da felicidade [ficheiro vídeo]. *TED Conferences*. Disponível em https://www.ted.com/talks/mihaly_csikszentmihalyi_flow_the_secret_to_happiness?language=pt-BR#t-1116886
- Dadich, S. (Produtor), & Press, R. (Diretor). (2016). *Graphic Design Paula Scher* [Episódio de série televisiva]. Abstract: The Art of Design. EUA: Netflix Studios Broadcasting.
- Demilly, C. (2016). *Arte em Movimentos e outras correntes do século XX*. São Paulo: Cosac Naify.
- Design is History (s.d.). Site do projeto Design is History. Disponível em <http://www.designishistory.com/>
- Dribbble (2019). Global Design Survey 2019. Disponível em <https://dribbble.com/global-design-survey-2019#design>
- Elliott, L. (2016, Janeiro 24). Fourth Industrial Revolution brings promise and peril for humanity. *The Guardian*. Disponível em <https://www.theguardian.com/business/economics-blog/2016/jan/24/4th-industrial-revolution-brings-promise-and-peril-for-humanity-technology-davos>
- Encyclopaedia Britannica* (2020). Sir Henry Cole. Disponível em <https://www.britannica.com/biography/Henry-Cole>
- Farthing, S. (2011). *Tudo sobre Arte*. Rio de Janeiro: Sextante.
- Ferrari, N. (2019). *Mulheres criativas: 100 histórias de mulheres inspiradoras*. São Paulo: Projeto Curadoria.
- Filippe, M., e Bomfim, M. (2020). Burnout. *Revista Exame*, 1203 (3), 18-29.
- Fiell, C. & Fiell, P. (2005). *Designing the 21st Century*. Colónia: Taschen.
- Goethe-Institute (s.d.). O manifesto da Bauhaus de 1919 [Web log post]. Disponível em <https://www.goethe.de/ins/br/pt/kul/fok/bau/21394277.html>
- Gropius, W. (1919). Program of the Staatliche Bauhaus in Weimar [Web log post]. Disponível em <https://bauhausmanifesto.com/>
- Grande Enciclopédia Larousse Cultural* (1999). São Paulo: Nova Cultural.

Heller, S. e Pettit, E. (2013). *Design em Diálogo: 24 entrevistas por Steven Heller e Elinor Pettit*. São Paulo: Cosac Naify.

Heller, S. (2013, Setembro 2). Stefan Sagmeister [Web log post]. Disponível em: <https://www.aiga.org/aiga/content/inspiration/aiga-medalist/stefan-sagmeister/>

Hendel, R. (1999). *O Design do Livro*. São Paulo: Ateliê Editorial.

Howels, R.; & Negreiros, J. (2012). Introduction. In *Visual Culture* (2.^a ed.)(pp. 1-8). Cambridge: Polity Press.

Jones, O. (1856). *The Grammar of Ornament*. Londres: Day and Son.

Kromm, J., & Bakewell, S. B. (2010). General Introduction. In *A History of Visual Culture: Western Civilization From the 18th to the 21st Century* (pp. 5-11). London & New York: Berg.

Lin, R. (2015). *Fuck Content* [Web log post]. Disponível em <https://ruthl.in/fuck-content>

Liszewski, A. (2020, Fevereiro 23). Artista brasileiro faz redesign minimalista do jogo Uno, e protótipo se torna produto [Web log post]. Disponível em <https://gizmodo.uol.com.br/uno-minimalista-designer-brasileiro/>

Little, B. (2011, Outubro 24). Personal Projects and Free Traits: Personality and Motivation Reconsidered [Web log post]. Disponível em http://www.brianrlittle.com/articles/%ef%bf%bcpersonal-projects-and-free-traits/?doing_wp_cron=1587751855.0840280055999755859375

Little, B. (2014). Well-doing: Personal projects and the quality of lives. *Theory and Research in Education*, 12 (3), 329-346. Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1477878514545847>

Lupton, E. (2004, Novembro 29). The Designer as Producer [Web log post]. Disponível em https://www.typotheque.com/articles/the_designer_as_producer

Lupton, E. (2013). *Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes* (2^a. ed.). São Paulo: Cosac Naify.

Mancuso, B. (s.d.). Site da artista Brunna Mancuso. Disponível em <http://bmancuso.com.br/>

Mattos, T. (2017). *VAI LÁ E FAZ: Como empreender na era digital e tirar ideias do papel*. Caxias do Sul: Belas Letras.

- Mirzoeff, N. (1999). What is Visual Culture?. In *Visual Culture: An Introduction* (pp. 4-12). New York: Routledge.
- Monteiro, M. (2018, Fevereiro 18). Design's Lost Generation [Web log post]. Disponível em <https://medium.com/@monteiro/designs-lost-generation-ac7289549017>
- Moré, C. T. (2016, Junho 21). Força feminina, botânica e formas orgânicas: Conheça as incríveis ilustrações de Brunna Mancuso. [Web log post]. Disponível em <https://followthecolours.com.br/art-attack/brunna-mancuso/>
- Moré, C. T. (2018, Janeiro 29). Priscila Barbosa explora tons suaves, universo feminino e botânica, interpretando-os de forma poética em suas ilustrações. [Web log post]. Disponível em <https://followthecolours.com.br/art-attack/priscila-barbosa-ilustracao/>
- Munari, B. (2008). *Das Coisas Nascem Coisas* (2.^a ed.). São Paulo: Martins Fontes.
- Munari, B. (2015). *Artista e Designer*. Lisboa: Almedina.
- Papanek, V. (2005). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change* (2^a. ed.). Chicago: Chicago Review Press.
- Passi, M. (2016, Abril 28). Vem na Cosmo: Brunna Mancuso [Web log post]. Disponível em <http://www.caixacosmo.com.br/blog/vem-na-cosmo-brunna-mancuso/>
- Pentagram (s.d.). Site do estúdio Pentagram. Disponível em <https://www.pentagram.com/>
- Pinheiro, P. (2018, Janeiro 28). O que é Freelancer? Entenda como se tornar um e as principais profissões para freelas [Web log post]. Disponível em <https://comunidade.rockcontent.com/o-que-e-freelancer/>
- Pires, F. R. (2016). [ENTITLED]: *Sobre Design, Autoria e Livros de Artista* (Monografia de Bacharelado). Universidade Federal de Pelotas, Pelotas.
- Poynor, R. (2010). *Abaixo as Regras: Design Gráfico e Pós-Modernismo*. Porto Alegre: Bookman.
- Projeto Curadoria (2017, Janeiro). Brunna Mancuso [Web log post]. Disponível em <https://projetocuradoria.com/brunna-mancuso/>
- Projeto Curadoria (s.d.). Priscila Barbosa [Web log post]. Disponível em <https://projetocuradoria.com/priscila-barbosa/>

PWC Brasil (2019). A força de trabalho do futuro [Web log post]. Disponível em <https://www.pwc.com.br/pt/consultoria-negocios/a-forca-de-trabalho-do-futuro.html>

Raizman, D. (2003). *History of Modern Design: Graphics and Products Since the Industrial Revolution*. London: Laurence King Publishing.

Raizman, D. (2010). *History of Modern Design* (2.^a ed.). London: Laurence King Publishing.

Ribeiro, G.M. (2012). *Políticas de esporte e lazer: o papel da universidade em questão* (Dissertação de mestrado). Universidade Federal de Pelotas, Pelotas. Disponível em <http://cev.org.br/biblioteca/politicas-esporte-lazer-o-papel-universidade-questao/>

Rock, M. (2004). Graphic Authorship. *Eye*, (20). Disponível em https://www.typotheque.com/articles/graphic_authorship

Rock, M. (2009). *Fuck Content* [Web log post]. Disponível em <https://2x4.org/ideas/2009/fuck-content/>

Rock, M. (2013). *Multiple Signatures: On designers, authors, readers and users*. New York: Rizzoli International Publications, Inc.

Ruskin. J. (2004). *A economia política da arte*. Rio de Janeiro: Record.

Ryff, C. D. (1995). Psychological well-being in adult life. *Current Directions in Psychological Science*, 4, 99-104. Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1111/1467-8721.ep10772395?journalCode=cdpa>

Sagmeister, S. (2004, February). Happiness by design [ficheiro vídeo]. *TED Conferences*. Disponível em https://www.ted.com/talks/stefan_sagmeister_happiness_by_design

Sagmeister, S. (2008). *Things I have learned in my life so far*. New York: HNA Harry N. Abrams, Inc.

Sagmeister, S. (2009, Julho). The power of time off [ficheiro vídeo]. *TED Conferences*. Disponível em https://www.ted.com/talks/stefan_sagmeister_the_power_of_time_off

Sagmeister, S. (2010, June). 7 rules for making more happiness [ficheiro vídeo]. *TED Conferences*. Disponível em https://www.ted.com/talks/stefan_sagmeister_7_rules_for_making_more_happiness

Sagmeister (s.d.). Site da empresa Sagmeister Inc. Disponível em: www.sagmeister.com

Seligman, M. E. P. (2019). *Florescer: Uma nova compreensão da felicidade e do bem-estar*. Rio de Janeiro: Objetiva.

Silva, P. G. de F. (2016). *Design Estratégico e Design Autoral: Uma assinatura Plural* (Dissertação de mestrado). Universidade do Vale dos Sinos, Porto Alegre. Disponível em <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/5813>

Teixeira, E. A. de S. (2014). *Design de Interação*. Rio de Janeiro: 5W.

The School of Life (2015, Maio 1). *Political Theory – William Morris* [ficheiro vídeo]. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QiNFoJqOJhs>

Thomazella, K. (2018, Maio 11). Artista em pauta: Brunna Mancuso [Web log post]. Disponível em <https://decorempauta.com.br/2018/05/11/criadora-em-pauta-brunna-mancuso/>

Tipografos (2007, Outubro). Kelmscott Press, por W. Morris [Web log post]. Disponível em <http://tipografos.net/designers/kelmscott-press.html>

Toste, T. A. P. (2019). *A Criatividade na Composição Visual: Pintura e Design Publicitário* (Dissertação de mestrado). IADE-UE, Lisboa.

University of Maryland (s.d.). *Book Art and the Kelmscott Press* [Web log post]. Disponível em <https://www.lib.umd.edu/williammorris/kelmscott-press/the-kelmscott-press>

Vilas-Boas, A. (2010). *Cultura Visual*. Porto: Impressão Multitema.

Vilas-Boas, A. (2011). *Ser Designer*. Lisboa: AVB.

Viana, M., Viana, Y., Adler, I., Lucena, B., e Russo, B. (2012). *Design Thinking: inovação em negócios*. Rio de Janeiro: MJV Press.

Yin, R. K. (2015). *Estudos de caso: Planejamento e Métodos* (5.^a ed.). Porto Alegre: Bookman Editora.

Waterman, A. S. (1990). Personal Expressiveness: Philosophical and Psychological Foundations. *The Journal of Mind and Behavior*, 11(1), 47-73. Disponível em www.jstor.org/stable/43853486

Waterman, A. S. (1993). Two Conceptions of Happiness: Contrasts of Personal Expressiveness (Eudaimonia) and Hedonic Enjoyment. *Journal of Personality and Social Psychology*, 64 (4), 678-691. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/232515799_Two_Conceptions_of_Happiness_Contrasts_of_Personal_Expressiveness_Eudaimonia_and_Hedonic_Enjoyment

Bibliografia

Obra impressa

De Masi, D. (2000). *O Ócio Criativo*. Rio de Janeiro: Sextante.

Guerra, P. B. (2000). *Cerebrus: a gestão intrapessoal*. Cascais: Pergaminho.

Hannah, G. G. (2015). *Elementos do design tridimensional. Rowena Reed Kostellow e a estrutura das relações visuais*. São Paulo, Brasil: Cosac Naify.

McCarthy, S. (2013). *The Designer as...: Author, Producer, Activist, Entrepreneur, Curator and Collaborator: New Models for Communicating*. Amsterdã, Holanda: BIS Publishers.

Munari, B. (1987). *Fantasia: invenção, criatividade e imaginação na comunicação visual*. Lisboa: Presença.

Samara, T. (2015). *Grid: Construção e Desconstrução*. São Paulo, Brasil: Cosac Naify.

Webgrafia

Buiatti, R. (2019, Dezembro 5). Design: pesquisa com 17 mil profissionais e tendências de UX para 2020. [Web log post]. Disponível em <https://howedu.com.br/design-pesquisa-com-17-mil-profissionais-e-tendencias-de-ux-para-2020/>

Enciclopédia Itaú Cultural (2018). Hochschule für Gestaltung Ulm (HfG). Disponível em <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/instituicao372976/hochschule-fur-gestaltung-ulm-alemanha>

Lara, T. de (2018, Fevereiro 20). How will we work in the post industrial world? [Web log post]. Disponível em <https://medium.com/@tomasdelara/how-will-we-work-in-the-post-industrial-world-de043f05070f>

Lemes, R. (2017, Dezembro 12). O salário e o design, quase um conto. [Web log post]. Disponível em <https://medium.com/chocoladesign/o-sal%C3%A1rio-e-o-design-quase-um-conto-dfb62c90be6e>

Piovan, P. (2018, Julho 20). Cansamos dessa “produtividade cega”. [Web log post]. Disponível em <https://medium.com/seiva-bruta/cansamos-dessa-produtividade-cega-99e2f5f0579f>

Roca, J. G. (2001). O voluntariado na sociedade de bem-estar. *Intervenção Social*. Disponível em <http://revistas.lis.ulsiada.pt/index.php/is/article/view/1036>

Apêndices

Apêndice A – Entrevista aplicada com formatação e questões finais.

OLÁ,

Muito obrigada por participar dessa entrevista :)

Este questionário tem como objetivo auxiliar na dissertação de mestrado que pretende analisar a importância do projeto autoral para o bem-estar do profissional designer e para o desenvolvimento da área criativa. Acredito que algumas perguntas possam parecer demasiadamente simples, porém, por se tratar de uma dissertação de mestrado, esses dados serão analisados e interpretados de maneira minuciosa para contribuir com a catalogação da experiência de um profissional da área de Design.

Fique à vontade para responder às questões no seu tempo.

*Se preferir, podemos marcar um horário via Skype ou pode responder em forma de áudio pelo WhatsApp: **+351 910 920 365**. Qualquer dúvida pode contatar por esse número ou pelo e-mail **camila@pasinato.com.br***

Esta investigação ainda se encontra a decorrer, pelo que no fim do questionário encontra-se um espaço onde poderá acrescentar alguma informação que considere pertinente.

DADOS OFICIAIS

1.Nome completo:

2.Idade / Natural de / Mora em:

3.Graduação / Instituição / Ano de conclusão:



SOBRE VOCÊ

4. O que mais gosta de fazer / produzir / criar? Qual a sua área favorita? (Tipografia, ilustração, grafite,...)

5.Já realizou trabalhos sociais voluntários? O que pensa sobre? Te trazem satisfação pessoal?

6. Que outra habilidade gostaria de desenvolver que não seja a do seu meio? (Como dança, música, marcenaria, bordado, fotografia, animação...) Acredita que auxilia no para a criatividade?

7. Acredita que a experimentação é um processo essencial da vida de um Designer? Por quê?

8. Acredita que compartilhar o que aprendeu traz melhorias para a profissão? Se sim, por quê?

9. Como você se vê no futuro?

10. O que imagina para o futuro da área do Design?



QUESTIONÁRIO DO HISTÓRICO PROFISSIONAL

11. Já trabalhou em agência, estúdio ou empresa? Em caso afirmativo: onde e quando?

12. Como era a rotina? Se sentia satisfeito ou faltava algo?

13. Criava outros projetos autorais/pessoais para quebrar a rotina? Quais e por quê?

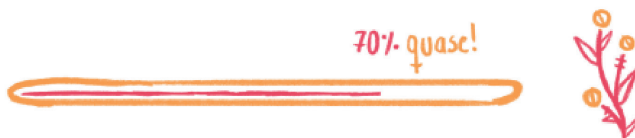
14. Onde trabalha atualmente, por favor, descreva sua rotina e grau de satisfação:

15. Já deu aulas ou ministrou workshops? Qual e quando?

16. Já realizou exposições? Qual, quando e onde?

17. Já largou seu trabalho fixo para viver apenas dos projetos autorais/pessoais? Ou, já pensou sobre isso?

18. Se você vive, ou viveu, de seus projetos autorais/pessoais, quais as maiores alegrias e dificuldades? Conte mais sobre essa experiência:



PROJETOS PESSOAIS

19. O que você considera um projeto autoral/pessoal?

20.No seu entendimento, o que melhor define projetos que têm motivos pessoais, com características autorais, sem briefing de cliente e sem objetivo de lucros diretos?

- (a) Projeto Pessoal
- (b) Projeto Autoral
- (c) Projeto Pessoal ou Autoral (mesmo significado)

Por que?

21.Você possui projetos autorais/pessoais? Cite algum exemplo.

22.O que te motiva nos projetos autorais/pessoais?

23.Esses projetos te trazem satisfação - profissional e de bem-estar?
Poderia explicar de que forma?

24.Acredita que projetos autorais/pessoais podem contribuir para maximização da sua criatividade?

25.Já aprendeu ou descobriu algo novo com os projetos autorais/pessoais? Por favor, cite alguns exemplos.

26.Você incentivaria outros designers a investirem em projetos pessoais? Por quê?

27.Concorda que os projetos autorais/pessoais são uma importante forma de experimentação e consequentemente para a área do Design?

Aqui um espaço livre para manifestar mais sobre o tema:



Um abraço, Camila Pasinato

Mestrado em Design e Cultura Visual - IADE-UE - 2020

Apêndice B – Entrevista Gilian Gomes

Entrevista realizada entre os dias 23 de Abril e 15 de Maio de 2020, através do Documentos do Google.

DADOS OFICIAIS

- 1.Nome completo: Gilian Fernandes Gomes
- 2.Idade / Natural de / Mora em: 35 / Porto Alegre / Porto Alegre
- 3.Graduação: Superior Completo
- 4.Instituição: Design - Ulbra Canoas
- 5.Ano de conclusão: 2007

SOBRE VOCÊ

- 6.O que mais gosta de fazer / produzir / criar?
Marcas, tipografias e ilustrações.
- 7.Quando reconheceu o seu interesse pelo Design/Arte?
Desde pequeno sempre tive ligado ao desenho, artes e coisas que envolviam criatividade. No processo de escolha de faculdade, descobri o design.
- 8.Qual seu campo de atuação preferido? (Tipografia, ilustração, grafite,...)
Branding
- 9.Como é seu processo criativo/artístico?
Geralmente começo mergulhando bem no *briefing* e no cliente para entendê-lo bem. Depois começo a criar mentalmente, esboçando no papel, vendo o que de parecido há no mercado. Só depois efetivamente começo a usar o computador para criar.
- 10.Quais são as ferramentas que você mais utiliza para desenvolver seus projetos?
De design: Illustrator e Photoshop.
De arte: canetas tipográficas, muito lápis e papel, tintas.

11.Qual sua ferramenta preferida?

A mão :)

12.Qual ferramenta gostaria de aprender?

Cinema 4D ou outro programa de modelagem 3d.

13.Já realizou trabalhos sociais voluntários? O que pensa sobre? Te trazem satisfação pessoal?

Sim, já realizei, e gostaria de poder realizar mais. Ano passado fiz uns *letterings* para vídeos do projeto Adoção tardia, que incentiva a adoção de crianças e adolescentes. Foi bem legal participar, saber que de alguma forma nosso trabalho fez a diferença em algo tão nobre.

14.Que outra habilidade gostaria de desenvolver que não seja a do seu meio? Como dança, música, marcenaria, bordado, fotografia, animação....

Fotografia e música.

15.Acredita que a experimentação é um processo essencial da vida de um Designer? Por quê?

Não sei se diria essencial, mas é um processo necessário porque sem ela não há o aprendizado, o erro e o acerto, até chegar ao resultado esperado.

16.Acredita que compartilhar o que aprendeu traz melhorias para a profissão? Se sim, por quê?

Sim! O conhecimento nunca nasce sozinho, ele sempre surge do conhecimento e da experiência de alguém ou de um grupo. Quando se compartilha, também se aprende.

17.Poderia citar nomes de Designers/artistas que inspiram seu trabalho e porque:

Eu gosto muito do estilo de design mexicano contemporâneo. Não sei citar um nome especificamente, mas tenho sido inspirado por trabalhos da Anagrama e Futura (<http://byfutura.com>), por exemplo. De forma geral, sempre gostei e busquei a Bauhaus como inspiração.

18.Como você se vê no futuro?

Acho que venho caminhando para um estilo de trabalho mais “solitário” porém bem mais colaborativo, no sentido de estar inserido em vários meios e possibilidades de trabalhos diferentes.

19.O que imagina para o futuro da área do Design?

Utopicamente, eu queria que o design abraçasse mais o lado autoral dos profissionais, e não apenas “modismos” reproduzidos no Pinterest ou no Behance.

QUESTIONÁRIO DO HISTÓRICO PROFISSIONAL

20. Onde trabalha atualmente, por favor, descreva sua rotina e grau de satisfação:

Trabalho oficialmente no estúdio de design Sweety & Co, em Porto Alegre. Rotina de criação focada em *branding* e embalagem. Trabalho presencial de 6 horas (à tarde). Além disso, criei minha empresa (Ninow Design Studio) para tocar meus freelas. Quanto à satisfação, depende da época, tem épocas que pe mais prazeroso e empolgante.

21. Já trabalhou em agência, estúdio ou empresa? Em caso afirmativo: onde e quando?

Além do Sweety & Co, já trabalhei na Agência Matriz e no setor de marketing do Sebrae.

22. Como era a rotina? Se sentia satisfeito ou faltava algo?

Novamente, dependia da época. Geralmente quando começo a ficar insatisfeito ou “enjoado” daquele tipo de trabalho é quando começo a vislumbrar novas oportunidades.

23. Criava outros projetos pessoais para quebrar a rotina? Por quê?

Sempre procurei usar os trabalhos pessoais como escape da rotina pesada. Costumo desenhar ou brincar com tipografias.

24. Já deu aulas ou ministrou workshops? Qual e quando?

Não.

25. Já realizou exposições? Qual, quando e onde?

Não.

26. Já participou de trabalhos colaborativos temporários? Qual, quando e onde?

Sim, na agência de propaganda isso acontecia muito: a utilização de recursos de design na propaganda, que é mais efêmero. Por exemplo: um *lettering* ou um infográfico que serviu para divulgar algo (e acrescentou visualmente em uma campanha publicitária, por exemplo), mas que não perdurou.

27. Já teve problemas com *briefings* de clientes? Teve que refazer? Por quê?

Geralmente quando há problema de *briefing* é quando ele vem de uma terceira pessoa (atedimento ou gerente de projetos). A interpretação pessoal influencia na passagem das informações.

28. Já largou seu trabalho fixo para viver apenas dos projetos pessoais? Ou, já pensou sobre isso?

Já, durou alguns meses. Entendi que além de designer, é preciso ser empreendedor, administrador, vendedor, etc. Agrega-se muito mais funções ao ato da criatividade. Na época, não estava preparado, Além disso, sinto falta do contato com colegas.

29.Se você vive, ou viveu, de seus projetos pessoais, quais as maiores alegrias e dificuldades? Conte mais sobre essa experiência:

Mesma resposta da pergunta anterior. A alegria era poder ser meu próprio chefe.

PROJETOS PESSOAIS

30.Qual termo acredita ser o melhor para descrever seus próprios projetos:

- (a) Projeto Pessoal
- (b) Projeto Autoral **ESSE!**
- (c) Projeto Pessoal ou Autoral (mesmo significado)

31.O que você considera um projeto autoral?

Quando você agrega seu talento e estilo à um projeto comercial (preferencialmente). Considero projetos pessoais quando são mais artísticos ou não visam ao lucro diretamente.

32.Você possui algum projeto autoral? Por favor, compartilhe comigo, através de link ou e-mail?

Não possuo no momento. Minha empresa para os freelas conta como projeto autoral?

33.Qual foi o seu primeiro projeto autoral?

Não lembro.

34.O que te motiva nos projetos autorais?

Poder fazer algo que não faria trabalhando.

35.Os projetos pessoais te trazem satisfação - profissional e de bem-estar? Poderia explicar de que forma?

Sim, porque suprem uma necessidade criativa.

36.Cite prós e contras em manter um projeto pessoal?

Muito empenho. Pode ser considerado um pró e um contra :)

37.Acredita que projetos autorais podem contribuir para maximização da sua criatividade?

Sim.

38. Já aprendeu ou descobriu algo novo com os projetos pessoais? Por favor, cite alguns exemplos.

No meu caso sempre aprendo algo porque é necessário fazer algo diferente do que se está acostumado. Quando comecei a fazer *letterings* tive que aprender sobre tipos de canetas e tintas, por exemplo.

39. Você incentivaria outros designers a investirem em projetos pessoais? Por quê?
Sempre, É uma abertura de oportunidades.

40. Acredita que esses projetos deveriam ser mais incentivados, tanto por escolas quanto por empresas?

Sim.

41. Acredita que compartilhar o que aprendeu traz melhorias para a profissão? Se sim, por quê?

Sim, assim criamos um nivelamento de conhecimento importante para a evolução da categoria.

42. Concorde que os projetos pessoais são uma importante forma de experimentação e conseqüentemente para a área do Design?

Sim.

Apêndice C – Entrevista Daniele Stuani

Entrevista realizada no dia 21 de Abril de 2020, através da plataforma de chamadas *online* Skype e outras respostas foram redigidas Documentos Google. Alguns modismos e conversas paralelas não foram redigidas para focar mais nas respostas essenciais.

DADOS OFICIAIS

1.Nome completo:

Daniele Stuani

2.Idade / Natural de / Mora em

27 anos. Natural de Passo Fundo/RS. Mora em Porto Alegre/RS

3.Graduação / Instituição / Ano de conclusão

Graduada em Design de Moda e Design Gráfico pela Universidade de Passo Fundo (2010 - 2016). Estudou Morfología de la a Línea e Tecnicas Plasticas na Escuela de Artes del Pasaje (2014) e Fundamentos da Litografia no Atelier Livre Xico Stockinger em Porto Alegre (2018).

SOBRE VOCÊ

Camila Pasinato: O que mais gosta de fazer?

Daniele Stuani: Essa pergunta é mais relacionado à trabalho mesmo ou em geral?

C: De tabalho, produção.

D: Eu gosto muito de desenhar, de desenhar nos meus cadernos, sketchbooks, que eu gosto de ter eles sempre junto, pra ficar anotando as minhas ideias, anotar... Acho que vou abrir aqui a conversa pra te olhar senão fica estranho. Eu fico meio atrapalhada falando. Mas acho que é tipo o que eu gosto muito de fazer é de pesquisar, pesquisar referências, ler sobre os artistas que eu gosto, estudar novos formatos de, sei lá, novas texturas e lugares onde posso produzir, diferente de papel né, no caso, outras plataformas. Mas eu gosto de ter sempre meu caderninho junto pra mim desenhar, anotar, colocar umas florzinhas no meio pra mim usar de referência depois. É isso. Mas não é o que eu mais gosto de fazer, porque eu não sei o que eu mais gosto de fazer. O que eu mais gosto é de produzir, adoro pintar, gosto muito de desenhar.

C: Quando reconheceu o seu interesse pelo Design/Arte? Isso antes de tu prestar o vestibular, quando tu viu que o teu rumo era a Arte e o Design?

D: Posso contar bem antes disso né? Eu sempre gostei de fotografia, eu sempre tive interesse por moda também, com produção, com criar sabe? Até mesmo, se eu for ver hoje, eu sempre tive o meu espírito empreendedor também né, tipo quando a gente tentou fazer uma marca, quando eu, sei lá, pintava as unhas das minhas vizinhas e daí tipo fazia uns desenhos e as pessoas me davam o que elas podiam, tipo 0,25, centavos, 0,50 centavos. Eu usava muito o Tumblr na época, então eu tinha muita referência de imagem, de moda, de música, muita coisa que me agradava muito visualmente. Eu tinha uns 15, quando eu pintava as unhas era bem antes disso, mas eu não sei. Mas com 15 anos acho ou 16, por aí.

E a minha tia também ela é designer né? A tia Ivone. Então eu me inspirava muito nela, assim, que era uma inspiração muito do que ela fazia, de produção que eu gostava muito, de ver ela cortar tecido, de costurar, de montar, de moldar, de modelar e daí acho que era mais um interesse do tipo assim de um sonho muito distante parecia sabe, trabalhar com coisas que eu gostasse muito. Aí então, eu comecei a trabalhar no estúdio de fotografia, onde eu editava muitas coisas, ficava com a parte de criação mesmo, de edição, onde eu montava os álbuns, onde eu editava as fotos com cor, enfim, saturação, essas coisas todas. Aí acho que isso foi me criando um pouco dessa minha vontade de trabalhar e de me envolver mais com essa parte criativa assim, desse jeito, gráfico né. Mas eu comecei Design de Moda, antes de entrar para o Design Gráfico, então, ainda assim, eu gostava muito disso, mas eu estudava moda e...que mais? Me formei em Moda, eu gostava muito do processo de moda, mas não era algo que eu sentia vontade mesmo de trabalhar, não me via muito fazendo isso. Eu não conseguia me ver trabalhando como designer ou trabalhando com produção mesmo sendo algo que eu gostasse muito de produção, de moda, não era algo que eu me via fazendo. Daí eu emendei um curso no outro, aí comecei Design Gráfico, aí me vi muito mais nesse curso, muito mais das minhas vontades e das minhas referências que eu podia botar em prática. Mas eu me decepcionei com o curso na Universidade de Passo Fundo, porque eu comecei já com aquela disciplina, porque eu podia escolher as disciplinas que eu queria começar, porque eu emendei uma faculdade na outra, um curso no outro, então algumas disciplinas eu não precisei cursar. Aí eu pude escolher, eu escolhi as que mais me interessava que era, eu não lembro de todas, mas eu lembro da "Técnicas de Ilustração" e que na minha cabeça ia ser totalmente diferente essa disciplina e eu notei que eram muitos exemplos de desenho, não eram técnicas que a gente estava aprendendo, era, mas não era bem por aí. O lance da cor, de material que a gente podia usar, de processo do desenho, como ele se dava, era totalmente diferente e eu me decepcionei muito. Enfim, fui aprendendo outras coisas, sobre cor, sobre os programas da Adobe, enfim, e aí isso foi me instigando a produzir um pouco mais. Aí eu fui me interessando por outras coisas, comecei a trabalhar em agência e na agência eu fui aprendendo muito mais, mais do que na universidade. Foi quando eu fui testando muita coisa, muita coisa sozinha, trabalhando em casa, fazendo ilustração digital, fazendo à mão e passando para o computador, editando, que já era algo que eu fazia quando era mais nova, não era nem o Illustrator, nem o Photoshop, era outro programa que eu usava para editar. Mas era

isso... Me perdi aqui, calma aí. Ah, daí eu fiz o intercâmbio, no meio disso tudo, eu tranquei a faculdade, larguei o meu emprego e fui fazer um intercâmbio. Foi nesse intercâmbio que a minha vida mudou... Eu estou contando a minha história certa? Era essa parte que eu tinha que contar agora? “Como reconheceu seu interesse” está muito longo?

C: Não, pode contar. Está ótimo, pode continuar.

D: Ta, mas foi quando eu percebi o meu gosto pela arte mesmo, ver que eu realmente podia trabalhar com isso, que eu podia trabalhar com ilustração, que eu podia montar um currículo legal, fazer um site, me senti muito mais à vontade em me expressar da forma como eu já vinha fazendo, porque eu era muito crítica, tipo, o desenho tinha que ser assim ou assado, tinha que ter o lado do rosto igual ao outro, uma pintura perfeita, não podia vaziar tinta, as proporções tinham que ser perfeitas, o pé tinha que ser perfeito, a mão também. Então todas essas coisas que eu tinha dificuldade eu desconstruí muito no curso que eu fiz lá. Então desconstruindo isso eu entendi que sim que eu podia muito, sei lá, um desenho meu que em outro momento eu achei muito feio eu que estava botando um olhar muito diferente em cima daquilo, de ver muito mais beleza naquilo do que eu fazia antes, sabe? Que era muito mais natural, então era muito mais um processo meu, muito pessoal, não era pensando no que os outros iam achar, era o que eu tava gostando naquele momento. Então isso me fez perceber outras coisas e foi quando eu trabalhei com ilustração em livro, foi quando eu fiz pôster de show, muitos posteres eu fiz para a casa de cultura que eu trabalhava. Eu percebi mais esse gosto pelo design dentro de um lugar onde eu era livre para criar, sabe? Então eu realmente não funciono em agência, eu odeio agência. Depois disso só foi fluindo outras coisas, daí comecei a tatuar, daí larguei a casa de cultura também, e é isso, é um resumo.

C: Sim, então tu começou no desenho, foi pra Moda, daí foi pro Design e foi pra Arte, que tu sentiu na Arte uma forma de se expressar muito mais do que seguir algumas regras ou algumas imposições que se tinha dentro de agência e também para ti fazer teus próprios horários, mais ou menos assim né?

D: Sim, é isso. Resumindo é isso.

C: Sim, mas vamos conversando. A próxima é “Qual que é o campo de atuação preferido?” Então já poderia dizer que é a ilustração, a pintura, mas pode falar.

D: Sim, é eu acho que é tipo, eu não consigo chamar de ilustração, o meu campo preferido de produção minha eu gosto de chamar de desenho e pintura.

C: Está certo, porque ilustração envolve outras coisas também.

D: É, ao menos pra mim, pensando em ilustração, eu penso em ilustração de um outro modo, ao menos eu construí assim de um outro modo. Tanto que as vezes eu desenho e penso “Nossa isso aqui está muito ilustração e isso está muito desenho” e na real as vezes é a mesma coisa, só para mim essa característica eu separei assim.

Eu acho que é desenho e pintura.

C: Está bem. Como é o teu processo criativo?

D: Meu processo criativo? Não sei.

C: Não precisa ter só um. Se tu vier, digamos assim, “ah eu gosto de fazer isso e isso, e eu sei que isso gera um resultado”, algo muito espontâneo, algo que te acontece. Como tu se prepara também pra uma obra, as vezes tu prepara as vezes tu não se prepara, como é isso?

D: Para desenho eu sou muito mais aberta, eu não me preparo muito pra desenhar e se eu tenho vontade eu desenho. Eu gosto de comprar cadernos novos que eles sempre me inspiram a fazer outras coisas. Se é um caderno comprido talvez ele vai me inspirar a fazer quadrinhos, por exemplo. Se é um caderno menor, ele vai me inspirar a fazer uns desenhinhos mais minuciosos. Eu tenho muito essa sensação de que eu funciono assim, só que é estranho né, mas igual, eu tenho vários cadernos de várias coisas. Eu gosto de, se eu ouvir uma palavra ou eu vi uma palavra, de olhar o significado dela no Google, abrir os significados dela e dentro desses significados reproduzir um desenho dentro disso, também eu gosto de fazer isso. Na pintura eu me preparo um pouco mais e as vezes na preparação é onde atrapalha tudo, porque, o que poderia ter sido um pouco mais fluído, não foi fluído, e daí eu me cobro muito na pintura por exemplo. Por causa que, eu não sei, tenho muito em mente assim, muito desperdício sabe? De tempo e material. Então eu tenho que me desconectar disso, eu tenho que só deixar fluir, que é quando vai. Eu normalmente não desenho, tenho alguns trabalhos meus que eu desenho e pinto por cima, e outros que eu vou direto com o pincel, que eu prefiro assim na real, prefiro fazer direto que aí sai o que sai, e eu gosto muito.

C: Então basicamente tu se prepara e alguns tu não se prepara.

D: É, alguns eu não me preparo. Acho que, explicando meu processo criativo, é isso. Eu gosto de ficar em silêncio também, às vezes, trabalhar sem música. Dependendo da música, as vezes a música me inspira também, então meio que varia muito de conforme está meu humor.

C: Então com isso também a gente pode dizer que, não sei, pra ti tu acredita que a criatividade também ta relacionado com teu bem-estar?

D: Sim, pra mim depende muito. Depende muito mesmo do meu humor. Se eu vou fazer com vontade ou se eu vou fazer por fazer.

C: Eu também sou assim. A próxima pergunta “Quais são as ferramentas que você mais utiliza para desenvolver seus projetos e qual seria a tua preferida?”. Não sei se isso vai ser repetitivo também, porque tu me comentou que tu gosta de explorar, mas pode falar.

D: Eu uso bastante grafite e nanquim, que é o que eu mais uso mesmo né, mas eu gosto muito de pastel oleoso e seco. E eu tenho explorado a aquarela, também,

a aquarela líquida, tenho gostado muito do resultado e uso também bastante a acrílica. Falei aquarela antes? É. E a acrílica eu estou testando ela aguada agora também. Resumindo eu testo tudo. Bordado também.

C: Gosta de experimentar então também. E a tua favorita seria o grafite então.

D: Aham, é o que eu mais uso é grafite. Grafite 6B e 8B.

C: Sim. A próxima é se tu já realizou trabalhos sociais voluntários, o que tu pensa sobre isso e se, quando tu realizou, isso te trouxe alguma satisfação pessoal.

D: Trabalho voluntário de arte ou no geral?

C: No geral, se tu já fez de design, já fez... Principalmente seria voltado à arte e design, mas também se já realizou algum trabalho voluntário qualquer que seja. O que eu quero saber com essa pergunta, quero ver se trabalhos sociais e voluntários eles também ajudam no bem-estar do criativo.

D: Sim, eu acho que a Casa de Cultura meio que era um trabalho voluntário né? Então, a gente fazia a casa funcionar com o dinheiro que entrava dos eventos e a gente ajudava com o valor que a gente podia para pagar o aluguel da Casa para manter ela, mas acho que não deixa de ser um projeto voluntário, ao menos na minha visão. A gente fundou a Casa com esse propósito de poder movimentar eventos de arte, de exposição, de show, de oficinas né, que era o que tava bem escasso em Passo Fundo. E acho que sim, acho que tu se movimentar em prol de alguma coisa assim que está escassa naquele momento, naquele espaço sabe? Ou mesmo seja ajudando as pessoas de outra forma, seja trabalho voluntário em escolas essas coisas. Acho que a gente aprende muito sempre. Acho que sempre que der, eu queria fazer até um trabalho voluntário que é em uma escola que é só de criança que os pais deixam elas só que nos horários que elas não estão no colégio. Então depende muito dos horários, de manhã ou tarde, enfim, e é aula de desenho, de escultura, de várias coisas, e é bem legal, aqui na Protásio, mas eu não fui ainda.

C: Tu tinha pensado em ir lá contribuir?

D: É, contribuir. Não precisa ser formada em Artes, não precisa ter um currículo né? Tanto que eu achei muito legal isso. Mas eu acho que o único trabalho voluntário que eu me lembre mais próximo disso é na Casa de Cultura.

C: Quando a gente fala em voluntário parece muito mais de caridade essas coisas, mas eu também enxergo um trabalho voluntário em uma Casa de Cultura muito bom porque tu tá ajudando a fomentar a cultura daquele lugar, trazendo arte, música e isso também traz benefícios para as pessoas.

D: É, trabalho voluntário num sentido solidário a gente fez dentro da Casa de Cultura que a gente movimentou lá e também pessoal. Não um trabalho voluntário, mas pessoal, de doação, de ajudar a galera agora fazendo comida e levando comida para a galera. Mas trabalho voluntário a gente fez dentro da Casa também com

doação de roupa, de comida, de alimento. Juntou um pouco de tudo, naquela época eu fazia muito mais trabalhos voluntários do que hoje, por exemplo.

C: Sim, e para a Casa tu também ajudava a organizar os eventos e também exercia o papel de designer né? Fazer os pôsteres, a comunicação, tu criou o logo né (da Casa)? Ficou lindo!

D: Sim, hoje já eu não gosto muito. Eu acho que, lá o trabalho gráfico que eu fazia na Casa de Cultura era o trabalho que eu mais gostava, porque era muito livre, mesmo passando pela aprovação de todo mundo, sempre era aprovado porque todo mundo gostava. E eu também gostava muito, era meu trabalho favorito.

C: Era mais sem pressão, tu tinha mais liberdade pra criar. Essa é outra coisa que eu tenho escrito um pouco sobre isso, que o trabalho voluntário ele traz isso de, por mais que tu tenha um “cliente”, digamos assim, seja uma ONG, seja uma Casa de Cultura, vai ser sempre um pouco menos de pressão porque ele vai interferir menos, porque ele está muito mais grato por aquela ajuda do que tipo um cliente que precisa vender e que precisa exigir. Não, sou grato por aquilo, vou ajudar com as informações que a pessoa precisar e vou deixar a pessoa trabalhar, fazer o trabalho dela. Trabalho voluntário também dá esse ambiente favorável para a criação. Ainda mais se tu tá sabendo que é em prol a um motivo bom, que isso tem a ver com teus valores, tu também se empenha mais a fazer, tu fica mais motivado em fazer.

D: Sim, isso é verdade.

C: Que outra habilidade gostaria de desenvolver que não seja do seu meio, coloquei alguns exemplos, seriam dança, música, marcenaria, bordado, fotografia, animação. Eu sei que tu sempre está aprendendo alguma coisa nova, o que que agora tu gostaria de aprender de novo?

D: O que eu to sentindo mais vontade de fazer agora? Algumas coisa nova que eu gostaria de aprender? Eu queria, eu tentei né, dança contemporânea e eu não consegui aprender muito bem, porque eu não tenho muito conhecimento em dança, então eu já fui num espaço onde só tinha dançarinos já, e eu não tinha conhecimento nenhum então foi bem difícil e eu não consegui me prender àquilo, foi bem difícil. Eu achei que eu não sirvo pra isso, mas eu pensei em voltar a fazer dança contemporânea, ou alguma outra dança, num outro espaço que eu comece do zero, fazendo um pouco diferente. Mas é dança, e tu falou de marcenaria, marcenaria é um negócio que eu sempre tive interesse, muito. Eu tenho uma amiga, Tatá, que ela faz móveis também que eu acho muito incrível e um dia se eu pudesse fazer uma oficina de marcenaria com ela, se ela voltar aqui pro Rio Grande do Sul, eu faria. Eu gosto muito de marcenaria. Escultura me encanta muito, assim, não sei dentro dentro marcenaria o que é possível. Escultura também é um negócio que eu tenho muito interesse, escultura grande. Acho que é isso, coisas que eu gostaria de fazer e que eu, passando esse rolê todo (pandemia), seria algo que eu gostaria muito de aprender.

C: Fazer em gesso, fazer em argila. Tá, próximo, acredita que a experimentação é um processo essencial da vida de um designer?

D: Que a experimentação é essencial? Eu acho que sim.

C: Porque?

D: Por que só assim a gente vai descobrir como a gente funciona melhor trabalhando. Porque eu não tenho como seguir o teu molde e tu seguir o meu, sabe? Porque a gente trabalha de formas diferentes e acho que não tem um jeito certo de fazer as coisas. A gente aprende técnicas assim de, ah se fizer desse jeito vai ficar assim, se fizer daquele vai ficar assim, mas a gente pode misturar tudo isso e no meio disso encontrar o nosso jeitinho. Por isso que eu acho que é legal experimentar.

C: Muito bom. A próxima pergunta, que também é dentro dessa parte da experimentação, é, se tu acredita que compartilhar o que tu aprende traz melhoria para a profissão do designer. Tipo, tu tem uma experiência nova e compartilha essa experiência, porque tu encontrou uma solução melhor a partir daquela experiência dentro da área do Design e aí tu compartilha ela. Tu acredita que isso traz melhorias para a área? Compartilhar conhecimento?

D: Eu acho que sim, eu acho que é essencial. Porque só assim acho que a gente faz girar, eu acho que é meio que é um pouco a ver com a questão anterior também, de tipo, de compartilhar mesmo, sabe? De que, eu entendendo como tu trabalha ou tu me falando alguma coisa diferente que eu possa mudar aqui, talvez eu vá adaptar do meu jeito, mas talvez tu vai estar me ensinando uma coisa nova. Acho que eu expliquei meio mal agora, mas eu acho que sim, é essencial na real. A troca de conhecimento, pra mim é pra sempre em tudo né.

C: Poderia citar nomes de Designers/artistas que inspiram seu trabalho e porque?

D: A poesia da Angélica Freitas, do Arnaldo Antunes, os traços do Egon Schiele, Mariani Pessoa, Julia Balthazar, as cores do Monet, Van Gogh, a fotografia de Nan Goldin, Francesca Woodman, a dança de Damine Jalet e Pina Bausch, esse são alguns mas tem muitos outros

C: Como tu se vê no futuro?

D: Ai, eu não sei. Sempre bem sucedida eu acho, mas é uma pergunta pra mim muito difícil de responder, ainda mais agora. Eu quero ser bem sucedida só, sempre bem sucedida e trabalhando com o que eu gosto né? Feliz e bem sucedida na medida do possível.

C: O que tu imagina para o futuro da área do Design?

D: O que eu imagino pro futuro da área do Design? Não sei, eu tenho ficado distante disso né? Mas eu posso ser uma pessoa que pode responder. É que eu penso em muitos programas, essa forma digital. Mas eu acho que a comunicação pelo Design, pensando em tudo, tipo em rótulo, porque sei lá, pensando no Design Gráfico, ele é

muito essencial pra gente porque ele está em tudo né? Está em absolutamente em tudo. É a forma como a gente se comunica, então é a partir disso então eu acho que eu não sei o que responder, totalmente. Sobre o futuro do Design Gráfico? Sei lá.

C: Tu acha que, digamos assim, o sistema como funciona hoje, da contratação, dentro das agências, nos estúdios, tu acha que vai mudar um pouco isso? A metodologia vai mudar? O papel do designer vai mudar?

D: Eu não sei, é que, pensando em como a gente está vivendo hoje, eu acho que desse momento muita coisa vai mudar, pós Covid né. Então tipo eu acho que não é uma coisa que vai ser... sei lá. Eu vou ter que pensar um pouco melhor, porque essa é uma pergunta bem boa, porque eu penso muito, sei lá. Eu acho que dentro de agências, não sei porque eu não acompanho mais muito isso assim. Mas pensando assim na Lu, que é designer de calçados, por exemplo, sabe? E em como isso influencia no pós isso tudo, sobre necessidades, enfim, sobre... Pensando no Design de Produto, mas também pensar no Design Gráfico. Ai não sei, acho que to meio confusa respondendo essa pergunta. Parece que ta meio claro na minha cabeça, mas eu não consigo expor isso.

C: Onde trabalha atualmente, por favor, descreva sua rotina e grau de satisfação:

D: Trabalho como tatuadora um estúdio situado em Porto Alegre, o Think Artclub. Tenho preferência em produzir as demandas em casa mesmo, e aplico no estúdio, gosto de passar o dia por lá quando tenho agendamentos, fico estudando, lendo ou trabalhando em outras ideias e coisas. Acho que to num momento muito bom profissional, tirando a pandemia, que atrapalhou um pouco meu movimento hehe

C: Já trabalhou em agência, estúdio ou empresa? Em caso afirmativo: onde e quando?

D: Sim, trabalhei na agencia IDEZ Comunicação (2013 a 2014 e depois voltei em 2016 a 2017), hoje não sei se existe ainda, mas trabalhei em dois momentos diferentes, mas somando foram dois anos.

C: Enquanto tu trabalhava nessa agência, tu tinha projetos pessoais para quebrar a rotina?

D: Não, não tinha. Na real, como foram dois momentos diferentes, no primeiro momento em que trabalhei em agência era só a agência e eu chegava em casa e produzia da minha vontade, trabalhos meus mesmo, nenhum projeto. Na segunda vez que eu trabalhei em agência, nessa mesma agência, aí foi quando eu trabalhava e também trabalhava na Casa de Cultura e também fazia freelas, então eu realmente trabalhava com muita coisa, era um momento meu de muito trabalho. Eu tinha os meus Projetos Pessoais, os meus outros trabalhos freelas, a Casa de Cultura e a agência. Realmente a minha vida naquela época era uma loucura.

C: Ah, mas então quando tu trabalhou a primeira vez tu tinha trabalhos em casa, mas tu não considera eles projetos pessoais?

D: É que quando eu penso em projeto, eu penso em algo tipo projeto, sabe? Algo que eu vou apresentar. Eu desenhava, fazia aqueles desenhos, lembra, das mulheres que eu fazia com as flores, com uns corninhos, com bichinhos, aqueles desenhos bem “simplões”, assim, croqui, era naquela época que eu fazia. Eram aqueles desenhos e daí era meu momento de lazer em casa era produzindo isso.

C: Nas coisas que estou botando no trabalho, eu coloco que esses tipos de coisas também são projetos pessoais. Mas já vou para a pergunta depois, já deu aulas ou ministrou algum workshop? Não sei se quer responder essa por escrito.

D: Não que eu me lembre, eu acho que eu não ministrei nenhuma oficina.

C: Nem na Vaca? (Casa de Cultura)

D: Eu estou tentando lembrar. Eu acho que eu não ministrei nenhuma oficina.

C: Já realizou exposições? Qual, quando e onde?

D: (por escrito)

EXPOSIÇÕES COLETIVAS

2017 - RIZOMA - Mostra Nômada Multimídia Internacional de Arte Contemporânea - Casarão 2, Pelotas/RS

2015 - Lançamento do blog Feminismo à Esquerda - Sindicato dos Jornalistas Profissionais, Rio de Janeiro/RJ

EXPOSIÇÃO INDIVIDUAL

2017 - Úmida - Casa de Cultura Vaca Profana, Passo Fundo/RS

2016 - Molduras - Saguão da Faculdade de Direito na Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo/RS

C: Já participou de trabalhos colaborativos temporários? Qual, quando e onde?

D: Colaborativo temporário?

C: É, tipo, ah, tenho um projeto ali e daí te chamaram, tu fez alguma coisa e acabou e ficou por isso.

D: Eu acho que não, sei lá, acho que isso entraria de novo na Casa de Cultura, mas foi por mais tempo. Mas temporário a menos no curto prazo assim eu não acho que eu não fiz nada, não que eu me lembre.

C: Um projeto só que tu se reuniu com algumas pessoas.

D: Deixa eu tentar pensar. Eu acho que não fiz.

C: Tudo bem, não tem problema.

D: Eu acho que se eu lembrar eu escrevo ali, mas acho que não.

C: Está bem. Já teve problemas com *briefing* de clientes, teve que refazer e porque? Refazer o *briefing*, não o teu projeto.

D: Sim, mas já tive muito. Na real, de projeto, tipo, eu sempre mandava para a provação, o trabalho... Ah de refazer o *briefing*, a ideia?

C: Isso! Pois tem essa coisa de que o cliente nunca sabe o que ele quer né? Então ele te passa o *briefing* e aí depois tu entende e refaz o *briefing* e tu diz “não, teu problema é esse na verdade”.

D: É, eu acho que isso vai muito da forma como a gente atende também a pessoa, de como a gente se comunica. De chegar juntos com a ideia do cliente, entender melhor a ideia dele para não ter esse problema sabe? Mas acho que para mim já aconteceu várias vezes quando eu trabalhava como designer, tipo fazer um logotipo principalmente sendo... Em agência eu não lembro porque era muita coisa, muito difícil lembrar de tudo, mas quando eu trabalhava de freela lembro de ter que refazer coisa, da pessoa realmente mudar de ideia tipo “ah gostei mais dessa ideia aqui”, daí era muito por falta minha também de não saber chegar direto no cliente, de não conseguir compreender muito bem ele e hoje trabalhando com isso de novo, mas tratando disso de uma forma um pouco diferente, que é desenho né? Trabalho com atendimento também e tenho que produzir o desenho tendo a ver com a ideia da pessoa, ela me trazendo um *briefing*, eu tive que reorganizar todas essas ideias e aí eu tive bem menos problema. É muito a forma como eu me comunico e como eu peço para a pessoa. Volta e meia, vem alguém querendo mudar tudo, mas aí enfim paciência né.

C: Sim. A próxima pergunta tu mais ou menos já falou sobre ela, mas daí tu vai repetir ou não, a pergunta é se tu já largou teu trabalho fixo para viver apenas dos projetos pessoais...Sim! Como é que foi isso?

D: Foi bem corajoso e com muito medo também. Porque que eu tava vivendo com salário fixo bom naquela época, quando eu trabalhava na agência, e era R\$ 800 que eu recebia para trabalhar 3 horas de manhã. Eu ganhava bem mais do que os Estagiários que trabalhavam de tarde 6 horas eu acho. Então esse era meu segredo e do meu chefe, de que eu não podia falar do meu salário para ninguém porque eu era contratada como estagiária, porque eu tava estudando. Eu voltei de Buenos Aires e continuei estudando, mas eu tranquei de novo e... Eu vi que estava trabalhando demais e que eu queria reduzir um pouco dos meus horários e tentar viver só trabalhando na agência da Manu e do Lucas que era a Litha Digital de trabalhar só com eles, porque eu ganhava bem com eles, aí eu larguei agência e esses R\$ 800 fixos para trabalhar só com eles e tentar uma vida um pouco diferente. E daí foi isso que eu fiz, assim, eu trabalhei bem por alguns meses com eles, com os clientes mais legais, enfim tendo mais contato com isso e só que é bem mais difícil né porque os contratos têm um tempo, contrato de 3 meses, de 6 meses. Aí deu muita treta com cliente, sempre dava muitos problemas, cliente quebrou contrato e foi bem naquela época que eu realmente fiquei sem trabalho nenhum e foi quando eu parti para um outro projeto que era totalmente longe do design gráfico que

era com brechó, que também não vingou, mas que dava um dinheirinho. Depois eu comecei a tatuagem que era que eu já vi enrolando um tempo e deu muito certo. Essa minha trajetória de tentativas sem ter um emprego fixo. Foram várias tentativas para chegar até onde cheguei.

C: Faz parte né?

D: É, faz parte! Eu experimentei coisas, trabalhos e tal. E vi que eu pensava em muitas coisas relacionadas a Casa de Cultura também, como eu tinha aquele espaço aberto para mim fazer qualquer tipo de trabalho, eu pensei em dar oficinas e tal, mas eu não tinha coragem o suficiente para meter a cara nessas coisas sabe? Nunca me achei boa o suficiente para dar uma oficina. E mesmo assim é uma inscrição, e eu pensava que as pessoas estão se inscrevendo e vai que eu não sei ministrar direito aquilo, é um gasto em vão e aí eu não conseguia, nunca consegui e não conseguia vender meu trabalho original naquela época também. Eu não conseguia. Hoje eu consigo.

C: Foi a partir da tatuagem não é? Se você vive ou viveu de seus projetos pessoais, quais as maiores alegrias e dificuldades? Conte mais sobre essa experiência. Na verdade tu já comprou um pouquinho.

D: É eu já contei, acho que juntou um pouco. É, é bem frustrante, tem muitos momentos que é muito frustrante, principalmente se tu tá aprendendo uma coisa. Quando eu tava aprendendo a tatuar eu queria ver resultado logo, queria ver um dinheiro rolando melhor na minha conta, para conseguir pagar as minhas contas e demorou muito tempo. Na real foi rápido, não demorou tanto tempo, mas foi rápido, mas de qualquer modo foi e é um processo de muito stress, de muita perda, perda no sentido material mesmo, eu não tinha grana então tudo era investimento, não vou pensar em perda, era tudo investimento, e eu não sabia para onde ia aquele investimento. Eu tentava fazer o máximo para que tudo desse certo e dava certo na medida que né, e daí enfim foi rolando.

C: Sim, cada etapa é um aprendizado.

D: Eu achava que não ia conseguir, que eu não queria chegar lá e que eu nunca ia ter um trabalho bom suficiente. To trabalhando no estúdio que eu admirava muito naquela época e que eu jamais imaginaria tatuando num pico assim e hoje eu trabalho lá e tô ansiosa para voltar a trabalhar sabe?

C: Depois eu quero conversar mais contigo sobre isso, da tatuagem, eu quero ver se eu consigo, não sei se vou ter alguma pergunta específica sobre isso, para mim não repetir, mas no final, se não tiver, eu vou querer ficar um pouco mais experiência como tatuadora. Mas vamos pra próxima, qual o termo que tu acredita ser o melhor descrever seus projetos: projeto pessoal, projeto autoral ou tu acha que projeto pessoal e autoral tem o mesmo significado?

D: Parece que tem o mesmo significado. Não sei. É que um projeto pessoal pode ser um projeto pessoal com outras pessoas, mas pode ser autoral também com outras

peessoas então. eu acho que parte da ideia de que as coisas meio que funcionam parecidas.

C: Sim, expressão individual ou coletiva.

D: É, acho que isso.

C: O que tu considera um projeto autoral?

D: Projeto Autoral? Eu acho que parte da ideia desde a criação, da formulação da ideia, do que que é, de como que vai se transformar, acho que eu chamaria isso de projeto autoral sabe? O meu projeto autoral e fui eu que criei, fiz todo o estudo, todo o projeto.

C: Independente de ser artístico ou de design.

D: É, acho que independente. Pensei nisso em mim falando para mim, como se alguém tivesse falando “esse é meu projeto autoral”. Normalmente as pessoas falam autoral e não pessoal, “meu projeto pessoal”.

C: É, é uma dúvida que eu fico muito curiosa, porque eu já vi os dois jeitos e eu até fiz algumas pesquisas, assim de escritores e tal, então tem uns que falam de projeto pessoal, que na verdade projeto pessoal são coisas mais banais que nem escovar os dentes todos os dias e autoral, claro tem muito a ver com esse valor do autor da criação em si, então tem a ver com isso da assinatura e de “eu fiz aquilo”. Então eu ainda estou vendo assim algumas definições sobre isso, mas eu queria saber opinião de vocês, como é que vocês se expressam quando vocês fazem um tipo de trabalho de expressão pessoal de criação, essas coisas que saem fora da rotina, para o bem-estar, o que tu acha que é melhor definição. É para gerar um debate mesmo, pra conversar. Não tem resposta certa.

D: Eu não tinha pensado nisso e eu acho que bem, pensando em projeto autoral, realmente vem muito da ideia de autor, então por isso que eu acho que, pra mim, faz mais sentido.

C: Certo. Aqui, você possui algum projeto autoral, por favor compartilhe comigo. Aqui também, se quiser, eu posso por o teu Instagram ou se tu quiser botar algum projeto específico, não sei o que quer fazer.

D: É eu acho que o meu projeto, eu não sei o que é o projeto, que se eu tenho um projeto, eu acho que é o que tá lá no Instagram.

C: Sim, tu tem os zines, eu vou botar aqui.

D: É, tem os zines que eu produzo, eu estto estudando uma nova exposição agora, estruturando para depois que isso passar também. Ah meu deus esqueci de me increver numa coisa, calma que só vou abrir o link para não esquecer.

C: Qual foi o teu primeiro projeto autoral?

D: Meu primeiro projeto autoral eu acho que foi o Zine Sem Grilo. Eu acho que foi esse meu primeiro projeto autoral. Só que não era eu sozinha, era eu e a Bruna, mas foi meu primeiro projeto assim de tirar do papel mesmo sabe a ideia e construir fora disso.

C: O que te motiva nos projeto autorais?

D: O que me motiva? É pensar na ideia de passar adiante. De ser uma forma de comunicação onde várias pessoas possam ter acesso de uma forma palpável, sabe? Não só virtual assim como a gente tem mais facilidade. Eu gosto da ideia de as pessoas terem as coisas, acho que isso me motiva quando eu faço projetos autorais que são impressos, que normalmente tem sido isso para mim. Ou projetos *online* assim que eu tenho feito, acho que eu não tenho feito nenhum, mas que eu gosto de pensar nisso. Estou falando por mim, mas se for pensar no todo é porque eu acho que legal distribuir sabe de uma forma ampla.

C: Isso te motiva então? Ver tua arte se espalhando e as pessoas podendo compartilhar contigo aquilo que tu se expressa, isso te motiva.

D: É, acho que me motiva e acho que isso diz respeito também às próprias pinturas que eu faço, eu acho que meio que isso diz respeito tudo que eu produzo. Meu projeto de vida quem sabe.

C: Teus projetos pessoais/autorais te trazem satisfação profissional e de bem-estar? Poderia explicar de que forma?

D: Eu acho que eu só me sinto feliz, porque eu tenho sempre um retorno muito positivo e eu gosto de críticas também, mas eu sempre tenho um retorno positivo das coisas que produzo e é um jeito de as pessoas, que nunca tive contato na vida, terem contato com as coisas que eu faço e me darem um retorno. Seja visual seja, me falando alguma coisa, enfim.

C: Isso porque tu sente que é sincera quando tu faz, muito mais sincera, e aí quando uma pessoa vem te dar um feedback tu sente como se ela está te vendo através do teu projeto e está dando um elogio pra ti mesma.

D: É, acho que faz sentido, sou eu que tô ali sabe, é uma parte minha ali exposta de outro jeito né? Exposta em palavras, exposta em desenho e a pessoa vai ter contato com aquilo, é um contato comigo, se a pessoa for me conhecer, vai ser um contato comigo, mas naquele momento como não tenho como conhecer todo mundo é um contato com a minha expressão. Não sei se eu respondi, eu fico feliz sempre, por isso que eu gosto, eu acho satisfatório. Porque, se não fosse por isso, não faz sentido produzir para dentro sabe? Tem que produzir para fora.

C: Que lindo! Cite os prós e contras de manter um projeto pessoal.

D: Prós e contras? Eu acho que quando a gente vai colocando no papel, olha eu vou falar de mim tá? Acho que é de mim né? Acho que, pra mim, eu sou muito enrolada quando se trata de escrever as coisas então produzir, para mim, é muito mais fácil,

mas quando tenho que escrever eu demoro muito tempo, eu sou muito enrolada, porque eu não gosto muito de escrever de uma forma teórica acho que isso me trava um pouco de voltar a estudar também, sei lá, de fazer uma pós, justamente porque eu vou ter que escrever muito, daí eu faço cursos né, mas eu tenho vontade de voltar a estudar. Acho que o contra é quando a gente se perde um pouquinho assim. Prós e contras, deixa eu pensar. Acho que é bom sempre manter o foco, prestar muita atenção em como a gente trabalha e saber organizar isso. É bom sempre botar no papel, listar parte à parte, porque eu me perco muito fácil nisso então para mim a pior coisa é quando eu me perco total e aquilo fica, e eu volto só daqui um ano, mas eu vou voltar com outra mentalidade, outra ideia, outra estrutura. Eu acho que tem que pensar sempre um todo, onde a gente quer aplicar, quem a gente quer atingir. Acho que eu não consegui responder a pergunta.

C: Tu respondeu mais os contras, mas acho que os prós talvez tu já tenha respondido, estava aqui pensando. Mas se tu quiser complementar, do que tu acha que é a favor do projeto pessoal, pode falar.

D: Eu acho que a gente tem ideia o tempo inteiro, eu estou pensando o tempo inteiro, penso muito, penso muito em tudo, muitas coisas que eu posso aplicar, ideia que vem, tipo, “nossa eu vi isso deu vontade de fazer uma cerâmica, fazer não sei o quê, e eu não tenho esse material agora, vou ter que deixar para depois” sabe? O que eu posso fazer agora com essas informações que eu peguei para mim, vou produzir outras coisas, vou desenhar isso então. Mas eu acho legal, porque, como as ideias vem o tempo inteiro, de ao menos anotar para depois colocar em prática sabe? Tentar colocar em prática de um jeito legal que a gente não se perca no meio do caminho. Eu me perco muito né.

C: Acredita que projetos pessoais podem contribuir para maximização da sua criatividade, os projetos autorais te deixam mais criativa?

D: Eu acho que sim, ao menos quando eu produzia bem mais coisas, eu tava sempre produzindo mais. Só que, quando eu lembro de mim, tem uma época em que eu produzia muito zine e daí eu produzia, produzia, produzia, aí chegou o momento que eu comecei a trabalhar com outras coisas e meu foco partiu para outras coisas eu não produzi mais. Então a minha produção virou outra coisa, se transformou em outra coisa, tão boa quanto, só que eu já não conseguia mais colocar em prática, porque eu fazia tudo sozinha. Aí eu precisei de ajuda externa, eu tive ajuda de editoras, enfim. Mas de que isso não é o tempo todo, então me ajudava muito quando eu tinha gás para fazer isso, eu tinha tempo também, eu distribuía desse jeito, agora meu foco está em outra coisa e mudou um pouco. Mas de que eu gosto muito, eu acho legal, por exemplo, tenho uma exposição em andamento da vontade e te motiva a montar outra. Tu se inscrever no edital vai-te motivar para se inscrever em outro. Tu vê que não é tão difícil as coisas assim, quando tu vê elas acontecendo sabe? Então dá uma forcinha assim, parece.

C: Sim, uma coisa incentiva a outra e assim sucessivamente. Já aprendeu ou descobriu algum novo com os projetos pessoais? Pode citar algum desenho?

D: Eu descobri que eu posso fazer evento, de que eu não tenho tanto medo de fazer evento e de que eu gosto da ideia de ter eventos. Eu aprendi que eu consigo ser mais confiante, de que eu posso ter mais confiante e de que eu não preciso ter medo de me expor, acho que eu aprendi muito sobre sobre isso. Mas que não foram coisas tipo aprender técnicas, essas coisas, foi mais relacionada a apresentação de mostrar sabe?

C: Legal, mas é isso também! Tem que falar o que é mais importante pra ti, no caso foi pessoal, acho que é bem importante colocar.

D: Porque de resto foi tipo, tu montou meu zine Manta, por exemplo, eu montei meus outros zines, e nessa parte, meio que gráfica, eu não aprendi outras coisas tipo, sei lá, eu não acompanhei o processo de impressão, também, eu gostaria de ter acompanhado, de montagem, porque era em Santa Catarina, então não tinha como. Acho que é isso.

C: Você incentivaria outros designers a investirem em Projetos Pessoais? Por que?

D: Se eu incentivaria? Eu incentivo, porque, como a gente estava falando antes, eu acho que fazendo projetos pessoais, criando coisas para si, a gente perde muito em meio ao produzir para outras pessoas, a gente esquece de produzir coisas que deixam a gente mais, que a gente sinta mais satisfação sabe? Porque a gente fica muito conectado no trabalho principalmente a galera que trabalha em agência, que trabalha em lugar fechado, tem esse costume de trabalhar para outro e a gente se perde muito nesse mundo. Então eu gosto da ideia de incentivar e sempre incentivo todo mundo a pintar, a se explorar nesse sentido, porque é muito bom se conhecer, conhecer outro jeito de se conectar, mesmo que tu não siga fazendo isso depois, é muito interessante e é legal a gente ver nosso projeto exposto em algum lugar, de ver alguém divulgando, a gente vai sendo conhecido em alguns aspectos e daí, sei lá, “nossa, é interessante a tipografia dessa pessoa” e vai contratar ela por isso e vai surgindo oportunidade de trabalho, de convites para participar de fanzines, de livro. Não tem porque ser algo ruim, entendeu? Quanto mais a gente faz coisas que a gente gosta mais vem, mais a gente tem um retorno positivo.

C: Sim. Tu acredita que esses tipos de projetos deveriam ser mais incentivados tanto por escolas, faculdades, como também pelas empresas, incentivar os próprios funcionários a terem projetos pessoais?

D: Sim. É que, como eu não trabalho com isso há muito tempo, eu acho que, não sei como que funciona hoje dentro das agências, se as pessoas realmente incentivam, acho que depende muito do lugar, mas eu acho que seria bem legal. Dentro da faculdade, quando eu estudei e isso foi em 2014 e 2015, a gente estava sendo preparado para sair dali entrar no mercado e trabalhar em gráficas, em agências, e em nenhum momento a gente estava sendo incentivado a produzir as nossas próprias coisas, tipo “nossa como tu é bom em ilustração”, mas não “como tu é bom em ilustração para trabalhar numa agência”, “que vai ser ótimo para uma agência”, e é legal também fazer esse trabalho, mas é muito legal também incentivar a pessoa “faz, posta” e acho que hoje a gente usa internet de modo diferente daquela época,

então também tem isso, de fazer isso de um jeito diferente. Tem muita gente que trabalha como *freelancer* hoje, então galera se formando hoje já deve pensar um pouco diferente disso. Acho que é isso, mas naquela época era bem mais difícil.

C: Sim. Tu acredita que compartilhar o que aprendeu traz melhorias para a profissão, se sim, porquê? Isso é mais para a área do Design, para as soluções de design.

D: Eu acho que sim. Eu acho que essas coisas não tem porque reter, conhecimento. Tem que compartilhar.

C: Concorde que os projetos pessoais são uma importante forma de experimentação e consequentemente para a área do Design?

D: Sim!

C: Dani, muito obrigada! Tu quer contar um pouco a tua experiência como tatuadora, tu quer falar mais sobre o tema de projeto autoral?

D: Eu posso falar um pouco, se tem alguma pergunta que tu queira fazer, de como é a minha produção, de como eu comecei. Eu acho que eu comecei mais incentivada pelo fato de que eu não tinha dinheiro e todo mundo me falava que tatuar dava muito dinheiro. Não nego que também eu me deixei levar por isso, mas que não dá muito dinheiro, mas eu ganho relativamente bem para o meu estilo de vida. Agora, neste momento, não, porque não estou tatuando, mas sim eu espero que depois disso tudo também eu volte ao normal. Mas eu acho bem interessante, porque como eu gosto de explorar a forma como eu trabalho, o meu desenho, enfim, trabalhar na pele é outra estrutura, é outro contato que tu tem, tem o contato humano, tu vai conhecer a pessoa, tu vai conversar com ela, se a pessoa é tímida tu vai ter que lidar com o fato da pessoa ser tímida, talvez ela vai ser mais extrovertida e às vezes tu não vai saber lidar de a pessoa ser tão extrovertida assim. Acho que trabalhar com atendimento, nesse sentido de contato, para mim, foi uma das coisas mais difíceis no começo, de eu ter que me forçar a ser de um jeito, não, sabe entender, compreender, conversar, tirar dúvidas e da produção também sabe de ser bem aberta, para ouvir, para produzir e ser firme também em relação ao meu trabalho de dizer “não, meu trabalho é esse, meu trabalho é autoral, não faço outro tipo de trabalho”, também tive que insistir muito, perdi muito trabalho por causa disso, mas eu também não queria fazer. Muita gente que eu conheço me reclama muito de nunca conseguir chegar e de fazer pouco trabalho autoral, mas que, por muito tempo, trabalhou com outras coisas então acostumou muito a clientela a demandar outras coisas e eu nunca acostumei meus clientes à isso, todo mundo já sabe que eu não trabalho assim, todo mundo entende já e isso desde o começo. Desde o começo já tinha muito certo na minha cabeça que se fosse para trabalhar com isso eu queria que fosse desse jeito, eu consegui muito alcançar o que eu queria. Nossa acho que nunca tinha falado isso! Eu acho que eu consegui muito. Era o meu maior desejo, que se fosse para tatuar...no começo eu nem sabia como ia ser minha tatuagem, eu nem sabia como eu ia produzir, o tanto que eu tinha de informação e de exemplos, eu achava que a tatuagem tinha que ser cheia de

pontilhado, tinha que ser colorido, tinha que ser com sombra e eu parti para outra ideia, nem foi assim meu trabalho, algum trabalho outro no início era, e a maioria do meu trabalho não era assim. Então eu vi que tudo bem ser diferente sabe? E comecei a seguir tatuadores que tinham um trabalho diferente também, comecei a me identificar e vi muita gente underground também produzindo e fazer uns desenhos loucão e eu fui entrando nessa também e vendo que podia muito ser outra coisa, totalmente diferente. Acho que isso me impulsionou muito a manter isso. Acho que é isso e só foi indo. Mas foi bem difícil, aprender sozinha não foi fácil. Eu chorei muito, tive muita crise de ansiedade, achava que eu nunca ia conseguir. E deu certo.

C: E deu certo! Eu te admiro muito, tem muita coragem, muita força e tu é uma inspiração.



Apêndice D – Entrevista Brunna Mancuso

Entrevista realizada no dia 24 de Abril de 2020, através da plataforma de chamadas *online* Zoom.

Alguns modismos e conversas paralelas não foram redigidas para focar mais nas respostas essenciais.

Camila Pasinato: E aí, tudo bem? Obrigada por participar. Bom, tenho o questionários, e algumas respostas são bastante técnicas. Se quiser pode responder lá ou aqui.

Brunna Mancuso: Está bem. A idade é 31. Sou natural de São Paulo e moro aqui atualmente. E de graduação fiz FMU (Faculdades Metropolitanas Unidas), me formei em 2014 em Artes Visuais.

C: Mas chegou a cursar design também, em algum momento da sua vida?

B: Muito brevemente. Design digital em 2006, mas fiz um semestre só na Anhembí (Universidade Anhembí Morumbi).

C: Acho que também não me apresentei direito. Eu sou Camila, uma vez fiz um curso contigo em Porto Alegre, em 2018.

B: Fui apenas uma vez em Porto Alegre, lembro da turma. Foi muito legal.

C: Sim, foi muito. Ainda tenho o desenho que fiz na aula. Sempre acompanhei seu trabalho, sempre gostei. Estou estudando agora em Lisboa. Minha tese de mestrado é sobre projeto autoral e logo me veio em mente o teu trabalho, se eu precisasse entrevistar e sim, fui vendo que precisava de alguns estudos de caso e por isso entrei em contato e fiquei bem feliz com a sua resposta.

B: Que demais! Espero que minhas respostas ajudem o seu projeto.

C: Estou focando em entender como esses projetos (autorais) ajudam no bem-estar e como isso também ajuda a desenvolver melhor a área do design. São esses dois pontos, mas principalmente pelo sentimento bom de poder ter um projeto pessoal. Pessoas que têm projetos autorais/pessoais paralelos a um trabalho e pessoas que largaram tudo e foram para projeto autoral. Não sei se hoje em dia você trabalha, mas vou chegar nessa pergunta. Então, hoje em dia, o que tu mais gosta de produzir e criar? Qual a sua área favorita?

B: Então, sem dúvida nenhuma a minha preferência sempre vai ser produzir, pintar e meio que tudo o que envolve a divulgação desse trabalho. Primeiramente pintar, óbvio, essa é a essência do meu trabalho. É produzir imagens, vamos dizer assim. E eu gosto muito, apesar de estar sendo bem desafiador, trabalhar com mídias sociais, com a internet. Por um lado por divulgação do meu trabalho, e por outro para

ajudar pessoas a fazer o que elas gostam também, que é pintar. Então temos um ponto em comum. Eu tento, seja por inspiração, seja dando dicas práticas, tento ajudar as pessoas a melhorar.

C: Dá para sentir isso mesmo, tanto no seu curso, quanto o que tu escreve, pelo que acompanho no instagram.

B: Sim, é uma sensação muito boa quando você tem uma paixão por uma coisa e encontra outra pessoa que tenha essa mesma paixão e você consegue, pela sua experiência, pelas coisas que já passou, encurtar um pouco essa fase de aprendizagem.

C: Sim, porque até começar, sempre gera uma incerteza.

B: Bem difícil começar qualquer coisa, e eu já passei por esse processo tantas vezes, que a gente acaba percebendo o mecanismo para facilitar esse processo ou pelo menos não ser tão desgastante e doloroso assim.

C: Sim, exato. Que bom que tu compartilha. Muito obrigada, mesmo.

B: Ah, obrigada!

C: Acho que também, esse é um dos pontos que também (me fez) conversar contigo, o compartilhamento. Mas também já vou chegar nessas perguntas (risos). Tu já realizou algum trabalho social voluntário? O que tu pensa sobre isso? Também queria de saber se eles te trazem satisfação pessoal.

B: Não. Quer dizer, o que posso falar que já fiz, foram algumas campanhas em que sedi trabalhos. Inclusive fiz uma recentemente de cyberbullying, que vai ser veiculada em Nova York pela Norte, que é a agência que me representa. Então eles trazem algumas causas. Ano passado fiz duas ou três, também. E eles falam “olha, isso daqui, ninguém que está envolvido está recebendo, você veja se faz sentido pra você participar ou não”, e normalmente eu participo. Mas eu já pensei muitas vezes em dar aulas para comunidades carentes ou mesmo abrir vagas nos meus cursos - a Lela Brandão faz isso, acho muito legal - abrir algumas vagas, dentro dos cursos, para algumas pessoas que consigam provar que não tem autonomia financeira para bancar o curso ou estão em situações de risco, ou fazem parte de um grupo de pessoas específico. E eu acho isso muito legal, mas quando eu estava começando a considerar fazer isso, parei de dar aula. Eu tenho dado cada vez menos aula, na verdade. Eu gosto de dar aula, gosto muito. É energeticamente bem desgastante, é uma troca de energia super intensa, você acaba o dia, parece que um caminhão passou em cima de você, mas é muito gratificante ter essa troca. Tem a parte desgastante, mas tem a parte que faz com que você se sinta parte de algo maior, que tem muito a ver com voluntariado. Mas eu tenho planejado, nunca saiu do papel, cursos *online* e aí talvez pensar em formas de isso ficar acessível também, de alguma forma. Mas é com isso que eu me envolvo, no momento, mas sempre pensei em dar aulas em ONGs. Dinheiro a gente não pode dar, está todo mundo ferrado, então a gente passa conhecimento, entrega o que pode.

C: Não sei se tu respondeu, sobre a satisfação pessoal. Nesses poucos que tu participou, o que tu sentiu, por dentro?

B: Olha, para ser muito sincera, é um distanciamento muito grande eu participar de um projeto e de entregar um trabalho para um projeto desses como se fosse para qualquer outro, então eu não tenho um envolvimento tão grande assim. Eu tenho um movimento na campanha, às vezes nem sempre eu tenho um movimento tão grande na causa. Isso faz com que, é lógico, eu tô doando o meu conhecimento, minha expertise, a minha técnica para uma causa que eu acredito, sem dúvidas, mas na prática no dia a dia, sendo muito sincera, acaba sendo um trabalho como outro qualquer. Sabe? Porque não tem um grande envolvimento. Chega um *briefing* para mim como chega um *briefing* para qualquer outro trabalho e eu sinto que tem que partir de mim a sensibilidade para me envolver com aquilo naquele momento ou não.

C: Sim, entendi, faz sentido sim. Que outra habilidade tu gostaria de devolver que não seja só do desenho, da pintura, eu sei que você também gosta de dança, mas também tem outras coisas que tu gosta como música marcenaria, bordado, fotografia, animação, o que tu gostaria de aprender mais?

B: Olha é curioso você me perguntar isso porque faz mais ou menos uma hora que eu comprei um ukulele. Eu sou uma pessoa de muitos muitos muitos *hobbies* e a me envolvo muito com todos eles e isso torna minha vida um pouco difícil, porque exige bastante tempo e às vezes até um pouco de dinheiro. Não é muito, mas investir num instrumento, e vou investir em aulas de canto, então o tempo e o dinheiro sempre envolve e na medida do possível vou me adequando e transitando entre todas essas coisas. Dança sempre foi muito presente na minha vida, desde de menina, e eu demorei, infelizmente, demorei muito para ir atrás. Eu fui, quando eu tinha uns 19 anos mais ou menos, eu fui atrás disso, tive aula durante alguns anos e parei por causa da faculdade, fui morar sozinha com meu ex-marido, então tive outras coisas para lidar na vida e voltei muito recentemente, faz cerca de quatro meses. Então, tem isso que agora com a quarentena a gente tem que lidar com o distanciamento e eu tô tendo aulas *online*, mas tô levando da forma que dá. Agora a música pegou todo mundo de surpresa, porque eu acho que todo mundo teve, na fase da adolescência, aquele momento que quase entrou numa banda. Eu também tive esse momento, mas meu ex-marido com quem eu morei junto durante alguns anos, ele é músico, então ele toca vários instrumentos, e eu sempre vi ele tocando. Ele tentou me ensinar algumas vezes, mas nunca foi para frente. Agora durante essa quarentena, acho que as coisas entram muito em perspectiva na nossa vida, a gente passa por uma fase meio reflexiva que tá sendo difícil, mas ao mesmo tempo tá sendo necessário digamos. Eu pedi dicas, no meu Instagram, de professora de canto, eu fechei uma aula experimental com uma, com outra... Confesso que eu vou ter que passar por uma barreira muito grande, porque dançar para mim sempre foi uma coisa muito natural e eu sempre me senti, não que eu fosse boa, maravilhosa nisso, mas eu sempre me senti apta, no sentido de pelo menos eu não tô passando vergonha. Às vezes a gente passa um pouco, mas faz parte. Agora cantar para mim, eu me sinto muito exposta, diferente de como eu me sinto quando eu tô dançando ou quando eu tô pintando, que eu já criei uma certa confiança. Cantar eu tenho a

sensação de que eu não tenho nenhuma ideia do que eu tô fazendo e eu acho que isso que é legal de falar sobre isso, que é como o processo criativo se aplica quando você tá desenvolvendo qualquer habilidade, seja cantar, seja pintar, seja martelar a parede, não importa. Quando a gente se joga numa aventura dessas, o começo tende a ser de passar muitas barreiras, psicológicas e emocionais muitas vezes, que a gente tem que amar muito e querer muito ser bom naquilo para passar por tudo isso, acho que é essa sensação que eu tenho, primeiro quando eu aprendi a tatuar, semana passada fez um ano que eu comecei a tatuar, então passei por esse processo, e ainda estou nesse processo, porque é muito recente, e é uma prática que exige muita responsabilidade, muita consciência, eu acredito que, como muitas coisas na vida. Tendo passado por isso tantas vezes, quando eu aprendi cerâmica, quando eu aprendi a bordar, quando aprendi a tatuar, quando aprendi a pintar, quando aprendia a dançar e assim, cantar como dançar, é um *hobby* para mim, não tô fazendo isso para ninguém, a não ser uns vídeos, uns Stories despretensiosos e vergonhosos que eu deva fazer muito em breve, eu não pretendo fazer show, nem me apresentar, nem nada do tipo, tanto que dançar eu não me apresento, eu amo fazer as aulas, é uma entrega muito grande pra mim, mas eu odeio me apresentar e eu evito isso com todas as minhas forças, então é isso. Eu me considero uma pessoa muito sensível, então todas essas formas de expressão artística elas me tocam muito. Música faz muito parte da minha vida, dança, pintar e eu tento sempre me envolver disso de alguma forma, seja fazendo aula de dança, ou aprendendo a tocar qualquer coisa, ou até mesmo indo ver um show, ou um espetáculo de dança, e é isso.

C: É um ponto bem importante essa parte, porque quando eu coloco projeto pessoal não necessariamente precisa ser desenhar, criar um logo, pode ser isso, mas podem ser essas outras coisas que tu sai da rotina. Que pode sair de um fluxo e ir para outro e, de certa maneira, isso ajuda no teu bem-estar, tem um retorno na tua criatividade e em outros trabalhos que tu precisa fazer.

B: É, e eu acho que se cria uma certa resistência, para não falar resiliência, em aceitar os bamps, vamos dizer assim, que tem durante esse processo de frustração que é recorrente. O tempo todo você está se frustrando em algum ponto e entender que isso faz parte, que você não vai conseguir ficar bom em nada se você não aprender a lidar com essa sensação ruim e seguir em frente, sabe?

C: Sim, bem isso. Tu acredita que a experimentação é um processo essencial da vida de um designer? Eu tenho algumas perguntas que são bem focadas no Design, porque é nisso que eu estou fazendo o mestrado, então vou precisar que pense nisso, porque tu já trabalhou como designer em algum tempo na tua vida.

B: Sim, na verdade eu já trabalhei como designer durante quatorze anos. Inclusive o meu TCC na faculdade foi criando um paralelo entre ser designer e ser artista, se você quiser eu posso até te mandar. A grande verdade é que o design é muito mais sobre processo de comunicação do que um trabalho artístico quando a gente tá falando de artes plásticas da forma mais pura de expressão artística, de um ser artista que tá lá colocando toda sua energia em criar algo que, é lógico, que tem

uma preocupação de comunicar qualquer coisa, mas essa coisa não precisa ser tão explícita e uma leitura de tão fácil acesso como o design precisa ser. Eu acho que em qualquer processo criativo, qualquer um, de novo fazendo um link com que a gente tava falando, seja tocar um instrumento ou seja criar um logo, eu acho que não existe uma forma de você chegar a um resultado que seja seu e que seja novo, sem passar pela experimentação, porque não tem como você idealizar um logo, um layout ou um projeto gráfico seja de um capa de um livro ou seja uma página na internet, qualquer coisa do tipo, se você não passar por uma fase de pesquisa, de teste, de experimentação, que é um processo de muito puxa e estica até você refinar isso e chegar num resultado novo. Eu acho que a única forma de você não passar pela fase de experimentação é copiando uma coisa que já existe, que a gente não quer isso, a gente evita.

C: Sim, é uma das coisas que eu também falo sobre isso, como às vezes a rotina ela não permite a experimentação.

B: É, ela pode acontecer de vários níveis, de um nível mais cômodo, porque, de novo, no Design você tem um *briefing*, você tem uma direção, você tem os sins e os não e para onde você deve caminhar para satisfazer um cliente. A experimentação é muito mais direcionada por uma questão de guidelines, então você não pode ficar lá pirando o dia inteiro, fritando em coisas aleatórias, você tem um caminho e um prazo que você precisa seguir e lidar com aquela demanda. A demanda do artista, que tá fazendo um trabalho para si, ou até mesmo um designer que está fazendo um trabalho pra si, a gente não precisa nem estar falando de aquarela, ou de acrílica, ou de pintura, ou qualquer coisa do tipo, é uma demanda interna, então eu acho que se acentua ainda mais esse processo de experimentação, porque às vezes nem você entende com tanta clareza o porquê que você tá tomando certas decisões estéticas no trabalho que você está desenvolvendo. Então a experimentação ela é essencial nesse trabalho

C: Sim. Sobre aquilo que nós estávamos falando de compartilhar as coisas que tu aprende, no sentido se isso traz melhorias para, eu boto pra profissão, pensando mais no designer, o que tu acha, tu acha que compartilhando melhora alguns processos?

B: Você diz o caso de compartilhar o meu processo na internet, é isso?

C: É, acho que sim, no teu caso sim, mas para melhorar os processos criativos de ilustração, tu acha que compartilhar ajuda a melhorar os processos?

B: Sim, eu acho que sim, porque gera reflexão. Por exemplo, ontem mesmo, ontem ou anteontem, eu postei sobre um trabalho, uma ilustração que eu tô fazendo e eu propus para quem me seguisse, para as minhas seguidoras, fazerem o download do desenho e de a gente pintar junto, pouco em pouco, durante a quarentena, e eu me peguei no meio do processo totalmente insatisfeita com o que eu tava fazendo. Eu tinha dois caminhos que eu podia seguir, ou eu podia continuar fazendo o desenho fingindo que eu estava amando e lidar com isso como se fosse uma demanda, como se fosse um cliente, por exemplo, como se as minhas seguidoras fossem

as minhas clientes e eu faço assim: não, tudo bem, eu não vou quebrar a cabeça com isso, eu já criei expectativas nas pessoas em relação à ilustração do jeito que ela está, não vou mexer nisso, porque vai parecer confuso, as pessoas vão parar de acompanhar ou vão parar de produzir junto comigo porque eu mudei. Ou eu posso ser sincera e falar que isso faz parte do processo criativo, e tentar mostrar para as pessoas que tá tudo bem, e mostrar um outro lado dessa história, porque não existe certo e errado no processo criativo e a gente muda, a gente evolui como artistas, não só esteticamente em questão de técnica, mas também no nosso processo criativo e como a gente lida com o processo criativo, como a gente evolui esteticamente. Ou eu podia mostrar todo esse lado para as pessoas e falar assim “olha isso aconteceu e isso é válido, e eu não quero terminar um trabalho em que eu estou insatisfeita para seguir um protocolo que eu mesma criei, eu quero me sentir feliz, me sentir bem colocando isso no mundo”, sabe? E eu optei por fazer isso e eu tive uma resposta muito legal das pessoas, é lógico que ninguém ia olhar pra mim e falar assim “não acredito que você fez isso, eu tava esperando para ver o resultado, como é que tava”, ninguém falou isso e eu não achava, eu não queria decepcionar ninguém, mas ao mesmo tempo eu não achei que ninguém fosse fazer isso em algum momento. O processo criativo tem muito disso de expectativa, lógico, quando você compartilha, você joga isso para o mundo, então você tem as mais diversas respostas, mas a sua própria expectativa em relação ao seu trabalho e o quanto você quer ser verdadeiro em relação a isso que você está produzindo, isso é com você mesmo, não é com mais ninguém. Eu sempre tento ser o mais verdadeira comigo mesma em relação a isso, porque foi tomando essa posição que eu cheguei onde eu cheguei, e eu não tô falando de reconhecimento profissional, nem de número seguidores, nem nada, tô falando de onde eu cheguei em relação ao quanto eu sou satisfeita com meu trabalho hoje, no quanto eu me sinto verdadeira no que eu entrego, sabe? Então eu costumo ser muito fiel em relação a isso, se eu não estou contente com o que eu estou fazendo, eu paro, reflito e eu pondero qual seria o próximo passo para que eu fosse nesse sentido da satisfação pessoal.

C: Sim, isso é muito importante.

B: E é super doloroso, mas é nesses momentos que a gente encontra as verdades, sabe? Por exemplo, o que eu tava comentando desse trabalho, só para contextualizar rapidamente, eu tava muito insatisfeita com as cores, eu não tava conseguindo chegar numa paleta de cor que desse uma harmonia para trabalho, porque eu achei que ele tava com muita informação e eu fui já uma pessoa que gostava de colocar bastante informação, de textura, de elementos no meu trabalho e isso tem sido minimizado nos últimos tempos por um amadurecimento realmente da minha estética e eu achei que tava muito over perto do que eu sou hoje. Era uma Brunna muito 2018 que tava naquele trabalho e a Brunna de 2020 não estava muito feliz. E aí é o resolvi dar uma limpada no trabalho e poder olhar para ele com novos olhos e tomar decisões estéticas novas em relação a ele.

C: Sim, mas precisou passar por isso para perceber, sempre é uma reflexão.

B: Sim, essa reflexão que eu digo que ela é muito penosa para pessoa, porque a

sensação é de que você tá perdido, não adiantou de nada tudo que você estudou até hoje, de que nada faz sentido, para quê que eu tô me colocando nessa posição de bater cabeça, sabe? E na verdade o processo criativo é esse, é uma constante bateção de cabeça até a hora que você ver e falar “é talvez esteja um pouco satisfeita com essa” e passa para próxima, porque 100% de satisfação a gente nunca tem, eu acho que é uma ideia muito romântica de artista você achar que você vai estar satisfeito com tudo que você fizer, porque você na verdade não está satisfeito com nada. Tem sempre alguma coisa que você pode melhorar e aí você pode pensar nesse aspecto que precisa melhorar para o próximo. Também não adianta ficar lambendo o negócio para sempre, trabalhando sempre na mesma coisa, aquele tipo de artista que passa anos e anos pintando exatamente a mesma tela, eu acho isso obsessivo. É por isso que eu falo, pessoas que têm essa tendência perfeccionista e gosta de falar que é perfeccionista, eu falo assim “meu amor, por favor, larga dessa vida”. É muito difícil! Eu tenho uma amiga que ela é extremamente perfeccionista e a vida dela é um carma eterno, ela é uma mártir, porque nada tá bom nunca e tudo é sofrimento e ela carrega uma culpa enorme de não conseguir terminar nada, então se você quer um processo criativo solto e livre e de entrega, isso é o oposto do perfeccionismo. Você não tem certeza, você não tem controle de absolutamente nada do que você tá fazendo e você aceitar isso é tão libertador, porque daí você começa a produzir, você entra no ritmo. Porque quanto mais perfeccionista você é, mais isso te segura e menos você produz, porque cada passo que você dá, você tem que ter muita certeza do que está fazendo e o processo criativo ele na verdade é o oposto disso, é a livre associação e você se abrir para experimentação e saber que você não tem controle de nada e que no final vai ficar tudo bem. Eu nunca terminei um trabalho em que eu quisesse rasgar e falar assim “isso não serve para absolutamente nada”, isso nunca aconteceu comigo, eu sempre terminou um trabalho falando assim “estou satisfeita com ele, tem uns pontos que preciso melhorar, vou me atentar a isso para o próximo trabalho” e não deixar que isso me consuma.

C: Sim, acho que muita gente deveria estar escutando isso agora.

B: Eu falo muito sobre isso nos meus cursos, quando vou dar aula sobre processo criativo, eu sou apaixonada, fissurada. Não é à toa que a 6 anos atrás o meu TCC foi sobre isso, eu continuo estudando e dando aula sobre isso até hoje. O processo criativo ele é fascinante, ele é muito fascinante, porque envolve muitas camadas de conhecimento técnico, empírico e teórico, mas não é sobre isso, é sobre a sua entrega, e como você se comporta e até onde você consegue ir sendo livre, é um pensamento quase como de uma criança, sem amarras e sem julgamentos e, sempre quando eu vou dar aula, eu falo muito sobre isso e, por incrível que pareça, é o que menos as pessoas chegam lá querendo ouvir vir, porque elas querem entender “como funciona aquarela, quanto de água que eu preciso colocar e qual pincel eu preciso comprar, e qual o papel que eu uso para ficar com um resultado igual o seu” e eu viro para as pessoas e falo assim “não é sobre isso”. E eu passo 2 horas falando sobre processo criativo e chega um momento que elas ficam cansadas de ouvir, mas aí de repente elas começam a se sentir energizadas, porque tá tudo bem o caminho que elas estão. Elas começam a perceber que elas estão no

caminho certo, sabe? E que elas não precisam entender de técnica para conseguir se expressar e que a técnica vem com o tempo, lógico que é uma facilitadora de colocar as suas ideias e sentimentos no mundo, mas que não é sobre isso e aí elas saem da minha aula completamente maravilhadas e energizadas, querendo produzir e querendo colocar tudo para fora, porque eu falei para elas, na verdade, o que nelas ninguém fala. Você tem que procurar um conhecimento muito específico sobre processo criativo para você internalizar essas coisas que eu gosto de falar nas minhas aulas. E isso, lógico, associado as aulas de aquarela, a pessoa se sente mais confiante, porque tem muito sobre confiança também, de que você vai ser capaz de produzir aquilo que tá na sua cabeça. Isso gera um processo meio catártico nas pessoas, que eu acho muito curioso de ver, quando elas saem da minha aula, com tanta energia de querer produzir, eu acho isso fascinante.

C: Sim, isso é verdade, falo por mim, eu senti isso aquela vez. Muito bom isso que falou. Vou partir para a próxima pergunta, mesmo que eu gostaria de continuar isso. Como é que tu se vê no futuro?

B: Na verdade, a quarentena, de novo, coloca a gente muito em perspectiva, que faz com que a gente pense muito sobre essas coisas, afinal de contas não dá para pensar muito sobre o agora. Mas, sendo muito sincera, eu já aceitei bem de que eu não sei. As coisas para mim mudaram tanto nos últimos anos, de forma tão... Não vou falar radical, porque eu continuo trabalhando com que eu amo, continuo dentro na minha área. Eu fiz até um post esses dias, numa outra conta do meu Instagram pessoal, falando que nos últimos dois anos eu terminei um casamento, eu comecei e terminei outro relacionamento, eu comprei uma moto, eu adotei uma cachorra, eu comecei a tatuar, só faltou mudar de apartamento, que é uma coisa que vai acontecer inclusive esse ano ainda. Então nada na minha vida está do mesmo jeito que tava a dois anos atrás e eu não poderia estar mais satisfeita com isso, porque eu passei a aceitar que eu tenho muito pouco controle sobre minha vida e que, daqui dois anos, se eu tiver em outro lugar absolutamente diferente do que eu tô hoje, eu tô muito animada para viver todas essas coisas. Isso dito, eu gostaria pelo menos de continuar trabalhando com o que amo. Tatuagem tem se solidificado na minha vida como uma coisa que eu sou completamente apaixonada, não só porque eu sou uma pessoa muito tatuada e eu sempre gostei de tatuagem, sempre fui tatuada por outras pessoas na minha vida, e hoje eu posso me expressar artisticamente dessa forma também, mas eu sinto que eu preciso achar ainda o lugar da tatuagem na minha vida, porque, como eu comecei a pouco tempo, eu fui muito na ânsia de querer tatuar muito, até para me sentir confiante e boa nisso, e eu ainda preciso dosar isso na minha rotina, para que isso não engula todas as outras coisas que eu amo fazer. Mas se eu puder continuar tatuando, pintando e sendo reconhecida por isso, que afinal de contas isso é importante querendo ou não, eu já estou feliz assim. Agora, se vai ser aqui, se vai ser em Nova York, se vai ser na Tailândia ou se vai ser na casa da minha mãe, de novo, porque eu vou voltar por não ter dinheiro para pagar as minhas contas, isso eu já não sei sinceramente.

C: Sim, vivendo o presente.

B: É, eu tô tentando, porque nas vezes que eu tentei projetar muito foram um pouco frustrantes, mas eu também não sou uma pessoa que projeta tanto assim, então se eu puder viajar de vez em quando e ter uma vida relativamente honesta comigo mesma, de poder pintar e poder me expressar artisticamente, poder continuar dançando e poder fazer essas loucuras que eu faço de vez em quando, como começar aula de canto com 31 anos tá tudo bem sabe?

C: Sim. Tu me disse que trabalhou como designer, era em agência, estúdio, empresa?

B: Sim, todos eles. Falando muito brevemente dessa minha trajetória versão designer, quando eu tinha 16 anos, meu primeiro emprego foi... Tecnicamente meu segundo, mas o primeiro quase não conta, porque eu fui trabalhar numa gráfica dessas de bairro, que ficava no meu bairro inclusive, e eu durei 10 dias, saí de lá praticamente chorando, porque foi uma experiência bastante... Não vou falar traumática, porque isso pode parecer um exagero, mas dramática certamente foi. Esse meu primeiro, vai vamos colocar então, emprego foi desenvolvendo estampa de camiseta. Desde os meus 16 até um ano atrás, quando eu saí do meu último emprego formal como designer, eu trabalhei em gráficas, trabalhei em agências de embalagem, de publicidade, estúdios de Design, mas o último setor de design que eu me apaixonei, e fiquei durante os últimos seis, sete anos, trabalhando como designer, foi o editorial. Então eu trabalhei em editoras e trabalhei também fazendo um trabalho bem editorial, apesar de não ser uma editora, no UOL, que foi meu último emprego, que foi a área digital em que eu trabalhei, porém fazendo um processo editorial lá dentro. Na minha vida eu já fiz desde estampa de camiseta, a logo, a manual de marca, a livro, a matérias especiais que a gente tiver *online*, que hoje em dia são muito padrão, então eu já fiz de tudo, mas tudo isso foi na verdade maravilhoso para que eu tivesse bagagem para lidar com um trabalho tão aberto que é ser ilustradora hoje, que eu ainda trabalho como ilustradora, além da minha produção pessoal que é o que vocês vêem no meu Instagram, por exemplo.

C: Sim, e, bom, foram vários lugares, mas como eram as rotinas e se tu era satisfeita, se tu sentia que faltava algo. Se quiser escolher alguns exemplos ou o que tu sentir.

B: Eu não teria problema nenhum em trabalhar como designer pro resto da minha vida, se eu não tivesse uma paixão tão arrebatadora assim por criar imagens, no sentido de pegar um sentimento, uma sensação, uma emoção e tentar traduzir isso em imagem com as minhas pinturas. De todos os lugares que eu trabalhei eu nunca tive problemas, eu sempre tive rotinas muito flexíveis, na maioria dos lugares que trabalhei, principalmente nos últimos anos. Os últimos anos eu trabalhei, desde 2012, vamos colocar assim que é a minha marca que eu passei a trabalhar com editorial, trabalhei em estúdios de Design e editoras de pequeno porte, de trabalhar em estúdios de design e em editora de seis pessoas, até uma editora Abril. Em todos esses lugares eu tive chefes e coordenadores maravilhosos com quem eu fiz amizade e admirei muito ao longo desses últimos anos. A rotina era muito gostosa, o processo criativo era muito aberto e de troca, eu tive muita satisfação de trabalhar com todas essas pessoas e estaria fazendo revista até hoje, que foi

uma grande paixão para mim, trabalhei 3 anos fazendo revista, infelizmente é uma coisa que vai acontecer para menos pessoas. E um processo natural disso foi partir para um digital, que era trabalhar no UOL dentro da editoria do Universa, que eu trabalhei lá dentro, que é a revista digital feminina deles, vai vamos colocar assim. Eu me envolvia muito com as pautas, era muito interessante, porque fazia a parte da minha linguagem, então era muito mais natural para mim trabalhar. Na Abril eu também trabalhei com revista feminina, então já vinha trabalhando com isso desde 2015, então era muito satisfatório para mim trabalhar com isso, eu sentia que estava contribuindo de alguma forma também para essa minoria da qual estou inserida que é o feminismo, sendo mulher. Então me sentia muito satisfeita trabalhando com isso, mas, graças a Deus, eu consegui um reconhecimento com o meu trabalho que me possibilitou ser autônoma e livre no mais amplo sentido da palavra de trabalhar com isso hoje e é lógico que a tatuagem veio para agregar artisticamente, não só, mas também financeiramente, para esse meu novo momento que eu tô vivendo.

C: Sim, só para complementar essa parte das empresas que tu trabalhou, e depois voltar para o que faz hoje, mesmo tu trabalhando para essas editoras tu ainda mantinha seus projetos pessoais, ainda mantinha seus desenhos em casa, ou isso começou muito tempo depois?

B: Não, não, eu comecei a produzir em 2014, mais ou menos, foi na época da faculdade que eu comecei a ter contato, como eu fiz artes visuais, lá dentro eu consegui ter um contato muito mais íntimo com desenho e pintura que era uma coisa que esteve paralelamente presente na minha vida mas que eu nunca levei muito a sério. Isso é uma coisa que eu gosto de contar para as pessoas também, porque normalmente a gente associa a pessoas são bem sucedidas com desenho, principalmente desenho, mas com pintura também, pessoas que nasceram com lápis na mão. Eu só comecei a levar isso a sério, a perceber futuro nisso e a estudar de fato, quando eu tinha uns 23 anos o que para muitas pessoas é tarde, para mim não tarde de forma nenhuma, mas tem esse estigma. Na faculdade eu comecei a entender um pouco mais de pintura, não entender mais, no sentido de ter mais técnica, mas de ter acesso, então eu tive acesso a vários tipos de técnicas, de pintura, de desenho e isso foi crescendo ao longo dos anos de forma muito natural. Eu só comecei a conseguir me bancar disso de 2016 e 17 para frente, mas como ilustradora trabalhando com uma outra estética, porque como ilustradora já tive um outro caminho que eu fiz muito livro infantil, depois ilustração editorial até chegar numa ilustração autoral, que é que eu tenho hoje, que se a pessoa quiser que eu pinte uma parede, se ela quiser que eu faça um livro, se ela quiser que eu faça uma campanha publicitária, ainda assim vai ser a minha estética da qual não abro mão. Foi um processo muito gradual, não foi nada planejado.

C: Sim. Me conta um pouco de como é hoje o teu trabalho, tua rotina e o teu grau de satisfação.

B: Olha, desconsiderando o isolamento, no último ano foi meio frenético, porque eu tava passando por essa fase de adaptação com a tatuagem. Tinha épocas em que

eu tatuava muito, principalmente no começo, porque eu queria muito aprender, até o momento que eu tava tentando controlar isso. Variava muito entre tatuar duas a três vezes por semana e o resto dos dias focar na minha produção pessoal e também nos trabalhos como freelas. O que vem acontecendo muito nos últimos meses, é que o número de freelas tem caído e isso eu até vejo como uma evolução natural do meu trabalho que têm se tornado cada vez menos comercial. Eu acho que a tatuagem entra como uma forma até de me dar suporte de vida mesmo, um suporte financeiro. Hoje meu trabalho vem muito mais da minha produção pessoal, então o que eu vendo na minha loja *online*, o que eu vendo no Societ6, que é uma loja gringa que você alimenta com sua arte e eles fazem a produção dos produtos e eles enviam para o mundo todo e você tem uma comissão, muito pequena inclusive, a partir da arte que você cede para eles. É muito famoso, muitos artistas tem Societ6. Mas vem muito da minha produção, da tatuagem e freelas pontuais que eu faço, porque eu tenho contato de muitos anos, então freela para Editora Abril, freela para a Norte, que é a Agência que me apresenta quanto tem uma outra coisa que eles vêm se encaixa no perfil ou que o cliente pede pelo meu nome e eles me acionam. Hoje em dia tem muito desses três pilares a tatuagem, meu trabalho pessoal, as pinturas que eu desenvolvo, e o que chega para mim através da Norte ou de clientes que já tenho um contato profissional de muitos anos.

C: Sim, os contatos das outras empresas que já trabalhou, Norte, Uol, e tu tem ainda o Apóia-se? Como é que foi isso?

B: O Apoia-se, não, eu não tenho, foi uma experiência que eu devo ter ficado uns oito meses com o Apóia-se. Foi uma experiência interessante, não foi nem negativo, nem positivo, foi algo que eu fiz durante um tempo, mas que depois parou de fazer sentido, porque eu entregava um conteúdo e tinha pouca devolutiva. Eu sei que as pessoas poderiam até estar lendo, consumindo o conteúdo que eu produzia para elas, mas eu não tinha uma interação como eu tenho no Instagram, por exemplo. Então parou de fazer sentido para mim, no sentido de que eu tava me desgastando muito gerando um conteúdo, que eu recebia por ele, claro, porque eu cheguei a arrecadar entre R\$ 800 ou mais de R\$1000 por mês, mas que não tava fazendo sentido para mim, porque era como se eu tivesse falando com uma parede. Eu acho que com tempo eu preferi investir no meu Instagram, em que eu tenho uma resposta automática muito forte e ver uma renda de outra forma, vendendo os meus prints, meus originais, por exemplo. Ou, até mesmo, tatuando que meus clientes vem do Instagram, para mim faz mais sentido e é mais ou menos por aí.

C: Entendi. E, tu viver assim, dos seus projetos pessoais, como tu definiria quais são as suas maiores alegrias e as maiores dificuldades?

B: Olha, eu acho que poderia colocar que minha maior alegria seria pintar e conseguir uma certa satisfação naquilo que eu tô produzindo. Em primeiro lugar, tudo que eu faço tem que fazer muito sentido para mim, eu tenho que sentir conexão com o meu trabalho, essa é a minha maior alegria, quando eu termino alguma coisa e me sinto conectada com aquilo de alguma forma, sinto que eu cumpri meu papel comigo mesma, em primeiro lugar. Agora a minha maior

dificuldade, hoje em dia, tem sido uma parte mais funcional que é por exemplo o Instagram, porque o Instagram, apesar de alguma ser uma coisa que eu gosto muito de fazer, tem sido um desafio muito grande nos últimos meses por conta de uma coisa que eu não domino que é uma parte de marketing digital, porque esbarra muito numa coisa de venda e de persuasão que não é natural para mim. Achar esse ponto em que eu sou verdadeira com o meu trabalho, com as pessoas que eu sinto que eu tenho uma conexão e o quanto eu conseguiria crescer dentro desse formato, em questão de algoritmo, em questão de investimento, em questão de linguagem, em questão de marketing, em questão de vendas, porque a gente precisa sobreviver. Então esse meio do caminho em que eu me perco muito e que para mim é muito difícil.

C: Sim, porque precisa se dedicar a uma outra parte.

B: Eu tiro uma energia do que eu poderia estar fazendo que me satisfaz, artisticamente falando, mas eu tenho que fazer uma energia tentando entender como eu alcanço mais pessoas com isso, é bem frustrante. Ou ter dinheiro pra contratar alguém para se preocupar com isso por mim, quem sabe um dia.

C: O que tu considera como um projeto autoral, o que pra ti é um projeto autoral?

B: Olha, qualquer ilustração que eu faço para mim eu costumo pensar como um projeto. Inclusive, quando eu vou dar aula, eu até falo com as minhas alunas “vamos pensar num projeto” querendo dizer “vamos pensar numa ilustração”. Porque para mim uma ilustração nunca é uma ilustração, para mim uma ilustração é uma entrega, e passa por várias etapas. Eu costumo internalizar isso como se fosse um projeto. Para a pintura nascer, tem muito uma fase de pesquisa e de livre associação de imagens, de palavras que eu vou colhendo ao longo do tempo até chegar numa ideia que faça sentido para mim. É lógico que isso pode ser muito fácil e ser resolvido em uma hora, mas tem também uma parte do processo que é pegar um pedaço de uma ilustração de um desenho que está no meu sketchbook e associar ele com uma coisa que eu vi aqui, com uma parte de um filme que faz muito sentido para mim, ou de uma técnica que eu quero explorar e aplicar que eu não tenho muita intimidade. A combinação de todos esses fatores faz com que nasça uma ilustração que é o que eu chamo de um projeto, então é lógico que a gente pode pensar nesse projeto como esse microrganismo vivo que é cada pintura, mas também num trabalho de uma vida como um todo. Eu tenho esse grande projeto da minha vida que é retratar mulheres em que eu me conecto com elas de forma muito íntima, por vários motivos muito particulares e pessoais, que acontece de ser também angústias, ânsias e conquistas de outras mulheres que se relacionam muito forte com meu trabalho.

C: Sim. Eu ainda tenho um pouco de dúvida, não consegui encontrar um termo bom pra isso, então a próxima pergunta é o que tu acha que melhor descreve: projeto pessoal, projeto autoral ou tu acha que pessoal e autoral é quase a mesma coisa? O que pra ti significa?

B: Eu acho que, nesse caso, a nomenclatura pode pegar um pouco, porque

peçoal você não acaba relacionando com a sua profissão, com o que você faz profissionalmente. Eu acho que autoral nesse sentido cabe mais, mas não deixa de ser extremamente peçoal e qualquer produto que nasce de um artista vai ser visceralmente peçoal, não tem jeito. Mas, se fosse para escolher, eu escolheria projeto autoral, uma produção autoral.

C: Sim, faz sentido autoral, de autor. Não sei se essa pergunta aqui tu já me respondeu com outras palavras, eu ia te perguntar o que te motiva nesses projetos? Agora me falou um pouco da questão da mulher também, de tu se identificar com o teu projeto, não sei se quer falar um pouco mais ou se tu acha que é isso.

B: A questão das mulheres começou na época da faculdade, sempre que eu tinha um trabalho para entregar, era muito natural para mim pensar em retratar mulheres, eu acho que muito por estética mesmo e também por conhecimento de causa, de querer retratar coisas que eu sentia, que eu passava, mas não necessariamente através de um viés em primeira pessoa. Nasceu muito dessa busca de uma representação artística, mas que não necessariamente fosse tão explícita a ponto de ser uma retratação minha e com o tempo isso foi evoluindo em questão de técnica, mas não de essência. Eu costumo brincar que todas as mulheres que eu pinto são eu, de certa forma, porque elas podem ter outros olhos, outros cabelos, outros corpos, mas ainda assim eu quero passar um sentimento, uma sensação e uma linguagem de coisas que eu faço, que eu sinto, de que eu temo e que eu, muitas vezes, nem sinto, mas gostaria de sentir, uma certa autoconfiança, um certo sentimento de poder e de controle, que eu não necessariamente sinto, mas gostaria de sentir como é me sentir dessa forma, então é através dessa representação e delas que eu tento trazer esse sentimento para minha vida. É muito sobre isso, sobre uma investigação de como é ser essa mulher tão segura, tão madura, tão cheia de si e eu faço questão de fazer com que elas estejam sozinhas, sendo retratadas sozinhas, não em um grupo de mulheres ou com qualquer outra pessoa, porque esse sempre vai ser, pelo menos eu acho, a gente nunca sabe o dia de amanhã, mas esse sempre vai ser o meu dilema, então o olhar para si, o estar feliz e o estar completa sem precisar de qualquer outra pessoa, vamos dizer assim.

C: Sim e isso, de produção, resultados, esses sentimentos que tu coloca nas tuas ilustrações isso te traz um sentimento de bem-estar?

B: Sim, e é curioso como isso não tem a ver com técnica e com habilidades manuais, isso tem muito a ver com o que tá por trás disso. Hoje, por exemplo, eu passei por uma fase da minha vida em que eu fazia aquarelas muito controladas e eu tinha que ter muito controle sobre o que eu tava fazendo, porque pintar era um processo terapêutico. Eu tinha muito controle em todas as etapas, então eu tinha muito controle na fase de pesquisa, que é uma coisa que eu sempre gostei muito, eu tinha um controle na fase da construção desta imagem, onde vai ser posicionado cada elemento, porque, como, e a pintura era quando tudo já estava resolvido, paleta de cor, composição, todas as questões estéticas estavam resolvidas e eu só tinha que pintar, então era muito confortável para mim e não tinha conflito, não tinha um atrito ali. Hoje o meu trabalho se desenvolveu muito para uma parte de apelo

emocional a partir da mancha, a partir das texturas, a partir da forma com que eu escolho representar essa mulher e não só da composição, ou das escolhas das cores, eu quero deixar registrado o gestual, eu quero deixar registrado a mancha, e isso tem se tornado uma coisa muito forte atualmente no meu trabalho. Na verdade é uma outra escolha de como dizer a mesma coisa. São técnicas diferentes, mas hoje eu vejo o meu processo criativo muito mais passional e de uma entrega muito maior, então eu fui deixando a designer para trás ao longo do tempo e aprendendo a me entregar muito mais, descobrir as vezes no meio do caminho o que eu quero com aquele trabalho, com aquele projeto, vamos colocar assim já que falamos de projeto, tem muito menos controle, mas acaba sendo muito mais interessante para mim como artista, para mim comigo mesma, acaba sendo muito mais interessante também como um processo de autoconhecimento.

C: Mas sabe que isso, esse sentimento, é isso que eu acredito que é importante para melhorar os processos de Design, por isso que eu também estou colocando não só como projetos pessoais para trazer bem-estar, poder se expressar as tuas ideias um pouco mais do que com um cliente, pode experimentar mais das tuas ideias, mas também isso, como tu falou, acho que é bem isso. Muito bom.

B: Legal, assim no meu dia a dia como designer, eu nunca achava espaço suficiente para ser tão contemplativa e tão passional, era um processo muito mais automatizado. Lógico que tinha uma certa experimentação, mas eu via muito mais como uma preocupação estética do que como uma busca por respostas, como é o meu processo como artista, por exemplo. O processo acaba sendo o mesmo, só que, não querendo dizer isso de uma forma pejorativa de maneira nenhuma, mas um pouco mais superficial, talvez?

C: Tu diz em trabalho de agência? Sim, com certeza, claro que venho falar das coisas boas do projeto pessoal, mas eu também dou uma crítica nessa parte das rotinas das agências, porque eu já trabalhei em agência e eu sentia muita falta de poder experimentar. Os prazos eram sempre muito curtos, então pelo prazo ser muito curto já tinha que acertar, pegando tendências que as pessoas já estavam usando, então já tinha que acertar para ser aprovado e tu seguir para o próximo trabalho.

B: É a fabriquinha, a gente tem que estar sempre com todas as engrenagens muito bem encaixadas e controladas, tudo funcionando direitinho, porque afinal de contas onde no capitalismo a gente tem tempo para ficar se perguntando “Óh Deus, quando, como, onde” no meio de uma agência de publicidade.

C: Exato, eu acredito que isso vai mudar em breve, mas eu também quero falar sobre esse valor do projeto pessoal pra poder explorar mais, porque a gente é incentivado em faculdades para explorar, fazer, e quando chega na agência e não pode fazer isso, não tem tempo.

B: Eu acho que é um exercício. Teve uma certa vez que eu vi que criatividade não é um dom é uma habilidade e a gente tem que exercitar, alimentar e se entregar o máximo que a gente consegue de todas as formas possíveis. Porque a gente precisa que a nossa criatividade esteja em dia, nossa habilidade de ser criativo

tem que estar em dia, para a gente ter autoconfiança para falar assim 'não, gente, esse caminho é muito mais interessante'. Só que se a gente não exercita essa criatividade, ativa e passivamente, ao longo da nossa vida, a gente nunca vai ter esses insights e essas livres associações de pensamentos e ideias na hora que a gente precisa.

C: Sim. Tu incentivaria outros designers a investirem em projetos pessoais?

B: Nossa, eu acho que tinha que estar numa preocupação primária da vida. Não tem como você trabalhar com criatividade e não ir atrás disso constantemente. Você não precisa pintar, bordar, fazer cerâmica e aprender a tocar flauta todo dia, mas eu acho que o mínimo de se preocupar em ter um refinamento visual, procurar boas referências e se alimentar de arte na vida, no dia a dia, e ter bons relacionamentos com outros tipos de arte. É repertório, se você não tem repertório, você não consegue ser criativo, você não tem de onde tirar todas aquelas idéias, porque as pessoas eu acho que elas acreditam muito em dom, nesse sentido de que as coisas nascem de dentro, de uma forma muito empírica, "desceu um gênio aqui agora na minha cabeça e fez com que eu tivesse essa ideia magnífica" e não é assim. Se você não tem repertório, você não tem de onde tirar e fazer conexões entre todas essas ideias que você foi acumulando ao longo do anos para criar coisas novas.

C: É, é isso. Bom, era isso, quer falar mais alguma coisa sobre isso?

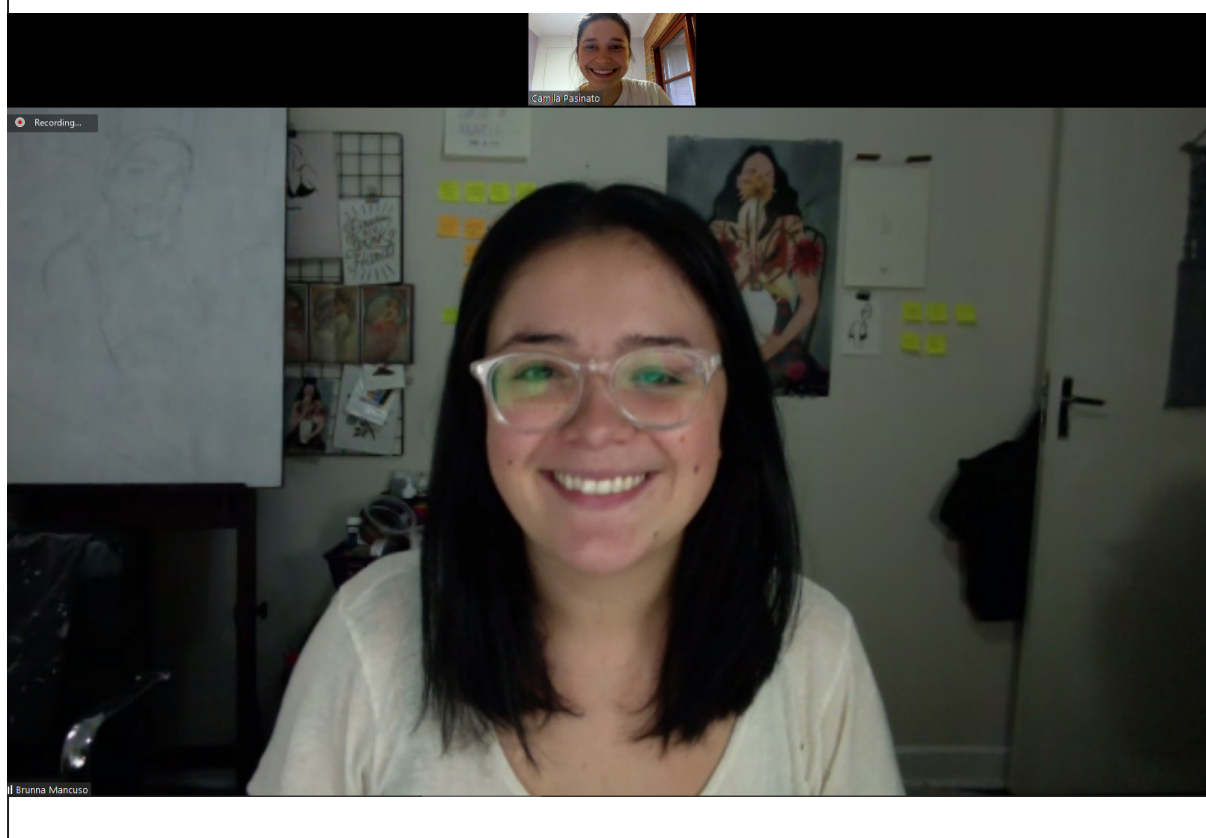
B: Não, eu acho que consegui me expressar bem dentro dessas coisas que eu acredito e que, de novo, eu vivo isso no meu dia a dia, eu sou muito apaixonada por processo criativo. Porque tem muito uma questão, isso eu acredito, claro que estou falando daquilo que eu vivo, do que eu presenciei ao longo de todos esse anos, não tem como você ser um artista designer ou um artista pintor, um artista seja lá qual for, se você não for uma pessoa que tem sensibilidade. Não existe um artista que não seja sensível. A sensibilidade, aqui eu acho que entra um pouquinho do que as pessoas chamam de dom, apesar de eu não gostar dessa palavra, dom para mim é sensibilidade. Se você é uma pessoa que já nasce com essa característica, de ser uma pessoa mais sensível, você consegue desenvolver habilidades que precisam da criatividade para acontecer. É lógico que é uma coisa que depende do seu ambiente familiar, depende do ambiente que você cresceu, de como isso foi alimentado pelas pessoas que te criaram e que tornaram um ser humano adulto. Por exemplo, eu costumo brincar que se a minha mãe tivesse me, ela me colocou de fato no balé quando eu era pequena, mas se ela tivesse insistido nessa ideia, porque ela me colocou quando era muito pequena e eu não tinha nem como falar "eu quero ficar no balé", porque eu tinha dois anos de idade, mas eu costumo falar que, se eu tivesse praticado a dança quando eu era criança e tivesse levado isso para minha vida, hoje eu seria bailarina. Não sei se eu trabalharia com isso ou não, mas a dança estaria muito mais envolvida na minha vida do que tá hoje. Mas assim, não sou frustrada por causa disso, eu vivo isso da forma com que dá hoje, porque eu sou muito satisfeita com meu trabalho, talvez se eu trabalhasse com uma coisa que não gosto, talvez aí sim eu fosse uma pessoa meio frustrada. Tentar se apegar a essas coisas que estão presente na sua vida hoje, que te trazem essa sensibilidade e que

mantém essa sensibilidade a florada, porque a vida vai podando essas coisas e parte de nós tentar manter essa sensibilidade viva a partir desses pequenos atos que a gente cria no nosso dia a dia para se munir de repertório e de coisas que, primeiro, nos façam feliz, porque não tem como você ser uma pessoa extremamente amarga e infeliz e ser sensível e criativa ao mesmo tempo. Eu acho que é isso, tentar manter viva essa sensibilidade e trabalhar nela, porque é isso que vai fazer com que você seja uma pessoa cada vez mais criativa. É nisso que eu acredito.

C: Que lindo, Brunna. Muito obrigada. Muito boa essa conversa.

B: Muito legal Camila, mas eu acho que realmente a forma com que eu coloquei é tudo que eu acredito e eu falo muito sobre isso sempre que eu tenho oportunidade, por isso que eu topei conversar com você, por isso que eu dou as minhas aulas, porque eu acredito muito em tudo que eu falei e se você um dia realmente quiser disponibilizar esse áudio, porque eu acho que eu fui feliz nas minhas colocações, eu me senti falando claramente sobre todas essas coisas que acredito, se você quiser um dia realmente disponibilizar esse áudio de alguma forma, estou dando a minha carta branca, o meu aval, de que você pode e eu não só acho que você pode como eu ficaria feliz, porque é uma forma da gente falar sempre sobre isso, da gente compartilhar essas coisas com as pessoas.

C: Muito obrigada! Foi muito boa essa conversa.



Apêndice E – Entrevista Ana Carolina Fontana

Entrevista realizada no dia 3 de maio de 2020, através do Documentos do Google e da plataforma WhatsApp.

DADOS OFICIAIS

1.Nome completo: Ana Carolina Fontana

2.Idade / Natural de / Mora em:

25 anos, natural de Chapecó -SC, moro atualmente em Porto Alegre -RS

3.Graduação / Instituição / Ano de conclusão:

Formada em Design Visual pela Faculdade ESPM em Porto Alegre. Conclusão no segundo semestre de 2017.

SOBRE VOCÊ

4. O que mais gosta de fazer / produzir / criar? Qual a sua área favorita? (Tipografia, ilustração, grafite,...)

Sinto que estou ainda me descobrindo bastante, iniciei com a parte de estamparia e agora estou mais envolvida com a parte de criação de marcas, redes sociais e marketing digital. (área mais gráfica e digital). Quero voltar com os meus trabalhos mais artísticos também. Sinto que o que eu tenho mais afinidade é com o processo. Em ambas areas eu curto criar novos processos, independente do que será o resultado final. Gosto da criação gráfica/digital e de “ilustração” que seria mais voltada ao manual, explorar materiais, arte.

5.Já realizou trabalhos sociais voluntários? O que pensa sobre? Te trazem satisfação pessoal?

Cheguei a realizar alguns sim, mas por um curto espaço de tempo. Eu acho algo maravilhoso e que deveríamos colocar na nossa vida como algo da rotina no ser humano. É algo que traz satisfação pessoal para todos, de diferentes formas.

6.Que outra habilidade gostaria de desenvolver que não seja a do seu meio? Como dança, música, marcenaria, bordado, fotografia, animação....

Animação é algo que eu já estou vendo para iniciar, quero alinhar com os meus projetos. Acho que pode sair um resultado bem bacana.

Outra habilidade seria a dança, gosto de movimentar o corpo pois me sinto viva.

7. Acredita que a experimentação é um processo essencial da vida de um Designer? Por quê?

Com certeza, acho que estamos sempre em um processo de experimentação. As vezes não é só nos projetos, mas na forma que nós “o próprio eu” funciona melhor, trabalha melhor, em que momentos e de que forma somos mais criativos... É algo essencial mas que já faz parte da grande maioria dos designers que gostam de explorar novas habilidades, técnicas e ferramentas.

8. Acredita que compartilhar o que aprendeu traz melhorias para a profissão? Se sim, por quê?

Sim, acho que compartilhando a gente acaba ouvindo outras possibilidades, ideias de outras pessoas. E muitas vezes, repetindo para o outro, conseguimos refletir sobre como potencializar aquele material.

9. Como você se vê no futuro?

Não consigo me ver fazendo apenas 1 coisa. Acho que somos feitas de fases e isso também vale para o meu trabalho. Sempre me vejo buscando novas ferramentas e como alinhar tudo que gosto e faço juntinho. Me vejo crescendo com a minha empresa, explorando mais meu lado artístico e criando um estilo mais pessoal, só meu. Além disso, acho que junto eu vou carregar muito autoconhecimento sobre mim, as relações e meu talento para com o mundo.

10. O que imagina para o futuro da área do Design?

Acho que será cada vez mais explorada, integrada com outras áreas e se tornará algo fundamental para qualquer serviço ou produto. O design pode atuar muito na autenticidade e comunicação das empresas.

QUESTIONÁRIO DO HISTÓRICO PROFISSIONAL

11. Já trabalhou em agência, estúdio ou empresa? Em caso afirmativo: onde e quando?

Já trabalhei em agência em um estágio da faculdade, acredito que no 5 semestre. Depois trabalhei em empresa, onde me tornei sócia.

12. Como era a rotina? Se sentia satisfeito ou faltava algo?

Na agência eu não gostava da rotina, pois os projetos que eu fazia parte já eram pré definidos, era o tempo todo no computador e eu me sentia um pouco “presa” a forma que a agência trabalhava.

Quando iniciei na empresa, acabei me envolvendo não só com a área de criação, mas com a parte de comunicação, venda, produção. Eu me sentia mais livre, comunicativa. Sentia que cada dia eu aprendia algo novo, mesmo que não fosse da minha área em si, contribui para o meu crescimento como pessoa e como visão de negócio mesmo.

13. Criava outros projetos pessoais para quebrar a rotina? Quais e por quê?

Sim, comecei fazendo id visual e estampas. Foi aí que vi essa possibilidade de criar a AMOA estudio. As demandas foram crescendo e senti a necessidade de fazer isso virar um negócio. De explorar mais o mkt, o *branding* e os processos que gosto de trabalhar e que podem virar um diferencial de mercado.

14. Onde trabalha atualmente, por favor, descreva sua rotina e grau de satisfação:

Ultimamente estou trabalhando *home office* devido a quarentena. Mas costumo trabalhar bastante dessa forma nos meus últimos meses.

Acordo 7h30 (ainda quero acordar mais cedo) tomo café, faço minha meditação e as vezes leio um pouco. Aí começo a trabalhar. Geralmente faço um café e troco de roupa. Almoço e a tarde sigo trabalhando. No final do dia vou fazer atividade física ou correr. Em algumas tardes eu chego a ir em algum café trabalhar ou agendo reuniões *online* ou em cafés. A noite, dificilmente fico sem trabalhar um pouquinho. Parece que estou sempre atrasada com tudo e que não custa nada responder os emails de pijama e nas cobertas. Posso dizer que me sinto satisfeita com a minha rotina de maneira geral. Gostaria de acordar mais cedo, de focar mais quando estou trabalhando (as vezes por estar em casa, a gente se distrai, lava a roupa, tira uma soneca pos almoço) e a noite conseguir desligar do trabalho e focar mais em ler, ver filmes, ficar mais off de tudo. Acho que são detalhes que eu consigo desenvolver, e de maneira geral, eles vão auxiliar no meu trabalho mas no estilo de vida que quero levar, da presença no agora e na pausa para cuidar de si

15. Já deu aulas ou ministrou workshops? Qual e quando?

Não, AINDA. Mas quero muito futuramente.

16. Já realizou exposições? Qual, quando e onde?

Não, AINDA. Mas vou um dia também (hahahaha)

17. Já largou seu trabalho fixo para viver apenas dos projetos pessoais? Ou, já pensou sobre isso?

Não, na verdade não me sinto com um trabalho fixo, pois como trabalho por conta própria, estou sempre em crescimento. Mas não me imagino parando para focar apenas nos meus projetos pessoais. Penso em alinhar o meu trabalho com os meus projetos pessoais. Gosto muito de trabalhar.

18. Se você vive, ou viveu, de seus projetos pessoais, quais as maiores alegrias e dificuldades? Conte mais sobre essa experiência:

Como disse anteriormente, como trabalho por conta própria, acho que tô sempre crescendo e colocando projetos pessoais junto. Por exemplo, voltar a pintar é um projeto pessoal mas que quero alinhar ao meu trabalho. Acho que eu carrego mt uma pressão de querer fazer a coisa acontecer e sair como “tá na minha cabeça” e nem sempre é assim. Uma das dificuldades que sinto e que venho trabalhar é

saber que estou dando meu melhor no momento e que tudo tem seu tempo, seu crescimento e sua trajetória. Ultimamente falo mt essa frase pra mim “Caminhe, que o caminho se abre”.

PROJETOS PESSOAIS

(Estas últimas perguntas foram respondidas via áudio pela aplicação WhatsApp)

19.O que você considera um projeto autoral?

Eu considero todo projeto autoral como um projeto que nasce de ti, vamos dizer assim, que você dá um início, um meio e um fim e que querendo ou não vem com base nas suas estruturas, sei lá, de conceito, de crenças, no que tu acredita, em quais métodos que tu queira usar. Ta envolvido todo esse processo, então acredito que é um projeto autoral, porque, por mais que você pegue informações externas, porque querendo ou não estamos sempre interligados, é a partir dessas informações externas você processa e tenta de alguma forma criar um projeto diferente do padrão,entendeu? Tu pega como se fossem referências para criar algo que querendo ou não, nunca foi feito daquela forma, foi uma forma em que você pensou em fazer, isso eu considero projeto autoral. Mas projeto pessoal eu acho muito similar ao projeto autoral. O que vem na minha cabeça, é que projeto pessoal, não ta muitas vezes ligado só pro lado de trabalho ou criativo, ou mais dessas áreas. Pra mim o projeto autoral está mais ligado à criação, ao trabalho, ao desenvolvimento, alguma coisa que de certa forma está envolvendo a parte de criação de projeto, algo assim. E já o pessoal acho que pode envolver muitas áreas, por exemplo, perder 5 kg, pra mim isso é um projeto pessoal, você quer ter uma alimentação melhor e perder 5 kg, diferente de um projeto autoral que acho que envolve muito mais métodos, estratégias, e tudo mais

20.Qual termo acredita ser o melhor para descrever esse tipo de projeto:

- (a) Projeto Pessoal
- (b) Projeto Autoral
- (c) Projeto Pessoal ou Autoral (mesmo significado)

Por que?

Então, isso que eu descrevi no primeiro áudio, sobre essa questão de pegar referências de fora e criar uma estrutura própria, eu acho que tem um nome mais de autoral, e eu acho que pessoal e autoral tem uma diferença que comentei contigo. Eu acredito que eu estou buscando desenvolver projetos autorais porque eu quero criar uma forma diferente de mostrar e de criar, por exemplo, esses projeto gráficos que eu desenvolvo, como eu gosto de várias áreas, eu quero linkar uma com a outra. Talvez tenha pessoas que já façam isso, mas eu quero pegar elas como inspiração e criar um método, vamos se dizer assim, só meu. Aliando, por exemplo, a ilustração, a animação, a parte mas gráfica, todos esses elementos que eu curto, e desenvolver um projeto autoral que querendo ou não vai carregar uma expressão minha e que futuramente talvez eu consiga aplicar em outros projetos para ele virar por exemplo um, como é que se usa o termo? Um estilo meu, uma propriedade

minha que eu uso pra aplicar em outros projeto e talvez vire uma característica no mercado que eu atuo. Entende, não sei se ficou meio confuso.

21.Você possui projetos autorais? Cite algum exemplo.

Sim, no momento estou com o projeto autoral da AMOA, estudio criativo voltado aos meus projetos pessoais e profissionais que envolvem arte e design. Outro projeto que estou vendo para dar inicio esta relacionado a desconstrução e testes de materiais na criação artística. Algo bem pessoal e expressivo.

22.O que te motiva nos projetos autorais?

O que me motiva nos projetos autorais é essa questão de você não ter uma regra, de se sentir livre, de poder explorar muitas coisas diferentes, entende? Você quer chegar do ponto A ao ponto B, mas não importa como vai chegar lá, você tem essa liberdade de ver quais as possibilidades tu quer fazer, qual o caminho que tu quer seguir, o que tu quer usar, o que quer transformar, o que quer explorar para chegar até o B. Eu vejo como uma linha muito aberta para chegar ao resultado final.

23.Os projetos pessoais te trazem satisfação - profissional e de bem-estar? Poderia explicar de que forma?

Eu acho que sim, porque como eu falei, eu vejo de uma maneira muito mais ampla como se questões mais voltadas ao estilo de vida e as crenças que tu quer levar para tua vida toda num todo real, não só nessa parte mais de criação e trabalho, vamos se dizer assim. E eu acho que eles estão muito relacionados à tua satisfação porque quando a gente ta de bem com a gente, quando a gente coloca talvez projetos fora da nossa área de trabalho, da nossa área criativa, eu acho que motiva a gente para querer dar o nosso melhor nessas áreas também e enfim, acho que a gente é muito mais que só um projeto autoral, vamos se dizer assim, conforme eu penso. Tem várias coisas pequenas que acredito que é muito particular de cada um, muito pessoal e que vão trazer diferença para os projetos autorais e pro trabalho dela e nessas coisas.

24.Acredita que projetos autorais podem contribuir para maximização da sua criatividade?

Eu acho que os projetos autorais podem contribuir sim para maximização da nossa criatividade, porque eles fazem a gente explorar talvez outros caminhos que a gente não iria levar. Acho que a gente explora outras coisas que não são só aquele padrãozinho. Eu acho que faz a gente testar muito, experimentar e isso faz a gente criar mais, fazer a nossa mente ser mais criativa real, entende? Porque acho que muitas vezes quando a gente explora caminhos que, para nós talvez pareça não fazer sentido, quando a gente explora bem e vai pesquisando, vai verificando e a gente vê que tudo, de certa forma, tem certa conexão e que a gente pode encontrar uma conexão só nossa e que faça sentido pra gente.

25. Já aprendeu ou descobriu algo novo com os projetos pessoais? Por favor, cite alguns exemplos.

Eu considero um projeto pessoal meu um pouco o meu tcc, porque eu acho que não explorei, por exemplo, as mil possibilidades que poderiam existir eu fui num caminho pré-estabelecido de tingimento e tudo mais. Pode ser um pouco autoral porque eu explorei talvez cores e materiais que nunca tinham sido explorados, mas pra mim foi considerado um projeto pessoal porque envolveu muito mais do que só a construção do tcc, envolveu várias outras coisas de eu me conhecer mais, saber qual horário eu fluía mais, como que eu rendia mais. Saber o que eu gostava, o que não gostava, o que me deixava feliz, essa questão de organização. Então eu acho que eu já descobri várias coisas novas, porque eu acho que o projeto pessoal nos leva ao autoconhecimento. Então, por exemplo, quando fiz esse projeto de tcc, eu aprendi um pouco mais sobre quais métodos que eu funciono, quais horários, sobre as minhas planilhas, aprendi a criar planilhas novas. Quando eu virei sócia da empresa eu também descobri, tive mais autoconhecimento sobre novas áreas que eu achava que eu não gostava e que eu gostava. Quando eu comecei por exemplo a fazer ioga, que era um projeto pessoal meu de melhorar meus alongamentos, minhas respirações, minha meditação, tive um tempo descobrindo coisas novas em mim, movimentos que fazem me sentir melhor. Sobre respiração também como minha mente nunca ta quieta, como é muito importante meditar, acho que ela leva a gente ao autoconhecimento e essas coisas que eu citei de projetos, do meu trabalho, de ioga, quando comecei a fazer, de morar sozinha também foi um projeto pra mim pessoal. Eu me mudei, então essa questão de pesquisar, de saber, enfim, contratar o cara da mudança. Pra mim era um projeto pessoal porque eu queria me mudar, mas me gerou muito autoconhecimento, muito aprendizado em outras áreas que eu nem fazia noção, nem sabia como que funcionava e pra chegar a um resultado para esse meu projeto pessoal eu tive que me mexer, realmente sair da minha zona de conforto, acho que faz a gente sair da zona de conforto.

26. Você incentivaria outros designers a investirem em projetos pessoais? Por quê?

Eu acho que eu super incentivaria os outros designer a investirem em projetos pessoais, porque eu acho que, como te falei, quando estamos de bem com a gente, a gente se conhece, muitas vezes liberta coisas que a gente estava se limitando, crenças ou bloqueios, que a gente tem na parte criativa ou de construção, mais para a área do mercado e de projetos, que quando a gente começa a trabalhar com nossos projetos pessoais eu acho que, não sei, dá um sentimento de liberdade, dá um sentimento de você pertencer a você mesma. Tipo, “Não, eu acredito nisso, eu gosto disso e eu vou fazer isso” e faz você se sentir mais confiante e mais segura de seguir com seus projetos autorais, porque tu vê que tu é dona de si e que tu tem capacidade de fazer o que você quer.

27. Concorde que os projetos pessoais são uma importante forma de experimentação e conseqüentemente para a área do Design?

Eu acho que projetos pessoais são uma forma de experimentação sim, principalmente para a área do design também, porque acho que explora essa

questão também da tua disciplina, dos métodos que tu vai usar para os teus projetos pessoais. Faz você ter as vezes uma visão ampla, às vezes tu descobre coisa que tu nem sabia que gostava e que a partir disso pode estar relacionado a área do design ou tu vai desenvolver algum projeto e tu pode aplicar aquilo junto na área de design. Então acho que abre as possibilidades.

Apêndice F – Entrevista Priscila Barbosa

Entrevista realizada no dia 26 de junho de 2020, através do Documentos do Google.

DADOS OFICIAIS

1.Nome completo: Priscila Aline Candido Barbosa

2.Idade / Natural de / Mora em: 30 anos, São Paulo

3.Graduação / Instituição / Ano de conclusão: Artes Visuais, Belas Artes - 2012

SOBRE VOCÊ

4. O que mais gosta de fazer / produzir / criar? Qual a sua área favorita? (Tipografia, ilustração, grafite,...)

Ilustração, muralismo e pintura

5.Já realizou trabalhos sociais voluntários? O que pensa sobre? Te trazem satisfação pessoal?

Sim, acho fundamental dentro dos meus valores enquanto pessoa.

6.Que outra habilidade gostaria de desenvolver que não seja a do seu meio? (Como dança, música, marcenaria, bordado, fotografia, animação...) Acredita que auxilia no para a criatividade?

Tenho sempre uma inclinação pra dança contemporânea e fotografia e já fiz diversas atividades relacionadas a essas áreas.

7.Acredita que a experimentação é um processo essencial da vida de um Designer? Por quê?

Sim, e na verdade, acredito que a experimentação é fundamental em qualquer trabalho que envolva criatividade. Ela propicia o alargamento dos limites e tira o criador da zona de conforto.

8.Acredita que compartilhar o que aprendeu traz melhorias para a profissão? Se sim, por quê?

Sim, não acredito em conhecimento que não seja compartilhado. A democratização das discussões e aprendizados deve ser sempre reforçada.

9.Como você se vê no futuro?

Podendo respeitar mais meu tempo e criar de maneira livre e autoral. Acredito que isso tenha muito a ver com a valorização da profissão como um todo, em que possamos inclusive cobrar pelos trabalhos de maneira mais justa e respeitada.

10.O que imagina para o futuro da área do Design?

Espero que exista uma revisão dos modelos de contratação e que essa área entenda sua responsabilidade na construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

QUESTIONÁRIO DO HISTÓRICO PROFISSIONAL

11.Já trabalhou em agência, estúdio ou empresa? Em caso afirmativo: onde e quando?

Sim, mas prefiro não listar os locais. De 2013 a 2017.

12.Como era a rotina? Se sentia satisfeito ou faltava algo?

Extremamente insatisfeita, condições de trabalho péssimas e desrespeito às normas trabalhistas.

13.Criava outros projetos autorais/pessoais para quebrar a rotina? Quais e por quê?

Criava ilustrações autorais como forma de complementar a renda, já que exercia uma função mal remunerada.

14.Onde trabalha atualmente, por favor, descreva sua rotina e grau de satisfação:

Atualmente sou freelancer e estou em um ponto da carreira em que consigo ajustar melhor meus horários e selecionar os projetos que me interessam, isso é uma das melhores coisas pra uma pessoa que trabalha com criação.

15.Já deu aulas ou ministrou workshops? Qual e quando?

Sim. Ministrei regularmente um workshop sobre corpos políticos e desenho de anatomia. Diferentes locais, de 2018 a 2020.

16.Já realizou exposições? Qual, quando e onde?

Sim, exposições coletivas.

Girls Art Now! - Los Angeles - EUA, 2018

Residência Artística Red Corridor - Fulda - Alemanha, 2011

17 ODS para um mundo melhor - São Paulo, 2019. Rio de Janeiro, 2020.

17.Já largou seu trabalho fixo para viver apenas dos projetos autorais/pessoais? Ou, já pensou sobre isso?

Pra mim foi exatamente assim.

18.Se você vive, ou viveu, de seus projetos autorais/pessoais, quais as maiores alegrias e dificuldades? Conte mais sobre essa experiência:

Dificuldades: Mercado mal remunerado, muitas horas trabalhadas, difícil separação de vida profissional e vida pessoal.

Alegrias: Selecionar projetos que mais têm a ver com sua linha de pensamento, explorar diferentes áreas, estabelecer seus horários.

PROJETOS PESSOAIS

19.O que você considera um projeto autoral/pessoal?

Algo não pautado por uma solicitação ou demanda externa.

20.No seu entendimento, o que melhor define projetos que têm motivos pessoais, com características autorais, sem *briefing* de cliente e sem objetivo de lucros diretos?

(a) Projeto Pessoal

(b) Projeto Autoral

(c) Projeto Pessoal ou Autoral (mesmo significado)

Por que?

Projeto pessoal. Não desvinculo trabalho autoral de remuneração ou lucros.

21.Você possui projetos autorais/pessoais? Cite algum exemplo.

Projetos autorais: Ilustras para meu próprios produtos, pinturas e murais.

Projetos pessoais: Ilustras ou murais para causas que defendo, como resgate animal, movimentos de reforma agrária, etc.

22.O que te motiva nos projetos autorais/pessoais?

A responsabilidade com o coletivo.

23.Esses projetos te trazem satisfação - profissional e de bem-estar?

Poderia explicar de que forma? Muita, é importante ver que eu posso usar meu trabalho pra finalidades que não envolvam ganhos pessoais, mas da comunidade.

24.Acredita que projetos autorais/pessoais podem contribuir para maximização da sua criatividade?

Muito, eles são os maiores condutores das experimentações.

25.Já aprendeu ou descobriu algo novo com os projetos autorais/pessoais? Por favor, cite alguns exemplos.

Sim, são um fator importante para os meus questionamentos políticos.

26.Você incentivaria outros designers a investirem em projetos pessoais? Por quê?

Sim, eles podem ser uma válvula de escape.

27.Concorda que os projetos autorais/pessoais são uma importante forma de experimentação e conseqüentemente para a área do Design?

Sim.

Apêndice G – Entrevista Paula Cruz

Entrevista realizada entre os dias 30 de Julho e 26 de Agosto de 2020, através do recurso de gravação de áudio da plataforma WhatsApp.

DADOS OFICIAIS

1.Nome completo: Paula Oliveira de Alcantara Cruz (assino como Paula Cruz)

2.Idade / Natural de / Mora em:

29 anos. Natural de Niterói. Moro no Rio de Janeiro

3.Graduação / Instituição / Ano de conclusão:

Comunicação Visual Design. EBA UFRJ. Concluído em 2016.

SOBRE VOCÊ

4. O que mais gosta de fazer / produzir / criar? Qual a sua área favorita? (Tipografia, ilustração, grafite,...)

É muito difícil escolher só uma coisa que eu gosto no Design ou na área criativa, mas eu normalmente eu assino como “Design mais Ilustradora”, porque eu sempre trabalho ilustração, tipografia, design gráfico...É, acho que essas três, a gente pode deixar essas três então.

5.Já realizou trabalhos sociais voluntários? O que pensa sobre? Te trazem satisfação pessoal?

Eu realizo de tempos em tempos trabalhos sociais e voluntários, fazendo ilustrações para ONG ou fazer trabalhos pro bono. Eu acho que essas coisas fazem parte, mas nem todo mundo pode se dar o luxo de fazer elas. Luxo que eu quero dizer é de já ter uma renda estabelecida para ajudar em projetos sociais que você não vai ganhar nada né? Então também acho que aí tem uma questão de classe nesse tema de fazer trabalhos sociais. Gostaria eu que todos trabalhos sociais fossem possíveis pra todo mundo, mas não é o caso. Eu felizmente tenho a sorte de poder pegar um pouquinho do meu tempo e fazer isso. Normalmente eu faço trabalhos que tem a ver com causas que eu acredito, por exemplo o feminismo, faço muita coisa para zines feministas e as vezes quando é causas para crianças em situação carentes eu também faço.

6. Que outra habilidade gostaria de desenvolver que não seja a do seu meio? (Como dança, música, marcenaria, bordado, fotografia, animação...) Acredita que auxilia no para a criatividade?

Então né, nessa pandemia eu comecei a tentar tocar escaleta, eu quero muito aprender algum instrumento assim. Já toquei bateria, mas quando eu era adolescente né, então eu gostaria muito de desenvolver esse lado, mais pro lado musical assim, porque eu sinto que é um jeito de estimular a criatividade em uma coisa que não é um trabalho remunerado no meu caso né, tipo não vou querer fazer dinheiro com música. Eu acho bom ter esses respiros, acho que nem tudo tem que ser trabalho. Uma das coisas mais difíceis pra mim é estabelecer um limite entre as coisas que eu amo e as coisas que são meu trabalho, às vezes não tem esse limite e aí eu estou sempre trabalhando que também não é legal, tem que parar né? Eu também danço hip-hop, mas eu parei por causa da pandemia, parei um pouco antes na verdade, e eu amo hip-hop, é uma dança muito libertadora. Eu já fiz balé clássico quando eu era criança e quando era adolescente, fiquei muito tempo no balé clássico, e no balé não tinha a coisa de você vibrar pelo outro, era uma competição muito bizarra. É um meio muito tóxico, quando é balé profissional. Isso no meu caso. E no hip-hop não, quando as pessoas acertam a dança, as outras gritam, falando assim 'Caraca! Mandou bem! É isso!'. Eu acho que tem muitas coisas do meu ensinamento de dança que eu aplico no desenho. Não só a questão de eu entender meu corpo e de trabalhar tridimensionalidade, os meus desenhos ficaram mais dinâmicos depois que eu comecei a dançar. Eles também ficaram mais com uma preocupação de estilo, de 'acting' e também de estilo de roupa, porque o pessoal do hip-hop é muito estiloso. Eles dançam perfeito, maravilhosos. Isso me deixava muito estimulada, porque nas aulas eu ouvia coisas que aplicava no desenho. Meu professor falava 'Gente, tudo bem errar, só não pode ficar parado' e eu ficava 'Oh, meu Deus! Eu faço isso em ilustração! Eu faço isso em Design!'. Eu também faço boxe e eu acho que tem as mesmas qualidades da dança de hip-hop. E no boxe eu também percebo a limpeza dos movimentos que nem eu percebia no hip-hop, que é algo que eu também penso quando eu vou desenhar algumas cenas mais dinâmicas, eu penso na melhor cena do movimento.

7. Acredita que a experimentação é um processo essencial da vida de um Designer? Por quê?

No meu caso, sim, mas eu sou um tipo de designer muito específica. No meu caso a experimentação é legal porque eu fico entediada facilmente, mas tem gente que faz a mesma coisa a vida inteira e tá feliz assim. Eu acho que são propostas diferentes. Pra mim a experimentação é uma parte que tem que ter, eu tenho que tentar, me colocar desafios. Às vezes é um processo um pouco doloroso né, porque quando você é muito bom numa coisa é difícil você entrar em uma coisa nova, sendo horrível e você ter a humildade de falar 'não, eu também posso ser horrível nas coisas', sabe? Também é uma coisa que eu aprendi no hip-hop.

8. Acredita que compartilhar o que aprendeu traz melhorias para a profissão? Se sim, por quê?

Sim, porque a gente só melhora falando com o outro também né? Acho que gente tem que pensar como classe trabalhadora e aí compartilhando com colegas da profissão a gente cresce junto.

9.Como você se vê no futuro?

Olha, sendo bem sincera, agora com a pandemia fica difícil pensar no futuro, mas eu me vejo majoritariamente feliz. Fazendo as coisas que eu gosto, estudando e, é isso. É difícil precisar uma coisa um pouco mais específica né? Que como te falei, tá meio difícil pensar no futuro, mas eu acho que seria um futuro desejável para mim continuar fazendo as coisas que eu gosto, melhorando, estudando sempre e aprendendo mais.

10.O que imagina para o futuro da área do Design?

Pergunta difícil, porque o que eu imagino não é necessariamente o que eu quero pro Design. Eu queria que fosse uma área menos elitista, mais inclusiva, queria que fosse uma área com menos preconceitos, uma área menos clubista. Mas eu imagino que isso não vai mudar tão cedo, porque são estruturas do capitalismo também. Mas pelo menos com essa pandemia eu imagino que o futuro do design ele tem que ser remodelado, por causa da pandemia também, é uma hora que a gente tem que repensar ele. E repensar nosso papel na sociedade também, inclusive repensar nosso papel na sociedade de um ponto de vista menos prepotente, achar que a gente vai solucionar os problemas dela e tal, porque na verdade a gente não vai. A gente às vezes colabora com esses problemas, né? Mas, de qualquer forma ele vai ter que ser reestruturado, porque tudo vai ter que ser reestruturado agora com a pandemia.

QUESTIONÁRIO DO HISTÓRICO PROFISSIONAL

11.Já trabalhou em agência, estúdio ou empresa? Em caso afirmativo: onde e quando?

Trabalhei em estúdio de Design, primeiro no Núcleo i. Depois trabalhei numa editora chamada Babilonia Cultura Editorial, que agora não existe mais, e então eu trabalhei no estúdio Relâmpago.

12.Como era a rotina? Se sentia satisfeito ou faltava algo?

No Núcleo i eu fui estagiária então eram de quatro horas, mas a maior parte dos lugares era de oito horas, eu fazia os trabalhos, os clientes chegavam, era uma cartela variada de clientes, não eram trabalhos somente internos, eram então trabalhos externos. Quando eu trabalhei nesses lugares eu gostava bastante, do que eu fazia lá. Eu tive a sorte de nunca trabalhar em algum lugar que eu não queria estar.

13. Criava outros projetos autorais/pessoais para quebrar a rotina? Quais e por quê?

Olha, eu sempre fiz projetos pessoais porque eu to sempre brincando com design e ilustração. O projeto 'Modernismo funkeiro' eu comecei na faculdade. O 'Letters for May' eu comecei enquanto eu tava na Relâmpago. E eu sempre começo eles porque eu quero, não fico matutando 300.000% sobre, sabe? Eu acho que projeto pessoal é fundamental pra a gente fazer o que quer, puro e simplesmente, não sou contra o funcionalismo, as vezes a gente não tem que fazer as coisas porque elas vão ser úteis ou funcionais ou etcetera. A gente tem que fazer as coisas porque quer, porque gosta e porque ama. É o que eu faço com meus projetos pessoais.

14. Onde trabalha atualmente, por favor, descreva sua rotina e grau de satisfação:

Agora eu sou atualmente *freelancer*, é uma rotina muito dinâmica, eu era estudante de mestrado e agora me formei, então eu me dividia em três aulas, orientação e os freelas. Agora eu também continuo com grupo de estudos, mas não de um jeito tão intenso. A minha rotina ela muda muito, porque depende da minha semana, eu faço meu cronograma por semanas. Então as vezes a semana ta muito suave e as vezes ela ta punk, assim, eu ainda tenho que melhorar nesse meu planejamento. Mas eu diria que eu nem sei se eu trabalharia de novo num estúdio assim, teria que ser uma coisa muito inesperada na minha vida, porque eu tô bem feliz com a minha rotina de *freelancer*.

15. Já deu aulas ou ministrou workshops? Qual e quando?

Eu dou aula, dou workshops e comecei o mestrado para ser professora. Eu dou aula na Miami Ad School desde 2019 e workshops eu já faço há uns 5 anos, por causa do 'Modernismo funkeiro', workshop de cartazes de Design.

16. Já realizou exposições? Qual, quando e onde?

Já realizei exposições, mas foram exposições menores. Eu posso te passar um link do meu portfólio disso que é mais fácil do que eu lembrar de todas.

Exhibitions and fairs

13ª Bienal Brasileira de Design Gráfico (ADG) - Curitiba, BRA 2019

Comic Con Experience - São Paulo, BRA 2019

Geek Game - Rio de Janeiro, BRA 2018

Festival Internacional de Quadrinhos - Belo Horizonte, BRA 2018

ENTRE - Semana de design UFRJ - Rio de Janeiro, BRA 2016

Parque Gráfico - feira de arte impressa - Florianópolis, BRA 2016

17. Já largou seu trabalho fixo para viver apenas dos projetos autorais/pessoais? Ou, já pensou sobre isso?

Eu diria que sim, porque eu saí da Relâmpago por causa mestrado e basicamente foi quando comecei a minha vida de *freelancer*, fazendo meus projetos."

18.Se você vive, ou viveu, de seus projetos autorais/pessoais, quais as maiores alegrias e dificuldades? Conte mais sobre essa experiência:

Eu acho que eu tenho alguns projetos autorais, os projetos autorais chamam os projetos comerciais então pra mim o que é comercial e o que é autoral já tá tudo misturado. Isso eu acho super legal. Eu acho que a única dificuldade disso é que as vezes pra você propor algo novo as pessoas não estão tão preparadas, mas no geral eu gosto bastante.

PROJETOS PESSOAIS

19.O que você considera um projeto autoral/pessoal?

Eu acho que é um produto que não tem clientes e não visa lucro.

20.No seu entendimento, o que melhor define projetos que têm motivos pessoais, com características autorais, sem *briefing* de cliente e sem objetivo de lucros diretos?

(a) Projeto Pessoal

(b) Projeto Autoral

(c) Projeto Pessoal ou Autoral (mesmo significado)

Por que?

Olha eu acho que depende do ponto que você considera a questão de Designer Autor né? Porque tem gente que fala que designer nunca vai ser autor e tal, que é tudo uma questão de ego e a questão burguesa. Eu acho que toda vez que você bota um trabalho no mundo você é o autor do trabalho, então eu prefiro falar Projeto Autoral, mas eu não sou dessas pessoas que acha um termo pior que o outro. Eu só falo autoral porque eu tenho a Farpa, eu tenho trabalho de editora e tal e aí eu acho que realmente eu to tendo uma visão de autora porque eu também publico. Mas pra mim não tem tanta diferença o Pessoal do Autoral não.

21.Você possui projetos autorais/pessoais? Cite algum exemplo.

Tenho! Tenho o Modernismo Funkeiro,eu tenho o Letters for May, a Farpa, tudo que a gente faz lá é projeto autoral. Tenho muitos projetos autorais assim, eu faço bastante.

22.O que te motiva nos projetos autorais/pessoais?

Aprender coisas novas e eu mesma ser a pessoa que faz o *briefing* e propõe uma história. Também gosto de sair da lógica comercial, às vezes quero apenas experimentar e me divertir

23.Esses projetos te trazem satisfação - profissional e de bem-estar? Poderia explicar de que forma?

Sim, eu acho que é essencial a gente ter projetos que nós mesmo somos os clientes

né. Um professor meu, o Rui de Oliveira, falava que a gente tinha que ser Dionísio e Apolo, o que isso quer dizer? Que a gente tem que ficar o dia todo trabalhando e tal, essas coisas todas, fazer o trabalho, mas que é muito importante a gente celebrar e festejar as coisas que a gente gosta. Então também desenhar por gosto né, desenhar sem motivo. Eu também sou contra o funcionalismo né, eu acho que as coisas não estão no mundo porque tem uma função exatamente, eu acho que as coisas estão no mundo somente porque a gente ama, porque a gente tem vontade, simplesmente, sabe? E eu acho que o projeto autoral ele sai dessa lógica capitalista também, apesar de os meus projetos autorais chamarem clientes. Chegou num ponto que é quase uma prospecção ao contrário né? Eu faço o projeto e depois eu vendo ele. Ou as pessoas pedem pra vender, o que é mais comum.

24.Acredita que projetos autorais/pessoais podem contribuir para maximização da sua criatividade?

Sim! Mas eu também acho que o Projeto Autoral serve para eu treinar alguma técnica, aprender alguma coisa, criar minhas demandas sabe? Eu acho que eu não penso assim numa questão de gerar sempre a criatividade entendeu? Eu acho que são outros motivos

25.Já aprendeu ou descobriu algo novo com os projetos autorais/pessoais? Por favor, cite alguns exemplos.

Sim, toda hora! Eu comecei o Letters for May porque eu não me sentia confortável pra fazer *lettering*. Então eu comecei esse projeto de letras para desenhar letras. Eu já fazia, mas não tinha tanta confiança assim.

26.Você incentivaria outros designers a investirem em projetos pessoais? Por quê?

Sim, eu sempre incentivo. Eu incentivo justamente pelo motivo deles chamarem projetos comerciais. Você está sendo pago pelo que você gosta de fazer realmente, pelo que você acredita. Eu acho que é a melhor coisa que tem.

27.Concorda que os projetos autorais/pessoais são uma importante forma de experimentação e conseqüentemente para a área do Design?

Sim, eu acho que tem muito cliente ou projeto comercial que não quer arriscar né? E aí o projeto autoral é quando você está arriscando consigo mesmo

