

## A Jornada Familiar na Natividade: design autoral em ilustrações

VITÓRIA ALVES E ALVES<sup>1</sup>;  
LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [vitoria.alves@ufpel.edu.br](mailto:vitoria.alves@ufpel.edu.br)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [luciaweymar@gmail.com](mailto:luciaweymar@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa objetiva o projeto de uma coleção de dez ilustrações que apresentem a história bíblica da Natividade, e os questionamentos dela suscitados<sup>1</sup>, a partir da perspectiva do design autoral, isto é, de um design menos focado em prestação de serviço e mais inclinado à produção de singularidades projetivas.

A temática religiosa surge a partir de experiências pessoais ligadas à educação em um colégio cristão que despertou o interesse pela religião e pela produção artística inspirada no Cristianismo. A escolha por um tema familiar é uma homenagem à família amorosa e acolhedora na qual fomos criadas e da qual resgatamos uma perspectiva projetual em tom leve e caloroso.

A partir deste repertório e da inspiração oriunda de trabalhos de designers, ilustradores e artistas, associamos elementos da simbologia cristã a personagens reconhecíveis do grande público baseados na Natividade de Jesus. Todas as ilustrações são focadas na Sagrada Família e em sua jornada, e buscamos aproximá-las do público ao afastar o peso da santidade e optar por ressaltar seu lado simples e humano.

### 2. METODOLOGIA

Com fins de construção do referencial teórico realizamos a leitura de textos indicados acerca de definições de autoria em diversas áreas de conhecimento, tais como na literatura, na arte e no cinema; mas, sobretudo, de textos que defendem ou problematizam a possibilidade de autoria na área do design, como Weymar (2010), Villas-Boas e Araújo (2020); episódios dos *podcasts* AntiCast (2013) e Polígono (2018) cuja discussão e bibliografia encaminham-nos aos textos de Rock (1996), Lupton (2012) e Crouwel e Van Toorn (2015).

Já em relação à prática projetual, ou seja, à coleção de ilustrações, inicialmente resgatamos referências visuais encontradas em iluminuras de bíblias medievais e também em trabalhos de William Morris, artista e designer que pode corroborar na defesa de um design mais autoral. Estas referências são utilizadas para a definição de estilo da prática projetual e a maior inspiração são os trabalhos editoriais e de impressão produzidos pela Kelmscott Press, com traços simples e realistas, uso de texturas, linhas e ornamentos que enriquecem as figuras, mesmo sem uso de cor. As ilustrações aqui desenvolvidas foram produzidas no programa Adobe Photoshop a partir do estilo de ilustração realizada, à mão, pela autora principal.

---

<sup>1</sup> Vinculada ao projeto de pesquisa denominado “(Des)autoria, design e arte” coordenado pela professora Lúcia Costa Weymar, lotada nos Colegiados dos Cursos de Design/Centro de Artes/UFPEL..

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desafio de produzir e refletir sobre design utilizando o tema da religiosidade permite explorar séculos de tradição, memória e produção de arte relacionadas. A estratégia projetual se dá pela observação da beleza dos símbolos produzidos ao longo destes séculos a fim de ilustrar o tema escolhido, não apenas reimaginando tais histórias, que já vivem na memória coletiva (do ocidente, ao menos), mas, igualmente, recuperando-as através de experiências pessoais e de conhecimentos artísticos, religiosos e, por óbvio, de design.

Inicialmente, definimos qual seria o ponto de vista adotado acerca de autoria no design. Como postulado por Weymar (2010), existe, no interior do campo do design, uma recorrente intenção pela neutralidade, ou, no máximo, pela procura de um estilo dito universal. Porém, por mais que essa seja a norma da profissão, a neutralidade, assim como a autoria, também é uma escolha (WEYMAR, 2010), e a opção pelo neutro significa ignorar não somente a pluralidade de talentos, mas, igualmente, a relação histórica e de convergência com outras áreas cuja contribuição só tem a acrescentar à nossa produção.

A discussão sobre a autoria no design se justifica porque o design não é uma área que surge no vazio, mas, sim, sofre influência de outros campos com os quais compartilha conceitos e características. Ou seja, o design é uma área ampla e cheia de possibilidades e, como afirma Poyner (2015, p.8), “O pluralismo, a disposição de aceitar que há muitas maneiras de fazer design, ou qualquer outra coisa, e muitos resultados igualmente válidos, tornou-se nossa preferência constitucional.”

A ilustração, em si, é um modelo de autoria já legitimado por vários autores, como Rock (2002) e Weymar (2010). Porém, como somos iniciantes na área, utilizamos, para assegurar nossa escolha, certos conceitos e possibilidades de autoria tais como a) a agência sobre os meios de sua produção e a intenção da criação indicados por Lupton (2012) que vê, nesse controle, um modo pelo qual o designer pode se expressar e b) a visão crítica do designer ao utilizar seus elementos e suas possibilidades organizativas bem como a maneira que ele conversa com o mundo (WEYMAR, 201, p. 86):

Autoria em design não significa independência do designer. Ela está associada à capacidade crítica que o designer tem de, sabendo que seu design não é emancipado, se perguntar quais suas reais possibilidades.

Somado a isso, escolhemos fazer uma coleção de ilustrações para que o estilo e o tema pudessem ser desenvolvidos e observados ao longo do projeto. No design, um único trabalho não demonstra a autoria porque é necessário considerar toda a produção desse trabalho, ou seja, o cliente, as exigências e o objetivo do objeto projetado ; todavia, ao se observar no conjunto do trabalho de um designer, sem seu portfólio, a repetição de seu estilo, aí sim, talvez seja possível atestar autoria. A escolha pela linguagem da ilustração se baseia no fato que, além de ser um espaço no qual a autora tem mais familiaridade e preferência, as ilustrações permitem “evidenciar mais os vestígios de seu autor já que permitem uma abordagem menos racional e mais subjetiva” (WEYMAR, 2010, p. 36).

A maior referência para o presente projeto são os trabalhos editoriais e de impressão realizados durante o movimento Arts & Crafts (Século XIX), especialmente os produzidos pela Kelmscott Press, editora de William Morris,

reconhecido como um dos pais do design industrial e pregador do retorno às técnicas manuais e inspirações medievais. Para Piqueira (2019, p.13):

Morris elevou o termo “multitartista” a outro nível [...] (a companhia Morris & Co.) ao reunir atribuições artísticas e operacionais na mesma pessoa, a de seu proprietário, fez com que Morris antecipasse, em décadas, a figura do designer que a segunda metade do século XX reconheceria (e admiraria).

Estes conceitos, associados às referências visuais pesquisadas, foram essenciais para ajudar a construir o estilo das ilustrações, cujo desenvolvimento e evolução podem ser observados ao longo da pesquisa maior<sup>2</sup>. O resultado atual se refere à produção de dez ilustrações (FIG. 1)<sup>3</sup> em tamanho A4, divididas, cada uma, em duas partes: à esquerda, uma imagem gráfica e, à direita, uma imagem verbal com a respectiva passagem bíblica. Cada ilustração conta, além do desenho principal e do texto, com moldura e moldura interna e, nelas, ornamentos personalizados para cada passagem. A cor amarela é utilizada somente nas molduras e/ou nas auréolas dos personagens, representando a referente santidade. Inicialmente realizadas à mão, as ilustrações utilizam linhas pretas e sombreados igualmente em preto; quando transpostas para o Photoshop, também é possível utilizar sombras e tons de cinza a fim de melhorar o contraste.

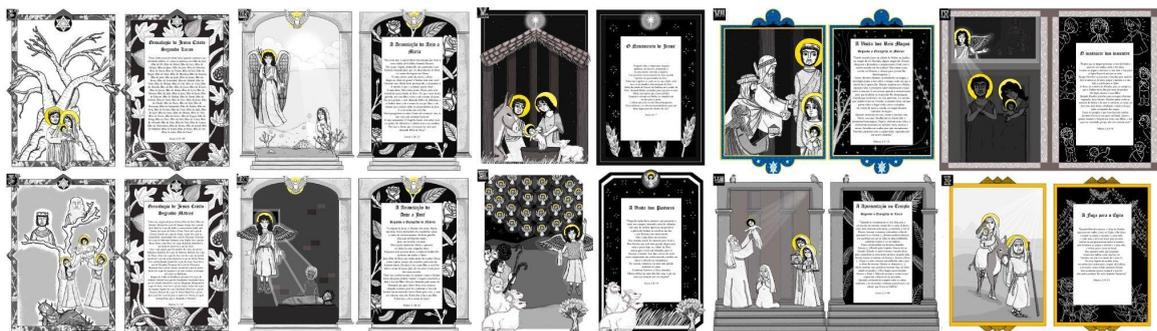


Figura 1: Coleção Jornada Familiar na Natividade; Fonte: Da autora (2022).

#### 4. CONCLUSÕES

Reconheço que a possibilidade de autoria em design só é possível se o projeto se afastar do objetivismo e de certas padronizações visuais ditadas pelo mercado de design, aproximando-o das subjetividades, das singularidades, da capacidade expressiva dos designers e do lado mais artístico da profissão. A neutralidade, tão almejada em certas esferas do design corporativo, não consegue englobar todos os modos de se fazer design, e sua antiga e poderosa abrangência apenas serviu para apagar ideias, visões e vozes diversas.

Como autoras das ilustrações aqui apresentadas, buscamos uma visão de mundo inclinada à valorização da singularidade do designer em um mundo cada

<sup>2</sup> A pesquisa maior está sendo construída em forma de monografia e será apresentada como proposta inicial de TCC, em 2024; nela, pretendemos aprofundar questões teóricas, que não se justificam no presente Projeto de Pesquisa, e continuar a prática projetual no que se refere à aplicação das ilustrações aqui apresentadas.

<sup>3</sup> Para visualização detalhada das ilustrações, ver:

[https://docs.google.com/presentation/d/1MK5iWbc8Tif\\_pKHCWffbgNNF7K7IQ3vzhtLui5e5Dz8/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/presentation/d/1MK5iWbc8Tif_pKHCWffbgNNF7K7IQ3vzhtLui5e5Dz8/edit?usp=sharing)

vez mais desigual e competitivo (condição às vezes normalizada no campo do design), e que enxerga, no design autoral, uma maneira de dar espaço àqueles profissionais que buscam mais e mais, e que veem, na vida profissional, uma maneira de se comunicar com o mundo. Valorizamos nossa subjetividade, nesta pesquisa, ao optarmos pela ousadia (em tempos acadêmicos atuais) relativa ao resgate da religião e de seus trechos bíblicos como temática para o projeto de uma série de ilustrações. Futuramente, tais ilustrações serão usadas em livros, camisetas, cadernos, etc. e, para tal, nossa pesquisa teórica e projetual seguirá vislumbrando a possibilidade de uma postura mais autoral em design.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CROUWEL, Wim; VAN TOORN, Jan. The Debate: The Legendary Contest of Two Giants of Graphic Design. Primeira edição. United States of America: THE MONACELLI PRESS, 2015. 173 p.

LUPTON, Ellen; BLAUVELT, Andrew. The Designer as Producer. Graphic Design: Now in Production, Walker Art Center, 2012. Acesso em 22 de março de 2022. Disponível em: <https://ellenlupton.com/Designer-as-Producer>.

PIQUEIRA, Gustavo. William Morris: Sobre as artes do livro. Primeira edição. Ateliê Editorial, 2019.

ROCK, Michael. Designer as Author. This article is an adaptation of Graphic Authorship (1996) for publication in Multiple Signatures: On Designers, Authors, Readers and Users (Spring 2013), 1996. Acesso em 23 de março de 2022. Disponível em: <https://2x4.org/ideas/1996/designer-as-author/>.

VILLAS-BOAS, A.; ARAÚJO, T. B. Autoria no campo do design visual: eliminações preliminares. 2020. Dissertação (Mestrado no âmbito do Programa de Pós-graduação em Design da Escola de Belas-Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGDEBA/UFRJ) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2020.

WEYMAR, L. B. C. Design entre aspas: Indícios de autoria nas marcas da comunicação gráfica. Tese (Doutorado) (Doutor pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade dos Meios de Comunicação) - PUCRS, Porto Alegre, 2010. p. 331).