INTRODUÇÃO

Na passagem do século XX ao século XXI, houve uma grande mudança de paradigma, a saber, o câmbio das tecnologias de comunicação e informação, de matrizes analógicas para digitais. A era digital, como iremos tratar aqui, transformou profundamente o modo como o design é produzido, consumido e divulgado. No campo do design, essa transformação veio acompanhada de uma aceleração inédita do processo criativo, marcada pela lógica da dromocracia cibercultural, conceito cunhado por Eugênio Trivinho que descreve a predominância da velocidade como força estrutural da vida contemporânea. Em um cenário no qual softwares, bancos de imagens e inteligência artificial oferecem soluções imediatas, o fazer criativo passa, muitas vezes, a operar no ritmo da demanda, e não da reflexão. Essa condição produz um ambiente em que a experimentação manual, o erro e o tempo de maturação das ideias são frequentemente substituídos por resultados rápidos, visualmente agradáveis, porém cada vez mais superficiais.

Diante deste cenário, torna-se essencial refletir sobre como a velocidade digital não apenas reorganiza práticas, mas também fragiliza o próprio processo criativo. A padronização estética promovida pela repetição de fórmulas visuais reduz o espaço para a autenticidade. A perda da materialidade e do contato direto com a matéria afeta a profundidade dos projetos, distanciando designers da dimensão sensível, tátil e intuitiva que historicamente orientou a criação gráfica.

É nesse contexto que o resgate de práticas artesanais, como a xilogravura, a serigrafia, os tipos móveis e o lambe-lambe, ganha novamente importância, se não como alternativas mercadológicas de produção em massa ao menos como plataformas de aprendizagem e linguagem. Essas técnicas deixam de ser apenas alternativas ao digital e passam a influenciar as novas tendências visuais, marcadas pelo retorno das texturas, da materialidade e do maximalismo. Esses processos, que demandam tempo, atenção às escolhas de materiais e participação direta do designer em cada etapa, tornam-se um contraponto à velocidade da produção digital contemporânea. Ao exigir um ritmo mais lento, eles promovem uma reconexão com o gesto manual e resgatam na materialidade um espaço privilegiado para a experimentação. Nesse cenário, o lambe-lambe, presente tanto nas ruas quanto em ambientes culturais, evidencia que o fazer manual não perdeu força, tornou-se um gesto de resistência criativa diante da saturação tecnológica. Além disso, ao se afastar do imediatismo e da repetição estética impulsionada por tendências digitais, essas práticas ajudam a recuperar um design mais autoral e mais fiel à singularidade do processo criativo.

Além de explorar a história do cartaz e do lambe-lambe, este trabalho analisa a relação entre design e tecnologia, discutindo como os mecanismos digitais contribuem para a superficialização criativa e enfraquece o vínculo entre concepção, processo e resultado. A partir de uma pesquisa

ABSTRACT

This study investigates the fragility of the creative process as a symptom of cybercultural dromocracy, discussing the impacts of technological acceleration and productivist logic on contemporary graphic design practices. The research is grounded in the studies of Leopoldo Leal, Vilém Flusser, and Norberto Gaudêncio Junior, articulating reflections on the creative process, graphic culture, and materiality within the digital context, in addition to references related to movable type typography, woodcut printing, monotype, cyanotype, and frottage, using wheatpaste posters (lambe-lambe) as a graphic medium traditionally associated with artisanal and experimental processes. As a practical outcome, the project results in the exhibition Contra-Fluxo: Fragments of Borges and Graphic Experimentations, composed of 13 experimental graphic posters inspired by the poem How Can I Hold You With by Jorge Luis Borges, in which mixed techniques and artisanal processes are employed to explore materiality, texture, and layering as forms of resistance against the acceleration of contemporary creative processes.

Keywords
Graphic Design, Wheatpaste Posters, Typography, Illustration, Graphic Experimentation.

ABSTRACT

RESUMO

Este trabalho investiga a fragilidade do processo criativo como sintoma da dromocracia cibercultural, discutindo os impactos da aceleração tecnológica e da lógica produtivista sobre as práticas do design gráfico contemporâneo. A pesquisa fundamenta-se nos estudos de Leopoldo Leal, Vilém Flusser e Norberto Gaudêncio Junior, articulando reflexões acerca do processo criativo, da cultura gráfica e da materialidade no contexto digital, além de referências relacionadas à tipografia com tipos móveis, xilogravura, monotipia, cianotipia e frotagem, utilizando o lambe-lambe como meio gráfico tradicionalmente associado a processos artesanais e experimentais. Como desdobramento prático, o projeto resulta na exposição Contra-Fluxo: Fragmentos de Borges e Experimentações Gráficas, composta por 13 cartazes gráficos experimentais inspirados no poema How Can I Hold You With, de Jorge Luis Borges, nos quais técnicas mistas e processos artesanais são utilizados para explorar materialidade, textura e sobreposição como formas de resistência à aceleração dos processos criativos contemporâneos.

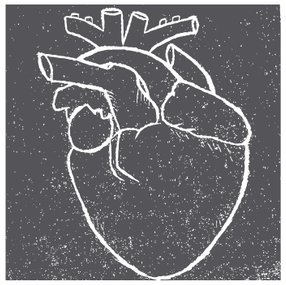
Palavras-chave
Design Gráfico, Lambe-lambe, Tipografia, Ilustração, Experimentação gráfica.

RESUMO

CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC

A FRAGILIDADE DO PROCESSO CRIATIVO COMO SINTOMA DA DROMOCRACIA CIBERCULTURAL

REFLEXÕES SOBRE A CRIAÇÃO NO MUNDO AUTOMATIZADO



ANA BEATRIZ SILVA GOUVEIA
ORIENTADA POR ÉRICO FERNANDO DE OLIVEIRA

2026

REFLEXÕES SOBRE A CRIAÇÃO NO MUNDO AUTOMATIZADO

A FRAGILIDADE DO PROCESSO CRIATIVO COMO SINTOMA DA DROMOCRACIA CIBERCULTURAL

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 ..... p. 23
Figura 2 ..... p. 24
Figura 3 ..... p. 25
Figura 4 ..... p. 25
Figura 5 ..... p. 25
Figura 6 ..... p. 27
Figura 7 ..... p. 28
Figura 8 ..... p. 28
Figura 9 ..... p. 29
Figura 10 ..... p. 29
Figura 11 ..... p. 30
Figura 12 ..... p. 30
Figura 13 ..... p. 31
Figura 14 ..... p. 31
Figura 15 ..... p. 34
Figura 16 ..... p. 34
Figura 17 ..... p. 37
Figura 18 ..... p. 38
Figura 19 ..... p. 43
Figura 20 ..... p. 44
Figura 21 ..... p. 45
Figura 22 ..... p. 45
Figura 23 ..... p. 47
Figura 24 ..... p. 47
Figura 25 ..... p. 48

LISTA DE FIGURAS

Figura 26 ..... p. 51
Figura 27 ..... p. 51
Figura 28 ..... p. 51
Figura 29 ..... p. 51
Figura 30 ..... p. 52
Figura 31 ..... p. 53
Figura 32 ..... p. 54
Figura 33 ..... p. 55
Figura 34 ..... p. 56
Figura 35 ..... p. 58
Figura 36 ..... p. 60
Figura 37 ..... p. 60
Figura 38 ..... p. 62

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Centro Universitário Senac – Santo Amaro, como exigência parcial para obtenção do grau de Bacharelado em Design.

Orientador: Érico F. Oliveira

Elaborada pelo sistema de geração automática de ficha catalográfica do Centro Universitário Senac São Paulo com dados fornecidos pelo autor(a).

Silva Gouveia, Ana Beatriz

A Fragilidade do Processo Criativo como Sintoma da Dromocracia Cibercultural / Ana Beatriz Silva Gouveia - São Paulo (SP), 2026.
36 p. : il. color.

Orient.: Érico Fernando de Oliveira

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) - Centro Universitário Senac - Unidade Santo Amaro, São Paulo, 2026.

1. Design Gráfico 2. Lambe-lambe 3. Tipografia 4. Ilustração 5. Experimentação gráfica I. Silva Gouveia Ana Beatriz II. de Oliveira Érico Fernando (Orient.)

“A mão é a janela da mente.”

— Immanuel Kant

SUMÁRIO

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 16
1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 18
1.2. A SUPERFICIALIDADE CRIATIVA NA ERA DIGITAL 18
1.2.1. FERRAMENTAS DIGITAIS 18
1.2.2. REFERÊNCIAS 19
1.2.3. DROMOCRACIA CIBERCULTURAL 21
1.2.4. ÉTICA NO DESIGN 21
1.3. HISTÓRIA DO LAMBE-LAMBE 22
1.3.1. A INFLUÊNCIA DE MOVIMENTOS ARTÍSTICOS NO CARTAZ 26
1.3.2. LAMBE-LAMBE NO BRASIL 31
2. METODOLOGIA 35
2.1. ETAPAS INICIAIS DO PROCESSO CRIATIVO NO DESIGN: CADERNOS DE CRIAÇÃO 35
2.2. A PERDA DA MATERIALIDADE E DAS EXPERIMENTAÇÕES MANUAIS 39
3. MEMORIAL DESCRITIVO DE PROJETO 42
3.1. PRODUÇÃO GRÁFICA COM SISTEMAS DE IMPRESSÃO MECÂNICOS 42
3.1.1. LITOGRAFIA 42
3.1.2. SERIGRAFIA 43
3.1.3. XILOGRAVURA 44
3.1.4. TIPOGRAFIA 45
3.1.5. CIANOTIPIA 46
3.1.6. MONOTIPIA 47
3.1. IDEAÇÃO 48
3.2. PROCESSO DE CRIAÇÃO E PRODUÇÃO 50
CONSIDERAÇÕES FINAIS 63
REFERÊNCIAS 64

REFLEXÕES SOBRE A CRIAÇÃO NO MUNDO AUTOMATIZADO

A FRAGILIDADE DO PROCESSO CRIATIVO COMO SINTOMA DA DROMOCRACIA CIBERCULTURAL

Data de aprovação ____/____/____

Prof. Me. Érico F. Oliveira
Mestre em Comunicação e Semiótica

Profª. Dra. Luciana Chen
Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica

Prof. Me. Thiago Hara Dias
Mestre em Educação, Arte e História da Cultura

Gostaria de agradecer ao meu orientador, Érico Fernando de Oliveira, e a Gabriela Gomes, pelo suporte, orientação e contribuição no desenvolvimento deste projeto.

À minha mãe, Francisca Aparecida da Silva, agradeço pelo suporte e apoio ao longo dessa trajetória, especialmente nos momentos mais desafiadores. À minha irmã, Bianca Silva Gouveia, expresso minha eterna gratidão não apenas pelo suporte emocional, mas também por todo o apoio, carinho e incentivo ao longo do projeto.

À minha gata Miwa, agradeço pelo companheirismo e conforto emocional durante este período, tornando os dias mais leves nos momentos de dificuldade.



FIGURA 13: CARTAZ DA CAMPANHA DE JÚLIO PRESTES, 1929.
FONTE: MELO, 2011, P. 159.

A partir da Segunda Guerra Mundial, os lambes ganharam um novo propósito: passaram a ser usados como forma de protesto, assumindo um caráter de crítica social e política. Paralelamente, seu uso como meio de propaganda também se intensificou, foi nessa época que o design e a propaganda se uniram no Brasil. Com o tempo, essa prática se consolidou também como expressão artística, ultrapassando o uso exclusivamente utilitário para se

tornar um meio de intervenção visual e valorização cultural.

> A principal vitrine para a nascente produção modernista são os cartazes da Bienal de Arte de São Paulo. Criada em 1951, o prestígio que a Bienal alcançou no cenário cultural brasileiro impulsionou a produção gráfica. O cartaz da primeira edição tornou-se um ícone do período. (RANGEL, 2017, p. 127).

Para controlar o que era divulgado pelo governo foi criado um Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP), em 1939. Menos de 20 anos depois da segunda guerra, se iniciou a ditadura militar no Brasil e com ela a censura, o DIP foi quem ficou responsável sobre toda a comunicação dessa época. Além de supervisionar a circulação de conteúdos, o órgão foi responsável pela produção dos cartazes políticos da época, utilizados como instrumentos de propaganda governamental e de construção de narrativas oficiais. (MELO, 2011, p. 215).

bibliográfica que contempla estudos sobre cultura gráfica, práticas manuais e a dinâmica contemporânea de produção de projetos, busco compreender como a aceleração transforma o fazer criativo e como a manualidade pode reequilibrar esse cenário. Por fim, o projeto prático deste TCC apresenta experimentações gráficas realizadas com tipos móveis, xilogravura, serigrafia, entre outras técnicas, evidenciando como a materialidade amplia as possibilidades criativas do designer. Ao unir reflexão teórica e prática manual, este trabalho propõe olhar para o processo criativo não como se tornou, mas como um percurso que exige tempo, presença e profundidade, qualidades essenciais para recuperar a autenticidade do design em meio às dinâmicas aceleradas da era digital.

O processo criativo no design tem passado por transformações significativas nas últimas décadas, especialmente em decorrência da incorporação de tecnologias digitais às práticas projetuais. Para Vilém Flusser (2007), o ser humano contemporâneo passa progressivamente da condição de "homem-ferramenta" para a de operador de aparelhos, tornando-se subordinado às lógicas programadas pelas tecnologias que utiliza. Nesse contexto, se anteriormente o processo criativo era marcado por etapas exploratórias mais extensas, como o desenvolvimento de croquis e experimentações iniciais, observa-se uma crescente mediação por sistemas computacionais, que influenciam diretamente a construção das soluções visuais.

Nesse cenário, as ferramentas digitais deixam de atuar apenas como instrumentos de execução, inicialmente restritas, em muitos casos, às etapas finais do projeto, e passam a desempenhar um papel ativo na organização do pensamento projetual. Se antes o computador era utilizado predominantemente para finalização e refinamento das soluções, no contexto contemporâneo ele passa a integrar também as fases iniciais do processo, influenciando diretamente a concepção das ideias. Assim, interfaces, softwares e plataformas não apenas viabilizem a criação, mas também condicionam escolhas formais, estruturam fluxos de trabalho e delimitam possibilidades, contribuindo para a configuração de um processo criativo mais direcionado. Como aponta Vilém Flusser (2007), a relação entre sujeito e tecnologia se altera à medida que os sistemas passam a ocupar uma posição central, deslocando o indivíduo para um papel cada vez mais adaptativo dentro dessas estruturas. O avanço contínuo das tecnologias digitais, aliado a crescente demanda por soluções rápidas e eficientes, contribui para o desenvolvimento e a incorporação de sistemas de inteligência artificial no processo criativo. Nesse contexto, a IA pode ser compreendida como um desdobramento dessas transformações, ao introduzir ferramentas capazes de operar a partir da simulação de processos cognitivos, impactando não apenas a execução, mas também as etapas iniciais da criação. Paralelamente, a ampla disponibilidade de referências visuais em plataformas digitais contribui para a consolidação de uma cultura baseada na seleção e recombinação de soluções já existentes, o que pode influenciar a diversidade e a originalidade das produções.

1.2.1. FERRAMENTAS DIGITAIS

As ferramentas digitais, inseridas no contexto contemporâneo do design, não podem ser compreendidas como elementos neutros no processo criativo. Diferentemente de ferramentas tradicionais, que atuavam principalmente como meios de execução, os softwares atuais participam ativamente da construção das soluções visuais, oferecendo estruturas, padrões e funcionalidades que orientam o desenvolvimento dos projetos. Dessa forma, ao utilizar esses sistemas, o designer passa a tomar decisões dentro de um conjunto de possi-

1.3.1. LAMBE-LAMBE NO BRASIL

O cartaz passou a ganhar destaque no Brasil a partir da década de 1920, embora sua consolidação tenha vindo lentamente em comparação à Europa. Durante os séculos XVI, XVII e XVIII, a impressão tipográfica era proibida no território brasileiro, o que impediu o desenvolvimento de uma cultura gráfica local. Somente após a chegada da corte portuguesa, em 1808, iniciou-se oficialmente a impressão no país, possibilitando a produção de cartazes por meio de tipos móveis de chumbo e litografia, técnicas que se expandiram ao longo do século XIX. Com o avanço tecnológico, a cromolitografia passou a ser utilizada, permitindo a impressão em cores e ampliando as possibilidades estéticas dos cartazes brasileiros.

Com a chegada da impressão Offset no Brasil nos anos de 1920, houve inserção da fotografia ao cartaz, que após a segunda guerra se tornou um dos principais elementos utilizados nos materiais produzidos nesta época. A fotografia se diferencia da antiga ilustração litográfica por ser mais próxima da realidade, o que contribuía para seu impacto e para o caráter moderno que conferia aos materiais impressos.

A impressão com tipos móveis de chumbo era baseada no sistema criado por Johannes Gutenberg, possibilitando a composição manual de textos e o uso de diferentes fontes tipográficas. Já na década de 1930, já existiam algumas gráficas, um exemplo significativo é a Gráfica Cinelândia, que produzia cartazes utilizando tipos móveis. Nela, os clientes podiam escolher tanto o texto quanto o estilo tipográfico que desejavam aplicar em seus cartazes, configurando uma prática extremamente participativa: "os clientes escolhiam os tipo num enorme catálogo de tipos pregado à parede montando o cartaz ao lado do tipógrafo, num verdadeiro self-service tipográfico" (GAUDÊNCIO, 2009, p. 82)

Nesta mesma década no Brasil, o modernismo entra em sua segunda fase e a afirmação de uma identidade brasileira entra em primeiro plano, Ainda assim, essa produção mantinha forte influência da estética Art Déco, especialmente nas formas geométricas, na simplificação visual e na valorização do design como linguagem.



FIGURA 14: CARTAZ POLÍTICO DO ANO DE 1940, ANTES DA DITADURA MILITAR.
FONTE: MELO, 2011, P. 215.

Pouco tempo depois do surgimento desses movimentos, nasceu o Surrealismo, movimento que possuía interesse em explorar o inconsciente, os sonhos e o irracional. Nos cartazes, essa estética se manifestou por meio de composições e combinações improváveis que eram produzidas cenas que desafiavam a lógica cotidiana, se destacou pelos elementos que causavam estranhamento no público, descolados da realidade e distorcidos, seus cartazes visualmente impactantes e abertos a variadas interpretações.



FIGURA 11: CARTAZ SURREALISTA DO SALVADOR DALÍ EM 1969.
FONTE: BARNICOAT, 1972, P. 160.

A Pop Art surgiu nos anos 1950 e ganhou força na década seguinte, especialmente nos Estados Unidos, ao incorporar elementos da cultura de massa, do consumo e da publicidade. Nos cartazes, o movimento se destacou pelo uso de cores vibrantes, repetição de imagens e referências diretas a produtos, celebridades e símbolos populares. A estética gráfica era marcada por contrastes fortes, composições simples frequentemente similares a colagens e impacto visual imediato, aproximando a arte do cotidiano e transformando o cartaz em um objeto de expressão cultural e comercial ao mesmo tempo, algo mais próximo da utilidade atual do cartaz.



FIGURA 12: CARTAZ DO ÁLBUM THE VELVET UNDERGROUND & NICO.
FONTE: THE WARHOL, 1967.

bilidades previamente definidas pelas próprias ferramentas, o que influencia diretamente o resultado final.

Sob essa perspectiva, o processo criativo deixa de ocorrer apenas a partir dos condicionamentos tradicionais do design, como briefing, linguagem visual e objetivos comunicacionais, passando também a ser mediado pelas estruturas e lógicas operacionais dos softwares. Isso significa que determinadas soluções são mais facilmente produzidas por já estarem previstas pelos sistemas, enquanto outras, que demandam maior experimentação material ou desvios dos padrões programados, tendem a ser menos exploradas. Nesse contexto, "quando se trata de ferramenta, o homem é a constante e a ferramenta, a variável [...]. No caso da máquina, é ela a constante e o homem, a variável" (FLUSSER, 2007, p. 35), evidenciando uma inversão na relação entre sujeito e tecnologia. Assim, se anteriormente o designer operava ferramentas mais diretamente subordinadas à sua ação, no contexto digital contemporâneo ele passa, em muitos casos, a adaptar seu processo às lógicas e condicionantes impostas pelos sistemas que utiliza, aproximando-se mais da função de operador de sistemas do que da de agente criativo.

A evolução das tecnologias ocorre por meio da passagem das ferramentas para as máquinas e, posteriormente, para os aparelhos, que operam em níveis cada vez mais complexos. Enquanto as ferramentas atuavam como extensões do corpo humano e as máquinas automatizam processos mecânicos, os aparelhos passam a operar a partir da simulação de processos relacionados ao próprio pensamento. Nesse sentido, "as ferramentas imitam a mão e o corpo empiricamente; as máquinas, mecanicamente; e os aparelhos, neurofisiologicamente" (Idem, p. 36), indicando uma aproximação progressiva entre tecnologia e cognição.

A inteligência artificial se insere como um desdobramento desse avanço, na medida em que atua por meio da simulação de processos cognitivos, como análise e associação. No contexto do design, isso se manifesta na automatização de etapas que antes dependiam diretamente da elaboração humana, como a ideação inicial, que passa, em muitos casos, a ser mediada por comandos textuais (prompts). Dessa forma, o processo criativo deixa de se desenvolver exclusivamente a partir da construção gradual de ideias e passa a incorporar sistemas capazes de gerar soluções de maneira imediata, reforçando a transformação do papel do designer, que passa a atuar também como mediador e curador dessas produções.

1.2.2. REFERÊNCIAS

No contexto contemporâneo, observa-se uma transformação no modo como o repertório visual é acessado e utilizado no processo criativo, especialmente com a popularização de plataformas digitais como Pinterest e Behance. Esses ambientes

disponibilizam uma grande quantidade de referências prontas, organizadas e facilmente acessíveis, permitindo que o designer tenha contato imediato com soluções já testadas e consolidadas. Nesse cenário, o processo criativo tende a se deslocar de uma lógica exploratória, baseada em testes, erros e desenvolvimento gradual de ideias, para uma lógica curatorial, na qual o designer passa a selecionar, adaptar e combinar soluções existentes com o objetivo de otimizar o tempo de produção.

Essa dinâmica se aproxima da função historicamente atribuída ao estilo internacional, que buscava a padronização e a sistematização das soluções visuais por meio de princípios como o uso de grids, tipografias sem serifa e composições organizadas, priorizando clareza e eficiência na comunicação. No contexto atual, no entanto, essa lógica de padronização é frequentemente retomada não apenas como uma escolha projetual consciente, mas como um recurso para agilizar o processo criativo, a partir da reutilização de linguagens que já se mostram eficazes. Como consequência, observa-se a recorrência de estruturas visuais semelhantes, nas quais o processo criativo se baseia, em grande medida, na curadoria e recombinação de referências disponíveis, em detrimento da construção de soluções a partir de uma investigação mais aprofundada.

Além das plataformas de referência, observa-se também a popularização de ferramentas que oferecem modelos prontos para a criação de peças gráficas, como o Canva. Estes sistemas disponibilizam layouts previamente estruturados, nos quais elementos como tipografia, cores e composição já estão definidos, permitindo que o usuário apenas substitua conteúdos e adapte informações. Embora esse tipo de ferramenta amplie o acesso ao design e agilize o processo de produção, seu uso recorrente tende a reforçar a adoção de soluções visuais semelhantes, uma vez que diferentes usuários partem das mesmas bases estruturais.

Nesse sentido, os modelos disponibilizados por essas plataformas não partem, necessariamente, de uma reflexão projetual aprofundada, mas da adaptação de soluções visuais que já se mostraram eficazes em outros contextos. Muitas dessas soluções dialogam, ainda que de forma simplificada, com princípios associados ao estilo internacional, como a organização dos elementos em estruturas previsíveis, o uso recorrente de tipografias sem serifa e composições visualmente limpas. No entanto, no ambiente dessas ferramentas, tais características são incorporadas como fórmulas prontas, dissociadas de seus fundamentos históricos e conceituais. Dessa forma, o que antes se configurava como uma abordagem projetual passa a ser utilizado como um padrão replicável, contribuindo para a produção de peças que apresentam linguagens visuais semelhantes.

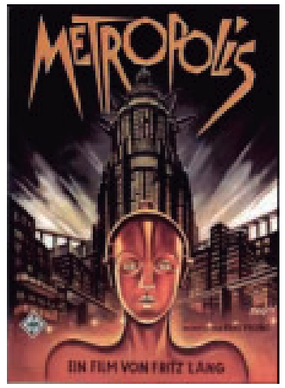


FIGURA 8: CARTAZ EXPRESSIONISTA DO FILME METROPOLIS
FONTE: METALOCUS, HEINZ SCHULZ-NEUDAMM, 1927.

Nessa mesma época, existia também o Cubismo, movimento liderado por artistas como Pablo Picasso e Georges Braque, propondo uma mudança radical com a representação tradicional da forma. Suas principais características incluem a fragmentação das figuras, a quebra de padrão pictórica renascentista, agora se utilizando mais da técnica bidimensional e o uso de formas geométricas para construir a imagem. No universo dos cartazes, essa estética influenciou especialmente a simplificação visual e a composição assimétrica, resultando em peças que exploravam sobreposições e uma comunicação mais abstrata, alinhada ao espírito de experimentação da época.



FIGURA 9: CARTAZ LITOGRÁFICO COM INSPIRAÇÃO CUBISTA.
FONTE: WIKIMEDIA COMMONS, WALTER KAMPMANN, 1921.

Ainda no início do século XX, defendendo a valorização da velocidade, da tecnologia e do dinamismo da vida moderna, coexistia com estes movimentos o Futurismo. Suas obras buscavam transmitir movimento por meio de linhas, repetições e formas, mostrando um estilo mais moderno. Nos cartazes, essa estética resultou em composições modernas, com tipografias inclinadas e layouts que reforçam a ideia de aceleração e ruptura com o passado.



FIGURA 10: CARTAZ COM INSPIRAÇÃO FUTURISTA
FONTE: WIKIMEDIA COMMONS, WALTER KAMPMANN, 1921.



FIGURA 7: CARTAZ LITOGRÁFICO PARA ANÚNCIO DE PAPÉIS PARA ENROLAR FUMO.
FONTE: MUCHA FOUNDATION, 1896.



FIGURA 8: CARTAZ LITOGRÁFICO, PRODUZIDO POR TOULOUSE-LAUTREC.
FONTE: MOMA. MOULIN ROUGE, LA GOULUE, 1891.

Com o declínio do Art Nouveau no início do século XX, o design dos cartazes passou por uma transformação, acompanhando as mudanças estéticas e conceituais que marcaram os movimentos artísticos do século. À medida que a modernidade avançava e novos modos de produzir, circular e consumir imagens surgiam, movimentos como o Expressionismo, Cubismo, Futurismo, Surrealismo, e, posteriormente, a Pop Art, redefiniram radicalmente a linguagem gráfica. Cada um deles trouxe abordagens inéditas para o uso da cor, da forma, da tipografia e da composição, como resposta aos acontecimentos sociais, políticos e
tecnológicos da época. Esses movimentos influenciaram não apenas o campo das artes visuais, mas também o design gráfico e, especialmente, o cartaz, que passou a assumir funções mais experimentais, conceituais e comunicacionais, expandindo suas possibilidades expressivas muito além dos paradigmas decorativos estabelecidos pelo Art Nouveau.

O Expressionismo nasceu na Alemanha no início do século XX, as características incluem o uso de cores intensas e dramáticas, contrastes acentuados e deformações propositalmente exageradas da realidade e uma abordagem que prioriza a visão pessoal e psicológica sobre a objetividade, sendo uma forma de expressar os sentimentos do artista, o fator principal para o nome do movimento. O expressionismo alemão consolidou-se principalmente por meio do cinema, cujos filmes marcaram profundamente a estética visual do século XX e seguem influentes até hoje. Nesse contexto, os cartazes ganharam destaque como importantes instrumentos de divulgação, sendo os anúncios de filmes os mais populares e representativos do período.

1.2.3. DROMOCRACIA CULTURAL

A aceleração do tempo no contexto contemporâneo pode ser compreendida a partir do conceito de dromocracia cibercultural, formulado por Eugênio Rondini Trivinho, no qual a velocidade se torna um princípio estruturante das dinâmicas sociais, especialmente no que se refere ao uso intensivo das tecnologias digitais. Derivado do termo grego dromos, que remete à ideia de rapidez, o conceito expressa uma dinâmica societária subordinada ao imperativo da aceleração, impulsionada por um ciclo contínuo de inovação tecnológica que se retroalimenta e se intensifica progressivamente. Nesse cenário, a cibercultura se configura como um ambiente de valorização extrema das tecnologias informáticas, no qual a constante atualização e o uso saturado desses sistemas passam a orientar comportamentos, relações e práticas produtivas.

No campo do design, essa lógica se manifesta na crescente demanda por agilidade e produtividade, alinhando o processo criativo às exigências de um mercado que privilegia a rapidez na entrega e a eficiência das soluções. Tal dinâmica se aproxima das reflexões de Byung-Chul Han em Sociedade do Cansaço (2019), nas quais o autor aponta que a sociedade contemporânea é marcada por uma lógica de desempenho, na qual os indivíduos são constantemente impulsionados a produzir mais em menos tempo. Como consequência, observa-se a redução do tempo destinado à reflexão e à experimentação, favorecendo a adoção de práticas criativas mais imediatas, orientadas pela funcionalidade e pela otimização dos processos. Assim, o design passa a operar dentro de uma lógica produtiva acelerada, na qual a criação tende a se adaptar às demandas de velocidade impostas pela cultura digital contemporânea.

1.2.4. ÉTICA NO DESIGN

As transformações no processo criativo impulsionadas por novas tecnologias não se restringem às suas dimensões operacionais, mas introduzem também questões éticas relevantes no campo do design. Em um contexto marcado pela automação, pela ampla circulação de referências visuais e pelo uso crescente de sistemas de inteligência artificial, torna-se necessário refletir sobre os limites da autoria e da originalidade. Nesse cenário, o processo criativo deixa de ser compreendido como uma atividade exclusivamente individual e passa a envolver diferentes níveis de mediação, nos quais tanto as tecnologias quanto os repertórios disponíveis influenciam diretamente a construção das soluções visuais.

No caso da inteligência artificial, a questão da autoria torna-se ainda mais complexa, uma vez que os resultados gerados são baseados em bancos de dados compostos por produções anteriores. Assim, a utilização dessas ferramentas levanta questionamentos sobre a origem das referências utilizadas e sobre o reconhecimento dos autores

cujas obras contribuíram, direta ou indiretamente, para a geração de novos conteúdos. Paralelamente, o uso recorrente de referências prontas, amplamente difundidas em plataformas digitais, tensiona a fronteira entre inspiração e cópia.

Nesse contexto, a prática projetual contemporânea envolve uma relação constante com referências visuais previamente existentes, exigindo do designer uma postura atenta em relação ao modo como essas referências são utilizadas. A seleção, adaptação e recombinação de soluções já desenvolvidas passam a fazer parte do processo criativo, o que torna necessário considerar os contextos de origem dessas produções e os limites entre inspiração e reprodução. Assim, o uso de referências no design contemporâneo está diretamente relacionado a questões de autoria, originalidade e responsabilidade, especialmente em um cenário em que o acesso facilitado à informação amplia as possibilidades de reutilização de linguagens visuais.

O lambe-lambe surgiu da evolução do *cartaz*, que por sua vez se iniciou a partir da evolução dos primeiros comunicados públicos, a diferença entre um cartaz e um comunicado público é que o cartaz surgiu para um propósito diferente, "Um dos primeiros comunicados públicos de que se tem notícia, descoberto nas ruínas da antiga Tebas, é um papiro prometendo recompensa pela devolução de um escravo fugido." (Sontag, 2010, p. 210). Enquanto os comunicados tinham função informativa, geralmente ligados a avisos oficiais ou assuntos administrativos, o cartaz passou a ser produzido com a intenção de atrair a atenção e persuadir o público, seja para divulgar eventos, produtos ou ideias. Sua presença constante nos espaços urbanos e seu apelo visual contribuíram para que se tornasse parte do cotidiano da população.

O lambe-lambe que conhecemos hoje se consolidou na Europa no final do século XIX, sendo utilizado para anunciar eventos, produtos e principalmente apresentações de circos e espetáculos populares. A popularização da cromolitografia, que é a versão em cores da litografia patenteada pelo francês Godefroy Engelmann (1788-1839) em 1837 (Meggs, 2006, p.153), possibilitou cartazes vibrantes, repetidos e colados em grande quantidade pelas cidades, criando o que muitos autores consideram a origem direta da prática do lambe-lambe urbano que se iniciou especialmente com artistas como Jules Cherét.

Com a Primeira Guerra (1914-1918), o cartaz

em massa, valorizando artistas e artesãos, e pela xilogravura japonesa, especialmente as estampas ukiyo-e. O Art Nouveau se caracteriza principalmente pelo uso de formas orgânicas, herdado do movimento Arts and Crafts, linhas curvas e sinuosas, padronagem, variedade de cores, assimetria e preenchimento completo do espaço, além do uso de elementos da natureza e da imagem feminina.

As ukiyo-e são estampas japonesas produzidas principalmente entre os séculos XVII e XIX, caracterizadas pela técnica de xilogravura e por representarem cenas do "mundo flutuante", que significa cenas do cotidiano urbano, entretenimentos, paisagens, cortesãs, atores de teatro kabuki e elementos da natureza. Suas composições se destacam pelo uso de cores chapadas, contornos marcados, ilustrações bidimensionais e assimetria, características que influenciaram artistas europeus depois da abertura dos portos japoneses em 1854. Com a chegada dessas estampas ao ocidente ocorreu o fenômeno conhecido como japonisme, influenciando fortemente o Art Nouveau. Artistas como Vincent van Gogh, Toulouse-Lautrec e Alphonse Mucha incorporaram em seus cartazes princípios estéticos do ukiyo-e, como a valorização da linha orgânica, a simplificação das formas, o uso de molduras decorativas e a composição vertical, elementos que contribuíram decisivamente para a renovação formal do design gráfico no final do século XIX.

O Art Nouveau influenciou não somente o design gráfico, mas também a arquitetura, utilizava-se uma combinação de materiais como ferro, vidro, madeira e cimento, que permitiam a criação de formas orgânicas e fluidas inspiradas na natureza, o Art Nouveau foi um marco de transição entre o estilo historicista do século XIX e o início do movimento modernista do século XX.

Em Paris, Alphonse Mucha (1860-1939) iniciou sua produção de cartazes com a estética Art Nouveau, seus trabalhos são fortemente reconhecidos até os dias de hoje, tendo forte influência no design gráfico atual. Os cartazes produzidos nessa época tinham principalmente como propósito a divulgação de espetáculos de circo e produtos, muitos desses materiais foram produzidos por Alphonse Mucha, Jules Cherét e Toulouse-Lautrec, que juntos consolidaram o cartaz como uma forma de arte e comunicação de grande impacto cultural.



FIGURA 6: CARTAZ PRODUZIDO POR JULES CHERÉT ATRAVÉS DA LITOGRAFIA
FONTE: FONTE: MOMA, 1879.

> Hoje o cartaz é um reconhecido meio de expressão pessoal ou de grupos, usado como suporte à difusão de ideologias e objetivos políticos e sociais. O cartaz assumiu, com mais força, um engajamento com as questões sociais, culturais e políticas na sociedade, sendo uma forma de protesto, cobrança política e incentivo a uma mudança de atitude em prol do bem da sociedade. (RANGEL, 2017, p. 115)

Esse movimento demonstra que, mesmo diante da ascensão do meio digital, o cartaz e o lambe-lambe mantiveram sua relevância devido à materialidade, ao baixo custo de produção e à capacidade de intervir diretamente no espaço urbano, tornando-se suportes comunicacionais acessíveis e presentes no cotidiano das cidades.

1.2.1. INFLUÊNCIA DO ART NOUVEAU E OUTROS MOVIMENTOS NO CARTAZ

Para que Alphonse Mucha se destacasse com seus cartazes com a estética Art Nouveau, foi necessária uma série de transformações técnicas e culturais que antecederam seu trabalho. Jules Cherét, pintor e litógrafo francês, teve papel fundamental nesse processo ao aperfeiçoar a técnica da cromolitografia, algo essencial para que ocorresse o uso de cores nos cartazes, uma das características mais marcantes no movimento Art Nouveau. Esse avanço técnico foi decisivo para a consolidação do cartaz moderno, que depois foi usado por Alphonse Mucha em seus trabalhos.

> "beneficiado pelos avanços da impressão litográfica, e pelo talento de artistas gráficos como Jules Cherét e Toulouse-Lautrec, ele incorporou novas cores e formas de uma intensidade que a história da arte gráfica, até então construída sobre as páginas enegrecidas dos livros, ainda desconhecia." (GAUDÊNCIO, 2009, p. 80)

O movimento Arts and Crafts, surgido na Inglaterra na segunda metade do século XIX, foi o precursor direto e uma das principais influências para o desenvolvimento do Art Nouveau. Idealizado por pensadores como William Morris (1834-1896), o movimento surgiu como reação crítica à produção em massa resultante da Revolução Industrial, que ao priorizar a quantidade, sacrificava a qualidade estética e o valor simbólico dos objetos. Em resposta, o Arts and Crafts defendia a valorização do trabalho manual, a integração entre arte e artesanato. Sua proposta central era unir estética e reforma social, promovendo uma arte "do povo para o povo", acessível, funcional e dotada de identidade cultural. Ao enfatizar a beleza no cotidiano e a dignidade do fazer manual, o movimento abriu caminho para que o Art Nouveau incorporasse esses princípios, levando adiante a busca por uma linguagem visual integrada, ornamental e profundamente ligada ao gesto criativo do artista.

O movimento Art Nouveau surgiu em 1890, influenciado pelo Arts and Crafts, movimento onde o propósito era ser contrário à produção industrial

ganhou um novo propósito, passando a exercer um papel decisivo na comunicação política e na propaganda governamental, com caráter violento ou sarcástico.

> O passado e o presente (e por que não o futuro) da vida política de um povo podem ser encontrados nos mais variados tipos de documentos. Um deles, aparentemente efêmero, destaca-se por fazer circular ideias e causas, resistências e combates, por meio de uma manifestação particular do design gráfico: o cartaz político. Este, no instante em que é colocado em circulação tem a eficácia de um instrumento de agitação e propaganda, para mais tarde tornar-se importante legado para a construção da memória histórica. (Sacchetta, 2012, p. 9)

Durante a guerra, todos os lados envolvidos utilizaram cartazes para convocar soldados, solicitar apoio financeiro e moldar a opinião pública. O objetivo do cartaz continua o mesmo, atrair e convencer, mas agora com um novo propósito. Com a Grande Guerra o cartaz se consolidou como um dos principais meios de comunicação com a população, "definindo de vez o design gráfico como uma importante ferramenta social" (Rangel, 2017, p. 84). Eram usadas as imagens de pessoas populares de cada país para persuadir os cidadãos, junto com elementos que traziam a ideia do cartaz ser único para o leitor.



FIGURA 1: CARTAZ DE ALISTAMENTO MILITAR PARA A PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL.
FONTE: JAMES MONTGOMERY FLAGG (1877-1960), 1917.

Durante o período da Segunda Guerra Mundial (1939–1945), o sistema de impressão offset já era amplamente utilizado, processo de impressão indireta onde se utiliza a repulsão entre água e tinta para transferir uma imagem de uma chapa metálica para um rolo de borracha e, então, para o papel. O offset permitiu impressões mais rápidas, baratas e numerosas, o que ampliou ainda mais o uso dos cartazes como instrumento político e propagandístico. Esse aumento de escala e rapidez foi fundamental para o surgimento posterior do lambe-lambe como mídia urbana popular, também facilitou a produção de cartazes maiores.

Na Cuba, no início de 1960 se iniciaram também a produção de cartazes políticos, que combinavam referências internacionais com soluções visuais próprias, "utilizavam uma mistura de técnicas inspiradas em outros trabalhos como, por exemplo, os cartazes dos estúdios americanos Push Pin (Rangel, 2017, p. 106), um estúdio fundado em 1954 por Seymour Chwast, Milton Glaser, Edward Sorel e Reynold Ruffins. Esses cartazes contribuíram para a construção de uma identidade visual revolucionária. Foi nessa época que se iniciou a disseminação da imagem de Che Guevara como ícone gráfico, sendo reproduzida até os dias atuais com o mesmo propósito político e simbólico.



FIGURA 2: CARTAZ DIA DO GUERRILHEIRO HERÓICO.
FONTE: ELENA SERRANO, 1968.

Em maio do ano de 1968, em Paris, alunos e professores da escola de Belas Artes protestaram e foram produzidos 350 cartazes, a fim de criticar o governo do general Charles de Gaulle, denunciar a violência policial e contestar a sociedade capitalista. A partir das manifestações, consolidou-se o uso do lambe-lambe como expressão de protesto, sendo Maio de 1968 um marco simbólico da revolta juvenil, influenciando até hoje a estética e a função política desses cartazes "colados nas ruas da cidade, eles ganharam notoriedade internacional e demonstram a convergência da arte com as lutas políticas da extrema-esquerda." (Macedo, 2018).

Cartazes criativos e eficazes foram criados e selecionados a partir de assembleias gerais organizadas pelo Atelier Populaire, da École des Beaux-Arts. Os cartazes foram reproduzidos inicialmente em litografia, processo logo substituído pela serigrafia por ser mais rápida e adequada à produção em massa, o que conferiu aos cartazes produzidos pelo Ateliê Popular uma unidade gráfica ao conjunto. As peças gráficas não eram assinadas por ninguém e os cartazes distribuídos de graça. Todos os dias, os membros do grupo se reuniam para discutir e criar novos cartazes e slogans. (RANGEL, 2017, p. 110)



FIGURA 3: CARTAZ COM LEGENDA "NÓS SOMOS TODOS INDESEJÁVEIS". FONTE: ATELIER POPULAIRE/ÉCOLE DE BEAUX ARTS, 1968.



FIGURA 4: ATELIER POPULAIRE DA ESCOLA DE BELAS ARTES DE PARIS.
FONTE: ESQUERDA DIÁRIO, 1968.

Em 1984, com o surgimento do Macintosh, se iniciou a "era digital do design", onde uma nova geração de designer começaram a fazer experimentações gráficas. "Nos anos 1980, o interesse pelo estudo da história do design conduziu a uma onda de nostalgia no mundo do design gráfico que foi chamado de movimento retrô." (Rangel, 2017, p. 113). Nessa mesma época os trabalhos de David Carson se destacaram com seus layouts desordenados e suas experimentações gráficas e fotográficas, para questionar os limites da legibilidade e ampliar a compreensão do design como linguagem expressiva.



FIGURA 5: PÔSTER DO 50º ANIVERSÁRIO DO TEATRO NACIONAL DA GRÃ-BRETANHA.
FONTE: DAVID CARSON, 2013.

Com o avanço da tecnologia, a informação começou a ser passada de forma digital, o que resultou em uma diminuição significativa na produção de cartazes e outros materiais impressos. Passou a assumir principalmente funções culturais, ainda se mantendo com assunto político.

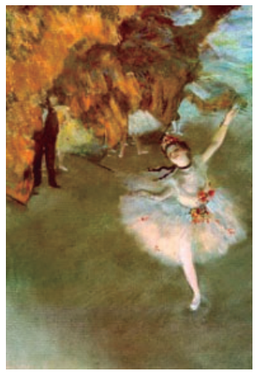


FIGURA 25: IMPRESSÃO UTILIZANDO MONOTIPIA. FONTE: EDGAR DEGAS, THE STAR, PASTEL SOBRE MONOTIPIA, 1877.

3.2. IDEAÇÃO

A ideia do projeto surgiu como um movimento contrário aos aspectos observados ao longo desta monografia. Durante a pesquisa, foram analisadas as etapas iniciais do processo criativo, especialmente a busca por referências e a maneira como estas vêm sendo utilizadas contemporaneamente. Também foram discutidos os cadernos de criação, tomando como exemplo figuras históricas como Leonardo da Vinci e Frida Kahlo, destacando sua importância como espaços de registro, experimentação e desenvolvimento de ideias. Paralelamente, investigou-se a perda da materialidade no processo criativo contemporâneo, cada vez mais mediado por ferramentas digitais e pela lógica da rapidez produtiva.

A partir dessas reflexões, optou-se por desenvolver uma proposta prática baseada na retomada da experimentação manual, utilizando cadernos de criação e a linguagem do lambe-lambe, suporte tradicionalmente associado à produção artesanal e urbana. O lambe-lambe foi escolhido não apenas por sua característica manual, mas também por seu histórico como linguagem artística e de protesto, frequentemente utilizada como meio de manifestação cultural, política e social no espaço urbano. Dessa forma, sua utilização no projeto reforça a ideia de expressão autoral e resistência à padronização visual contemporânea.

Além disso, o projeto busca propor um processo criativo mais lento e consciente, em oposição à lógica acelerada da dromocracia cibercultural discutida ao longo da pesquisa. Ao priorizar práticas manuais e experimentais, a proposta procura estimular uma relação mais imersiva com o fazer criativo, tornando cada tomada de decisão mais intencional e reflexiva. O tempo prolongado de execução, as etapas de teste e os próprios limites físicos dos materiais passam a fazer parte da experiência projetual, valorizando o percurso criativo tanto quanto o resultado final.

Para a produção visual, foram explorados métodos de impressão mecânicos e manuais, valorizando processos físicos, imperfeições e intervenções materiais como parte essencial da construção estética. Assim, o erro e as marcas do processo deixam de ser compreendidos como falhas e passam

Após os cartazes políticos produzidos tanto pelo governo quanto por grupos contrários à ditadura, por volta dos anos 1970 houve uma ampliação significativa na exploração do design em cartazes comerciais e culturais, especialmente aqueles relacionados ao cinema brasileiro. Na década de 1990, com a chegada de novas tecnologias, iniciaram-se também no Brasil as experimentações gráficas digitais. Nesse contexto, o designer passou a atuar diretamente na edição de imagens, integrando fotografia, ilustração e texto em composições mais complexas. Esse processo não apenas diversificou a linguagem visual dos cartazes, como também tornou o processo criativo mais denso, refletindo as possibilidades e desafios trazidos pelas ferramentas digitais.

Visto o percurso histórico, estético e técnico dos cartazes ao longo do tempo, chegamos a uma de suas derivações mais persistentes e acessíveis: o lambe-lambe. Apesar das transformações tecnológicas que marcaram o design gráfico, o lambe-lambe mantém até hoje um caráter essencialmente manual, frequentemente produzido por meio de técnicas como xilogravura, stencil e serigrafia. Trata-se de uma variação do cartaz tradicional, que historicamente associada ao espaço urbano, continua ocupando as ruas, mas expandiu sua presença para novos contextos, como eventos culturais, ambientes domésticos e espaços expositivos, movimento intensificado após a implementação da Lei Cidade Limpa.

Implementada em 2006, a Lei Cidade Limpa (Lei nº 14.223, de 26 de setembro de 2006), tem como objetivo regulamentar a veiculação de anúncios físicos no espaço urbano, e o lambe-lambe se encaixa nesse contexto. Após a Lei, passou a ser proibida a instalação de lambe-lambes em espaços públicos; em caso de infração, é aplicada multa ao responsável. A alternativa para a não extinção dos lambe-lambes hoje, mesmo que de caráter artístico, é colá-los em espaços autorizados, como comércios e espaços culturais.

A origem do termo “lambe-lambe” vem dos fotógrafos ambulantes que colavam pequenas imagens em suas câmeras para divulgar seu trabalho. Com o tempo, o nome passou a designar também o gesto do ato de colagem: o movimento de espalhar a cola no verso do papel, de cima para baixo, parecido a um “lamber”. Hoje, o lambe-lambe segue sendo utilizado como instrumento cultural, artístico e comunicacional, mas preserva igualmente sua função como meio de expressão política e social. Geralmente produzido em papel fino, muitas vezes reciclado, aproxima-se de materiais cotidianos e acessíveis, reforçando sua identidade como linguagem popular e democrática.

O design de um lambe-lambe, por sua natureza efêmera e inserção direta no fluxo urbano, precisa ser pensado para ser compreendido rapidamente. Por isso, sua composição tende a ser simples, com poucos elementos, mas capaz de comunicar de forma clara, direta e visualmente impactante. Essa simplicidade não implica pobreza gráfica; ao

contrário, exige precisão narrativa e estética.

FIGURA 16: HOMEM COLANDO LAMBE-LAMBE.
FONTE: BÁRBARA LOPES, 2018.





FIGURA 15: FOTÓGRAFO MIGUEL PEINADO E SUA CÂMERA.
FONTE: MARCIO MAZZA, 1973.



FIGURA 23: IMPRESSÃO UTILIZANDO TÉCNICA DE CIANOTIPIA.
FONTE: MOMA, ANNA ATKINS, ASPIDIUM LOBATIUM, 1853.



FIGURA 24: IMPRESSÃO UTILIZANDO TÉCNICA DE ANTOTIPIA.
FONTE: ESCOLA DE BOTÂNICA, ANTOTIPO CRIADO PELA FOTÓGRAFA DANI SANDRINI.

3.1.5. MONOTIPIA

A técnica da monotipia surgiu no século XVII e é atribuída ao artista italiano Giovanni Benedetto Castiglione (1616–1670). Diferente do que muitas vezes é mencionado, a técnica não foi criada na França, mas na Itália, durante o período barroco. A monotipia caracteriza-se pela produção de uma única impressão original, característica que dá origem ao seu nome: “mono”, que significa “um”, e “tipia”, derivado de impressão.

O processo consiste na aplicação de tinta sobre uma superfície lisa e não porosa, como vidro, metal, acrílico ou acetato. Com a tinta ainda úmida, é possível desenhar diretamente sobre a matriz ou posicionar elementos e texturas sobre ela, criando formas e marcas visuais variadas. Em seguida, o papel é colocado sobre a matriz e submetido à pressão manual ou de uma prensa, transferindo a imagem para o suporte. Como grande parte da tinta é removida na primeira passagem, cada impressão torna-se única.

A monotipia é reconhecida por seu caráter experimental e espontâneo, permitindo resultados imprevisíveis, manchas, transparências e texturas orgânicas. A técnica pode utilizar tintas à base de óleo ou à base de água, além de possibilitar o uso de pigmentos naturais em práticas contemporâneas e experimentais. Atualmente, a monotipia é amplamente explorada nas artes visuais e na gravura contemporânea devido à sua liberdade criativa e ao aspecto artesanal presente em cada impressão.

1.1.5. CIANOTIPIA

A cianotipia, também conhecida como blueprint, é uma técnica de impressão de imagens caracterizada por seus tons de azul, desenvolvida em 1842 por John Herschel (1792–1871). Foi amplamente utilizada nos séculos XIX e XX para a reprodução de imagens e documentos, sendo posteriormente popularizada por Anna Atkins (1799–1871) em seu livro de botânica, considerado o primeiro livro ilustrado com fotografias da história. Nesse mesmo período, Mary Somerville (1780–1872) realizou estudos sobre os aspectos fotoquímicos dos pigmentos vegetais, contribuindo para o desenvolvimento de uma técnica similar à cianotipia, conhecida como antotipia. A principal diferença entre ambas está nas cores obtidas: enquanto a cianotipia resulta exclusivamente em tons de azul, a antotipia permite a obtenção de diferentes cores, por utilizar pigmentos naturais extraídos de plantas.

Além disso, as duas técnicas diferem quanto ao processo químico e ao resultado visual. A cianotipia utiliza uma solução fotossensível à base de sais de ferro, enquanto a antotipia se baseia na sensibilidade dos pigmentos vegetais à luz. Outra distinção relevante está na forma de impressão: a cianotipia produz imagens em negativo, ao passo que a antotipia gera imagens em positivo. Por fim, há uma diferença significativa em relação à durabilidade das imagens produzidas. A cianotipia apresenta alta estabilidade, podendo durar centenas de anos quando preservada adequadamente, enquanto a antotipia possui baixa durabilidade, sendo suscetível ao desbotamento em um curto período, muitas vezes em poucos dias.

O processo da cianotipia baseia-se na aplicação de uma solução fotossensível composta por citrato de ferro amoniacal e ferricianeto de potássio, diluídos em água. Essa mistura é aplicada sobre o material que receberá a imagem, como papel, tecido, madeira, cerâmica ou vidro, evidenciando o caráter versátil da técnica. Após a secagem em ambiente sem incidência de luz, o objeto ou imagem a ser registrado é posicionado sobre a superfície sensibilizada; essa imagem pode ser obtida por meio de fotolito ou acetato com desenho em nanquim e exposto à luz ultravioleta. Essa exposição provoca uma reação química nas áreas expostas, resultando na formação da imagem. Em seguida, o material é lavado em água para remover os resíduos da solução não reagida, revelando os característicos tons de azul da cianotipia. Por fim, a peça deve ser seca à sombra para preservar a qualidade da impressão.

No desenvolvimento de projetos gráficos, etapas preliminares como desenhos, anotações e registros visuais desempenham papel importante na construção do processo criativo. Nesse contexto, o desenho manual e o caderno de criação configuram espaços de experimentação menos condicionados por estruturas programadas. Por meio deles, o processo criativo pode ocorrer de maneira mais intuitiva, permitindo registros rápidos, associações visuais e construções gráficas em desenvolvimento.

O caderno de criação, funciona como uma forma primária de representação de uma ideia, permitindo que ela seja registrada de maneira rápida, intuitiva e processual, a partir do repertório pessoal do designer. Além de sua importância no campo projetual, o desenho também pode ser compreendido como uma das primeiras formas de expressão visual desenvolvidas pelo indivíduo ainda na infância, quando o papel e o traço se tornam meios naturais de representar pensamentos, percepções e imaginações. Nesse sentido, o caderno de criação carrega consigo uma característica de flexibilidade, pois possibilita a livre representação de qualquer ideia sem as limitações iniciais impostas por ferramentas, comandos ou estruturas pré-definidas, tornando-se um suporte mais espontâneo e aberto à experimentação.

Nesse contexto, o desenho manual possibilita a repetição, o refinamento e a reformulação da ideia ao longo do tempo, evidenciando as etapas do pensamento criativo. Diferente do ambiente digital, onde é possível alterar uma composição de forma imediata e, muitas vezes, sem deixar registros das versões anteriores, o croqui mantém visível o percurso da criação. Essa permanência dos registros torna o processo mais consciente e reflexivo, uma vez que cada tentativa, erro ou ajuste permanece documentado no papel, contribuindo para a construção de repertório e para o amadurecimento das soluções visuais. Assim, o caderno de criação não atua apenas como suporte de representação, mas como um espaço de experimentação e desenvolvimento do pensamento projetual.

Utilizado com frequência no início do desenvolvimento de projetos criativos, o sketchbook, ou caderno de criação, reúne registros gráficos, anotações, testes e experimentações. Mais do que um espaço de organização, configura-se como um ambiente de investigação, no qual o processo de tentativa e erro se torna parte fundamental da construção das ideias. Ao registrar essas experimentações, o designer desenvolve e amplia seu repertório visual e projetual, que permanece disponível para consultas futuras e contribui para a tomada de decisões ao longo do processo criativo. Nesse sentido, seu uso não implica na repetição de soluções prontas, mas na construção de referências próprias, possibilitando maior agilidade na resolução de problemas sem abrir mão da exploração e da originalidade.

Nesse contexto, podem ser identificadas diferentes formas de registro no caderno de criação,

como representações visuais e tipos de anotação que auxiliam no desenvolvimento do processo criativo. Entre elas, destaca-se o croqui, que, conforme definido pelo dicionário Oxford, pode ser compreendido como um esboço de um desenho. O esboço, por sua vez, refere-se a um conjunto de traços iniciais, enquanto o desenho está mais diretamente associado a uma técnica estruturada de representação. Dessa forma, o croqui está frequentemente relacionado às etapas iniciais do processo criativo, atuando como um meio de externalização das primeiras ideias a partir do briefing do projeto. No entanto, com a crescente incorporação de tecnologias digitais no campo do design, observa-se que essa etapa, assim como a de experimentação, pode ser reduzida ou até mesmo suprimida. Ao ser transferido diretamente para o ambiente digital, o processo tende a se tornar mais direcionado, o que pode limitar a exploração de diferentes possibilidades e, consequentemente, a construção de soluções.

> O croqui deixa de ser uma mera representação gráfica formal de um objeto e passa a ganhar uma dimensão mais humanista. Uma vez que nele encontramos o demonstrativo de um raciocínio, onde são exploradas as vivências de cada indivíduo no ato do processo criativo, sendo um meio de linguagem particular e que se utiliza de elementos gráficos característicos do repertório individual, enquanto que (sic) o desenho técnico e formal de um objeto, trata-se apenas de uma representação racional com as dimensões. (JARRYER MARTINO, 2007, p. 32).

Leonardo Da Vinci (1452–1519) foi pintor, escultor, arquiteto, engenheiro, cientista e teórico, sendo reconhecido como uma das figuras mais emblemáticas do movimento artístico do Renascimento. Sua produção abrange diferentes áreas do conhecimento, refletindo uma prática interdisciplinar que articula arte, ciência e técnica, e inclui algumas das obras mais conhecidas da história da arte, como Monna Lisa, A Última Ceia e O Homem Vitruviano.

Um dos aspectos mais relevantes de seu processo criativo está presente em seus cadernos de anotações, conhecidos como códices, nos quais Da Vinci registrava de forma contínua suas observações, estudos e experimentações. Esses cadernos reuniam uma ampla variedade de conteúdos, incluindo estudos anatômicos detalhados, investigações sobre proporção e movimento, projetos de máquinas, anotações científicas, reflexões teóricas e esboços de obras artísticas, evidenciando um pensamento projetual profundamente investigativo.
Seus registros eram realizados de maneira não linear, muitas vezes combinando texto e imagem na mesma página, o que demonstra uma forma de pensamento visual integrada, em que o desenho não atuava apenas como representação, mas como ferramenta ativa de raciocínio. Além disso, Da Vinci frequentemente utilizava a escrita espelhada (da direita para a esquerda), característica marcante de seus cadernos, o que reforça o caráter pessoal e experimental desses registros.

artística e cultural.

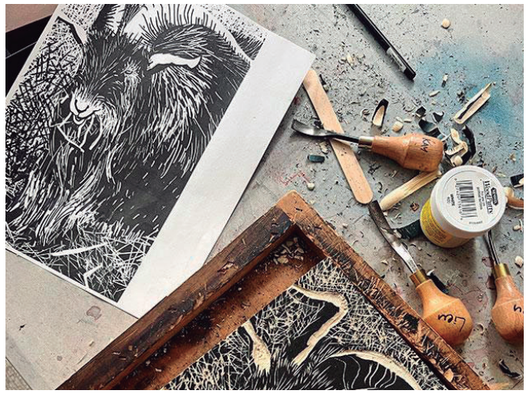


FIGURA 21: IMPRESSÃO UTILIZANDO XILOGRAVURA.
FONTE: GALERIA LIVIA DOBLAS. 26.03.2026.

1.1.4. TIPOGRAFIA

A tipografia é um processo de impressão baseado na utilização de tipos móveis, que são organizados em sequência para a composição de textos. Esses tipos correspondem a caracteres individuais, como letras, números e sinais, que, quando combinados, formam palavras e textos completos. Podem ser produzidos em madeira ou metal, sendo que os tipos metálicos apresentam maior durabilidade e precisão na impressão, uma vez que não absorvem a tinta como a madeira, garantindo maior nitidez e uniformidade nos resultados.

Inicialmente, os tipos móveis foram desenvolvidos na China, utilizando principalmente a madeira como matéria-prima. No entanto, foi a partir do século XV, com o aperfeiçoamento da prensa mecânica e a introdução dos tipos móveis metálicos por Johannes Gutenberg (1400–1468), que a tipografia se consolidou e se difundiu na Europa. Esse avanço técnico possibilitou a reprodução mais rápida e padronizada de textos, reduzindo o tempo e o custo de produção em comparação aos métodos manuscritos. A invenção da tipografia com tipos móveis foi fundamental para o desenvolvimento da impressão em larga escala, contribuindo significativamente para a disseminação do conhecimento e para o aumento do acesso aos livros. Esse processo teve um impacto direto na circulação de informações, no avanço da educação e na transformação dos meios de comunicação, estabelecendo as bases para a cultura impressa.



FIGURA 22: PRENSA TIPOGRÁFICA DE GUTENBERG.
FONTE: MEDIUM. PRENSA TIPOGRÁFICA, 1450.

geralmente à base de água, sobre a tela. Ao pressionar o rodo, a tinta atravessa apenas as áreas vazadas, transferindo a imagem para o suporte desejado, que pode ser papel, tecido ou outros materiais.

A serigrafia tem origem na Ásia, sendo derivada de técnicas ancestrais semelhantes ao stencil, utilizadas em diferentes culturas ao longo da história, com destaque para o Japão. Nessas práticas iniciais, eram utilizados materiais como cabelo humano trançado para o tecido da tela e folhas para criar barreiras que impediam a passagem da tinta em determinadas áreas. O termo "serigrafia" tem origem nas palavras "sericum", do latim, que significa seda, e "graphia", do grego, que significa escrever ou gravar, fazendo referência ao uso original de telas de seda no processo.

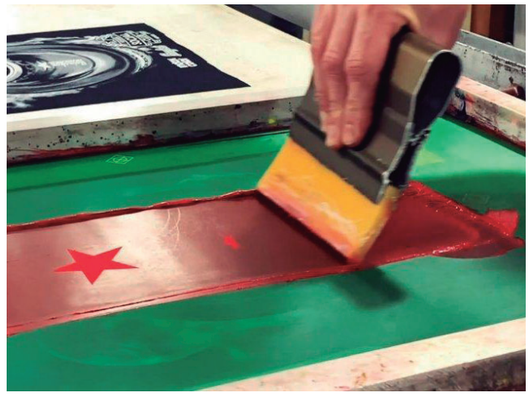


FIGURA 20: IMPRESSÃO UTILIZANDO SERIGRAFIA.
FONTE: FREMPLAST. 26.03.2026.

3.1.3. XILOGRAVURA

Surgida na China no século IX, inicialmente com finalidade religiosa, a xilogravura é uma técnica de impressão que se baseia no entalhe de uma matriz de madeira para a reprodução de imagens. Esse processo é realizado com o uso de goivas, instrumentos de corte com diferentes formatos que permitem retirar partes da superfície da madeira, deixando em relevo as áreas que formarão a imagem. Como a impressão ocorre de forma espelhada, a ilustração deve ser entalhada de maneira invertida na matriz. Após o entalhe, a superfície em relevo é entintada, geralmente com tinta à base de óleo, e pressionada sobre o papel, funcionando como um carimbo que transfere a imagem. Esse método também pode ser aplicado em outros suportes, como tecidos, ampliando suas possibilidades de uso. O termo "xilogravura" tem origem no grego, em que "xylo" significa madeira, e "gravura" refere-se ao ato de entalhar.

No Brasil, a xilogravura é amplamente utilizada na produção da literatura de cordel, especialmente na região Nordeste, onde se consolidou como uma importante forma de expressão visual ligada à cultura popular. Suas imagens, geralmente marcadas por traços fortes e contrastes acentuados, acompanham os folhetos e ajudam a comunicar suas narrativas. Embora, com o avanço de outras tecnologias de reprodução de imagem, como a fotografia, a técnica tenha perdido espaço em determinados contextos, ela permanece relevante como prática

Os cadernos de Leonardo Da Vinci evidenciam que o croqui e a anotação não se restringem a etapas preliminares, mas integram o próprio desenvolvimento das ideias, funcionando como um espaço de investigação, teste e construção do conhecimento. Nesse contexto, o registro manual aparece associado ao pensamento criativo, na medida em que desenho e reflexão se articulam ao longo do processo, tornando visível seu percurso. Dessa forma, o caderno de criação pode ser compreendido como um suporte presente na elaboração e no desenvolvimento das ideias.



FIGURA 17: PÁGINA DE CADERNO DE CRIAÇÃO DE LEONARDO DA VINCI.
FONTE: GOOGLE ARTS & CULTURE.

Outra figura relevante que utilizava cadernos de criação é Frida Kahlo (1907–1954), reconhecida como uma das artistas mais importantes do México. Seus cadernos, frequentemente referidos como o diário de Frida Kahlo, reúnem escritos, desenhos, croquis e composições visuais que articulam texto e imagem de maneira expressiva e íntima. Diferente de uma abordagem voltada à investigação científica, como observado em Leonardo Da Vinci, os registros de Kahlo apresentam um caráter mais subjetivo e autobiográfico, funcionando como um espaço de expressão de pensamentos, memórias e emoções.

Ao longo de suas páginas, é possível observar o uso de cores, símbolos e palavras como elementos integrados, evidenciando um processo criativo que ultrapassa a representação formal e se aproxima de uma construção sensível da experiência pessoal. Seus cadernos também registram momentos marcantes de sua vida, incluindo períodos de intenso sofrimento físico, como o agravamento de sua condição de saúde que culminou, anos depois, na amputação de sua perna, aspecto que se reflete em seus escritos e imagens.

Nesse sentido, os cadernos de Frida Kahlo revelam outra dimensão do uso do croqui e da anotação, não apenas como ferramenta projetual, mas como meio de elaboração simbólica e expressão individual, ampliando as possibilidades de compreensão do caderno de criação dentro do processo de criação.

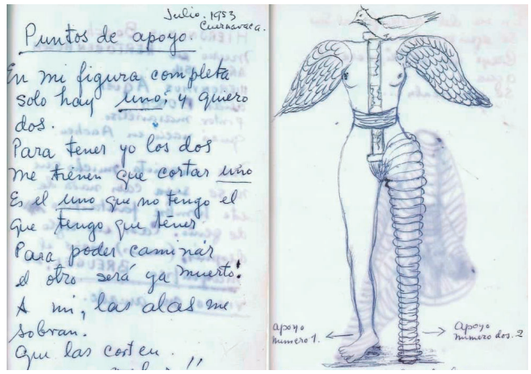


FIGURA 18: PÁGINA DE DIÁRIO DE FRIDA KAHLO
FONTE: SITE DE FRIDA KAHLO.

Outra figura relevante que utilizava cadernos de criação é Frida Kahlo (1907–1954), reconhecida como uma das artistas mais importantes do México. Seus cadernos, frequentemente referidos como o diário de Frida Kahlo, reúnem escritos, desenhos, croquis e composições visuais que articulam texto e imagem de maneira expressiva e íntima. Diferente de uma abordagem voltada à investigação científica, como observado em Leonardo Da Vinci, os registros de Kahlo apresentam um caráter mais subjetivo e autobiográfico, funcionando como um espaço de expressão de pensamentos, memórias e emoções.

Ao longo de suas páginas, é possível observar o uso de cores, símbolos e palavras como elementos integrados, evidenciando um processo criativo que ultrapassa a representação formal e se aproxima de uma construção sensível da experiência pessoal. Seus cadernos também registram momentos marcantes de sua vida, incluindo períodos de intenso sofrimento físico, como o agravamento de sua condição de saúde que culminou, anos depois, na amputação de sua perna, aspecto que se reflete em seus escritos e imagens.

Nesse sentido, os cadernos de Frida Kahlo revelam outra dimensão do uso do croqui e da anotação, não apenas como ferramenta projetual, mas como meio de elaboração simbólica e expressão individual, ampliando as possibilidades de compreensão do caderno de criação dentro do processo de criação.

sobre uma pedra calcária polida, podendo também ser aplicado em chapas metálicas, como o alumínio. O desenho é feito diretamente na superfície com materiais gordurosos, como tinta à base de óleo ou lápis litográfico. Posteriormente, surgiu a cromolitografia, técnica desenvolvida por Godefroy Engelmann (1788–1839), que consiste na impressão de imagens coloridas por meio da utilização de múltiplas matrizes litográficas, uma para cada cor, permitindo a reprodução de imagens policromáticas com maior riqueza visual.

Após o desenho ser realizado, aplica-se uma camada de goma arábica, uma substância de origem vegetal extraída da acácia, misturada com ácido nítrico ou fosfórico. Essa solução tem a função de fixar o desenho e preparar quimicamente a superfície da matriz. Depois da aplicação da goma arábica acidificada, as áreas onde há desenho permanecem protegidas pela gordura, mantendo-se hidrofóbicas (repelem água), enquanto as áreas sem desenho são afetadas pelo ácido, tornando-se hidrofílicas (absorvem água).

Durante a impressão, a pedra é umedecida, fazendo com que apenas as áreas sem gordura retenham água. Em seguida, aplica-se a tinta oleosa, que adere somente às áreas desenhadas, sendo repelida pelas áreas úmidas. Esse princípio permite a transferência da imagem para o papel com precisão.



FIGURA 19: IMPRESSÃO UTILIZANDO LITOGRAFIA.
FONTE: LA PRESTAMPA, 2013.

3.1.2. SERIGRAFIA

A serigrafia (silk-screen) é uma técnica de impressão que utiliza uma tela, geralmente feita de poliéster ou nylon, sobre a qual é realizada a gravação da imagem a ser reproduzida. Esse processo pode ser feito por meio de fotolito, impressão a laser ou desenho em nanquim sobre acetato, que servem como matriz para a transferência da imagem. A tela é então recoberta com uma emulsão fotossensível e exposta à luz em uma mesa de luz, após essa etapa, a tela é lavada, e as áreas não protegidas pelo desenho permanecem bloqueadas, enquanto as demais áreas ficam vazadas, permitindo a passagem da tinta. Com a matriz pronta, a impressão é realizada com o auxílio de um rodo serigráfico, que espalha a tinta,

A apresentação das técnicas de impressão ao longo deste trabalho não se dá apenas por um viés histórico, mas como parte fundamental da construção do projeto prático desenvolvido. Ao investigar processos como a litografia, a xilogravura, a serigrafia e outras técnicas gráficas, se buscou compreender não apenas os aspectos técnicos, mas também suas potencialidades expressivas e materiais. Essas técnicas foram incorporadas na produção dos lambe-lambes finais, configurando-se como parte essencial do processo criativo e não apenas como meio de reprodutibilidade técnica.

A escolha por técnicas manuais e mecânicas de impressão está diretamente relacionada à intenção de resgatar uma dimensão mais tátil, experimental e processual do design gráfico. Em contraponto à rapidez e à automatização proporcionadas pelas ferramentas digitais, essas técnicas exigem tempo, erro, repetição e tomada de decisão consciente, elementos que contribuem para um processo criativo mais aprofundado e menos superficial. Dessa forma, o fazer manual não é apenas uma escolha estética, mas também uma postura crítica frente às dinâmicas contemporâneas de produção no design.

Dentro desse contexto, a litografia é apresentada como uma referência histórica de grande relevância, ainda que não seja aplicada diretamente na produção prática deste projeto. Sua inclusão se justifica pelo papel fundamental que desempenhou na popularização e difusão dos cartazes, especialmente no século XIX, ao possibilitar impressões mais rápidas e acessíveis em larga escala. Esse avanço técnico contribuiu significativamente para a consolidação do cartaz como meio de comunicação visual urbana, estabelecendo relações diretas com a linguagem e a circulação dos lambe-lambes na contemporaneidade.

Além disso, ao explorar essas técnicas, evidencia-se uma aproximação com processos que valorizam a materialidade, a imperfeição e a construção manual da imagem. Esses aspectos são fundamentais para a proposta deste projeto, que busca se afastar de soluções visuais padronizadas e imediatistas, frequentemente associadas ao uso exclusivo de ferramentas digitais. Assim, a experimentação gráfica se torna não apenas um método, mas também um posicionamento crítico e conceitual dentro desta pesquisa.

3.1.1. LITOGRAFIA

A litografia, criada no final do século XVIII (1796) por Alois Senefelder (1771-1834), é uma técnica de impressão que utiliza a pedra como matriz e funciona a partir da repulsão entre gordura e água. Foi desenvolvida em um contexto de busca por métodos de impressão mais rápidos e eficientes. Seu nome deriva dos termos gregos lithos (pedra) e graphein (escrever), indicando literalmente “escrita sobre pedra”.

O processo é realizado, tradicionalmente,

A crescente digitalização das ferramentas de design tem provocado transformações significativas na maneira como os processos criativos são conduzidos. A agilidade proporcionada por softwares e plataformas digitais, somada à pressão por prazos cada vez mais curtos, contribui para a priorização de soluções rápidas e eficientes, muitas vezes em detrimento de etapas experimentais. Nesse contexto, a necessidade de entrega imediata tende a direcionar o designer para caminhos mais seguros e previsíveis, reduzindo a abertura para testes, erros e explorações mais amplas. Como consequência, observa-se uma diminuição do contato direto com a materialidade e com práticas manuais, historicamente fundamentais para a construção do pensamento projetual. Essa mudança não se limita aos meios de produção, mas impacta diretamente a forma como ideias são desenvolvidas, testadas e refinadas, favorecendo processos mais lineares e, em muitos casos, superficiais.

A experimentação, nesse contexto, não deve ser compreendida apenas como uma etapa complementar do processo criativo, mas como parte constitutiva do próprio pensamento em design. Em Pandemonium, Leopoldo Leal constrói sua reflexão a partir de um processo que articula prática e teoria, no qual a produção de experimentações acompanha e sustenta o desenvolvimento conceitual. Ao longo da obra, o autor evidencia como o acúmulo de testes, variações e tentativas não apenas amplia o campo de possibilidades projetuais, mas também contribui para a formulação de soluções mais consistentes. Essa dinâmica reforça a ideia de que “em um projeto de design, quanto mais experimentações são feitas, maior a probabilidade de haver uma ideia boa para ser trabalhada, pois a informação de ontem auxilia a resolver o problema de amanhã” (Leal, 2023, p. 14). Assim, a experimentação deixa de ser entendida como um desvio ou excesso e passa a ser reconhecida como um mecanismo essencial na construção do processo criativo, sobretudo quando se considera que a limitação dessas tentativas tende a resultar em soluções previsíveis e pouco inovadoras.

Ao considerar a experimentação como parte constitutiva do processo criativo, torna-se necessário também compreender que esse processo dificilmente se organiza de maneira linear. A construção de soluções em design envolve avanços, recuos, testes e reformulações constantes, configurando um percurso mais próximo de um sistema aberto do que de uma sequência rígida de etapas. Nesse sentido, a busca por fluxos previsíveis e organizados pode limitar a emergência de novas possibilidades, uma vez que tende a restringir o processo a caminhos já conhecidos. Como aponta Leopoldo Leal, “nada de inovador ocorre em um processo burocrático e linear” (LEAL, 2023, p. 14), evidenciando que a rigidez metodológica pode atuar como um obstáculo à inovação. Ao priorizar estruturas mais controladas e diretas, frequentemente associadas tanto às ferramentas digitais quanto à pressão por eficiência, o designer reduz as oportunidades de exploração e

descoberta, afastando-se de um processo mais investigativo e aberto ao inesperado.

Sendo assim, o erro deixa de ser compreendido como uma falha a ser evitada e passa a assumir um papel fundamental no desenvolvimento do processo criativo. Em dinâmicas experimentais, especialmente aquelas que envolvem a manipulação de materiais e testes sucessivos, o erro atua como um agente de deslocamento, conduzindo o designer a caminhos imprevistos e, muitas vezes, mais potentes do que as soluções inicialmente planejadas. Diferentemente de processos excessivamente controlados, nos quais há uma tendência à correção imediata e à manutenção de resultados previsíveis, a abertura ao erro permite a ampliação do campo investigativo e a construção de respostas mais complexas, "o acerto nos mantém no mesmo lugar. O erro nos força a explorar" (Johnson, 2011, p.114), evidenciando que é justamente a partir das falhas e desvios que novas possibilidades emergem. Nesse sentido, a redução de práticas experimentais, frequentemente substituídas por processos mais diretos e orientados ao resultado, implica também na diminuição dessas oportunidades de descoberta, contribuindo para a limitação do potencial criativo.

Além da experimentação e da abertura ao erro, o desenvolvimento de ideias criativas também está diretamente relacionado ao tempo disponível para sua elaboração e maturação. Processos criativos não se encerram no momento da execução, mas continuam a se desenvolver de forma não linear, muitas vezes em períodos de pausa e distanciamento. No entanto, a pressão por prazos curtos e a necessidade de respostas imediatas tendem a comprometer essa etapa, favorecendo decisões rápidas em detrimento de reflexões mais aprofundadas. Como aponta Sawyer (2012), o período de descanso permite que o indivíduo se desvincule de soluções iniciais limitadas, possibilitando que o inconsciente atue de maneira mais livre na construção de novas conexões. Dessa forma, a ausência de intervalos no processo não apenas reduz o tempo de execução, mas interfere diretamente na capacidade de reinterpretação e reorganização das ideias, limitando a emergência de associações menos evidentes e, consequentemente, de soluções mais complexas.

A prática contínua no design desempenha um papel central na construção do repertório visual e na capacidade de tomada de decisões ao longo do processo criativo. Esse repertório não se forma exclusivamente por meio da observação ou do consumo de referências, mas sobretudo a partir da ação, da experimentação e do contato direto com a construção de imagens e composições. "A prática no design fundamenta um repertório que permite a tomada de decisões, mesmo não racionais. É um aprendizado visual que ocorre lidando com o bidimensional, com a construção de relações e com o preenchimento do espaço com imagens e textos" (PRATA, 2015). Nesse sentido, a redução das práticas experimentais, especialmente aquelas que envolvem procedimentos manuais, impacta

diretamente na formação desse repertório, tornando-o mais dependente de soluções já consolidadas. Ao invés de construir relações próprias, o designer passa a operar a partir do reconhecimento e da repetição de padrões existentes, o que pode limitar a construção de uma linguagem visual mais autoral e consistente.

A relação entre corpo, matéria e processo evidencia que a atividade projetual no design não se restringe a operações mentais ou digitais, mas envolve também uma dimensão física e sensorial. A manipulação de ferramentas e materiais ativa formas de pensamento que emergem do gesto, do contato e da resposta direta da matéria, configurando um tipo de conhecimento que não se estabelece apenas no plano abstrato. Nesse sentido, a experimentação manual não atua somente como meio de execução, mas como um dispositivo gerador de ideias, uma vez que "a manipulação de ferramentas e materiais ajuda a gerar mais ideias, o que demonstra o valor de uma ação corporal para a criatividade" (LEAL, 2023, p. 231). Ao considerar essa dimensão, compreende-se que o fazer manual não apenas materializa uma ideia previamente concebida, mas participa ativamente da sua construção, instaurando um diálogo contínuo entre pensamento e ação ao longo do processo projetual.

Dessa forma, a perda da materialidade no processo criativo não se refere apenas à substituição de técnicas manuais por ferramentas digitais, mas à redução do contato direto com os meios pelos quais as ideias são construídas. Ao longo do processo projetual, a ausência da manipulação de materiais, do gesto e da experimentação física altera a forma como o designer investiga, testa e desenvolve suas soluções, deslocando o fazer de uma dimensão ativa para uma lógica mais mediada. Nesse contexto, a materialidade deixa de operar como parte integrante do pensamento e passa a ocupar um lugar secundário, muitas vezes restrito à finalização do projeto. Com isso, perde-se não apenas uma forma de execução, mas um modo de conhecer e construir ideias que se estabelece nessa relação.

A HISTÓRIA do lambe-lambe. Novo Anhangabaú, 2025. Disponível em: https://www.novoanhangabau.com.br/blog/a-historia-do-lambe-lambe. Acesso em: 21 nov. 2025.

A HISTÓRIA dos cartazes de Maio de 68 e os estudantes de Paris. Esquerda Diário, 2025. Disponível em: https://www.esquerdadiario.com.br/spip.php?page=gacetilla-articulo&id_article=48979. Acesso em: 21 nov. 2025.

A ORIGEM do lambe-lambe pela técnica de litogravura e a propaganda de rua. Festival Lambe Floripa, 2025. Disponível em: https://festivallambefloripa.com.br/a-origem-do-lambe-lambe-pela-tecnica-de-litogravura-e-a-propaganda-de-rua/. Acesso em: 21 nov. 2025.

A REVOLTA de Maio de 68 na França através dos cartazes feitos na época. G1, 2025. Disponível em: https://g1.globo.com/mundo/noticia/a-revolta-de-maio-de-68-na-franca-atraves-dos-cartazes-feitos-na-epoca.ghtml. Acesso em: 20 nov. 2025.

ART NOUVEAU. Jose Art Gallery, 2025. Disponível em: https://joseartgallery.com/pt/articles/art-nouveau. Acesso em: 21 nov. 2025.

BORGES, Jorge Luis. **Two English Poems**. Amherst: University of Massachusetts Amherst. Disponível em: https://www-ccs.cs.umass.edu/cris/texts/two-english-poems.html. Acesso em: 17 maio 2026.
COMO fazer cianotipia. Totenart, 2026. Disponível em: https://totenart.pt/blog/tutoriais/como-fazer-cianotipia/. Acesso em: 24 mar. 2026.

DO MILENAR ao contemporâneo: xilogravura e lambe-lambe. Centro Cultural São Paulo, 2025. Disponível em: https://centrocultural.sp.gov.br/do-milenar-ao-contemporaneo-xilogravura-e-lambe-lambe/. Acesso em: 20 nov. 2025.

DROMOCRACIA cibercultural. Universidade Federal de Sergipe, 2026. Disponível em: https://www.ufs.br/conteudo/16946-dromocracia-cibercultural--sat. Acesso em: 06 abr. 2026.

REFERÊNCIAS

a integrar a linguagem visual do projeto.
Após a definição do meio pelo qual seria realizado este estudo de design experimental, iniciou-se a busca por um objeto de experimentação que dialogasse conceitualmente com a pesquisa. Durante esse processo, foram analisados diferentes autores latino-americanos até que o poema Two English Poems (1934), de Jorge Luis Borges, apresentou uma relação significativa com a proposta do projeto.

> What can I hold you with?
> I offer you lean streets, desperate sunsets, the moon of the jagged suburbs.
> I offer you the bitterness of a man who has looked long and long at the lonely moon.
> I offer you my ancestors, my dead men, the ghosts that living men have honoured in bronze: my father's father killed in the frontier of Buenos Aires, two bullets through his lungs, bearded and dead, wrapped by his soldiers in the hide of a cow; my mother's grandfather - just twentyfour - heading a charge of three hundred men in Peru, now ghosts on vanished horses.
> I offer you whatever insight my books may hold, whatever manliness or humour my life.
> I offer you the loyalty of a man who has never been loyal.
> I offer you that kernel of myself that I have saved, somehow --the central heart that deals not in words, traffics not with dreams, and is untouched by time, by joy, by adversities.
> I offer you the memory of a yellow rose seen at sunset, years before you were born.
> I offer you explanations of yourself, theories about yourself, authentic and surprising news of yourself.
> I can give you my loneliness, my darkness, the hunger of my heart; I am trying to bribe you with uncertainty, with danger, with defeat.
> Jorge Luis Borges (1934)

Além de estabelecer uma relação conceitual com o processo criativo, a escolha do autor também busca disseminar e valorizar a cultura latino-americana por meio da obra de um dos principais nomes da literatura do continente. A utilização de trechos do poema em língua portuguesa aproxima o conteúdo do público e reforça a intenção de tornar a literatura e a produção artística latino-americana mais acessíveis dentro do contexto acadêmico e visual.

No poema, Borges oferece à pessoa amada não apenas aspectos idealizados de si mesmo, mas também suas fragilidades, memórias, incertezas e imperfeições. Essa construção aproxima-se da compreensão do processo criativo defendida ao longo desta pesquisa: um percurso não linear, composto por erros, acertos, tentativas e descobertas. Tal ideia dialoga com o pensamento de Leopoldo Leal em Pandemonium, ao compreender o processo criativo como um espaço instável, experimental e distante de uma lógica puramente objetiva ou perfeita.
Seguindo essa linha de pensamento, decidiu-se utilizar trechos traduzidos do poema como conteúdo para uma série de lambe-lambes produzidos por

meio de diferentes experimentações gráficas. O objetivo foi transformar o próprio fazer manual em parte da mensagem do projeto, evidenciando marcas do processo, texturas, falhas e interferências como elementos visuais autorais.

O projeto foi desenvolvido para ser exposto na biblioteca do Centro Universitário Senac, com o objetivo de incentivar estudantes e visitantes a explorarem práticas experimentais no design e nas artes visuais. A exposição busca criar um espaço de reflexão sobre os processos criativos contemporâneos, incentivando a valorização da materialidade, da autoria e da experimentação manual em um cenário cada vez mais digitalizado.

Dessa forma, o projeto procura incentivar designers a retomarem práticas experimentais, afastando-se do uso excessivo de referências prontas e da dependência imediata do meio digital. Em um contexto marcado pela intensificação do uso de inteligências artificiais e pela aceleração dos fluxos criativos, a proposta valoriza o tempo do processo, a materialidade e a construção autoral como formas de resistência à superficialidade criativa contemporânea.

3.3.PROCESSO DE CRIAÇÃO E PRODUÇÃO

3.3.1.LAMBE-LAMBE 1

O primeiro lambe-lambe desenvolvido apresenta o título do poema Two English Poems traduzido como elemento principal da composição, “Como posso te manter?”. A proposta inicial consistia em criar uma dinâmica visual entre diferentes estilos tipográficos, utilizando uma tipografia sem serifa, mais estreita e estrutural, sobreposta por uma tipografia de aspecto caligráfico. A escolha visual buscou reforçar o caráter romântico e sensível presente no texto de Jorge Luis Borges, criando contraste entre racionalidade e expressão manual. A composição foi impressa em papel jornal, suporte amplamente utilizado na produção de lambe-lambes devido ao seu baixo custo e facilidade de aplicação.

As cores utilizadas foram preto e azul acinzentado, selecionadas com o objetivo de destacar a tipografia caligráfica em relação à tipografia sem serifa. Dessa maneira, a camada tipográfica estrutural atua quase como uma sombra ou base de sustentação visual para a escrita manual, estabelecendo profundidade e contraste na composição.

Inicialmente, a proposta técnica consistia na combinação entre tipos móveis e caligrafia manual. A primeira camada seria produzida a partir da impressão tipográfica com tipos móveis, enquanto a segunda seria aplicada manualmente sobre a impressão, valorizando a sobreposição entre processos mecânicos e gestuais.

Entretanto, ao longo do desenvolvimento do projeto, segui com o uso de tipos móveis para a segunda camada também, porém foram encontradas limitações relacionadas aos tipos móveis dispo-

O presente trabalho buscou investigar a fragilidade do processo criativo contemporâneo diante da aceleração tecnológica e da lógica produtivista que atravessam a cultura digital. A partir das reflexões de Leopoldo Leal, Vilém Flusser e Norberto Gaudêncio Junior, foi possível compreender como os sistemas digitais, ao mesmo tempo em que ampliam possibilidades técnicas e comunicacionais, também condicionam práticas criativas cada vez mais aceleradas, superficiais e orientadas pela produtividade constante.

Nesse contexto, o processo criativo passa a ser atravessado por fluxos contínuos de informação, repetição estética e automatização, reduzindo espaços de experimentação, erro e construção sensível. Em oposição a essa lógica, a pesquisa procurou valorizar práticas gráficas artesanais e processos manuais como formas de desaceleração e resistência criativa.

A experimentação prática desenvolvida na exposição Contra-Fluxo: Fragmentos de Borges e Experimentações Gráficas, apresentada na biblioteca do Centro Universitário Senac, permitiu articular teoria e materialidade por meio de técnicas como tipografia com tipos móveis, monotipia, cianotipia, xilogravura e frotagem. O uso do lambe-lambe e das sobreposições gráficas evidenciou a importância do gesto manual, da textura e da imperfeição como elementos constituintes do processo criativo, reafirmando a materialidade como parte significativa da experiência do design gráfico.

Mais do que propor um retorno nostálgico a técnicas analógicas, este trabalho buscou refletir sobre a necessidade de preservar espaços de experimentação e elaboração subjetiva dentro do contexto contemporâneo. Assim, entende-se que desacelerar o processo não significa negar a tecnologia, mas criar possibilidades de relação mais conscientes, críticas e sensíveis com os meios de produção visual atuais.

Por fim, conclui-se que, em meio à aceleração constante da cultura digital, preservar o processo criativo também significa preservar o tempo da experimentação, do erro e da construção sensível. Ao valorizar a materialidade, o gesto manual e os processos gráficos artesanais, o design pode tornar-se não apenas um meio de produção visual, mas também um espaço de reflexão crítica e resistência frente à superficialidade criativa contemporânea.

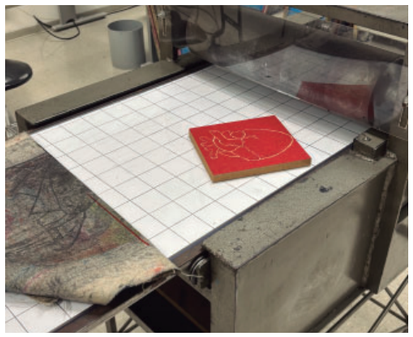
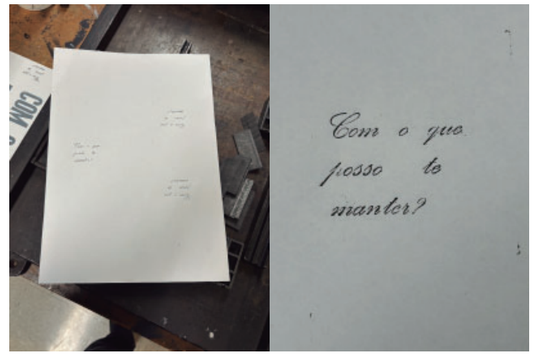


FIGURA 38: PRENSA DE XILOGRAVURA.
FONTE: AUTORA, 2026.

níveis. Apesar de terem sido encontrados caracteres visualmente semelhantes ao resultado desejado, o tamanho reduzido da tipografia inviabilizava sua aplicação direta no formato planejado para o lambe-lambe. Diante dessa limitação, o processo precisou ser adaptado: a composição tipográfica foi inicialmente impressa em prensa, posteriormente transformada em fotolito e, por fim, reproduzida por meio da serigrafia.

Essa adaptação técnica tornou-se também parte importante do processo experimental do projeto, evidenciando como as limitações materiais e produtivas influenciam diretamente as tomadas de decisão no desenvolvimento visual. Em vez de comprometer a proposta, a mudança de percurso reforçou a valorização do processo manual e da experimentação como elementos centrais da pesquisa.





FIGURAS 26-29: IMPRESSÃO EM TIPOS MÓVEIS.
FONTE: AUTORA, 2026.

3.3.2. LAMBE-LAMBE 2

O segundo lambe-lambe foi desenvolvido a partir do trecho “I offer you lean streets, desperate sunsets, the moon of the jagged suburbs.”, presente no poema de Jorge Luis Borges. Para esta composição, o principal elemento explorado foi a representação visual dos subúrbios mencionados no texto, buscando traduzir graficamente a atmosfera melancólica e urbana presente no poema.

Para o desenvolvimento da peça, foi utilizada a tradução do trecho para a língua portuguesa, decisão tomada com o objetivo de aproximar o conteúdo do público da exposição e ampliar a acessibilidade da obra dentro do contexto brasileiro. A utilização do texto traduzido também reforça a intenção do projeto de disseminar a literatura latino-americana de forma mais próxima e compreen-

sível ao observador, mantendo o conteúdo literário integrado à linguagem visual do lambe-lambe.
A proposta consistiu em produzir tanto a ilustração quanto o texto utilizando a técnica da xilogravura. Dessa forma, a imagem dos subúrbios e a frase traduzida foram inteiramente gravadas manualmente na matriz, reforçando a materialidade e o caráter artesanal do projeto. A escolha da xilogravura relaciona-se diretamente com a intenção de valorizar processos gráficos manuais, evidenciando texturas, marcas da madeira e pequenas imperfeições provenientes do entalhe e da impressão.
A cor vermelha foi utilizada como elemento de destaque na composição. Ao longo da série de lambes, essa cor aparece de maneira pontual, criando contraste visual em relação às demais peças e direcionando o olhar do observador para elementos específicos. Neste caso, o vermelho contribui para intensificar a dramaticidade da cena urbana representada e reforçar a sensação de tensão presente no trecho escolhido.

O lettering utilizado no texto foi desenhado e gravado manualmente, buscando manter unidade visual com os demais lambes do projeto. A tipografia apresenta características sem serifa e estreitas, escolhidas tanto por questões estéticas quanto funcionais, considerando a quantidade de texto presente na composição. Além disso, a construção manual das letras reforça a aproximação entre texto e imagem, fazendo com que ambos compartilhem a mesma linguagem gráfica e experimental.

A utilização da xilogravura neste lambe-lambe também amplia a discussão sobre temporalidade no processo criativo. Diferentemente das produções digitais instantâneas, a técnica exige etapas mais lentas e conscientes, como desenho, gravação da matriz, testes de impressão e ajustes manuais. Dessa forma, o próprio processo de produção torna-se parte conceitual da obra, dialogando diretamente com a proposta do projeto de valorizar a experimentação e o fazer manual frente à aceleração contemporânea.



FIGURA 30: ESBOÇO DA ILUSTRAÇÃO DE UMA CASA NO SUBÚRBIOS.
FONTE: AUTORA, 2026.

3.3.3. LAMBE-LAMBE 3

O terceiro lambe-lambe foi desenvolvido a partir do trecho “I offer you the bitterness of a man who has looked long and long at the lonely moon.”, presente no poema Two English Poems, de Jorge Luis Borges. Assim como nas demais peças

A escolha dessa técnica relaciona-se diretamente à ideia de notícias e informações mencionadas no trecho do poema, utilizando o próprio jornal como elemento simbólico e material da composição.

O processo de transferência cria resultados imprevisíveis e parcialmente fragmentados, fazendo com que palavras, imagens e texturas do jornal apareçam de maneira incompleta ou sobreposta. Essa característica reforça visualmente a ideia de excesso de informação, interpretação e construção de identidade discutida no trecho selecionado.

Sobre a transferência, foi aplicado o texto traduzido utilizando tipos móveis em preto, mantendo unidade visual com os demais trabalhos da série. A combinação entre transferência gráfica e impressão tipográfica reforça a proposta experimental do projeto, aproximando processos gráficos manuais de investigações conceituais sobre comunicação, memória e construção narrativa.

3.3.12. LAMBE-LAMBE 13

O décimo terceiro lambe-lambe foi desenvolvido a partir do trecho “I can give you my loneliness, my darkness, the hunger of my heart; I am trying to bribe you with uncertainty, with danger, with defeat.”, presente no poema Two English Poems, de Jorge Luis Borges. Assim como nas demais peças do projeto, foi utilizada a tradução do trecho para a língua portuguesa, aproximando o conteúdo textual do público da exposição.

Para esta composição, foi utilizado o papel Color Plus Los Angeles 80g na cor preta como suporte principal. A escolha do papel ocorreu com o objetivo de representar visualmente os conceitos de escuridão, solidão e incerteza presentes na frase selecionada. Além disso, a utilização do suporte preto contribui para criar uma atmosfera visual mais pesada e introspectiva dentro da composição.
No centro da peça, foi aplicada uma impressão em xilogravura de um coração humano, retomando um elemento visual já presente nos nono e décimo lambes. Entretanto, nesta composição, o coração assume um significado diferente, relacionado à vulnerabilidade emocional, ao sofrimento e à sensação de derrota mencionada pelo autor.

Sobre a xilogravura, o texto foi impresso em branco, criando forte contraste visual em relação ao fundo escuro do papel. A escolha da cor branca busca representar simbolicamente a ideia de derrota e fragilidade emocional presentes no trecho do poema, além de reforçar a sensação de isolamento dentro da composição.

A combinação entre suporte escuro, xilogravura e tipografia contrastante procura construir uma composição visualmente mais silenciosa e intensa, encerrando a série de lambes com uma atmosfera melancólica e introspectiva. Dessa forma, o último lambe sintetiza visualmente diversas questões discutidas ao longo do projeto, como materialidade, emoção, experimentação manual e construção lenta do processo criativo.

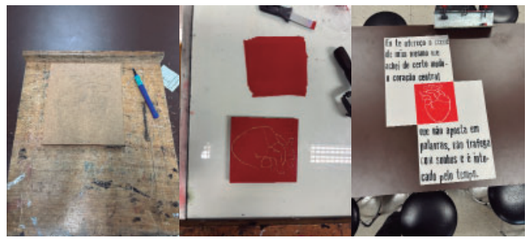


FIGURA 36: LAMBE-LAMBE IMPRESSO EM XILOGRAVURA E TIPOS MÓVEIS.
FONTE: AUTORA, 2026.

3.3.10. LAMBE-LAMBE 11

O décimo primeiro lambe-lambe foi desenvolvido a partir do trecho “I offer you the memory of a yellow rose seen at sunset, years before you were born.”.

Nesta peça, a rosa foi escolhida como elemento central da composição, funcionando como símbolo de memória, afeto e temporalidade. A flor foi desenhada manualmente, reforçando a proposta autoral e experimental do projeto.

A técnica utilizada foi a monotipia, aplicada em um tom marrom claro. A escolha cromática buscou transmitir visualmente a ideia de algo antigo, associado à memória e à passagem do tempo. Além disso, a monotipia contribui para criar texturas únicas e imprevisíveis, já que a técnica produz impressões não totalmente reproduzíveis de maneira idêntica.

Sobre a imagem da rosa, foi aplicado o texto em tipos móveis na cor preta, criando contraste e mantendo unidade visual com os demais lambes do projeto. A sobreposição entre monotipia e tipografia reforça a relação entre imagem e literatura, característica recorrente ao longo da série. A utilização de tonalidades mais envelhecidas e da própria monotipia também amplia a discussão sobre memória material, transformando o aspecto visual da impressão em parte conceitual da composição.



FIGURA 37: LAMBE-LAMBE IMPRESSO EM MONOTIPIA.
FONTE: AUTORA, 2026.

3.3.11. LAMBE-LAMBE 12

O décimo segundo lambe-lambe foi desenvolvido a partir do trecho “I offer you explanations of yourself, theories about yourself, authentic and surprising news of yourself.”.

Para esta composição, foi utilizada a técnica de frotagem com thinner, realizando a transferência de informações impressas em jornal para o papel jornal utilizado como suporte do lambe-lambe.

do projeto, foi utilizada a tradução do trecho para a língua portuguesa, buscando aproximar o conteúdo literário do público e integrar a poesia à linguagem visual da composição.

Para representar o sentimento de solidão e contemplação presente na frase, a lua foi escolhida como elemento principal da peça. A composição procura transmitir visualmente a melancolia descrita no texto, utilizando a imagem da lua como símbolo de isolamento, introspecção e permanência. A ilustração da lua foi desenhada manualmente a partir de referências da visualização tridimensional disponibilizada pela NASA em plataformas digitais acessíveis ao público. A utilização dessa referência serviu como base estrutural para a construção da imagem, mantendo, entretanto, uma interpretação gráfica própria dentro da linguagem visual do projeto. Dessa forma, o desenho manual também reforça a valorização do fazer artístico e da interpretação autoral em oposição ao uso direto e imediato de imagens prontas.

As técnicas utilizadas neste lambe-lambe foram a cianotipia e a impressão com tipos móveis. Na primeira camada, foi produzida uma imagem em cianotipia, técnica fotográfica artesanal caracterizada pelos tons azulados resultantes da sensibilização química do papel e exposição à luz solar. Posteriormente, a frase traduzida foi impressa em branco utilizando tipos móveis, criando contraste visual sobre o fundo azul da cianotipia.

A escolha da cianotipia relaciona-se diretamente com a atmosfera noturna e contemplativa presente no trecho do poema. Os tons azuis intensos produzidos pela técnica contribuem para reforçar a ideia de noite, silêncio e distância emocional, ampliando a carga simbólica da composição.

O suporte utilizado foi novamente o papel jornal, material recorrente ao longo do projeto por sua relação histórica com o lambe-lambe e com processos gráficos populares. Entretanto, sua utilização apresentou desafios técnicos específicos durante a execução desta peça. A cianotipia exige que o papel seja lavado em água em diferentes etapas do processo para a remoção dos químicos não sensibilizados, o que poderia comprometer a resistência do papel jornal devido à sua fragilidade e baixa gramatura. Apesar dessa limitação, foi possível manter o mesmo suporte utilizado nos demais lambes por meio de um processo cuidadoso de lavagem e manipulação do material.

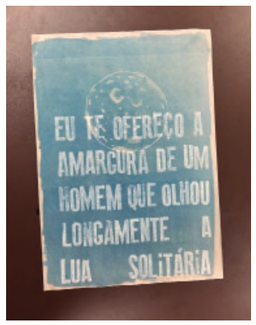


FIGURA 31: LAMBE-LAMBE EM CIANOTIPIA E TIPOS MÓVEIS.
FONTE: AUTORA, 2026.

3.2.4. LAMBE-LAMBE 4

O quarto lambe-lambe foi desenvolvido a partir do trecho “I offer you my ancestors, my dead men, the ghosts that living men have honoured in bronze:”, presente no poema Two English Poems, de Jorge Luis Borges. A composição utiliza como elemento central a figura do soldado mencionado no poema, fazendo referência aos ancestrais do autor e à memória construída em torno dessas figuras históricas. A imagem foi ilustrada manualmente com base nos uniformes utilizados na época em Buenos Aires, buscando manter relação visual com o contexto histórico citado por Borges no texto.

A figura do soldado foi repetida quatro vezes ao longo da composição, remetendo visualmente a fotografias antigas ou registros memoriais. Essa repetição procura reforçar a ideia de memória, ancestralidade e permanência histórica. A duplicação da imagem também contribui para transmitir a noção de lembrança fragmentada e reprodução da memória ao longo do tempo.

As técnicas utilizadas neste lambe-lambe foram a cianotipia e a impressão com tipos móveis. A imagem ilustrada foi produzida por meio da cianotipia, técnica escolhida tanto por sua materialidade quanto pela atmosfera visual criada pelos tons azulados característicos do processo. A utilização dessa técnica contribui para aproximar a composição de fotografias antigas e registros históricos, reforçando o aspecto memorial presente na peça.

Sobre a imagem, foram impressos trechos da frase utilizando tipos móveis, funcionando visualmente como citações sobrepostas à composição. A tipografia impressa cria contraste em relação à imagem e estabelece uma relação entre texto e memória, como se as palavras surgissem enquanto fragmentos narrativos sobre a representação visual do ancestral.

A combinação entre ilustração manual, processos fotográficos artesanais e impressão tipográfica reforça a proposta experimental do projeto, evidenciando a convivência entre diferentes técnicas gráficas e temporalidades.



FIGURA 32: LAMBE-LAMBE EM CIANOTIPIA ANTES DA IMPRESSÃO COM TIPOS MÓVEIS E TINGIR COM CAFÉ. FONTE: AUTORA, 2026.

3.3.5. LAMBE-LAMBE 5

O quinto lambe-lambe foi desenvolvido a partir do trecho “my father’s father killed in the frontier of Buenos Aires, two bullets through his

sobre o fundo escuro do papel, ampliando a legibilidade e o impacto visual da composição.

A escolha cromática e tipográfica também procura traduzir visualmente o paradoxo apresentado por Borges ao abordar a ideia de lealdade associada à ausência dela. Dessa forma, a composição utiliza a própria estrutura gráfica para enfatizar ambiguidades e conflitos presentes no texto literário. A utilização de diferentes tipos móveis dentro de uma mesma composição reforça ainda a proposta experimental do projeto, permitindo explorar variações tipográficas como elemento narrativo e conceitual.

3.2.9. LAMBE-LAMBES 9 e 10

O nono e o décimo lambe-lambe foram desenvolvidos em conjunto a partir do trecho “I offer you that kernel of myself that I have saved, somehow --the central heart that deals not in words, traffics not with dreams, and is untouched by time, by joy, by adversities.”, presente no poema Two English Poems, de Jorge Luis Borges. Assim como nas demais peças do projeto, foi utilizada uma tradução parcial do trecho para a língua portuguesa, selecionando os fragmentos que melhor dialogavam com a proposta visual da composição.

A ideia central destes dois lambes foi trabalhar a noção do “coração central” mencionado pelo autor, utilizando-o como principal elemento simbólico da composição. Para isso, as duas peças foram projetadas para se sobrepor visualmente no espaço expositivo, formando uma composição conjunta. No ponto central de encontro entre os dois lambes, foi aplicada uma impressão em xilogravura de um coração humano em vermelho.

A escolha do coração anatômico procura representar visualmente a ideia de essência íntima e permanente presente no trecho do poema. Além disso, a utilização da xilogravura reforça o aspecto manual e expressivo da composição, evidenciando texturas e marcas do processo de gravação e impressão.

O vermelho foi utilizado como elemento de destaque, intensificando visualmente a simbologia do coração e criando contraste em relação ao restante da composição. Essa escolha cromática também contribui para direcionar o olhar do observador ao centro visual formado pela união dos dois lambes.

O texto foi impresso utilizando tipos móveis em preto, mantendo a linguagem gráfica recorrente ao longo do projeto. A tipografia utilizada apresenta características estreitas e sem serifa, contribuindo para a unidade visual da série e permitindo melhor organização textual dentro da composição.

também reforça a proposta do projeto de valorizar processos gráficos manuais e mais lentos, nos quais cada etapa exige planejamento, experimentação e tomada de decisão consciente.

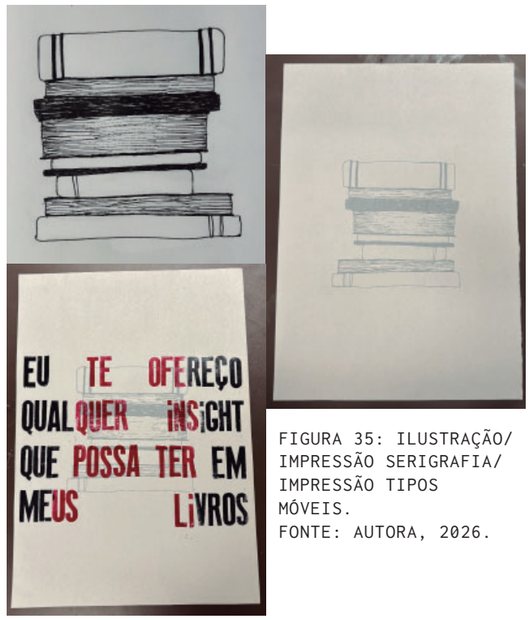


FIGURA 35: ILUSTRAÇÃO/ IMPRESSÃO SERIGRAFIA/ IMPRESSÃO TIPOS MÓVEIS.
FONTE: AUTORA, 2026.

3.2.8. LAMBE-LAMBE 8

O oitavo lambe-lambe foi desenvolvido a partir do trecho “I offer you the loyalty of a man who has never been loyal.”. Diferentemente dos lambes anteriores, nesta peça foi utilizado o papel Color Plus Los Angeles 80g como suporte de impressão. A escolha da gramatura baixa ocorreu com a intenção de manter características próximas às do papel jornal, preservando a leveza e a materialidade associadas ao lambe-lambe tradicional. Dessa forma, mesmo utilizando um suporte diferente, a peça continua dialogando visualmente com os demais trabalhos da série.

A escolha específica do papel preto também ocorreu por questões técnicas relacionadas ao processo de impressão. Por se tratar de um papel tingido em massa, o suporte mantém sua coloração original sem risco de perda de pigmentação ou desgaste decorrente da manipulação e da aplicação das tintas. Caso fosse utilizado um papel jornal pintado manualmente de preto, haveria maior possibilidade de falhas, descascamentos ou interferências indesejadas durante a impressão.

A composição tipográfica foi construída majoritariamente utilizando os mesmos tipos móveis presentes nos demais lambes do projeto, mantendo unidade visual entre as peças. Entretanto, as palavras “leal” e “lealdade” receberam tratamento tipográfico distinto, sendo impressas com tipos móveis diferentes e em cores branca e vermelha. Essa diferenciação visual busca destacar conceitualmente os termos centrais do trecho, estabelecendo contraste em relação ao restante do texto. A utilização do vermelho reforça a tensão e a contradição presentes na frase, enquanto o branco cria destaque

lungs, bearded and dead, wrapped by his soldiers in the hide of a cow;”.

Para esta composição, a técnica utilizada foi exclusivamente a serigrafia. A escolha por trabalhar apenas com esse processo permitiu explorar maior contraste gráfico e uma construção visual mais direta, em diálogo com a intensidade narrativa presente no trecho selecionado.

A composição apresenta a ilustração de um soldado utilizando uniformes historicamente relacionados ao período citado no poema, em referência à fronteira de Buenos Aires mencionada por Borges. A figura foi desenvolvida buscando acompanhar visualmente o formato vertical e estreito da composição tipográfica, criando unidade entre texto e imagem.

A tipografia utilizada na citação apresenta características sem serifa e estreitas, mantendo coerência visual com os demais lambes do projeto. Além de contribuir para a identidade gráfica da série, essa escolha também responde às necessidades compositivas da peça, permitindo acomodar uma quantidade maior de texto sem comprometer a legibilidade.

Considerando o caráter mais violento e dramático do trecho, optou-se pela cor preta na composição.

A limitação cromática também contribui para criar uma atmosfera mais sóbria e pesada, diferenciando esta peça das demais composições do projeto. Dessa forma, as escolhas visuais não atuam apenas de maneira estética, mas também narrativa, traduzindo emocionalmente o conteúdo do texto por meio da tipografia, da ilustração e das cores utilizadas.

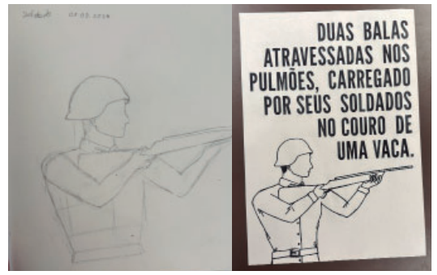


FIGURA 33: ESBOÇO E LAMBE-LAMBE EM SERIGRAFIA.
FONTE: AUTORA, 2026.

3.3.6. LAMBE-LAMBE 6

O sexto lambe-lambe foi desenvolvido a partir do trecho “my mother’s grandfather – just twentyfour – heading a charge of three hundred men in Peru, now ghosts on vanished horses.”, presente no poema Two English Poems, de Jorge Luis Borges.

A proposta visual deste lambe-lambe buscou enfatizar a ideia de movimento e desaparecimento presente no texto, especialmente na imagem dos “fantasmas em cavalos desvanecidos”. Para isso, foram desenhados cavalos na parte superior e inferior da composição, organizados de maneira sequencial para criar sensação de deslocamento

contínuo, semelhante a um efeito de motion ou registro fragmentado de movimento.

A repetição das figuras procura transmitir velocidade, passagem do tempo e presença fantasmagórica, reforçando a atmosfera de memória e desaparecimento evocada pelo poema. Além disso, a construção visual aproxima-se de registros fotográficos antigos de movimento, dialogando com a ideia de fragmentação temporal presente ao longo do projeto.

A técnica utilizada foi a serigrafia, aplicada sobre papel vegetal. A escolha desse suporte ocorreu devido à sua transparência e leveza visual, características que contribuem diretamente para representar os fantasmas citados no trecho do poema. O aspecto translúcido do papel cria uma sensação de ausência e instabilidade, fazendo com que as imagens pareçam parcialmente dissolvidas ou em processo de desaparecimento.

A utilização do papel vegetal também amplia a experimentação material proposta pelo projeto, explorando suportes menos convencionais para o lambe-lambe tradicional. Dessa forma, o material deixa de atuar apenas como superfície de impressão e passa a integrar conceitualmente a narrativa visual da peça.

Para esta composição, foi utilizada uma tipografia distinta das presentes nos demais lambes da série. Apesar de manter características estreitas e sem serifa, a fonte escolhida apresenta detalhes específicos na construção da letra "A", criando uma sensação visual de deslocamento e instabilidade. Essa escolha tipográfica busca dialogar diretamente com o movimento dos cavalos representados na composição, reforçando visualmente a ideia de velocidade e transição presente no trecho do poema.

A peça foi impressa apenas na cor preta, decisão tomada principalmente em função da legibilidade sobre o papel vegetal. Considerando a transparência do suporte, a utilização de outras cores poderia comprometer a leitura do texto e a definição dos elementos gráficos. Assim, o preto foi escolhido por proporcionar maior contraste visual e clareza compositiva, ao mesmo tempo em que mantém a sobriedade e a atmosfera espectral da composição.

A combinação entre repetição imagética, transparência do suporte e impressão serigráfica reforça a intenção de construir uma composição que dialogue simultaneamente com memória, movimento e efemeridade.

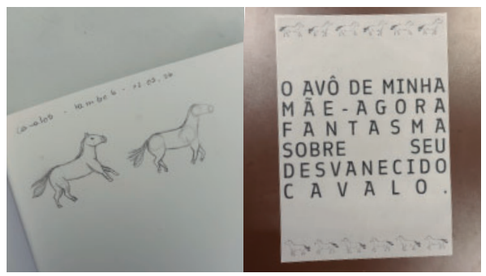


FIGURA 34: ESBOÇO E LAMBE-LAMBE EM SERIGRAFIA NO PAPEL VEGETAL.
FONTE: AUTORA, 2026.

3.2.7. LAMBE-LAMBE 7

O sétimo lambe-lambe foi desenvolvido a partir do trecho "I offer you whatever insight my books may hold, whatever manliness or humour my life.", presente no poema Two English Poems, de Jorge Luis Borges. Assim como nas demais composições do projeto, foi utilizada a tradução do trecho para a língua portuguesa, buscando aproximar o conteúdo literário do público e integrar a escrita à linguagem visual da peça.

Para esta composição, os livros foram escolhidos como elemento principal, em referência direta aos "insights" e conhecimentos mencionados no poema. A imagem central consiste em uma pilha de livros ilustrada manualmente, buscando representar visualmente o acúmulo de experiências, referências, memórias e aprendizados adquiridos ao longo da vida do autor.

A ilustração dos livros foi produzida em serigrafia utilizando um tom de cinza, escolha que permite criar uma base visual mais neutra para a composição. A utilização dessa tonalidade contribui para estabelecer hierarquia visual entre os diferentes elementos gráficos, permitindo que determinadas palavras e intervenções tipográficas ganhem maior destaque dentro da peça.

A peça foi impressa em papel jornal, suporte recorrente ao longo do projeto devido à sua associação histórica com o lambe-lambe, com produções gráficas urbanas e com processos de reprodução popular. Além de reforçar a materialidade e o caráter experimental da proposta, o papel jornal também contribui visualmente para a composição por meio de sua textura e absorção irregular da tinta, características que evidenciam o aspecto manual da impressão.

Sobre a ilustração, foram aplicados textos em tipos móveis impressos em preto, mantendo a linguagem tipográfica recorrente ao longo da série de lambes. A utilização dos tipos móveis reforça o diálogo entre literatura, impressão e materialidade, além de aproximar o processo visual de métodos tradicionais de reprodução textual.

Além do texto principal em preto, algumas palavras foram impressas pontualmente em vermelho sobre a imagem dos livros. Essa escolha cromática busca representar simbolicamente os "insights" mencionados por Borges, funcionando como pontos de destaque visual e conceitual dentro da composição. O vermelho atua como uma espécie de interrupção no fluxo visual, direcionando o olhar do observador para ideias específicas e sugerindo momentos de descoberta, reflexão ou intensidade intelectual.

A sobreposição entre ilustração, tipografia e cor cria uma composição visualmente fragmentada, característica recorrente no projeto. Essa construção busca evidenciar como o conhecimento e o processo criativo são formados por camadas de referências, interpretações e experiências acumuladas ao longo do tempo.

A escolha pela serigrafia e pelos tipos móveis

REFERÊNCIAS

FALANDO de serigrafia: dicas e mais. Fremplast, 2026. Disponível em: https://fremplast.com.br/new-site/falando-de-serigrafia-dicas-e-mais/. Acesso em: 26 mar. 2026.

FLUSSER, Vílem. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.** 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 244 p.

FRIDA Kahlo diaries. Frida Kahlo Org, 2026. Disponível em: https://www.fridakahlo.org/frida-kahlo-diaries.jsp. Acesso em: 29 mar. 2026.

GOMA arábica: o que é e como usar. Totenart, 2026. Disponível em: https://totenart.pt/blog/tutoriais/goma-arabica-que-como/#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20a%20goma,(seca%2C%20para%20prepara%C3%A7%C3%A3o). Acesso em: 12 mar. 2026.

HISTÓRIA da serigrafia. Fremplast, 2026. Disponível em: https://fremplast.com.br/new-site/historia-da-serigrafia/. Acesso em: 24 mar. 2026.

JUNIOR, Norberto Gaudêncio. **Cultura Gráfica: Uma coletânea de textos sobre design, tipografia e artes gráficas.** 1. ed. São Paulo: Rosari, 2010. p. 79-90.

LAMBE-lambe: fotógrafos de rua em São Paulo nos anos 1970. Google Arts & Culture, 2025. Disponível em: https://artsandculture.google.com/story/lambe-lambe-fot%C3%B3grafos-de-rua-em-s%C3%A3o-paulo-nos-anos-1970/KgWhczTDBudLLw?hl=pt-BR. Acesso em: 20 nov. 2025.

LEAL, Leopoldo. **Processo de criação em design gráfico: Pandemonium.** 1. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2020. 280 p.

LITOGRAFIA contemporânea. Gravura Contemporânea, 2026. Disponível em: https://gravuracontemporanea.com.br/litografia/. Acesso em: 12 mar. 2026.

LITOGRAFIA: a arte química de escrever na pedra. Museu da Indústria Gráfica, 2023. Disponível em: https://www.museudaindustriagrafica.com.br/2023/09/litografia-arte-quimica-de-escrever-na.html. Acesso em: 21 nov. 2025.

MARIA Azul. **Cianotipia vs antotipia.** Maria Azul, 2026. Disponível em: https://www.mariaazul.pt/en/cianotipia-vs-antotipia. Acesso em: 21 mar. 2026.

MARIA Azul. **O que é a cianotipia.** Maria Azul, 2026. Disponível em: https://www.mariaazul.pt/pt/o-que-%C3%A9-a-cianotipia. Acesso em: 21 mar. 2026.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico.** Trad. Cid Knipel. 4. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MELO, Chico Homem de. **Linha do tempo do design gráfico no Brasil.** São Paulo: Cosac Naify, 2011.
MONOTIPIA: uma arte única. Arte & Blog, 2014. Disponível em: https://www.arteeblog.com/2014/07/monotipia-uma-arte-unica.html. Acesso em: 13 maio 2026.

O CADERNO de Leonardo da Vinci. Google Arts & Culture, 2026. Disponível em: https://artsandculture.google.com/story/o-caderno-de-leonardo-da-vinci/WAWBnxbz1aB7Lg?hl=pt-BR. Acesso em: 29 mar. 2026.

O QUE é e como é feita uma xilogravura. Galeria Livia Doblas, 2026. Disponível em: https://www.galerialiviadoblas.com.br/blog/o-que-e-e-como-e-feita-uma-xilogravura/?srsltid=AfmBOoqQDKOMI3drNBHw9iKtPM3YeSL8CIODnVlz5xpCN2VOCEh4TVIY. Acesso em: 26 mar. 2026.

O QUE é litografia. Google Arts & Culture, 2026. Disponível em: https://artsandculture.google.com/story/a-arte-proveniente-da-pedra-o-que-%C3%A9-litografia-cria/8gXx5zjgVQ05tw?hl=pt-BR. Acesso em: 12 mar. 2026.

SACCHETTA, Vladimir et al. (Org.). **Os cartazes desta história: memória gráfica da resistência à ditadura e da redemocratização (1964-1985)**. São Paulo: Escrituras, 2012.

REFERÊNCIAS



REFERÊNCIAS

SILVA, Rubens Rangel. **O cartaz político e poético: revolução em imagens.** 2021. Dissertação (Doutorado) — Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/items/dd91c047-6d38-4b55-8bf7-26fa7af8bac1. Acesso em: 20 nov. 2025.

SONTAG, Susan. P**ôster: anúncio, arte, artefato político e mercadoria**. In: BIERUT, Michael; HELFAND, Jessica; HELLER, Steven; POYNOR, Rick; SANTOS, Fernando. Textos clássicos do design gráfico. Trad. Fernando Santos. São Paulo: Martins Fontes, 2010. p. 210-235.

UMA breve introdução à tipografia. Medium, 2026. Disponível em: https://medium.com/deadlines/uma-breve-introdu%C3%A7%C3%A3o-a-tipografia-5ec4177cd8cc. Acesso em: 21 mar. 2026.

XILOGRAFIA. Instituto Florestal, 2026. Disponível em: https://www.infraestruturameioambiente.sp.gov.br/institutoflorestal/colecoes-e-acervos/museu-florestal/xilografia/. Acesso em: 16 mar. 2026.

XILOGRAVURA. Enciclopédia Itaú Cultural, 2026. Disponível em: https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termos/80249-xilogravura. Acesso em: 16 mar. 2026.

A FRAGILIDADE DO PROCESSO CRIATIVO COMO SINTOMA DA DROMOCRACIA CIBERCULTURAL

REFLEXÕES SOBRE A CRIAÇÃO NO MUNDO AUTOMATIZADO

Ficha material da monografia

Miolo impresso em papel Color Plus Marfim 120 g/m².
Livro encadernado artesanalmente pela autora em costura copta, com capa em papel Paraná revestida por papel Saphir.

Texto composto em Crimson Text e títulos em Inconsolata.