

Design visual hoje: novos paradigmas classificatórios para uma produção múltipla e diversa

Diseño visual hoy: nuevos paradigmas clasificatorios para una producción múltiple y diversa

Visual Design Today: new classificatory paradigms for a multiple and diverse production

Didiana Prata

memória gráfica, taxonomias visuais, design gráfico contemporâneo, outras inteligências

O design visual, como expressão de uma informação composta por imagens e linguagem verbal, está em plena transformação e expansão. O artigo analisa essa evolução, considerando a influência da era digital, das big techs, da crise climática e de contextos decoloniais. Por meio de uma perspectiva historiográfica, utiliza metodologias interdisciplinares e uma abordagem pluriversal para explorar possíveis taxonomias visuais denominadas “paradigmas classificatórios”. Assim, propõe outros modos de ver e analisar a produção atual de artefatos gráficos a partir de quatro inteligências: a artificial, a artesanal, a ancestral e a ambiental. O texto destaca a importância da inclusão do Sul Global em uma linha do tempo mais rizomática e representativa do design gráfico contemporâneo.

memoria gráfica, taxonomías visuales, diseño gráfico contemporáneo, otras inteligencias

El diseño visual, como expresión de una información compuesta por imágenes y lenguaje verbal, está en plena transformación y expansión. Este artículo analiza su evolución considerando la era digital, las big techs, la crisis climática y los contextos decoloniales. Desde una perspectiva historiográfica y con metodologías interdisciplinarias, adopta un enfoque pluriversal para explorar posibles taxonomías visuales denominadas “paradigmas clasificatorios”. Además, propone nuevas formas de analizar la producción gráfica actual a partir de cuatro inteligencias: artificial, artesanal, ancestral y ambiental. Finalmente, destaca la importancia de incluir al Sur Global en una línea de tiempo más rizomática y representativa del diseño gráfico contemporáneo.

graphic memory, visual taxonomies, contemporary graphic design, other intelligences

As an expression of information composed of images and verbal language, visual design is undergoing a process of transformation and expansion. This article analyzes its evolution considering the digital age, big techs, the climate crisis, and decolonial contexts. From a historiographical and interdisciplinary perspective, it adopts a pluriversal approach to explore visual taxonomies referred to as “classificatory paradigms.” Additionally, it proposes new ways of analyzing contemporary graphic production based on four intelligences: artificial, artisanal, ancestral, and environmental. Finally, it highlights the importance of including the Global South in a rhizomatic and representative timeline of contemporary graphic design.

1 Introdução

O design visual, como expressão de uma informação composta por imagens e outros recursos de linguagem verbal ou visual, está em constante evolução. Esse campo de conhecimento nunca foi tão complexo, elástico e multifacetado, na medida em que se entrelaça com outras áreas e com as ações de usuários participativos, que também são produtores de linguagem e agentes da era informacional.

O contexto cultural, social e político atual, marcado pela dependência das big techs para atividades cotidianas, pela ubiquidade das políticas de vigilância e pelo esgotamento dos recursos naturais em um momento de emergência climática global, exige novas definições e ações para o campo. Combinando referências teóricas multidisciplinares e estudos de caso, este artigo discute ferramentas e perspectivas para a análise dos artefatos gráficos contemporâneos. Adota-se a expressão “paradigmas classificatórios” em vez do termo “taxonomias” a fim de fugir às categorizações estanques, uma vez que, na atualidade, o design da informação é mais sistêmico. Ou seja, um projeto de design visual contempla diferentes interfaces e mobiliza conceitos expandidos, múltiplos, por isso, sua classificação deve ir além “do que se vê”.

Para analisar as evidências dessa produção, recorre-se a uma breve perspectiva historiográfica e crítica do design gráfico, com base nas taxonomias de autores consagrados, como Meggs e Purvis (2009). Entretanto, reconhece-se que o viés eurocêntrico da linha do tempo linear, associada aos dogmas do design moderno, não reflete a pluralidade do design gráfico na era do Antropoceno, nem a complexidade das relações entre cultura, natureza, tecnologia e liberalismo econômico (Latour, 2020). No modernismo, os objetos materiais (e táteis) possuíam funções específicas e eram classificados em categorias estanques, sem levar em consideração o contexto social, cultural e, muito menos, representacional de outros designs produzidos no Sul Global, como aponta Margolin (1994).

Há dois aspectos que norteiam a investigação proposta. O primeiro destaca os atributos “high tech”: os artefatos gráficos da era digital passaram a ter múltiplas funções devido aos meios informacionais e às interfaces em que são mediados e veiculados. Além das transformações culturais e sociais, surge uma diversidade de expressões gráficas que emerge da intersecção entre o uso da tecnologia e a ação dos usuários – artistas gráficos amadores e anônimos que introduzem novos elementos (Prata, 2022). As novas tipologias estão relacionadas à permeabilidade com que ferramentas e suportes tecnológicos, como aplicativos de celular, serviços cotidianos nas telas, as ações dos algoritmos e a inteligência artificial, impactam e alteram profundamente o vocabulário estético do design visual, exigindo uma revisão das tradicionais taxonomias até então aplicadas na história do design. (Manteve-se o termo “high tech”, apesar do anglicismo, na medida em que culturalmente se assume, em países da América Latina e África, bem como ibéricos e asiáticos, a apropriação de palavras e termos em inglês no vocabulário do campo do design.) .

O segundo aspecto refere-se às evidências no design “low tech” relacionadas a conceitos aqui denominados “inteligência artesanal”, “inteligência ancestral” e “inteligência ambiental”.

Com base nesses termos, adotam-se as estratégias sistêmicas definidas pelo conceito de pluriversalidade, proposto pelo antropólogo colombiano Arturo Escobar (2017). O autor destaca a urgência de novos critérios para a produção do design, com enfoque colaborativo e participativo, como exemplificado pelas produções gráficas de comunidades nativas do Sul Global. Nessas produções, expressa-se a decolonialidade e a diversidade das estéticas e linguagens gráficas vernaculares, não apenas de povos originários, mas também de populações costeiras e rurais, até então excluídas da historiografia do design.

A intersecção entre as múltiplas funções de artefatos carregados de simbologias e discursos específicos se revela em peças gráficas nas quais o emprego de técnicas manuais e de materiais locais – modos de fazer que remontam ao saber ancestral – estabelece outras categorias do design gráfico contemporâneo.

Este texto propõe, portanto, um exercício de pensar e criar estratégias teóricas e empíricas para sugerir outras categorias – mais representativas – da produção do design visual atual. Parte-se da busca de um equilíbrio das inteligências artificial, artesanal, ancestral e ambiental, aqui sugeridas como paradigmas classificatórios e como ponto de partida para uma ampla e urgente discussão entre os pesquisadores da área. Busca-se assim apontar novos agenciamentos nos quais o design visual desempenha múltiplas funções na sua tarefa de informar, comunicar o cidadão – dentro do campo do design da informação. E, claro, partindo do pressuposto de que todo design é político (Manzini, 2023).

2 Novos paradigmas classificatórios

Para situar as contribuições dos artefatos gráficos com viés decolonial e ontológico e das produções que emergem do uso das novas tecnologias e da inteligência artificial (IA), vale a pena uma breve digressão acerca das categorizações do design gráfico no campo do design da informação.

Os primórdios do design gráfico ocidental, segundo Homem de Melo (2011), são marcados pela forte influência das vanguardas artísticas europeias e pelo impacto da reprodutibilidade técnica industrial, das tiragens altas, que permitiram alcançar outros públicos e conferir à mensagem uma composição visual ousada, uma eficiente sintaxe visual.

A atividade do design visual se expandiu rapidamente na Europa e nos Estados Unidos durante o pós-guerra, acompanhando o aumento da produção industrial e a proliferação do design de artefatos utilitários, objetos funcionais que seguiam a onda do consumo. Assim surgiram as peças gráficas voltadas à publicidade e à comunicação com os diversos públicos e usuários de um crescente mercado de novidades e serviços (Margolin, 1994).

Originalmente, o campo da comunicação visual se organizou em torno das seguintes categorias: identidade visual corporativa (design de marcas e sistemas de identidade visual aplicado a itens de comunicação institucional); design editorial (livros, revistas e jornais); peças de comunicação efêmera (catálogos, folhetos e impressos avulsos e para fins mais experimentais; cartazes e discos; design de embalagens e pdv; design ambiental – um território

bastante complexo que envolve a interface com o espaço e a arquitetura e espaços expositivos (Homem de Melo e Ramos, 2011)

Os critérios usados na ampla pesquisa para a publicação *Linha do tempo do design gráfico brasileiro* obedecem a um recorte temporal e aos mesmos quesitos de outros autores, como Meggs e Purvis (2009). Observa-se no precioso arquivo como o design modernista dominou a formação e a atuação dos designers dos anos 50 e 60. Porém, a produção gráfica representativa das expressões culturais locais, com um viés mais social do design, mereceria mais destaque. É o caso de designers como Aloísio Magalhães, pernambucano que atuou no Rio de Janeiro e em Brasília (contemplado na publicação), e do baiano J. Cunha, cuja produção desde os anos 70 remete à ancestralidade e resistência.

A categorização do design gráfico usada por Homem de Melo e Ramos (2011) segue a taxonomia internacional usada por Meggs e Purvis. Ao selecionar as peças gráficas mais representativas da produção brasileira, o critério predominante (e coerente) utilizado pela dupla dá prevalência aos aspectos relacionados à sintaxe da linguagem gráfica – ao desenho, às formas e sua materialização. O recorte temporal dessa icônica publicação não contempla (e nem tinha tal objetivo) a análise de produções que se expressam em outras interfaces digitais, como telas de celulares, sites de serviços e aplicativos, e-books, fachadas, hologramas, realidade aumentada e realidade virtual. Desse modo, expressões de linguagem decorrentes do uso de ferramentas digitais, como motion design, code design, web design, infografia, design imersivo, entre outras, ainda não estão inseridas em uma historiografia do design visual.

Há uma revolução em curso no uso da imagem no design visual e essa passou a ser o elemento central da comunicação visual digital, aplicada em diversas expressões visuais, de forma cinética e combinada com um trabalho tipográfico em movimento (*motion design*). São imagens informacionais e representam o uso de IA combinada com outros saberes e técnicas, representativas de um novo vocabulário estético (Prata, 2022).

As produções ditas “alternativas”, com tiragens únicas ou baixas, reproduzidas por meio de ferramentas analógicas e de experimentações gráficas e que usam materiais naturais e técnicas mais artesanais também não estão contempladas nas arqueologias do design visual atual. Os trabalhos com escritas manuscritas, caligráficas e vernaculares tampouco, embora representem uma característica visual e semântica importante da produção gráfica latino-americana.

Essas estéticas escapam de taxonomias estanques. As categorizações da cultura material baseadas em critérios de suporte ou função não parecem suficientes para abarcar essas outras naturezas de design da informação. Elas carecem de outros quesitos classificatórios para além das funcionalidades e suportes. São artefatos gráficos que funcionam em outros regimes de visibilidade (Rancière, 2003); são sistêmicos (Deleuze, 1996; Castell, 1988).

3 Linhas de estudo e práticas remixadas

A conscientização de outros modos de fazer design demanda a inserção de novas categorias analíticas para uma análise semântica e multidisciplinar das peças de design gráfico; de outros vieses teóricos, interdisciplinares e decoloniais que deem visibilidade a historiografias alternativas à tradicional história do design, reconhecida como eurocêntrica, com pouca permeabilidade ao design do Sul Global, conforme afirmam Margolin (1994), Julier (2006), Farias (2022) e Da Costa e Devalle (2022).

A fim de contemplar abordagens mais diversas, interdisciplinares e inclusivas, cabe listar outras linhas de estudo que colaboraram para a proposição do paradigma das quatro inteligências.

a) A cultura do design, proposta pelo designer e pesquisador Guy Julier (2006), surge do pressuposto de uma história do design não linear para lançar mão de uma visão sistêmica na qual o repertório do usuário, a memória, a cultura e o ambiente passam a ser quesitos fundamentais para a produção estética de artefatos gráficos e materiais. O termo também é usado por Nelson e Stolterman (2012) em *The Design Way*, sobre a responsabilidade do design na atualidade, contemplando um viés não eurocêntrico; por Manzini (2020), ao trabalhar o design como processo estratégico e vetor da inovação social; e por Farias (2022), ao abordar a importância do design vernacular do Sul Global nos estudos sobre design visual e memória gráfica. A autora pondera que, apesar da inegável influência dos povos originários na cultura visual dos países latino-americanos, o design vernacular do Sul Global ainda não ocupa lugar relevante na historicidade do design.

b) O design pluriversal sugere outra metodologia para um projeto de design. E propõe um processo colaborativo e plural construído para um projeto concebido para uma realidade sociocultural específica. Para Escobar (2017), design é desenhar ferramentas, discursos, desenhos ontológicos. É um conjunto de atividades interdisciplinares que reúne escuta e discursos que expõem diferentes pontos de vista, transformações culturais e institucionais por meio de narrativas visuais e linguagens potentes. O deslocamento das populações das margens para o core da discussão é um ponto central para vislumbrar outras estéticas e linguagens visuais na prática de pesquisa, ensino e projeto.

c) Designs outros. O colombiano Alfredo Borrero (2014) aponta a urgência de que sejam assumidos os designs dos Suis, *designs outros* e *designs com outros nomes* (no plural). O autor reforça como a ancestralidade do lugar interfere visualmente nas peças de comunicação visual e de design de serviços de pequenas comunidades. Esse conceito se alinha às ideias de Escobar (2017) e reconhece os saberes das culturas das populações nativas colonizadas.

Designs outros propõem recuperar os valores do ambiente, do lugar, e portanto agem fundamentados em uma inteligência ambiental – uma das ferramentas analíticas propostas neste texto para entender o design hoje.

d) O design ponte propõe uma conexão entre as expressões culturais regionais e as universais. Cabe resgatar as ideias de Aloísio Magalhães, fundador da primeira escola de design no Brasil, a ESDI-RJ, no início dos anos 60. Para ele o design gráfico é uma expressão cultural regional e tem função social fundamental (Redig, 2004).

Os códigos universais de comunicação visual, cujos fundamentos foram estabelecidos pela Bauhaus e pela Escola de Ulm e são representativos do Norte Global, estão na base do design moderno e seu ensino nas universidades do Brasil, da Argentina e da Colômbia, a partir dos anos 50 e 60 (Da Costa e Devalle, 2022).

A ideia de ponte é usada por Redig ao enfatizar a importância do design da informação como um conjunto de códigos visuais, regras e orientações básicas que servem para se comunicar e conectar com os cidadãos. Já as pontes a serem criadas pelo viés do design visual decolonial exigem a compreensão das nuances entre os códigos locais e globais, vistos pelas lentes da pluriversalidade.

Apesar de Magalhães exaltar o imbricamento da cultura popular no design dos anos 1960 no Brasil, o reconhecimento do design vernacular está à margem da memória gráfica do design gráfico global. Ele se dá pelas bordas e de forma isolada em países como México, Bolívia, Colômbia, Brasil e Caribe, cujas populações nativas (não somente indígenas ou quilombolas) ainda mantêm a criação e produção de artefatos gráficos de alto valor simbólico, estético e comunicacional (Noel, 2023; Farias, 2022; Leitão, 2019).

O deslocamento dessa produção para o centro da discussão se faz necessário e urgente. Desse modo, os termos *inteligência artesanal* e *inteligência ancestral* parecem adequados para as linhas de estudo do design atual do Sul Global.

e) Soma e não exclusão. A metodologia de *design thinking* é amplamente usada em processos criativos por seu mapeamento sistêmico dos envolvidos, especialmente o usuário. Quando aplicada sob um viés pluriversal, adota uma perspectiva decolonial, inclusiva e crítica ao liberalismo econômico – base do mercado e da maioria das demandas no design visual. Em processos criativos ou analíticos, recomenda-se considerar múltiplas visões. Nesse contexto, talvez seja mais preciso falar em *design de processo*, já que se produzem esquemas e representações visuais como fluxogramas, infográficos, mapas e tabelas.

Os sistemas de UX e UI, realizados por designers, também são decorrentes de um pensamento sistêmico e resultam em representações visuais de fluxogramas, infovis, visualização de dados ou infografia, uma outra categoria de design visual (Vassão, 2010; Urssi, 2017).

A inteligência artificial, cada vez mais presente nos processos criativos, opera dentro de abordagens cultural e politicamente enviesadas. Sua taxonomia visual é construída a partir da classificação de humanos, responsáveis pela curadoria e tagueamento das imagens usadas no aprendizado de máquina. Assim, o repertório da IA reflete a cultura visual de quem realiza essa classificação (Prata, 2022). Embora este texto não trate de questões como apropriação, política de dados ou autoralidade, destaca-se o uso de múltiplas referências visuais processadas por

visão computacional para gerar, por meio de estratégias criativas e dos "olhos maquínicos", artefatos gráficos digitais. Esses trabalhos, guiados por prompts textuais elaborados por artistas e designers, desafiam as categorias tradicionais do design visual.

4. Novos paradigmas classificatórios: outras inteligências

"Aqui é o fim do mundo", verso de Torquato Neto cantado e popularizado pela voz de Gilberto Gil em 1968, refere-se ao autoritarismo, à violência e censura do regime durante a ditadura militar no Brasil durante os anos 1970. Em outros países da América Latina, como a Argentina e Chile, também se lutava contra os regimes totalitários. Nesse período, a Europa e os Estados Unidos viviam a ebulição dos movimentos da contracultura, das organizações estudantis, feministas, antirracistas, entre outras. O design gráfico – ou a gráfica de guerrilha, como Homem de Melo define a gráfica ativista (2011) – em diálogo com o que acontecia nas ruas, possibilita a circulação de artefatos de design de comunicação em peças como cartazes, faixas de manifestações de ruas, folhetos, cartilhas ideológicas, guias e manuais de sobrevivência.

A frase de Torquato Neto pode ser usada para representar a crise atual, em um contexto ainda mais complexo, no qual o papel do design como vetor de transformação e informação social e política se intensificou. Essa complexidade de fatores exige a revisão de métodos investigativos acerca da cultura visual e da importância da memória gráfica e das linguagens emergentes – das redes informacionais à produção estética local de comunidades nativas (Noel, 2023; Leitão, 2020). Hoje, o ambiente onde vivemos – lugar habitado e transformado pelas ações humanas (Santos, 2019; Castells, 1999) – se expandiu para uma rede híbrida entre o espaço físico, territorial, e o virtual, o ciberespaço. O rizoma deleuziano (Deleuze e Guattari, 1996), dos embates políticos e socioculturais, se estendeu para uma multiplicidade de gêneros narrativos e de serviços distribuídos em muitas camadas por hiperlinks (Metaheaven, 2012).

Nesse contexto, a cultura visual urbana e informacional agrega novas técnicas de expressão que necessitam ser incorporadas numa linha do tempo historiográfica do design gráfico. Uma linha com várias camadas, layers que se apresentam não mais em um único plano, mas em um rizoma deleuziano.

Na fundamentação das quatro inteligências propostas neste texto, vale citar outros pesquisadores do campo do design que contribuem para o embasamento teórico. A saber: processos de ideação colaborativos (Stickdorn e Schneider, 2014); ferramentas de inclusão para PCDs e neurodivergentes (Soares e Martins, 2000); modelos de inovação social (Arruda, 2017; Manzini, 2023); ferramentas pluriversais (Escobar, 2017; Noel, 2023; Leitão, 2019); ativismo (McQuiston, 2015; Klein, 2003).

A partir desses paradigmas conceituais e contextuais, organizam-se outros modos de ver, analisar e classificar os artefatos gráficos. Para além das mensagens e da linguagem verbal, da composição, cores e características materiais, a proposta das quatro IAs considera atributos muitas vezes invisíveis nas soluções formais ou relacionadas ao uso. E não exclui as

taxonomias tradicionais aqui citadas, embora as considere insuficientes para abarcar a diversidade da produção de peças de design visual atual.

Inteligência ancestral

Neste paradigma classificatório o termo “ancestral” não se restringe às heranças dos povos originários, indígenas ou africanos, e incorpora também o legado do povo de uma comunidade costeira, ribeirinha, do campo e da cidade. Considera os legados familiares e a cultura ancestral transmitida ao longo de gerações – dos avós para o pai e a mãe, para os filhos e netos, sucessivamente. O antropólogo Eduardo Viveiros de Castro (2002) trata a ancestralidade dentro do contexto do pensamento ameríndio e do “perspectivismo indígena”.

Segundo ele, os povos indígenas não veem os ancestrais como figuras distantes ou mitificadas, mas como presenças ativas e fundadoras da experiência humana e não humana. A ancestralidade não é apenas um laço genealógico, mas uma maneira de estar no mundo em relação com múltiplas formas de vida, passadas e presentes, humanas e não humanas. Para Ailton Krenak, líder indígena, filósofo e escritor, a ancestralidade está profundamente ligada ao pertencimento à terra, à coletividade e à continuidade da vida para além do indivíduo. É reconhecer-se como parte de uma coletividade que atravessa o tempo, valorizando os ensinamentos daqueles que vieram antes e mantendo um vínculo espiritual com a terra (Krenak, 2019). Deste modo, a inteligência ancestral resgata essas sabedorias como uma lente importante para compreender diferentes representações – no design, nas artes visuais e na literatura – dos múltiplos significados de rios, montanhas e florestas para os povos originários (e para todos os habitantes do planeta), vítimas do aquecimento global, das queimadas e das secas. Os trabalhos do artista indígena Xadalu, da comunidade Guarani Mbyá, no Rio Grande do Sul, Brasil, são exemplos dessa iconografia ancestral aplicada em trabalhos gráficos atuais.

Renata Leitão, designer e pesquisadora na Universidade de Cornell, relata a criação coletiva de um projeto de sinalização em um assentamento indígena desapropriado em Québec, Canadá (2020). Inicialmente, os indígenas deveriam se adaptar aos códigos visuais urbanos, mas o projeto colaborativo resgatou os grafismos Atikamekw, combinando-os ao design ocidental. O resultado trouxe significado, bem-estar e segurança, evidenciando o potencial de soluções visuais eficazes e compreensíveis para determinada população em um território específico.

Inteligências ambiental e artesanal

Grandes temas como o esgotamento dos recursos naturais e o cenário de emergência climática – a era do Antropoceno (Latour, 2020; Escobar, 2017) – apontam para a adoção de paradigmas conceituais relacionados a outras inteligências, voltadas para técnicas menos extrativistas e poluidoras e para a adoção de saberes locais e o uso de tecnologias manuais na criação de artefatos gráficos. A imbricação entre natureza e cultura também é objeto de estudo por Donna Haraway (2021) e Emanuele Coccia (2020). Ambos consideram a vida multiespécie

como um caminho para o futuro de sociedades mais justas. A inteligência ambiental e a inteligência artesanal partem desse contexto e estão ancoradas nessas referências conceituais.

Se no passado a produção de artes gráficas estava inserida em uma cadeia linear – compra, uso, descarte –, hoje ela se mobiliza no sentido de uma cadeia circular: eliminar resíduos e poluição, circular produtos e materiais (no seu valor mais alto) e regenerar a natureza, sugere pesquisas da Fundação Ellen MacArthur (n.d). Nesse ciclo, a matéria-prima (papel) é proveniente de fontes renováveis e certificadas, impactando a linguagem e a criatividade no uso de diferentes mídias para impressão de cartazes, livros e flyers. Além do reúso do papel, empregam-se tintas à base de óleos vegetais e papéis artesanais feitos com fibras de mandioca e bananeira. Outro exemplo interessante são as práticas cartoneiras, que utilizam papelão reciclado para produzir capas de livros, propondo formas de design editorial mais poéticas, circulares e decoloniais. Segundo Sirito e Noury (2023), pesquisadoras da ESDI, essas iniciativas desafiam o modelo industrial tradicional, envolvendo outros atores e linguagens. A designer Eloísa Cartonera é referência nesse movimento, iniciado em 2003 na Argentina no meio da crise econômica. A prática envolve o uso de papelões coletados por catadores e recicladores de papel.

O uso de materiais locais e a valorização do design local, de técnicas artesanais, da pintura à mão, da escrita caligráfica e da tipografia vernacular vêm cada vez mais ganhando protagonismo nas narrativas do design visual da atualidade (Farias, 2022) e também compõem a inteligência artesanal.

Inteligência artificial

No quesito tecnológico, Bratton (2015), Zuboff (2019), Beiguelman (2021) oferecem um bom panorama crítico do cenário de plataforma da vida cotidiana, do capitalismo e da politização de dados. Em termos de linguagem visual, destacam-se as múltiplas linguagens provenientes das práticas de visualização de dados (Manovich, 2018) e da estética da adição das peças gráficas produzidas nas redes sociais (Prata, 2022). O termo *remix cultural* ou *cultura regenerativa*, usado por Navas (2016), explica a tendência do uso de imagens apropriadas e das imagens generativas realizadas com aplicativos de IA. O trabalho multimídia *Rituais da Complexidade #*, de Fernando Velázquez (2021), e o projeto *Venenosas, Nocivas e Suspeitas*, de Giselle Beiguelman (2024), representam o uso de ferramentas de tecnologia combinadas com um olhar decolonial na composição do design visual de ambos os artistas.

A produção de linguagem visual nunca teve tantas facetas e tantos paradigmas estéticos para ancorar seus discursos. É nesse emaranhado de tempos e espaços, físicos, virtuais ou imaginários, de encontros interdisciplinares, que precisamos discutir caminhos para a atualização da linha do tempo da história do design gráfico no século 21.

4 Considerações finais

A complexidade e a elasticidade do campo do design visual hoje, dados os diferentes contextos globais e locais, exigem o uso de ferramentas teóricas e metodológicas mistas e interdisciplinares – um remix de estratégias e inteligências aplicado na análise de cada estudo de caso.

Alguns fundamentos do design visual – sua função de informar o cidadão/usuário por meio de um código visual – não mudaram ao longo da história (Redig, 2004). A tríade linguagem verbal (escrita ou sonora), imagem e superfície (tela ou papel) continua sendo elemento básico para a composição de uma peça gráfica contemporânea e para sua sintaxe e linguagem visual. A produção de design visual da atualidade transita em territórios físicos e virtuais e exige outros critérios analíticos e novos paradigmas estéticos e classificatórios para ser compreendida e analisada.

A inteligência artificial se beneficia das diferentes tecnologias para sua produção e mediação e de muitas opções de interfaces informacionais nas quais o design circula, possibilitando experimentações de linguagens e novas estéticas visuais. As inteligências “low tech” – sem o uso de tecnologia digital ou eletrônica – valorizam os elementos vernaculares e locais de uma comunidade, conectando identidades visuais específicas e pessoas. Os aspectos etnográficos passam a ser um importante agenciador das práticas do design.

Essas inteligências, organizadas como quesitos classificatórios para o campo do design visual, apontam para um protocolo analítico baseado nos paradigmas classificatórios das quatro inteligências: artificial, ancestral, ambiental e artesanal.

O viés regenerativo merece destaque, na medida em que a linguagem visual dos artefatos gráficos estão relacionada às definições conceituais sobre o usuário, à escolha dos materiais empregados (preferencialmente provenientes de fontes renováveis ou recicláveis), ao uso de técnicas mistas – adequadas às condições ambientais e culturais locais –, e, por fim, ao uso responsável da coleta de dados informacionais e à circulação dessas peças nas redes sociais e outras interfaces. São sistemas interdependentes.

As técnicas de expressão do design visual hoje e as denominadas “categorias de design” e respectivas nomenclaturas são extremamente elásticas e imbricadas entre si. E se misturam a outras áreas de conhecimento. As fronteiras são tênues, porém os princípios e valores que pautam as produções atuais devem cumprir os quesitos sociais, ambientais e econômicos traçados pela cultura e pelo território locais. Os artefatos gráficos precisam ser analisados para além do que se vê, e talvez as taxonomias propostas por Purvin e Meggs já não se aplicam a sistemas de design da informação disseminados em diversas plataformas e produtos on-line e off-line.

A discussão sobre paradigmas classificatórios carece de um aprofundamento maior, e este artigo procurou levantar alguns pré-requisitos fundamentais a serem considerados no emaranhado de linhas de estudos que sustentam o estudo no campo. O design visual está em permanente transformação. Nessa representação constelar, não mais linear, na qual diferentes saberes estão imbricados, pode-se dar visibilidade a outros atributos dos artefatos gráficos e

seus respectivos dispositivos físicos e virtuais, características formais contextuais, materiais, bem como sua circularidade e impacto para diferentes públicos.

Por fim, o presente artigo faz um convite à comunidade de pesquisadores e designers para que reflitam sobre a multiplicidade e diversidade do design visual hoje. E propõe os paradigmas classificatórios das inteligências ambiental, ancestral, artesanal e artificial como uma possibilidade de abordagem teórica aos estudos da cultura gráfica e material do Sul Global.

Referências

Arruda, A. (Org.). (2017). *Design & complexidade*. São Paulo: Blucher.

Beiguelman, G. (2021). *Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera*. São Paulo: Ubu Editora.

Borrero, A. G. (2014). Diseño del sur y educación en diseño. In: *Congreso de Diseño Industrial: Conferencia Latinoamericana de Escuelas y Facultades de Arquitectura* (25, p. 1715). Assunción: UDEFAL.

Braga, M. da C. (Org.). (2011). *O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional*. São Paulo: Editora Senac.

Bratton, B. (2015). *The stack: on software and sovereignty*. MIT Press.

Castells, M. (1999). *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra.

Coccia, E. (2020). *Metamorfoses*. Rio de Janeiro: Dantes.

Da Costa, M., & Devalle, V. (2022). El diseño gráfico en Brasil y Argentina en los años 50. *RChD: creación y pensamiento*, 7(13), 11-26. <https://doi.org/10.5354/0719-837X.2022.68454>

Deleuze, G. & Guattari, F. (1996). *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia* (v. 1). São Paulo: Editora 34.

Ellen MacArthur Foundation. (n.d.). Ellen MacArthur Foundation. <https://www.ellenmacarthurfoundation.org>

Escobar, A. (2017). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press.

Farias, P. (2022). Editorial: Culturas del Diseño visual iberoamericano en el siglo XX: desiguales, intrincadas, fascinantes. *RChD: creación y pensamiento*, 7(13), 1-9. <https://doi.org/10.5354/0719-837X.2022.68987>

Haraway, D. (2021). *O manifesto das espécies companheiras: cachorros, pessoas e alteridade significativa*. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo.

- Homem de Melo, C. & Ramos, E. (2011). *Linha do tempo do design gráfico no Brasil* (com E. Ramos, Orgs.). São Paulo: Cosac Naify.
- Julier, G. (2006). From visual culture to design culture. *Design Issues*, 22, 64-76.
- Klein, N. (2003). *Sem logo: a tirania das marcas em um planeta vendido*. São Paulo: Record.
- Krenak, A. (2019) *Ideias para adiar o fim do mundo*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Latour, B. (2020). *Diante de Gaia*. São Paulo: Ubu Editora.
- Leitão, R. M. (2020). Understanding culture as a project: Designing for the future of an Indigenous community in Québec. *FormAkademisk*, 13(5).
- Manovich, L. (2018) *AI Aesthetics*. Strelka Press.
- Manzini, E. (2023). *Políticas do cotidiano*. São Paulo: Blucher.
- Margolin, V. (1994). Narrative problems of graphic design history. *Visible language*, 28(3), 233-243.
- McQuiston, L. (2015). *Visual Impact: creative dissent in the 21st century*. New York: Phaidon Press.
- Meggs, P. & Purvis, A. (2009). *História do design gráfico*. São Paulo: Cosac Naify.
- Metahaven. (2012). Captives of the cloud: part I. *e-flux Journal*, 37.
- Nelson, H. & Stolterman, E. (2012). *The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World*. Cambridge: MIT Press.
- Noel, L.-A. (2023). *Design Social Change: Take Action, Work toward Equity, and Challenge the Status Quo*. Berkeley: Ten Speed Press.
- Prata, D. (2022). A imagem-mensagem: cultura visual e design dissidente nas redes. Tese de doutorado, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo. <https://doi.org/10.11606/T.16.2022.tde-29062023-100733>.
- Rancière, J. (2013). *O destino das imagens*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Redig, J. (2004). Não há cidadania sem informação, nem informação sem design. *InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação*, 58-66.
- Sirito, M. & Noury, C. (2023). *Universo cartonero: uma prática de encantamento*. In: Szaniecki, B; Biz, P.; Anastassakis, Z. (Org.) *Imaginação, participação e correspondência* [livro eletrônico]. PPD ESDI.
- Soares, M. M., & Martins, L. B. (2000). *Design universal e ergonomia: uma parceria que garante a acessibilidade para todos*. Recife: Editora da Universidade Federal de Pernambuco.

Stickdorn, M. & Schneider, J. (2014). *Isto é Design Thinking de Serviços: Fundamentos, Ferramentas, Casos*. Porto Alegre: Editora Bookman.

Urssi, N. J. (2017). *Metacidade: projeto, bigdata e urbanidade*. Tese de doutorado – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo.

Vassão, C. (2010). *Metadesign: ferramentas, estratégias e ética para a complexidade*. São Paulo: Blucher.

Velazquéz, F. (2021). *Rituais da Complexidade #*. Disponível em:
<https://www.zippergaleria.com.br/fernando/velazquez>. Acessado em: mai. 2022.

Viveiros de Castro, E. (2002). *A inconstância da alma selvagem*. São Paulo: Cosac Naify.

Sobre a autora

Didiana Prata, Dra., FAAP, Brasil <didianaprata@gmail.com>