

A construção de um manual a partir da prática da cianotipia

Constructing a Guide from the Practice of Cyanotype

Maria Eduarda Sabatini, Barbara Necyk

Design gráfico, Ensino de design, Cianotipia

Este artigo explora a elaboração de um manual de cianotipia, resultado das atividades extraclasse da disciplina *Teoria e Técnica da Imagem 1*, ministrada em 2023, na ESDI/UERJ. O manual é fruto da experiência dos alunos ao explorar a técnica da cianotipia, segundo a noção de aprendizagem experiencial em Dewey, abordando não apenas o processo de criação das impressões, mas também os desafios enfrentados durante as oficinas. O estudo destaca o papel do design da informação na sistematização do conhecimento e na estruturação do manual como material de apoio didático. Ao organizar visualmente os processos e reflexões sobre a técnica, o manual orienta os usuários e favorece uma compreensão crítica da cianotipia, unindo prática e teoria no ensino de técnicas gráficas e fotográficas.

Diseño Gráfico, Enseñanza del Diseño, Cianotipia

Este artículo explora la elaboración de un manual de cianotipia, resultado de las actividades extracurriculares de la asignatura Teoría y Técnica de la Imagen 1, impartida en 2023 en la ESDI/UERJ. El manual es fruto de la experiencia de los estudiantes al explorar la técnica de la cianotipia, según la noción de aprendizaje experiencial de Dewey, abordando no solo el proceso de creación de las impresiones, sino también los desafíos enfrentados durante los talleres. El estudio destaca el papel del diseño de la información en la sistematización del conocimiento y en la estructuración del manual como material de apoyo didáctico. Al organizar visualmente los procesos y reflexiones sobre la técnica, el manual orienta a los usuarios y favorece una comprensión crítica de la cianotipia, uniendo práctica y teoría en la enseñanza de técnicas gráficas y fotográficas.

Graphic Design, Design Education, Cyanotype

This article explores the development of a cyanotype manual, resulting from extracurricular activities in the course Theory and Technique of the Image 1, taught in 2023 at ESDI/UERJ. The manual is the result of students' experiences in exploring the cyanotype technique, according to Dewey's notion of experiential learning, addressing not only the process of creating prints but also the challenges faced during the workshops. The study highlights the role of information design in systematizing knowledge and structuring the manual as an educational support material. By visually organizing the processes and reflections on the technique, the manual guides users and fosters a critical understanding of cyanotype, merging practice and theory in the teaching of graphic and photographic techniques.

1 Introdução

Este artigo explora a criação de um manual sobre cianotipia, desenvolvido a partir de oficinas realizadas em 2023, na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), e produzido por uma aluna da mesma instituição. Inicialmente, a oficina foi oferecida para uma turma da graduação e, posteriormente, ofertada de forma independente. As atividades aconteceram principalmente no estúdio de fotografia da ESDI, garantindo um ambiente apropriado para experimentação e aprendizado. Na produção das

cianotipias, priorizou-se a abordagem do experimentalismo gráfico, deixando os participantes explorarem a técnica de forma criativa e pessoal sem qualquer determinação prévia.

A cianotipia é uma técnica fotográfica inventada por John Herschel em 1842, que utiliza sais de ferro sensíveis à luz ultravioleta para produzir imagens em tons de azul profundo. Originalmente empregada como método de cópia técnica (blueprint), a técnica foi ressignificada no século XXI por artistas, designers e editoras independentes, ganhando destaque no campo da fotografia experimental.

Como pode ser verificado nas figuras 1 e 2, as características e usos sociais da cianotipia em seu contexto original de criação e produções contemporâneas diferem substancialmente. Enquanto a cianotipia da figura 1 está voltada para a reprodução da planta de uma casa (um dos vários usos da cianotipia no século XIX e início do século XX), a da figura 2 explora mais um caráter artístico com hibridismo de elementos como o desenho manual e objetos naturais (penas de aves).

Figura 1 : “Waldhaus Gasterntal Plan 5”, autor desconhecido. Cianotipia produzida em 1902.

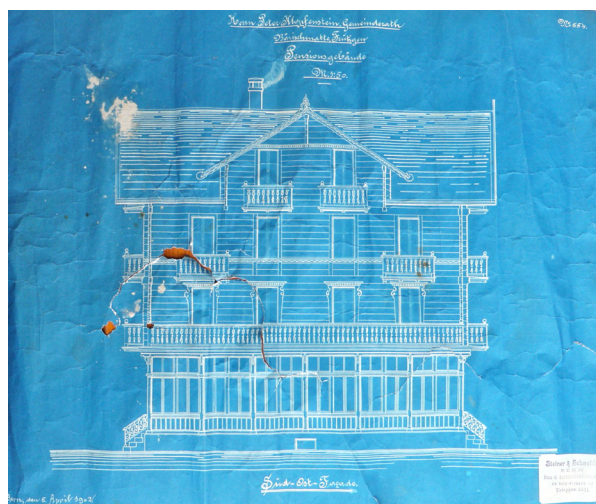


Figura 2: “Cyanotype of pen and ink drawing and feathers”, por Louise Docker. Cianotipia produzida em 2012



Na atualidade, sua simplicidade de materiais, acessibilidade e potencial expressivo fazem dela uma ferramenta eficaz para processos de ensino-aprendizagem baseados na prática. No campo do design, técnicas como a cianotipia, não apenas incentivam o desenvolvimento de um olhar sensível, mas também subsidiam o entendimento de processos de produção analógicos, pouco comuns nas atividades profissionais contemporâneas. A oportunidade de experimentação de processos lentos experimentais parecem possibilitar a construção de um caminho de resistência à lógica neoliberal produtivista que toma cada vez mais lugar no âmbito acadêmico (Alencar, 2023).

Este artigo aborda a necessidade da criação de um instrumento didático como síntese de experiências de oficinas no contexto da ESDI, em 2023, facilitando o entendimento dos processos técnicos da cianotipia. O conhecimento da técnica não era prévio à elaboração do instrumento, e a busca por uma solução para sistematizar o aprendizado ocorreu simultaneamente à vivência inicial da cianotipia pelos estudantes. O objetivo do estudo é apresentar o desenvolvimento desse material didático (incluindo conteúdo e projeto gráfico), considerado um produto do design da informação, que reflete sobre o aprendizado da técnica, a ideia de experimentalismo e autonomia estudantil.

2 A experiência prática reflexiva

O pensamento de John Dewey, influente filósofo da educação no século XX, tem forte relação com práticas pedagógicas do ensino em design. Mesmo que pensadores tendam a dar pouca atenção à fundamentação em Dewey comparado com outros autores que referenciam as possibilidades da pedagogia em design, acreditamos, como Dixon (2017) que suas teorias ainda oferecem muitas contribuições ao campo.

Dentre vários pontos de contato com a fundamentação em Dewey, o ensino em design parece espelhar a aprendizagem experiencial em muitas de suas práticas educativas. Segundo Dewey (1979), o conhecimento não deve ser transmitido de forma passiva, mas construído por meio da interação ativa do estudante com o mundo ao seu redor. Ele propõe que o aprendizado aconteça a partir da experiência prática e da reconstrução do conhecimento, permitindo que os indivíduos desenvolvam sua autonomia e o pensamento crítico (Dewey, 1979 apud Placides & Costa, 2021).

Dewey (1979, p.156) diz que “pensar é o ato cuidadoso e deliberado de estabelecer relações entre aquilo que se faz e suas consequências”. Ao enfatizar a reflexão crítica sobre a ação, suas teorias sustentam a ideia de que a prática do design, principalmente no ensino, pode ser uma forma de condução de uma investigação (Dixon, 2017).

O experimentalismo gráfico vivido em determinadas experiências no contexto do ensino da ESDI, em 2023, foi uma forma de fazer do aprendizado da técnica da cianotipia (e seu paralelo processo de sistematização de conhecimento) um ato de ação, pensamento e reflexão crítica.

3 Metodologia

A metodologia adotada para desenvolvimento das oficinas baseou-se no processo de aprendizagem experiencial, fundamentado na teoria educacional de John Dewey. As oficinas que fundamentaram este estudo surgiram na disciplina *Teoria e Técnica da Imagem 1*, ministrada em 2023, na ESDI. A disciplina, oferecida no quarto período do curso de Design da ESDI, possui objetivos e ementa que abrangem conteúdos e competências classicamente relacionadas ao aprendizado da fotografia.

No segundo período de 2023, a disciplina foi ofertada em momentos expositivos, com explanação de conteúdos técnicos, e em momentos práticos, como caminhadas fotográficas e treino da prática fotográfica em estúdio. Para além das atividades obrigatórias pensadas para a turma, a professora Barbara Necyk ofereceu aquilo que denominou de atividades extraclasse: atividades de natureza investigativa e exploratória. Esta terceira categoria de atividade seria exercida de maneira voluntária por membros da turma. Dentre as atividades propostas, houve adesão de estudantes para as oficinas de cianotipia.

Ao se debruçar sobre a pesquisa e a sistematização da história da fotografia, a professora se deparou com diversas técnicas dos primórdios da fotografia em seu processo de desenvolvimento no século XIX. Pelo fato de ser uma técnica resgatada e ressignificada na atualidade dentro da cena de publicações independentes, bastante presente em feiras de impressos, a técnica da cianotipia chamou especial atenção da professora. Unindo ao objetivo de “instruir o aluno sobre os aspectos técnicos da realização da imagem por meio de ferramentas analógicas e digitais” (Escola Superior de Desenho Industrial, 2025), a professora ofertou à turma a investigação sobre a cianotipia que envolve uma superfície sensibilizada exposta à luz. O objetivo da oficina foi proporcionar aos alunos um espaço de experimentação com a técnica da cianotipia, permitindo a vivência prática da técnica e incentivando a exploração do experimentalismo gráfico no design.

Aluna da disciplina, Maria Eduarda Sabatini atuou de maneira autônoma, com algum grau de supervisão por parte da professora. A pesquisa sobre a técnica da cianotipia, a preparação das matrizes (negativos), o planejamento e realização da oficina foram atividades encabeçadas por ela de forma proativa.

Após o término da disciplina, outras oficinas de cianotipia continuaram a ser oferecidas. Desde o início, a aluna e seus colegas colaboradores adotaram o registro das atividades, incluindo fotografias, anotações e análise das cianotipias produzidas, o que permitiu identificar padrões, desafios e soluções exploradas. O aprendizado foi colaborativo, e os registros coletados serviram como base para a construção do manual, refletindo os desafios técnicos e as descobertas feitas nas oficinas.

Figura 3: Desenho da pesquisa



4 As oficinas de cianotipia

Foram realizadas quatro oficinas de cianotipia entre 2023 e 2024. A primeira ocorreu como atividade extraclasse da disciplina *Teoria e Técnica da Imagem 1* e teve caráter piloto, com apenas duas participantes. As edições seguintes aconteceram no estúdio de fotografia da ESDI e no evento Campus Antropoceno América Latina, contando com turmas de até oito participantes, número definido pelas limitações de espaço e de materiais disponíveis. A diversidade dos participantes, entre estudantes de graduação, mestrado e professores, contribuiu para trocas interdisciplinares e colaborativas.

As oficinas tiveram duração entre 1h20 e 2h e foram estruturadas para promover o aprendizado prático da técnica em um ambiente aberto à experimentação. Cada participante produziu, em média, de duas a quatro impressões, a partir de composições livres com negativos impressos e elementos naturais. Os materiais utilizados incluíram kit de cianotipia com os reagentes químicos, papéis de aquarela, esponjas, negativos impressos em acetato e placas de vidro.

A metodologia adotada privilegiava a liberdade criativa, permitindo que cada participante descobrisse seus próprios caminhos técnicos e estéticos. Esse aspecto foi frequentemente destacado nos feedbacks coletados durante as oficinas:

“Aprender sobre a cianotipia abriu uma possibilidade de experimentação para mim, uma técnica que posso incorporar em futuros trabalhos.”

“A liberdade e a experimentação que a técnica traz foram o ponto alto da oficina.”

Além dos registros fotográficos e anotações feitas durante as sessões, também foram coletados depoimentos dos participantes. Esses registros evidenciaram tanto os pontos fortes do projeto quanto aspectos a serem aprimorados. A maioria destacou positivamente a clareza das explicações e a liberdade criativa, enquanto sugestões de melhoria incluíram o aumento do número de vagas, maior diversidade de materiais e otimização do uso de recursos como placas de vidro.

Com base nessas experiências acumuladas, o manual foi elaborado não apenas como um guia técnico, mas como um documento vivo, que reflete as práticas, descobertas e desafios enfrentados nas oficinas. Ele busca apoiar novos aprendizes da técnica, mantendo o espírito experimental que marcou sua origem.

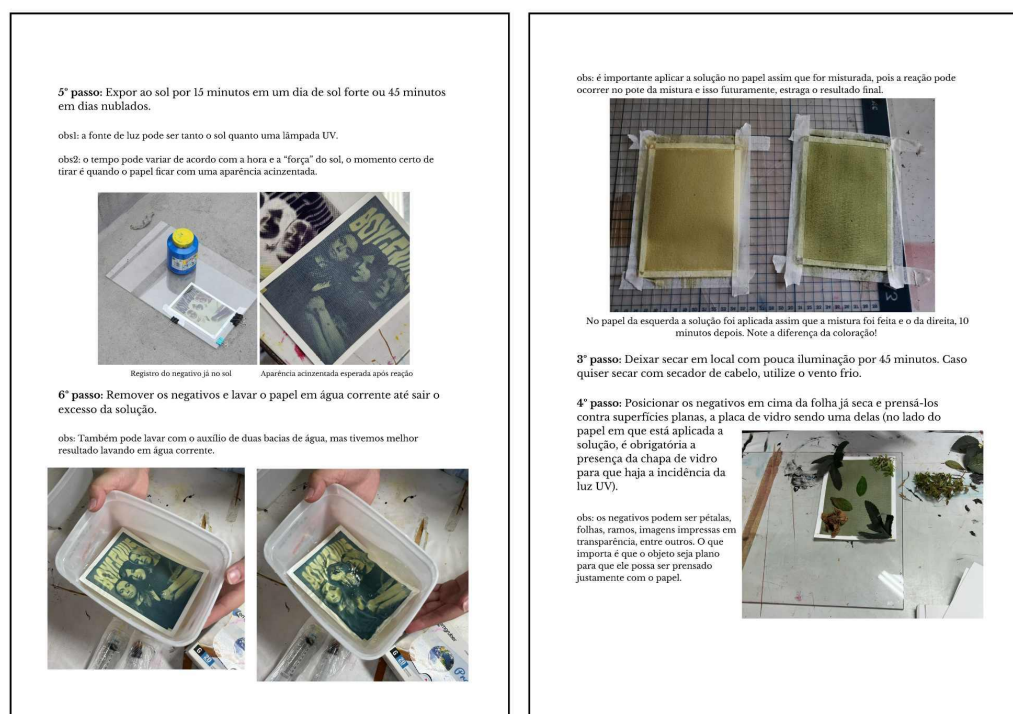
5 Desenvolvimento do manual

A elaboração do manual de cianotipia surgiu da necessidade identificada durante as oficinas, evidenciando a importância de um instrumento didático que sintetizasse as experiências e

facilitasse o aprendizado da técnica. A documentação do processo tornou-se essencial, garantindo um registro detalhado das práticas, desafios e descobertas realizadas nas oficinas.

Para estruturar o conteúdo do manual, foi adotada uma abordagem sistemática, combinando anotações escritas, fotografias e vídeos. O manual foi inicialmente elaborado como um documento simples em um editor de texto, incluindo textos explicativos e imagens das cianotipias produzidas.

Figura 4 : Páginas internas da primeira versão do manual (reproduzido com permissão da autora).



A documentação serviu como material de referência para os organizadores, ajudando a identificar padrões, erros recorrentes e estratégias eficazes na aplicação da cianotipia. A participação dos alunos na experimentação contribuiu para uma compreensão mais aprofundada dos aspectos técnicos e criativos do processo.

A estruturação do manual foi orientada pelo design da informação, buscando a clareza e a acessibilidade na organização dos conteúdos. Segundo Lupton e Phillips (2008), um design eficaz deve considerar princípios de hierarquia visual, modularidade e padronagem para facilitar a compreensão e navegação do usuário. Com o objetivo de tornar o material mais dinâmico e acessível, ele foi reformulado para um formato de apresentação interativa, incorporando vídeos demonstrativos das etapas do processo.

Figura 5 : Versão final do manual de cianotipia (reproduzido com permissão da autora).



Além disso, as cianotipias produzidas foram documentadas e analisadas para ilustrar diferentes abordagens, variações de materiais e efeitos experimentais.

Figura 6: Cianotipias criadas por Vitória Perdigão Ferreira de Oliveira. (reproduzido com permissão da autora).

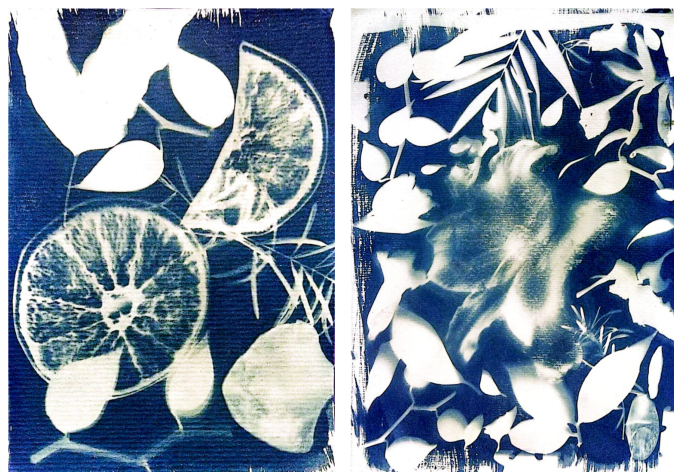


Figura 7: Cianotipias criadas por Julia Rodrigues da Silva. (reproduzido com permissão da autora).



Dessa forma, o manual de cianotipia se estabelece como um artefato do design da informação, promovendo uma abordagem acessível e estimulante para aqueles que desejam explorar essa técnica fotográfica artesanal.

6 Considerações finais

Este estudo evidencia o papel do design da informação na sistematização e transmissão do conhecimento, demonstrando como a organização visual e textual pode tornar conteúdos técnicos mais acessíveis e didáticos. O desenvolvimento do manual de cianotipia reforça importância da estruturação clara e interativa do material, garantindo sua funcionalidade enquanto artefato educativo.

Segundo Dick, Gonçalves e Vitorino (2017), o design da informação é essencial para a assimilação do conhecimento, pois atua na mediação entre conteúdo e usuário. A transição do manual de um documento estático para um formato interativo, incorporando vídeos e imagens explicativas, ilustra como a aplicação dos princípios do design da informação pode enriquecer a experiência de aprendizado.

Além disso, a pesquisa reforçou a necessidade de compreender o design da informação como um processo dinâmico, que deve ser constantemente ajustado às necessidades da recepção. Entendemos que o manual de cianotipia aqui descrito se constitui como uma “obra aberta” no sentido de que novas experiências trarão percepções e aprendizados que se somarão ao estado desta peça do design da informação. Na medida em que a informação é mutante, a forma na qual ela se materializa pode ser entendida como temporária.

Como perspectivas futuras, pensa-se na realização de uma validação sistematizada do manual, por meio de sua aplicação em oficinas com novos grupos. Além disso, a criação de um material digital aberto com os resultados das oficinas e relatos de quem utilizou o manual como forma de ampliar o alcance e consolidar o material como um recurso coletivo e vivo. Há também potencial para a transformação das oficinas de cianotipia e outras práticas

experimentais em um projeto de extensão, fortalecendo os vínculos entre ensino, pesquisa no campo do design.

Por fim, este estudo se coloca na perspectiva de abrir caminhos para novas investigações sobre a interseção entre design da informação e práticas educacionais, destacando seu potencial na criação de recursos didáticos incentivadores do experimentalismo gráfico e da construção da autonomia do estudante.

Referências

- Baghim, F., & Henriques, B. (2023). A cianotipia como expressão vinculada ao design gráfico contemporâneo. *Revista Apotheke*, 7(2), 129–145.
- Dewey, J. (1979). *Democracia e educação*. São Paulo: Nacional.
- Dick, M. E., Gonçalves, B. S., & Vitorino, E. V. (2017). Design da informação e competência em informação: Relações possíveis. *Revista Brasileira de Design da Informação*, 17(1), 1–13.
- Escola Superior de Desenho Industrial. (2025). *Currículo do curso de graduação em Design*.
- James, C. (2014). *The book of alternative photographic processes* (3ª ed.). Delmar Cengage Learning.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2008). *Novos fundamentos do design*. Cosac Naify.
- Placides, F. M., & Costa, J. W. (2021). John Dewey e a aprendizagem como experiência. *Revista Apotheke*, 7(2), 129 –145.
- Alencar, A. D. (2023). O fazer criador de si e do mundo: olhares sobre a experiência dos processos experimentais no ensino de Design (Tese de doutorado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
- Dixon, B. (2017). Experiments in experience: Aligning design inquiry with John Dewey's pragmatism. *Design Issues*.

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Maria Eduarda Sabatini, ESDI/UERJ, Brasil <eduardasabatini@gmail.com>

Barbara Necyk, Dra, ESDI/UERJ, Brasil <bnecyk@esdi.uerj.br>