

## **LIVRO DAS IN. QUIET. AÇÕES: um desassossego no ensino do Design Digital da Universidade Federal de Pelotas**

**PAULA WEBER<sup>1</sup>; LÚCIA BERGAMASCHI DA COSTA WEYMAR<sup>2</sup>; LÚCIA BERGAMASCHI DA COSTA WEYMAR<sup>3</sup>**

*<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – paulaweber.dg@gmail.com*

*<sup>2; 3</sup>Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com*

### **1. INTRODUÇÃO**

O presente artigo resulta de pesquisa realizada para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) durante os anos de 2014 a 2015, sob apoio financeiro da CAPES. Propõe-se investigar questões relativas ao ensino durante estágio docente realizado em 2015/1 na disciplina Identidade Visual do Curso de Design Digital da UFPEL, atualmente ministrada pela Prof<sup>a</sup>. Dra. Lúcia Weymar. Neste sentido, objetiva-se explorar as dimensões ligadas à “experiência, reflexão e autoexpressão” dos alunos, pressupostos de uma possibilidade de Educação Estética através da Arte (DUARTE JR., 2010), engatilhada pela Cultura Visual, a fim de instigar o Saber Sensível dos alunos, entendido por Durte Jr. como um saber estésico, particular e singular (2010, p.25).

A dissertação se inicia a partir de uma pesquisa bibliográfica sobre as narrativas educacionais presentes nas escolas e faculdades em âmbito geral, ou seja, sobre as “formas de estabelecer a maneira como há de ser pensada e vivida a experiência” (HERNÁNDEZ, 2007, p.11). Neste panorama, entende-se que o modo como são construídas algumas narrativas acaba por influenciar diretamente a maneira que, futuramente, iremos encarar a vida em suas mais amplas facetas, seja em sua dimensão política, cultural, social, ética, entre outras, bem como nos relacionamentos interpessoais e consigo mesmo.

Além da busca acerca de questões ligadas às narrativas da educação, investiga-se o ensino do design de modo geral, bem como a criação do Curso de Design Digital da UFPEL, na tentativa de entender, a partir do Projeto Pedagógico do Curso (PPC), as características que o diferencia e/ou aproxima de outros cursos da área. Esta segunda etapa traz, também, sugestões de autores e designers para qualificar o sistema de ensino através de possíveis revisões de valores e propósitos de cursos de design. Importantes autores como Burdick (1993), Cardoso (2013), Whiteley (1998) e Astiz (2003), cada um de sua maneira, abordam questões que reafirmam a importância da autonomia, da subjetividade e da reflexão crítica na formação de futuros profissionais.

Outras contribuições relativas ao design, mais especificamente ao “modelo” denominado “design autoral”, vêm de autores como Almeida e McCarthy (2002), Burdick (1993) e Rock (1996). O termo, nascido por volta dos anos 1990, refere-se a uma das possíveis atuações do Designer, criando uma categoria que coexiste com sua função tradicional, tida por muitos como um profissional desconhecido, um mediador prestador de serviços que, teoricamente, trabalha com o máximo de neutralidade possível. O design autoral, entretanto, é uma possibilidade de atuação do profissional que é pouco trabalhada em muitos cursos de design brasileiros. O motivo deste cenário, apesar de poder ser explicado pelo fato de ser este um termo relativamente novo dentro da área, muitas vezes pode ser oriundo das diferentes origens da criação dos cursos. A título de exemplo, cito o curso de design da

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, ligado muito mais ao campo da engenharia do que das artes visuais, como acontece na UFPEL. Por isso, outra importante etapa desta pesquisa é realizar uma investigação para descobrir quais são os pilares que apoiam o Curso de Design, mais especificamente o de Design Digital desta universidade. Dentre várias informações, o PPC descreve o perfil do profissional/egresso desejado, onde deixa evidente a intenção de capacitar o aluno através da instigação do pensamento reflexivo. Fica clara, também, a intenção do curso de propor uma grade curricular que una sensibilidade artística e estética com conhecimento tecnológico e teórico, de maneira a formar um profissional apto a produzir projetos que envolvam

sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas, observados o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades bem como as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico e cultural. (PPC, 2013, p. 11)

Isto posto, justifica-se a proposta de instigar o saber sensível dos alunos na disciplina Identidade Visual, a qual, historicamente, visa a criação de identidades visuais e suas normatizações através de manuais, mais conhecidos como Projetos de Identidade Visual (PIV). Para a elaboração do plano de ensino de 2015, utilizou-se como referência o plano de ensino do ano anterior, ao qual vincularam-se novas propostas metodológicas a fim de trabalhar com as instâncias da experiência, reflexão e autoexpressão citadas anteriormente. Partiu-se também, além dos estudos da educação estética e do saber sensível, das contribuições dos Estudos da Cultura Visual (ECVs) sugeridos por Hernández.

O Plano de Ensino, então, inicia-se com o contato dos alunos com objetos de Cultura Visual, de modo a servirem de gatilho para o desenvolvimento do Projeto Marcas de Si, a ser explicado a seguir. Os objetos escolhidos são (1) o texto “O Designer Valorizado”, no qual Nigel (1998) sugere o modelo e postura ideal de atuação do designer, comparando-o com outros cinco modelos, (2) o documentário “I am” (2009), realizado pelo diretor e cineasta Shadyack, também protagonista do vídeo, que apresenta vários pensadores bem como suas reflexões sobre temas relativos à vida e à humanidade e (3) o documentário “Processo criativo” (2011) de Taborda, que sugere que cada pessoa tem um processo diferente, mas que todos eles são importantes. Através de rodas de conversa e desenvolvimento de textos pessoais, propõe-se a reflexão e a discussão de forma a desassossegar os alunos e fazê-los refletir sobre questões como a profissão escolhida, sobre seus valores enquanto seres singulares, sobre os objetivos pessoais, sobre experiências vividas, dentre outros, reflexões estas que devem nortear os projetos dos alunos.

Quando pensamos mais profundamente sobre algo, inevitavelmente surgem questionamentos e reflexões sobre aquilo que é estudado. Então, ao invés de propor a realização de identidades visuais sobre um tema específico, a disciplina Identidade Visual do primeiro semestre de 2015 propõe o Projeto Marcas de Si, no qual devem ser criadas marcas individuais e sua normatização (normas e regras para o bom uso da marca) através dos PIVs, bem como pontos de contato desenvolvidos a partir dos questionamentos, reflexões e experiências pessoais de cada aluno, engatilhadas pelos objetos da cultura visual anteriormente citados.

Cada marca pode representar um projeto inventado pelo e para o próprio aluno, seja algo puramente um exercício poético seja um projeto mais comercial atrelado ao próprio designer, ou, ainda, um projeto sem fins lucrativos, entre outros. Além de investir na liberdade de criação dentro do curso, é de suma importância atentar ao papel da educação, o qual não deve se preocupar apenas em formar profissionais aptos para o mercado de trabalho, mas, também, auxiliar no

desenvolvimento de cada aluno como seres vivos através de suas particularidades e singularidades, sempre estimulando a autonomia e a capacidade de serem autores das próprias vidas. Neste sentido, o aluno deve pensar em sua proposta projetual de acordo com a seguinte reflexão:

A função do designer não é atender unicamente metas de venda e promoção de bens de consumo como acontece em muitos casos, mas, sim, propiciar formas mais úteis e efetivas de comunicação com benefícios concretos à sociedade ou parte dela (ASTIZ in. ALVES, 2003, p.22)

A reformulação do plano de ensino justifica-se, dentre outros motivos, pelo fato de o PPC evidenciar uma forte valorização dos conhecimentos e experiências dos educandos adquiridos fora da universidade, a fim de criar um diálogo interessante entre as vivências fora das salas de aula com o que é desenvolvido, vivenciado e experienciado durante a formação. Destaca-se, também, a relevância social desta pesquisa, uma vez que possibilita, a estimulação do saber sensível dos alunos em prol de uma maior autonomia e singularidade, tanto em nível pessoal quanto em nível profissional. Sua relevância científica, por outro lado, justifica-se na medida em que (1) propõe meios de trabalhar com educação estética e com a cultura visual no ensino e pesquisa no design e (2) incentiva projetos do tipo autoral e auto-iniciados (iniciados por motivação pessoal) no design, tanto em meio acadêmico quanto profissional.

## **2. METODOLOGIA**

Com a intenção de explorar as dimensões ligadas à “experiência, reflexão e autoexpressão” dos alunos, objetivo geral deste trabalho citado anteriormente, realiza-se pesquisa bibliográfica para (1) entender como é tratada a questão do ensino nas escolas e faculdades em âmbito geral segundo autores como Hernández, Duarte Jr., Krishnamurti, (2) compreender o que é valorizado no Ensino do Design em âmbito nacional, de acordo com Burdick, Cardoso, Whiteley e Astiz, (3) descobrir como se deu a criação do Curso de Design Digital da UFPEL e em quais pilares ele está apoiado através do Projeto Pedagógico do Curso, (4) para conceituar, diferenciar e aproximar Saber Sensível e Conhecimento Inteligível, Educação Estética e as instâncias da experiência, reflexão e autoexpressão segundo Duarte Jr., Hernández, Larrosa e Dewey.

Na sequência, parte-se para a criação e execução do Plano de Ensino da disciplina Identidade Visual, obrigatória para alunos do 4º semestre do Curso Design Digital da UFPEL do ano de 2015/1. Por último, então, analisa-se o desenvolvimento dos alunos nas aulas através das categorias (1) Experiência, (2) Reflexão e (3) Autoexpressão, categorias estas que, de acordo com Duarte Jr., são essenciais na realização da Educação Estética através da arte (neste caso, através da cultura visual).

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Atualmente a pesquisa encontra-se em fase de descrição e análise. É interessante observar as produções realizadas pelos alunos com diferentes ênfases e temas, movidas por experiências e reflexões singulares. Estas questões são reforçadas por Larrosa (2002, p.21) que define experiência como aquilo que “nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que

toca". A ênfase no pronome "nos" deixa claro que não se trata apenas do que acontece ou do que se passa todos os dias, mas sim daquilo que conseguimos captar deste processo, daquilo que age e que nos transforma de alguma forma. Levando em consideração que a experiência de um é diferente da experiência de outro, identidades visuais foram criadas para os mais diversos fins, por exemplo (1) projetos empreendedores como o "Xepa Burger", que utiliza restos de comidas de restaurantes para a confecção de *hamburguers*, (2) projetos de marcas pessoais e poéticas como o "Desireé Designing Dreams", que diz respeito aos sonhos da própria autora, (3) projetos culturais e sociais que criticam tipos de violência e abusos contra pessoas como o estúdio "Kao Leen", que visa promover mostras digitais de ilustrações críticas e ativistas, e o "OQ Você está fazendo", revista que coleta e transforma histórias reais em quadrinhos, (4) projetos culturais como o "Aqueous", estúdio de ilustrações que objetiva celebrar individualidades na tentativa de desconstruir o tabu existente nas modificações corporais, com ênfase nas tatuagens, entre outros. Há também aquelas identidades visuais construídas para projetos reais em que os alunos já faziam parte, como o caso da marca "Sopão de Rua", destinada ao projeto existente em Pelotas que presta serviços sociais para moradores de rua.

#### 4. CONCLUSÕES

Apesar de a dissertação encontrar-se ainda em estágio intermediário, percebe-se, através de uma prática de valorização das experiências vividas dentro e fora da universidade, a riqueza de possibilidades projetuais criadas pelos alunos no transcorrer da disciplina e a importância de se desenvolver projetos que façam sentido para cada aluno. Espera-se que isso culmine, dentre outros, (1) em projetos que possam ser utilizados e melhor explorados em Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC), como o caso da criação da identidade visual "Sopão de Rua", que possivelmente será utilizado como objeto de estudo na monografia da autora, (2) em projetos de pesquisa e extensão bem como (3) em projetos pessoais que possam também ser concretizados fora do meio acadêmico.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ASTIZ, Paula. In: ALVES, Marcus Vinícius Barili. Ed. 1. **O valor do design:** guia ADG Brasil de prática profissional do designer gráfico. São Paulo: Editora SENAC São Paulo; ADG Brasil Associação dos Designers Gráficos, 2003.
- HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual:** transformando fragmentos em nova narrativa educacional. Porto Alegre: Mediação, 2007.
- LARROSA. Jorge Bondía. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**. Brasil, n.9, p. 20 - 28, 2002. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n19/n19a02.pdf>>. Acesso: 22 de jun. de 2015.
- UFPEL. **Design Digital Projeto Pedagógico**. 2013.
- SHADYAC, Tom. **I Am**. Direção: Tom Shadyac. Produção: Tom Shadyac. EUA, 2009. (81 min.).
- TABORDA, Raul. **Processo Criativo**. Direção e Produção: Raul Taborda. Brasil, 2011. (23 min.). Disponível em: <<http://hdslr.com.br/2012/01/17/documentario-da-ufrj-processo-criativo-canon-60d/>>. Acesso: 16 de jan. de 2015.
- WHITELEY, Nigel. **O designer valorizado**. 1998. Disponível em: <[http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-05.artigo\\_nigel%2863a75%29.pdf](http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-05.artigo_nigel%2863a75%29.pdf)> Acesso: 01/09/2014.