

PROJETO RISOTO

ENZO DA SILVA PATELLI¹ ; JACSON WESPHALEN PIOVESAN² ; LUIZA KOVALSCKI SILVA³; ROGÉRIO VASCONCELOS DO NASCIMENTO⁴; ROBERTA COELHO BARROS⁵

¹UFPEL - enzonze@hotmail.com

²UFPEL - jacsonpiovesa@gmail.com

³UFPEL - luiza.kovalscki@hotmail.com

⁴UFPEL - rogmaxx@gmail.com

⁵UFPEL - robertabarros@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O design gráfico abrange uma grande quantidade de áreas, cada qual com as suas peculiaridades, portanto como principal objetivo aprofundar os estudos e suas técnicas de trabalho em áreas mais específicas, estimulando a troca de conhecimento e discussões sobre os temas envolvidos.]

Projeto Risoto é um coletivo composto por graduandos do curso de Design Gráfico, criado a fim de estimular o desenvolvimento de trabalhos e projetos pessoais, paralelos à graduação. O nome do projeto pode ser facilmente relacionado com seu processo de desenvolvimento, com uma receita de risoto, seus ingredientes e modo de preparo são incertos, mas reservam um mesmo objetivo: gerar conteúdo.

A iniciativa de criar um grupo de estudos surgiu do Projeto Paralelo, grupo organizado em Porto Alegre, Rio Grande do Sul, onde há reuniões para o incentivo de projetos pessoais. Movidos pelo tempo livre, os projetos paralelos acreditam que tais tipos de projetos geram mais criatividade e reconhecimento e se tornam uma motivação de carreira.

Dentro dos cursos de Design nota-se a amplitude de atividades e habilidades exercidas pelos alunos, que mesmo criando diversas ideias dificilmente são postas em prática, devido à falta de incentivo, pressão de trabalhos da faculdade, falta de tempo, local apropriado, falta de atenção individual a cada ideia, entre outros.

Através do Risoto, estipula-se um espaço e horário destinado apenas ao desenvolvimento desses projetos pessoais, além de um grupo para a discussão e estímulo interpessoal a cada etapa necessária para a execução e aprendizado do que o aluno busca. Não apenas um espaço, físico e social, o Risoto oferece a seus integrantes, a execução coletiva é também uma amostra da ampla gama de atividades que a área do Design atinge, com o atual coletivo envolvendo ilustração e aquarela, glitch art, fotografia e criação de zines.

2. METODOLOGIA

Se tratando de uma dinâmica de grupo, a cada início de semestre acadêmico é estabelecido um calendário e delimitado prazos para o andamento dos projetos individuais e coletivos. A metodologia projetual se baseia em encontros presenciais semanais no qual os participantes podem discutir, pesquisar e/ou desenvolver seu trabalho. São privilegiadas as metodologias participativas com a finalidade de interação e colaboração durante a evolução dos projetos.

Dentre plataformas existentes, três são escolhidas para darem apoio ao grupo, sendo elas: um grupo no Facebook, uma lista no Wunderlist¹ e um canal do Slack². O grupo, por estar no meio social mais utilizado, facilita a publicação de referências e o acompanhamento dos progressos pessoais, a lista permite a divisão de funções e metas e, por fim, o canal gera discussões. O meio virtual oferece a possibilidade de reuniões não-presenciais, o compartilhamento de dados, a organização do cronograma e o armazenamento de atas.

A estrutura de organização projetual foi pensada para que suprisse as necessidades dos integrantes na realização dos objetivos individuais no grupo. Desse modo, sempre que possível há encontros e atualizações dos avanços. Os trabalhos procuram ser registrados detalhadamente, desde o motivo de escolha, as teorias embasadoras até o processo de criação e finalização, visando construir um relatório consistente para oferecer suporte a futuros pesquisadores ou desenvolvedores dos mesmos estilos de arte projetual.

O método interativo e expositivo visa encorajar os participantes colocar em prática projetos em inatividade que ainda não foram explorados por não se tratarem de uma prioridade ou trabalho disciplinar. Uma vez que não seja uma finalidade primária gerar lucro, a estratégia busca a pesquisa e a criação de projetos inteiramente pessoais e que permutam a área das artes e design, a realização de um trabalho no qual o cliente são os próprios produtores.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir do interesse próprio de áreas e técnicas o grupo pretende auxiliar e incentivar um estudo prático sobre assuntos interligados ao curso. Leitura de textos e discussões dos temas determinados, criação do projeto final individual de acordo com a sua preferência e uma peça gráfica unindo todos os projetos para possíveis exposições e divulgação. Ao promover a troca de informação e conhecimento pretende-se incentivar atividades complementares às disciplinas instigando áreas com maior profundidade.

O grupo apresenta resultados iniciais como a disponibilização de resumos de artigos e trabalhos de conclusão de curso lidos, a tradução dos capítulos iniciais do livro *The art of Responsive Drawing* (Goldstein, 1977), e a fundamentação dos projetos iniciais de artigos. Pretende-se desenvolver um fanzine³ coletivo como meio de exposição dos trabalhos, workshops em semanas acadêmicas e as reuniões presenciais para o próximo semestre.

4. CONCLUSÕES

Por fim, com os resultados até então apresentados e o engajamento dos participantes com o projeto foi considerado que o mesmo vem atingindo seu principal objetivo que é o de estimular os membros a desenvolverem trabalhos e estudos em suas áreas de interesse pessoal. A metodologia utilizada tem se

¹ Aplicativo on-line que permite a criação e gerenciamento de listas de atividade, estabelecendo tarefas, datas limite e compartilhamento de arquivos.

² Plataforma de chat on-line voltada a realização de projetos, com salas fechadas de conversa, compartilhamento de anotações, arquivos, rotulação de revisões, etc

³ São fanzines as publicações que trazem textos diversos, histórias em quadrinhos de editor e dos leitores, reprodução de HQs antigas, poesias, divulgação de bandas independentes, contos, colagens, experimentações gráficas, enfim, tudo que o editor julgar interessante (GUIMARÃES, 2005, p.11).

provado efetiva pois os próprios membros notaram um aumento considerável na frequência de seus estudos.

Para o futuro espera-se desenvolver cada vez mais o trabalho de cada um dos componentes do projeto assim como o compartilhamento dos trabalhos desenvolvidos não apenas com outros estudantes mas também com a comunidade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARROS, L. R. M. **A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe** . São Paulo: Senac, 2007.
- BARTHES, Roland. **O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III** . Tradução: Lea Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro** . Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- GOLDSTEIN, Nathan. **The Art Of Responsive Drawing: Second Edition**. New Jersey: Prentice Hall, 1977.
- GUIMARÃES, Edgard. **Fanzine**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.
- GUIMARÃES, L. **As cores na mídia: a organização da corinformação no jornalismo** . São Paulo: Annablume, 2004.
- HÜBNER, Matthias; KLANTEN, Robert; MOLLARD, Adeline; **Behind the Zines: SelfPublishing Culture**. London, UK: Gestalten. 2011.
- JACKSON, Rebecca. **The Glitch Aesthetic** . Tese (Mestrado em Artes) College of Arts and Sciences. EUA: Georgia State University
- LUPTON, Ellen. **A produção de um livro independente: Indie Publishing: Um guia para autores, artistas e designers** . São Paulo: Rosari, 2011.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design** . São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- MANON, Hugh S.; TEMKIN, Daniel. **Notes on Glitch** . Disponível em . Acesso em: 13/04/2015
- MELO, Chico Homem de. **O Design gráfico brasileiro: anos 60** . São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- MENKMAN, Rosa. **The Glitch Moment(um)** . Amsterdã: Network Notebooks, 2011.
- MUCUNÃ, Rayza. **A segunda edição do Foi à Feira**. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, 2013.
- SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução** . São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- TEMKIN, Daniel. **Glitch & Human/Computer Interaction** , 2014. Disponível em < <http://nooart.org/post/73353953758/temkinglitchhumancomputerinteraction> > . Acesso em: 13/04/2015