

DESENHO DIGITAL NA UNIVERSIDADE: UMA ANÁLISE DOS PLANOS DISCIPLINARES DE CURSOS DO CENTRO DE ARTES DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

BIANCA MÖRSCHBÄCHER¹;
ORIENTADORA PROF^a DR^a LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR²;

¹ Universidade Federal de Pelotas – bianca.morschbacher@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho está inserido em um projeto maior vinculado a minha pesquisa de Dissertação de Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), com o apoio de bolsa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O projeto aborda o cenário da inserção do desenho digital em cursos do Centro de Artes da UFPel e tem como objetivo principal relatar a minha experiência com o desenho digital enquanto estagiária docente em uma disciplina de desenho.

O interesse pela temática parte da hipótese de que, apesar de a arte digital se encontrar amplamente disseminada nos meios de informação, comunicação e entretenimento, este ainda é um tema, pelo menos proporcionalmente, pouco abordado nos cursos de graduação, situação que vivenciei em minha trajetória de graduação em Design Digital. Neste sentido, GASPARETTO (2016) argumenta:

Percebi que são raras as publicações de arte contemporânea que trazem artistas, obras ou conceitos da arte digital. Quando essas bibliografias mais tradicionais abordam as influências do digital é para reforçar os próprios valores do sistema da arte contemporânea e dizer que a internet expande sua atuação, oportunizando a emergência de Bienais, feiras e a inserção de outros agentes, a partir da globalização. [...] Enquanto há um déficit na graduação dos artistas visuais, em relação à arteciência-tecnologia pela falta de cadeiras obrigatórias nessa área, o que impacta na formação básica, existem linhas de pesquisa específicas na pós-graduação brasileira, ocasionando dissertações e teses, bem como a formação de equipes interdisciplinares com foco na produção/exposição (GASPARETTO, 2016, p. 24-25).

A arte digital se desenvolve em um contexto mais amplo da relação entre a sociedade e as novas tecnologias, o que implica em novos paradigmas que trazem mudanças econômicas, políticas, sociais e culturais que já não podem ser ignoradas (GIDDENS, 2003; CASTELLS, 2008; LÉVY, 2010). Nesse sentido, a pesquisa aborda a problemática do espaço para a arte digital nas universidades, reconhecendo as suas potencialidades como objeto de pesquisa, mas também como uma nova forma de comunicação, expressão e poética. Especificamente, adoto o recorte do desenho digital, justificado a partir do meu interesse e proximidade com o mesmo.

A partir da contextualização da pesquisa, este trabalho refere-se especificamente a um primeiro passo de aproximação do objeto a partir da identificação dos espaços de inserção, ou possibilidade de inserção, do desenho digital nas disciplinas do Centro de Artes da UFPEL. Desse modo, o objetivo é identificar e analisar os planos de curso das disciplinas a partir de informações contidas em sua ementa, seus objetivos e seu conteúdo programático.

2. METODOLOGIA

Para a realização desta análise, utilizei como fonte de dados o portal institucional da UFPel, acessado em setembro de 2020. Neste, é possível realizar buscas referentes a cursos, disciplinas, projetos, servidores e unidades de gestão da universidade. Inicialmente, utilizei a ferramenta de categorização de cursos a partir de suas unidades acadêmicas. Desse modo, na unidade do Centro de Artes, identifiquei 17 cursos: Artes Visuais (Bacharelado), Artes Visuais (Licenciatura), Cinema de Animação (Bacharelado), Cinema e Audiovisual (Bacharelado), Dança (Licenciatura), Design Digital (Bacharelado), Design Gráfico (Bacharelado), Música (Licenciatura), Música - Canto (Bacharelado), Música - Ciências Musicais (Bacharelado), Música - Composição (Bacharelado), Música - Flauta Transversal (Bacharelado), Música - Música Popular (Bacharelado), Música - Piano (Bacharelado), Música - Violão (Bacharelado), Música - Violino (Bacharelado) e Teatro (Licenciatura).

No segundo momento, selecionei os cursos de interesse para a pesquisa tendo como critério a contemplação da visualidade e do desenho. Desse modo, a nova lista inclui os cinco seguintes cursos: Artes Visuais – Bacharelado, Artes Visuais – Licenciatura, Cinema de Animação – Bacharelado, Design Digital – Bacharelado e Design Gráfico – Bacharelado.

A partir da seleção de cursos, criei uma extensa tabela contendo todos as disciplinas, totalizando 365 disciplinas com temáticas e metodologias variadas, sendo 182 obrigatórias e 183 optativas. Ressalta-se que a coleta considerou disciplinas com o mesmo nome em diferentes cursos, visto que existem alterações de professores, metodologias e mesmo de conteúdos programáticos das mesmas, o que é fundamental para a análise proposta.

Estes dados permitiram uma melhor visualização do cenário das disciplinas ofertadas pelo Centro de Artes da UFPel para, em seguida, a realização de um novo recorte, enfocando naquelas disciplinas com inserção, ou possibilidade de inserção, do desenho digital.

Na página do portal institucional de cada disciplina foram encontradas informações apresentadas no Quadro 1.

QUADRO 1. CATEGORIAS DE INFORMAÇÕES SOBRE AS DISCIPLINAS

Nome da Disciplina	Unidade Responsável	Nota Média Aprovação
Código	Créditos	Ementa
Carga Horária	Carga Horária Teórica	Objetivos
Atividade Complementar	Carga Horária Prática	Conteúdo Programático
Periodicidade	Carga Horária Obrigatória	Bibliografia

Fonte: Elaboração própria a partir de dados coletados no portal institucional da UFPel. <<https://institucional.ufpel.edu.br/>> Acesso em: 11 Set 2020.

O próximo passo da coleta de dados foi adicionar à tabela a descrição das disciplinas selecionadas de cada curso, concentrando-se nas três seguintes informações: Ementa, Objetivos e Conteúdo Programático. Por fim, foi realizada uma análise de conteúdo das disciplinas selecionadas de modo a verificar se, e de que modo, estas disciplinas têm abordado conteúdos referentes ao desenho digital. Esta fez uso de procedimentos de análise que envolvem técnicas de organização e tratamento do material selecionado (BARDIN, 1977).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados coletados a partir da investigação resultaram na criação de uma tabela composta pelos cinco cursos selecionados, os nomes de todas as disciplinas de cada curso separadas por obrigatórias e optativas e, por fim, a descrição de cada disciplina que inclui ou possui espaço para a inclusão do ensino de desenho. Com estas informações busquei compreender qual o espaço do desenho digital.

Inicialmente é importante apresentar um panorama dos dados obtidos bem como alguns dos desafios encontrados nos processos de seleção e análise. Isto permite que alguns dos achados da minha pesquisa possam ser ponderados e investigados em maior profundidade a partir de outras fontes e metodologias do projeto mais amplo da dissertação de mestrado.

Destaco que nem todas as disciplinas cadastradas preencheram as três categorias de informação selecionadas para a análise – Ementa, Objetivos e Conteúdo Programático. Ademais, grande parte das descrições não apresentavam especificações sobre as linguagens abordadas durante as aulas. Em geral, não foi especificado se o desenho é abordado apenas de forma tradicional, ou se há espaço para a experimentação no digital, mesmo que, em minha experiência enquanto aluna eu reconheça esta possibilidade em pelo menos uma das disciplinas analisadas.

Inicialmente realizei uma busca por palavras para direcionar meu olhar para disciplinas determinadas, considerando que cada resultado corresponde a uma disciplina, descartando a repetição de palavras em cada uma delas. As palavras-chave utilizadas em uma primeira pesquisa foram: desenho digital (3 resultados); desenho (29 resultados); e digital (15 resultados). A busca por desenho digital resultou em três resultados, todos equivalentes a mesma disciplina e professora, porém ofertadas para três diferentes cursos de Bacharelado (Artes Visuais, Design Digital e Design Gráfico). No quadro abaixo (Quadro 2) apresento as informações referentes a disciplina mencionada, Desenho II.

QUADRO 2. DISCIPLINA DE DESENHO II DOS CURSOS DE BACHARELADO EM ARTES VISUAIS, DESIGN DIGITAL E DESIGN GRÁFICO

EMENTA	Investigação e experimentação em Desenho de observação e Imaginação. Expressão e Representação Gráfica. Espaço e Forma. Apreciação e Crítica.
OBJETIVOS	Geral: Instrumentalizar o aluno com os princípios elementares da linguagem gráfica com materiais coloridos. Específicos: Experimentar e praticar técnicas diversas de desenho com materiais policromáticos; Propor a experimentação e a aplicação de técnicas comuns ao desenho tradicional às ferramentas do desenho digital; Vivenciar e observar as potencialidades visuais dos diversos tipos de formas (orgânicas e geométricas) enquanto possibilidades espaciais diversas; Perceber a potência do desenho como elaboração estética tanto no processo quanto no resultado final inseridos no campo do design; Propiciar a vivência de métodos diferentes de desenho: observação imaginação, interpretação e imitação.
CONTEÚDO PROGRAMÁTICO	Não informado.

Fonte: Elaboração própria a partir de dados coletados no portal institucional da UFPel. <<https://institucional.ufpel.edu.br/>> Acesso em: 11 Set 2020.

Os demais resultados apontaram para achados importantes para a pesquisa, porém revelaram também a importância de considerar outras palavras-chave para ampliar o alcance da análise, tais como: *webarte*, *tecnologia*, *computação*, *software* e variadas técnicas e meios expressivos. Isto permitirá uma posterior análise da bibliografia dos cursos para averiguar se as mesmas contemplam possibilidades de diálogo com a arte digital e, especificamente, com o desenho digital.

4. CONCLUSÕES

Os resultados obtidos neste trabalho apontam para a reflexão iniciada, anteriormente, no projeto de pesquisa do mestrado em curso. Existem realmente espaços na grade curricular dos cursos analisados que podem contemplar o conteúdo relativo ao desenho digital. Entretanto, atualmente a ocupação desses espaços não aparece de forma claramente delimitada nos programas das disciplinas, de modo que a sua presença ou ausência pode estar vinculada diretamente ao professor ministrante da mesma.

Análises posteriores da bibliografia devem fornecer novos indícios da referenciação da disciplina em bibliografias que contemplem a arte digital e, especificamente, o desenho digital. Entretanto, compreende-se que a análise curricular é apenas uma das variáveis a serem consideradas, bem como a análise de conteúdo é apenas uma das técnicas de análise que irão ajudar a lançar luz sobre a problemática. O desenvolvimento de uma disciplina depende de, para além de sua ementa, uma aproximação e predisposição do professor e dos alunos em relação ao tema. Ademais, existem outros espaços institucionais para o aprendizado, tais como projetos de ensino, pesquisa e extensão e iniciativas independentes que podem organizar cursos e projetos sobre desenho digital, complementando a formação dos alunos e possibilitando a estes espaços de comunicação, expressão e poética.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições, 1977.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. Volume I. Paz e Terra: São Paulo, 2008.

GASPARETTO, D.A. **Arte digital no Brasil e as (re) configurações no sistema da arte**. 2016. Tese (Doutorado em Artes Visuais) - Programa de PósGraduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

GIDDENS, Anthony. **Mundo em Descontrole: O Que a Globalização está Fazendo de Nós**. 3 ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Lisboa: Instituto Piaget, 2000.

Portal Institucional UFPel. Online. Disponível em: <<https://institucional.ufpel.edu.br/>>. Acesso em: 11, ago, 2020.