

Paula Weber
Mestranda em Artes
Visuais, UFPel
paulaweber.dg@
gmail.com

Lúcia Bergamaschi
Costa Weymar
Doutora em
Comunicação
Social, UFPel;
Professora adjunta
do Design da UFPel
lucia@weyma@
gmail.com

Projeto Marcas de Si: uma possibilidade de ensino no Curso de Design Digital da Universidade Federal de Pelotas

Marcas de Si Project: a teaching possibility in the Digital Design course of the Federal University of Pelotas

Resumo: A proposta deste artigo é apresentar os pilares que alicerçam o Bacharelado em Design Digital - UFPel e descrever o Projeto Marcas de Si, criado e executado durante estágio docente na disciplina Identidade Visual e motivado por inquietações acerca do ensino de design voltado de modo exclusivo ao mercado lucrativo em prejuízo de uma educação entendida enquanto estética. O projeto apresenta uma proposta que, além de estimular os saberes sensíveis dos alunos, pretende instigar, através da cultura visual, a produção de designs de identidade que possam culminar em pesquisa, extensão e projetos pessoais, com repercussão para além da disciplina.

Palavras-chave: Design Digital; Educação Estética; Cultura Visual.

Abstract: The purpose of this article is to present the pillars underpinning the Bachelor in Design Digital - UFPel and describe the Project Marcas de Si, created and executed for teaching internship at Visual Identity discipline and motivated by concerns about facing design education exclusively to the market profit at the expense of an education understood as an aesthetic. The project presents a proposal, that in addition to stimulating the sensitive knowledge of students, aims to instigate, through visual culture, the production of identity designs that can culminate in research, extension and personal projects, with repercussions beyond the discipline.

Keywords: Digital Design; Aesthetic Education; Visual Culture.

INTRODUÇÃO

O presente artigo resulta de pesquisa, sob apoio financeiro da CAPES, realizada para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas (UFPel) durante os anos de 2014 a 2015, denominada “Li-

vro das INQUIETAÇÕES: um desassossego no ensino do Design Digital da Universidade Federal de Pelotas”. A dissertação apresenta um movimento reflexivo acerca de possibilidades educacionais voltadas para o desenvolvimento de saberes sensíveis de alunos do quarto semestre da disciplina Identidade Visual da UFPel através do Projeto Marcas de Si, realizado no período de estágio docente no primeiro semestre do ano 2015. Importa ressaltar que este projeto é viabilizado e reforçado pelo Plano Pedagógico do Curso (PPC) de Bacharelado em Design Digital desta universidade, o qual, historicamente, defende a importância de desenvolver trabalhos voltados à educação estética e singular dos alunos. Portanto, este artigo objetiva apresentar os pilares que alicerçam o curso e apresentar o Projeto Marcas de Si.

Dentre as inquietações que nos fizeram realizar esta pesquisa, destacamos nossa preocupação com 1) a dificuldade dos alunos de design em desenvolverem e defenderem suas ideias (talvez pela antiga forma de encarar o designer como um mero prestador de serviços que exerceria sua profissão da forma mais neutra possível) e 2) o foco desenfreado de certos cursos de ensino superior em formar, antes de tudo, profissionais voltados a um mercado voraz, como há mais de cinquenta anos já foi evidenciado no First Things First Manifesto (ocorrido em 1964 e reforçado em 2000). Estes manifestos, apoiados e assinados por vários expoentes da área, demonstram o descontentamento dos designers perante a distorção da visão da profissão, constantemente relacionada unicamente ao mercado de lucratividade e consumo excessivos, noções estas que são, segundo os manifestantes, promovidas por muitos professores, premiadas pelo mercado e reforçadas por uma maré de publicações e livros (POYNOR et al., 2000), esquecendo-se de questões sociais e culturais relacionadas à profissão.

DESENVOLVIMENTO E DISCUSSÃO

Antes de esmiuçar o Projeto Marcas de Si, vale recordar, brevemente, a história do surgimento do Bacharelado em Design Digital (DD) da UFPel.

É preciso entender que o DD nasceu em um ambiente peculiar. Como se sabe, vários cursos da área são ligados a distintos centros de formação, como arquitetura, engenharia e comunicação, por exemplo. Este, porém, surgiu em um centro de artes no qual sensibilidade e estética estão intrinsecamente presentes

A habilitação do design a partir das artes visuais foi algo inédito no Rio Grande do Sul com relação à gênese de outros centros de formação em design, geralmente advindos de áreas como a arquitetura ou comunicação. Este fato representa um grande ganho em termos de repertório para os estudantes, que podem cruzar sua prática e a formação de seu senso estético a partir de um vasto repertório da história da arte e de formação para o olhar, além de outros conhecimentos, fornecido para os cursos de artes visuais (UFPEL, 2013, p.8).

De acordo com o Projeto Pedagógico do Curso (PPC), a instituição iniciou suas atividades há pelo menos seis décadas, mais exatamente no dia 19 de março de 1949, com a participação de Aldo Locatelli, renomado artista italiano, compondo o corpo docente juntamente com outros importantes artistas e professores: Antônio Caringi, Nestor Marques Rodrigues (Nesmaro) e Bruno Vicentin.

Inicialmente nomeada Escola de Belas Artes (EBA), a escola era um sonho da professora Dona Marina de Moraes Peres que se tornou realidade. Muitos outros nomes existiram no decorrer dos anos até a atualidade, tendo a mudança de titulação de Escola para instituição em 1969, data em que foi reconhecida como instituição federal e se somou a outros cursos oferecidos pela UFPEL. Os nomes que surgiram na sequência foram Instituto de Artes (IA), Instituto de Letras e Artes (ILA), Instituto de Artes e Design (IAD) e, atualmente, Centro de Artes (CA).

Apesar de, no princípio, voltar os esforços para a oferta de “Cursos de Modelagem, Modelo Vivo, Anatomia, Arquitetura Analítica, Geometria Descritiva, Perspectiva e Sombras, Desenho e Pintura” (UFPEL, 2013, p.4), o CA passou por diversas reformulações e serviu de berço para outros cursos que vigoram até hoje, sendo que alguns acabaram por constituir unidades acadêmicas autônomas, como o caso da Faculdade de Letras e da Faculdade de Arquitetura. Dentre tantas modificações, a noção de arte foi sendo revisada e transformada no sentido de uma educação para o olhar, menos utilitarista e mais crítica e reflexiva.

Ainda de acordo com o documento, em meados dos anos 1980, iniciou-se o desejo de criar um curso de Programação Visual. O Curso de Artes Visuais – Habilitação em Design Gráfico surgiu, então, em 1999, contando com vinte vagas e uma formação básica inicial de quatro semestres comuns com o Curso de Artes Visuais. Como no quinto semestre os alunos da Habilitação em Design Gráfico iniciavam uma formação específica, ou seja, deixavam de seguir as demais oferecidas pelas artes visuais (Pintura, Escultura e Gravura), surgiu a necessidade de separar esta especificidade do resto do curso de artes visuais através de um ingresso vestibular distinto, pois tratava-se de “uma área considerada ‘nova’ e ‘moderna’, que almejava um novo segmento mercadológico distinto daquele voltado aos estudantes das artes” (UFPEL, 2013, p.7).

Apesar da distinção dos cursos, ambos continuaram, por bastante tempo, apresentando as mesmas disciplinas nos primeiros dois anos letivos. Na sequência, foi necessário reformular o currículo do Curso de Artes Visuais que deixa de oferecer a habilitação em Design Gráfico, o qual passa a ser um curso independente. Atualmente, o CA conta com dois Cursos de Design; o Bacharelado em Design Gráfico (reconhecido em 2009) e, a partir de 2008, o Bacharelado em Design Digital (reconhecido em 2015).

Na história do nascimento e desenvolvimento de ambos os bacharelados em design, é notável o objetivo da instituição em dar a devida aten-

ção à vocação dos cursos que consiste, especialmente, no enriquecimento do “diálogo interdisciplinar que constitui o ensino e a pesquisa em design no país e igualmente estabelecer vínculos com instituições de ensino superior que compartilham da mesma gênese” (UFPEL, 2013, p.9). A gênese, de acordo com o documento, faz referência às escolas de design de países como Espanha, Portugal e Estados Unidos da América, onde observa-se uma situação tida pela própria instituição como semelhante. Com isso, entende-se que, devido ao forte contexto artístico somado à vocação, os bacharelados em design da UFPEL diferenciam-se das demais instituições gaúchas e brasileiras, mesmo mantendo harmonia com as diretrizes curriculares nacionais de cursos do gênero.

Dentre os objetivos gerais do Curso de Design Digital da UFPEL constata-se a intenção de estimular o pensamento reflexivo e a sensibilidade artística, bem como “manter vivo o compromisso do desenvolvimento educacional dos discentes orientado ao mercado e à sociedade, sem excluir o papel da universidade como geradora de conhecimento e reflexão” (UFPEL, 2013, p.10, grifo meu). Ou seja: muito além de atender ao mercado de trabalho e suas vicissitudes, contestações que foram manifestadas em First Things First, a instituição objetiva estimular nos alunos a consciência de responsabilidade social. Mas, como podemos atender ao mundo de forma responsável e social? A máxima de Sócrates “Conhece-te a ti mesmo” talvez nos forneça uma pista de uma das possibilidades de resposta a esse questionamento, uma vez que olhar para dentro de si pode ser o início de um olhar ampliado para o mundo.

Além das intenções do curso quanto à formação de profissionais e cidadãos responsáveis, fica claro, na leitura do PPC, o orgulho em que a instituição tem ao falar sobre a relação entre os cursos de design com os cursos de artes visuais:

Passada uma década do ingresso da primeira turma na habilitação de design gráfico no Instituto, a unidade orgulha-se em continuar fornecendo a formação para a prática do design, tendo como um

das principais referências a formação dada a partir de repertórios semelhantes aos desenvolvidos com os artistas visuais (UFPEL, 2013, p.8).

Entendo que o repertório semelhante aos artistas visuais, além de se referenciar às técnicas necessárias para a execução de trabalhos artísticos, faz alusão ao movimento de reflexão, de experiência e de autoexpressão que os acadêmicos de artes vivenciam ao longo da formação universitária, bem como o contato e o estímulo à integração de saberes através de escolhas orientadas.

Noções de empreendedorismo, estratégias de marketing, inovações, entre outras, são frequentemente revistas no ramo do design, e comumente norteiam os esforços dos futuros profissionais do ramo. Sabe-se que, no Design Digital da UFPEL, não é diferente: o curso também se preocupa em atrelar o mundo acadêmico ao mundo empresarial e mercantil. Porém, além disso, viabiliza a união destes conhecimentos, necessários para a sobrevivência no mercado de trabalho, à possibilidade de desenvolvimento de saberes sensíveis e projetos auto-iniciados pelos alunos, ou seja, projetos que têm a ver com suas experiências e vivências. O PPC do Design Digital da UFPEL, então, destaca-se neste sentido, pois não negligencia a função da educação superior prevista na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional LDB, a qual declara necessário “estimular a criação cultural e o desenvolvimento do espírito científico e do pensamento reflexivo” (LDB, Art.43º.I, p.16).

Este Inciso da LDB, juntamente com a vocação do Curso de Design da UFPEL, favorecem a proposta de ensino desta pesquisa, a qual pretende voltar-se não apenas à preparação profissional, mas também ao desenvolvimento singular dos alunos no que diz respeito às práticas sensíveis e estéticas. Acreditamos que é justamente isso que faz, desta, uma pesquisa importante: desenvolver um trabalho de sensibilidade em uma área que, historicamente, foi e continua sendo percebida pelo mundo como um trabalho comercial voltado para a lucratividade e venda de bens de consumo mas que, através do apoio do

PPC do curso oferecido pela UFPel, nos dá a possibilidade de repensar as prioridades e necessidades não da profissão, mas de algo maior: as prioridades e necessidades do desenvolvimento dos alunos de forma mais singular e sensível.

PROJETO MARCAS DE SI: CONCEPÇÃO E METODOLOGIA

O Projeto Marcas de Si, então, objetiva 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 Duarte Jr. como um saber particular e singular (2010, p.25).

Mas o que seria a educação estética? Duarte Jr. afirma que ela é um dos possíveis caminhos a serem perseguidos a partir da educação do sensível – também conhecida como educação estética, do grego *aisthesis*, que significa a capacidade de nós, humanos, sentirmos o mundo –. A educação estética diz respeito mais especificamente à arte e à sua apreensão por um expectador, num dado contexto histórico e cultural. Com isso, a relação “estética com a nossa realidade deve constituir o solo no qual podem crescer e melhor se desenvolver as plantas da percepção artística (ou estética) da vida” (DUARTE JR. 2010, p.30). Em seus estudos, o autor relata experiências de ensino através da educação estética a partir da arte. Porém, durante o estágio docente, propomos a realização da educação estética engatilhada não pela arte, mas sim pela cultura visual

A expressão da cultura visual refere-se a uma diversidade de práticas e interpretações críticas em torno das relações entre as posições subjetivas e as práticas culturais e sociais do olhar. Desse ponto de vista, quando me refiro (...) à cultura visual, estou falando do movimento cultural que orienta a reflexão e as práticas relacionadas a maneiras de ver e visualizar as representações culturais e, em particular, refiro-me às maneiras subjetivas e intrasubjetivas de ver o mundo e a si mesmo (HERNÁNDEZ, 2007, p. 22).

Posto isto, os objetos de cultura visual escolhidos, a partir dos quais se daria o desenvolvimento do Projeto Marcas de Si, foram (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 sentido da vida e (3) o documentário “Processo criativo” (2011) de Taborda, que sugere que cada pessoa tem um processo diferente, mas que todos eles são importantes.

DESENVOLVIMENTO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Através de rodas de conversa e desenvolvimento de textos pessoais, propomos a reflexão e a discussão de forma a desassossegar os alunos e fazê-los pensar sobre questões como a profissão escolhida, sobre seus valores enquanto seres singulares, sobre os objetivos pessoais e profissionais, sobre experiências vividas, dentre outros, reflexões estas que deveriam nortear os designs de identidades 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 propôs, no primeiro semestre de 2015, o Projeto Marcas de Si, no qual deveriam ser criadas marcas individuais e suas normatizações (normas e regras para o bom uso da marca) através dos Programas de Identidade Visual (PIVs), bem como pontos de contato desenvolvidos a partir dos questionamentos, reflexões e experiências pessoais de cada aluno, engatilhadas pelos objetos da cultura visual já citados.

Cada design de identidade poderia representar um projeto inventado pelo e para o próprio aluno, fosse algo puramente um exercício poético, um projeto mais comercial atrelado ao próprio designer, ou, ainda, um projeto sem fins lucrativos, entre outros. Isso porque acreditamos no 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 deveria 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, x2003, p.22).

A reformulação do plano de ensino da disciplina atrelando os trabalhos dos alunos com suas experiências de vida e gostos singulares justifica-se, dentre outros motivos, pelo fato de o PPC valorizar os conhecimentos e experiências dos educandos adquiridos também 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 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, pouco trabalhadas até então, e (2) incentiva projetos do tipo auto-iniciados (iniciados por motivação pessoal) no design, tanto em meio acadêmico quanto profissional.

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, grifo meu) 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. A título de exemplo, apresentamos aqui seis trabalhos provenientes do Projeto Marcas de Si. O “Xepa Burger” (Figura 1) é um projeto empreendedor criado por um aluno cuja paixão é a confecção de hambúrgueres. Uniu, então, a vontade de trabalhar com o que gosta e tentar conter o desperdício de comidas de feiras, a conhecida “Xepa”.



Figura 1 – “Xepa Burger”. Fonte: Matheus Afonso Jesus Lopez. Programa de Identidade Visual Xepa Burger. 2015/1.

Projetos de marcas pessoais e poéticas também foram criados. “Desiree Designing Dreams” (Figura 2), por exemplo, é um trabalho que diz respeito aos sonhos da própria autora. Sem representar uma marca de um projeto ou negócio específico, a aluna optou por utilizar, nos materiais criados, frases pessoais e que representassem seu sentimento de liberdade e expressão.



Figura 2 – “Desiree Designing Dreams” Fonte: Desiree Freitas dos Santos. Programa de Identidade Visual Desiree Designing Dreams. 2015/1.

O estúdio de ilustração digital “Kao Leen” (Figura 3), que visa promover mostras digitais de ilustrações críticas e ativistas, e o “OQ Você está fazendo”, revista que coleta e transforma histórias reais em qua-

drinhos (Figura 4), são exemplos de trabalhos sociais e ativistas. Ambas as alunas, ao desenvolverem os projetos, relataram sofrer algum tipo de preconceito ao longo de suas vidas, vivências estas que culminaram em projetos que visam, de alguma forma, compartilhar e auxiliar outras pessoas que também passaram por experiências semelhantes.



Figura 3 – “Kao Leen” Fonte: Caroline Cousen Mor. Programa de Identidade Visual Kao Leen. 2015/1.

Figura 4 – “OQ você está fazendo?” Fonte: Eduarda Martins. Programa de Identidade Visual OQ você está fazendo. 2015/1.

“Aqueous” (Figura 5), estúdio de ilustrações que objetiva celebrar individualidades, com ênfase nas tatuagens, é um exemplo de projeto cultural que objetiva desconstruir o tabu existente nas modificações corporais, as quais, segundo a aluna, são ainda mal vistas entre as pessoas.



Figura 5 – “Aqueous” Fonte: Juliana Gueths Gomes.
Programa de Identidade Visual Aqueous. 2015/1

Há também aquelas identidades visuais construídas para projetos reais em que os alunos já faziam parte, como o caso da marca “Sopão de Rua” (Figura 6), destinada ao projeto existente em Pelotas que presta serviços sociais para moradores de rua, no qual a aluna em questão já participa há um tempo.

Além dos exemplos apresentados, ao todo, vinte e cinco alunos desenvolveram design de identidades durante a disciplina, os quais serão descritos na dissertação e analisados conforme os três pilares “experiência, reflexão e autoexpressão” sugeridos por Duarte Jr.



Figura 6 – “Sopão de Rua”. Fonte: Dolores Nunes.
Programa de Identidade Visual Sopão de Rua. 2015/1.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de a dissertação, na qual esta pesquisa faz parte, 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, estimulando a autoria e o empreendedorismo.

REFERÊNCIAS

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.

DUARTE JÚNIOR., João-Francisco. **A montanha e o videogame: Escritos sobre educação**. Campinas, SP: Papirus, 2010.

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.

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-daufrij-processo-criativo-canon-60d/>>. Acesso: 16 de jan. de 2015.

UFPEL. Universidade Federal de Pelotas. **Design Digital Projeto Pedagógico**. Pelotas, 2013.

WHITELEY, Nigel. **O designer valorizado**. 1998. Disponível em: <[http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-05.artigo_nigel\(63a75\).pdf](http://www.esdi.uerj.br/arcos/arcos-01/01-05.artigo_nigel(63a75).pdf)>. Acesso: 01/09/2014.

POYNOR, Rick et al. **First Things First Manifesto 2000**. In: Emigree, 1999. Disponível em: <<http://emigre.com/Editorial.php?sect=1&id=14>>. Acesso: 01/09/2014.

031