

Milão, Itália - no qual realizou Doutorado com Estágio no Exterior - PDEE, como bolsista da CAPES. Também atua como pesquisadora na PUC-Rio no Diretório de Pesquisa Jovens em Rede, e no Laboratório Interdisciplinar Design Educação. Na área da docência atua como professora do quadro complementar do Departamento de Artes & Design desde 2009, atualmente ministrando as disciplinas de História

do Design I, Teoria do Design, Tendências em Comunicação Visual, Projeto - Planejamento, Projeto - Usos e Impactos Sócio Ambientais e Anteprojeto de Comunicação Visual. Participa como pesquisadora de projetos junto ao UNICEF e Banco Mundial da República de São Tomé e Príncipe, ao IPTI, a CVM e ao Instituto Pró-Saber.

## As disciplinas de Desenho e Ilustração em cursos de graduação em Design

Actas de Diseño (2022, abril),  
Vol. 39, pp. 143-152. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2017  
Fecha de aceptación: julio 2018  
Versión final: abril 2022

Mônica Lopes Nogueira, Rita Maria de Souza  
Couto e Flávia Nízia de Fonseca Ribeiro (\*)

**Resumo:** O presente artigo tem como objetivo trazer a reflexão a necessidade das disciplinas de Desenho e Ilustração dentro da grade curricular do curso de graduação em Design. Levanta o questionamento sobre como essas duas disciplinas estão sendo lecionadas, se fazem ou não uma abordagem interdisciplinar com os conteúdos aprendidos pelos alunos nas demais disciplinas do curso. Apresenta experiências onde os alunos não veem como importantes tais matérias, bem como têm uma visão distorcida de que aula de Desenho e Ilustração é somente um espaço para desenhar e nada mais. Ao longo do texto são apresentadas algumas questões que podem ser ensinadas nessas disciplinas e que reforçam os conceitos bases da área, bem como é apresentado o uso da ilustração em algumas abordagens levadas em consideração em projetos de Design.

**Palavras-chaves:** Ilustração - Desenho - Grade Curricular - Design.

[Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 151]

Para o oferecimento de uma graduação em Design é necessário que a instituição de ensino reflita sobre o ato de representar elementos visuais (objetos, tipografia, texturas etc.), buscando sempre uma didática apropriada para trabalhar os conceitos da área de forma com que seus alunos os experimentem na prática ao longo do curso através de suas disciplinas.

Em relação a formação acadêmica de um designer, é percebido, geralmente, dentre as disciplinas obrigatórias que compõem a sua grade curricular, que há as aulas dedicadas ao Desenho e a Ilustração. Entretanto, como são vistas e lecionadas tais disciplinas? Será que os professores fazem ligação entre o que os alunos estão produzindo durante as aulas e os próprios fundamentos do Design (ponto, linha, plano, figura-fundo, cores etc.)? Em termos de representação, será que conseguem abordar as possibilidades de construção de uma imagem e, assim, também tratar desses conceitos bases necessários a formação de um designer ao propor exercícios de desenho ou de ilustração?

Por ter feito minha graduação na área, onde a disciplina de Desenho foi dada de forma puramente artística e por ter trabalhado, no começo de minha carreira como docente, em outra instituição que forma também designers, onde a disciplina de Ilustração no Projeto Pedagógico do

Curso foi elaborada para ser apenas o ensino de *software*, pude perceber que há muita diferença no oferecimento dessas disciplinas de instituição para instituição.

Atualmente, leciono tais matérias e me questiono não só sobre as visões diferenciadas de cada instituição, mas também sobre o porquê parte dos alunos de Design ainda não percebe o benefício dessas disciplinas para a sua formação. Por vezes presenciei estes dizendo, no início do semestre, que uma aula sobre esse tipo de conteúdo era desnecessária para a sua carreira, bem como observei que há dificuldade no próprio aluno em perceber o que é saber desenhar ou o que realmente é uma ilustração.

Dessa forma, desde que me tornei professora, o assunto do primeiro dia de aula sempre se relacionou ao porque é necessária uma disciplina de Desenho e/ou de Ilustração para a formação de um designer. E pelas reações geradas pude perceber que para a maioria das turmas tais disciplinas não são importantes, já que um designer não precisa saber desenhar para ser um bom profissional.

Quando este tipo de afirmação aparecia nas discussões, era percebido que a visão da turma sobre o que é saber desenhar, na maioria das vezes, estava diretamente relacionada a saber desenhar de forma extremamente realista, o que não corresponde ao que é saber desenhar.

Bem como, a definição de ilustração sendo diretamente relacionada a elaboração de imagem através apenas do uso da técnica de desenho ou pintura.

Entretanto, o mais agravante ao longo das aulas, a meu ver, foi perceber a resistência em determinadas turmas ao tratar a disciplina de forma a trabalhar os conceitos básicos de construção de imagem e elaboração de projeto para a criação de desenho ou ilustração, através de exercícios que tinham enfoque tanto manual quanto digital. Acredito que parte dessa resistência era gerada pela visão de que as aulas de Desenho e de Ilustração serviriam apenas como um espaço simplesmente para desenhar, como já foi relatado algumas vezes pelos próprios alunos em sala de aula: “não imaginava que fazer ilustração fosse tão difícil, achei que fosse só desenhar” - comentário de um aluno após perceber que a construção de sua ilustração deveria ser justificada para atender o enunciado do exercício, devendo ter conceito e descrição de uma breve análise gráfica das suas escolhas na construção do desenho para passar determinada mensagem.

Tal reação me chama atenção, pois como criar peças gráficas com perspectiva, sem ao menos conhecer o que é perspectiva e suas variações? Como criar um site que dê certa sensação de volume entre os elementos constitutivos da página, sem ao menos ter a noção que o volume se dá da gradação do claro para o escuro? Ou, pensando no sentido oposto, como fazer uma ilustração sem entender a harmonização entre as cores ou sobre as possibilidades discursivas que uma imagem apresenta?

Eu – não sei se por gosto pessoal – sempre vi, através das questões que perpassam o ensino de Desenho e da Ilustração, correlação com o conteúdo de outras disciplinas de Design, bem como a necessidade do uso do desenho tanto no processo de trabalho de um designer (como, por exemplo, a criação rabiscos de estruturação e planejamento de um projeto) quanto no próprio emprego de ilustração nas peças elaboradas por ele (como ícones de site, ilustrações de livros etc.).

Acredito que o ensino do Desenho e da Ilustração pode ser oferecido de forma a estar mais diretamente interligada aos conceitos básicos aprendidos no Design (principalmente o ensino da Ilustração). Ou seja, é possível utilizar ambas as disciplinas para ensinar e reforçar os conteúdos aprendidos ao longo do curso. Um breve exemplo são as questões que podem ser exploradas através dessas disciplinas:

- Ensino de *lettering* para reforçar os conteúdos aprendidos em “**Tipografia**”; ensino das possibilidades de relação entre tipografia e imagem; uso adequado de determinada tipografia para passar o conceito do trabalho;
- Formas de melhorar o desenho através de “**Tratamento de imagem**”; ensino de pintura digital através do uso Photoshop; elaboração de desenho através do *Illustrator*; criação de ilustração através de fotomontagem;
- Reflexão sobre os signos representados na imagem para reforçar a mensagem a ser passada, bem como a construção do conceito da peça, o que reforça os conteúdos aprendidos em “**Semiótica**” e “**Psicologia e percepção**”;
- Experimentação de ilustrações mistas como fotografia e desenho; experimentações de composição de imagens como, por exemplo, a utilização da regra dos terços aprendido em “**Fotografia**”; utilização do entendimento sobre as possibilidades de iluminação para a representação de uma imagem;
- Reflexão sobre as reponsabilidades geradas a partir das representações visuais elaboradas, ou seja, o que está sendo representado. O aluno precisa perceber que o que ele representa enquanto imagem interfere no mundo e isto lhe traz responsabilidades. É possível refletir também sobre sua própria atuação enquanto designer e/ou ilustrador. Conteúdos que estão relacionados a “**Ética**”;
- Cuidados com visibilidade, legibilidade, compreensibilidade etc. na elaboração da ilustração; reflexão sobre o seu uso e sobre o meio em que for reproduzida (meio físico, meio digital, distância, localização etc.), para isso será necessário abordar questões de “**Ergonomia**” na elaboração e uso de imagens.
- Entendimento sobre as características do meio onde a ilustração será reproduzida, questões que se relacionam a “**Produção Gráfica**”, já que uma ilustração para a mídia impressa tem características de arquivo diferentes da utilizada somente na mídia digital;
- Experimentação da representação de objetos tridimensionais no espaço; noção de perspectiva e seus diferentes tipos; noção de volumetria; ou seja, conteúdos também aprendidos, de forma mais aprofundada, em “**Geometria Descritiva**” e “**Modelagem 3D**”;
- Discussão sobre os direitos de autoria em relação a ilustração produzida; Reflexão sobre o que é plágio e suas consequências; a necessidade de registrar uma obra e como fazê-lo; conteúdos também relacionados ao “**Direito do autor**”;
- Reflexão sobre como o mundo era, de como ele é atualmente, de como poderá vir a ser e como isso foi e pode ser representado através da elaboração de uma imagem, bem como serve de possibilidade de conteúdo visual para representar épocas diferentes ou técnicas de impressão diferentes, assuntos mais relacionados a “**História da Arte**” e “**História do Design**”;
- Noção sobre comportamento de grupos, do que pode ser desenhado para representá-los, bem como sobre o que os leva a se identificar com a imagem criada ou até mesmo comprá-la; assuntos que se relacionam a “**Comunicação, Cultura e Consumo**” e “**Tendências**”;
- Experimentação de diversas formas de representação visual bem como a sua reflexão, questões normalmente apresentadas em “**Estética**” e “**Plástica**”;
- Criação de diferentes formas gráficas bidimensionais para a representação do movimento, seja através da composição quadro a quadro, *timing* da cena, enquadramento etc. que estão relacionados a “**Imagem em movimento**”, porém muito presentes também na elaboração de História em Quadrinhos;
- Noção de transmissão de mensagens através de elementos visuais como ponto, linha, plano, cor, tipografia, textura etc.; criação de conceito para elaboração de imagens; assuntos presentes em “**Fundamentos do design**”, “**Representação e Comunicação Visual**” e “**Linguagem e Comunicação Visual**”;

- Utilização proposital das cores através do aprendizado de “**Teoria das cores**” a fim de criar ilustrações com conceitos mais elaborados;
- Utilização do estudo da repetição em um determinado sistema (grid) para a construção de “**Padronagem**”;
- Elaboração do “**Projeto**” da ilustração, onde poderá haver, através explicação textual, a construção de conceito, delimitação de um público-alvo, construção da mensagem a ser passada etc.

Ou seja, através do ensino de Desenho e de Ilustração é possível contribuir de alguma maneira para a formação do aluno em Design. Talvez seja interessante a própria universidade repensar em como está sendo oferecida a sua formação acadêmica, dividida em disciplinas estritamente separadas. Conforme RIPPER (2015) a escola, neste caso também a universidade, devem ter uma visão crítica sobre ela mesma. Para ele é importante ter uma ordem de aprendizado, porém não devemos nos prender a ela. Há muito ainda a se pensar e realmente por em prática a interdisciplinaridade dos conteúdos oferecidos aos alunos.

Acredito que, além de utilizar tais disciplinas como um espaço para reforçar o que é aprendido ao longo do curso, é preciso também, de certa forma, desmistificar a não necessidade desse tipo de matéria, pois mesmo que o aluno não desenhe da forma como gostaria, o seu ensino ajuda na percepção do uso desse tipo de imagem em projetos gráficos.

Dessa forma, pretende-se através desse artigo discutir também sobre como o desenho e a ilustração se relacionam com algumas abordagens levadas em consideração em projetos de Design, ou seja, como estão presentes em determinados enfoques como ergonomia, comunicação, linguagem, narrativa, emoção, educação, espaço tridimensional e sustentabilidade, as quais serão apresentadas através dos tópicos a seguir. Entretanto, aqui faz-se necessário utilizar somente um dos termos, já que um desenho servindo para algum propósito é considerado uma ilustração.

### Ilustração e ergonomia

Segundo MORAES & MONT’ALVÃO (2007), apesar de desde as civilizações antigas haver a produção artesanal de objetos que auxiliavam e se adequavam ao homem em sua vida cotidiana, foi a partir da produção em massa que se começou a perceber a impossibilidade de se criar peças que fossem compatíveis e adequadas ao uso de todos os sujeitos.

Com a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), onde houve um aumento do aparato tecnológico, é que se foi percebido a necessidade de se estudar medidas para se atenuar os erros humanos em relação ao uso das máquinas de guerra e posterior adequamento desses objetos aos seres humanos, o que resultou no nascimento do estudo da “ergonomia”, sendo sua função “melhorar as condições específicas do trabalho humano” (pg. 16). Lembrando que, segundo as autoras, o termo “trabalho” aplica-se a qualquer atividade humana com algum propósito e que envolve algum grau de esforço.

Segundo MORAES & MONT’ALVÃO (2007), esta área trabalha os seguintes aspectos: Acionais, Cognitivos, Comunicacionais, Espaciais, Físico-ambientais, Informativos, Instrucionais, Instrumentais, Interfaciais, Movimentacionais, Operacionais, Organizacionais, Psicossociais, Químico-ambientais, Securitários e Urbanos. Entretanto, como a ilustração pode ser inserida nesse contexto? Levando em consideração os aspectos elencados acima, pensar em ergonomia, muito além de adequar os formatos/tamanhos dos objetos aos seres humanos, é pensar também em como posicionar os elementos visuais de forma a permitir uma melhor compreensão da mensagem a ser passada. Ou seja, dentro desse campo de conhecimento a ilustração pode auxiliar na comunicação visual mais ou menos rápida de informações, dependendo da complexidade de elementos visuais utilizados bem como de que forma são apresentados.

Devemos pensar a ilustração, então, de maneira a utilizá-la da melhor forma possível para a sua observação e entendimento por parte do observador, refletindo sobre sua visibilidade, legibilidade, compreensibilidade etc.

Uma ilustração com uma finalidade informacional rápida e que tenha como propósito comunicar de maneira precisa como, por exemplo, ilustração de placas de sinalização ou de bula de remédio, deve ter o seu desenho o mais semelhante possível do objeto que está sendo representado, sem excesso de informações visuais tais como texturas, muitos traços ou o uso de perspectivas cônicas que dão ideia de profundidade mais realista e que distorcem o real formato do objeto.

Ao projetar, levando em consideração a transmissão rápida de informações, é aconselhável o uso de representações visuais mais simplificadas e objetivas como pictogramas ou desenhos técnicos utilizando apenas perspectivas que retratam uma realidade artificial (isométrica, cavaleira, militar etc.), por exemplo.

Entretanto, uma ilustração não necessariamente deve ser estruturada para ser de rápido entendimento, há projetos onde o objetivo é fazer com que o observador contemple e reflita sobre a imagem em questão. Nesses casos, a imagem pode conter mais elementos visuais que farão com que o observador tenha mais elementos para a sua leitura e interpretação visual.

### Ilustração e comunicação

Comunicação é o canal pelo qual os padrões de vida de nossa cultura foram-nos transmitidos e pelo qual aprendemos a ser membros de nossa sociedade (BORDENAVE, 1997:17). Para FRASCARA (2004), ela é a razão para a existência do design de comunicação visual, já que representa a origem e o objetivo de todo trabalho no campo.

Para este autor, toda percepção envolve uma busca de sentido, o que corrobora com NOJIMA (2010) quando esta afirma que não podemos pensar em concepção de produto (seja ele físico ou virtual) sem uma intenção de comunicação, já que envolve percepção. Para ela ver os produtos do Design sob o enfoque da comunicação é perceber, por um lado, o que eles expressam enquanto locutores e, por outro, o entendimento de seu enunciado

para o usuário. Sendo, então, os produtos resultantes dos processos de Design, vistos como signos complexos que constroem e desconstroem os sistemas de significação.

Em relação a essa produção de Design, na parte que nos interessa (tudo o que diz respeito a ilustração), podemos dizer que há um discurso por detrás dos elementos visuais escolhidos para a construção de uma imagem.

COELHO (2014) afirma que embora as imagens não constituam uma linguagem em estágio evolutivo de uma gramática, há um consenso em se falar de linguagem visual. Para ele, hoje conseguimos nos comunicar utilizando somente figuras, passando sentidos complexos para aqueles que possuem o mesmo repertório de signos e regras de combinação utilizadas na imagem. Como exemplo ele cita as histórias em quadrinhos que, mesmo sem legendas, conseguem passar sentidos complexos para aqueles que dominam os seus códigos de representação. Assim, sob a ótica desses pensamentos, ao observar um cartaz é possível encontrar nele elementos visuais que evocam um discurso e que, ao mesmo tempo, reafirmam e reforçam uma ideia tanto para os observadores da imagem (receptores) quanto para o próprio designer ou ilustrador (emissor), já que, conforme KRISTEVA (1969:19), quem comunica, comunica antes a si mesmo.

Numa peça gráfica de divulgação para um churrasco, onde há a ilustração de um churrasqueiro feliz, por exemplo, uma de suas possíveis leituras é a reafirmação de que, neste evento, é “permitido” e é “legal” comer carne. Porém, se por acaso a ilustração utilizada levasse a reflexão de que ao comer carne estaríamos judiando de seres vivos, provavelmente muitos deixariam de comparecer ao evento.

Neste caso, podemos perceber que o tipo de imagem ajuda na construção de sentido da peça gráfica. Ou seja, ao utilizar uma ilustração estamos também comunicando, atingindo o observador. Sendo a informação, por ele, compreendida de alguma forma.

## Ilustração e linguagem

Para dar uma possível definição de linguagem, utilizo KRISTEVA (1969), a qual diz que “cada época ou cada civilização, em conformidade com o seu conjunto de saber, das suas crenças, da sua ideologia, responde de modo diferente e vê linguagem em função dos moldes que a constituem a si própria” (KRISTEVA, 1969:15). Para ela, quem diz linguagem diz demarcação, significação e comunicação. Neste sentido, todas as práticas humanas são tipos de linguagem visto que tem a função de demarcar, de significar, de comunicar.

Tal pensamento corrobora com FARBIARZ (2014) que, a partir de leitura de *Toward a Philosophy of the Act*, (Bakhtin, 1993), diz que “o acesso a realidade, tanto do locutor/designer quanto do interlocutor/usuário – interlocutores nos atos/processos de interação – é indiscutivelmente mediado por linguagem, visto como ato humano” (FARBIARZ, 2014:123).

FARACO & MOURA (1996) também apresenta linguagem como sinais ou signos que podem ser classificados em dois tipos: signos verbais e signos não-verbais. Para ele:

Uma linguagem não é um amontoado de signos, mas um conjunto de signos que se relacionam entre si, de forma organizada, formando um sistema. Quando os signos se organizam, podemos afirmar que eles constituem uma linguagem. Por isso, é possível falar em linguagem do trânsito, linguagem da matemática, linguagem dos gestos, linguagem da música e outras. [Ou seja...] Linguagem é todo o sistema organizado de signos que serve como meio de comunicação entre os indivíduos. (FARACO & MOURA, 1996:18)

Porém, aqui nos interessa o sistema de organização dos signos não-verbais, mas precisamente, as imagens. Assim, dentro do processo de construção de sentido de uma peça gráfica, onde através dos elementos visuais (ou seja, linguagem) podemos refletir sobre a forma como eles estão sendo utilizados/representados, é possível falar a respeito da retórica da imagem, já que para AUMONT (2007) seguindo pensamentos de Barthes:

Não há uma imagem puramente denotada que se contente em representar desinteressadamente uma realidade desinteressada; ao contrário, toda imagem veicula numerosas conotações provenientes do mecanismo de certos códigos (eles mesmos submetidos a uma ideologia). (AUMONT, 2007:204)

JOLY (2010:82) explicita que “Barthes entende o termo retórica, a propósito da imagem, em duas acepções: por um lado, como modo de persuasão e argumentação (modo *inventio*), por outro, em termo de figuras (estilo ou *elocutio*)”.

Dessa forma, abaixo, coloco alguns exemplos de figuras de estilo, conhecido também como figuras de linguagem ou figuras de retórica que, segundo FARACO & MOURA (1996:133), é “um recurso utilizado para realçar uma ideia ou emoção”. A figura de estilo, segundo ele, não deve ser considerada um enfeite, seu objetivo é conseguir maior expressividade. Assim, muito comum no estudo da linguagem escrita, elas também podem ser aplicadas na construção de imagens.

Alguns exemplos de figura de estilo:

- **Antítese:** emprego de sentidos opostos para enfatizar a mensagem (FARACO & MOURA, 1996:176). Exemplo: a representação de um rosto feliz ao lado de um rosto triste;
- **Ironia:** “[...] é a construção que dá a entender o contrário daquilo que se diz” (FARACO & MOURA, 1996:157). Exemplo: representação de uma princesa cuidando da própria aparência, como raspar o pé, igual a qualquer mulher normal em busca da beleza, o que não deveria acontecer com princesas.
- **Catacrese:** consiste no emprego de um termo pela falta de outro mais apropriado (FARACO & MOURA, 1996:267). Exemplo: representação de xícaras com asas.
- **Elipse:** onde certos elementos são suprimidos da imagem (DURANT in METZ, 1974, pag. 41). Exemplo: elaboração de imagens minimalistas, onde apesar de estar faltando algumas partes, ainda é possível saber de quem se trata;

- **Comparação:** acontece quando um dos seus elementos carregam relação de similitude e outros de diferença (DURANT in METZ, 1974, pag. 29). Exemplo: representação dos planetas em escala, sendo possível a comparação visual do tamanho entre eles;
- **Eufemismo:** recurso utilizado para suavizar ou atenuar ideias consideradas desagradáveis. (FARACO & MOURA, 1996:291). Exemplo: alguém colocando um laço de enfeite no balão de fala;
- **Hipérbole:** consiste no exagero proposital das coisas, atribuindo-lhes proporções fora do normal. (FARACO & MOURA, 1996:291). Exemplo: a representação de caricaturas;
- **Metáfora:** consiste no emprego de um termo que se associa a outro ou que o substitui, baseado em uma comparação de ordem pessoal e subjetiva (FARACO & MOURA, 1996:133). Exemplo: a representação de um touro com corpo humano mais musculoso com a intenção de representar a força de uma pessoa.
- **Metonímia:** substituição de um termo por outro (FARACO & MOURA, 1996:209). Exemplo: construção de mascotes que simbolizam uma determinada marca;
- **Paradoxo:** junção de expressões opostas incompatíveis, numa só unidade (FARACO & MOURA, 1996:177). Exemplo: a representação de uma pessoa como anjo e demônio ao mesmo tempo;
- **Prosopopeia:** recurso que consiste em atribuir vida, ação, voz e movimento a seres inanimados, irracionais ou mortos (FARACO & MOURA, 1996:158). Exemplo: bules e xícaras com fisionomias humanas, dançando e cantando.
- **Repetição:** é uma das mais simples figuras que buscam aumentar o sentimento de presença. (ALMEIDA JR., 2009:159). Exemplo: a representação do mesmo personagem em vários quadros de uma história em quadrinhos.

Ou seja, é interessante observar a imagem não só como possibilidade de comunicação, mas também como uma possibilidade de construção de linguagem, onde estabelecemos formas diferentes de apresentar a imagem a fim de conseguir uma ou outra reação no observador.

### Ilustração e narrativa

Se temos comunicação como a situação de troca de informação – onde há o referente, a mensagem, o emissor, o receptor, o código e o canal – e linguagem como os recursos que podem ser utilizados para nos expressarmos – palavras, expressões faciais, gestos, símbolos e/ou sinais visuais (FARACO & MOURA, 1996:15-18) – temos, então, como narrativa o ato de narrar um acontecimento ou um conjunto de acontecimentos, reais ou imaginários, com intervenção de uma ou mais personagens num espaço e num determinado tempo (DICIONÁRIO DO AURÉLIO, 2015). Segundo FARACO & MOURA (1996:150), para haver narrativa há que se ter os seguintes elementos: narrador, foco narrativo, enredo, personagens, espaço, tempo e clímax. Estes, trabalhados dentro de alguma espécie de gênero narrativo (conto, novela, romance, epopeia ou crônica). GAMBIA JR. (2004:20-21), a partir de referencial teórico de Lyotard, afirma que além do conhecimento científico,

a narrativa também é um tipo de forma de saber e a descreve como o “saber narrativo”. Ao seu ver, o saber geral não se reduz a ciência e nem mesmo ao conhecimento científico. Já que de ambos – ciência e conhecimento – excluem-se características como saber-viver, saber-fazer, saber-escutar, a influência dos costumes e do consenso. Outra preocupação desse autor, além de ver narrativa também como conhecimento, é em relação ao novo cenário que se apresenta ao narrador, para ele, este deve se apropriar das novas linguagens para narrar: “produzir, contar ou consumir histórias na Contemporaneidade, não se circunscreve mais à manipulação única de um suporte” o que “coloca para o narrador circunstâncias novas que sugerem outras categorias para repensar essa experiência” (p.11).

Além de desenvolver o aprendizado de diversas linguagens (imagética, textual, oral, etc.), esse narrador precisará lidar com suas manifestações em diferentes suportes (fotografia, cinema, vídeo, sistemas multimídia, etc.) e, por conta disso terá que buscar uma interdisciplinaridade que dê conta da multiplicidade desses aspectos. (GAMBIA JR., 2004:6)

Assim, sendo o narrador aquele quem conta a história, como, então, contar uma história através de imagens? Poderíamos, dentro desse contexto, falar um pouco sobre história em quadrinhos. Este tipo de conhecimento, segundo EISNER (1999:6), é realizado por profissionais de forma ainda muito intuitiva, sem uma preocupação se há ou não uma metodologia para realização deste tipo de linguagem.

Em seu livro *Quadrinhos e Arte Sequencial*, a cada capítulo EISNER descreve itens que merecem uma atenção por parte de quem queira trabalhar com este tipo de estilo e que, de certa forma, constrói a narrativa da imagem.

Fazendo um paralelo aos itens apresentados por FARACO & MOURA (1996) e a elaboração de uma página de história em quadrinhos como, por exemplo, as “Polinhas” (personagens de autoria própria disponibilizadas em [www.facebook.com/polinhas](http://www.facebook.com/polinhas)), nelas temos como **personagem**, mulheres exageradas que sempre se veem acima do peso, independente se realmente estão ou não (**enredo**). Já os textos utilizados são o seu **foco narrativo**, que no caso estão em primeira pessoa, onde a própria personagem (**narradora**) conta a sua história.

Dentro da estrutura visual temos o **espaço** determinado pelos requadros com e sem linha de demarcação. Estes, dependendo de como são trabalhados (mudança dos elementos visuais a cada cena, tamanhos e posicionamentos etc.), dão a sensação de **tempo**, bem como podem ser utilizados para apontar visualmente o **clímax** da história. A narrativa não necessariamente está presente somente em história em quadrinhos, ela pode ser encontrada tanto observando ilustrações desenvolvidas ao longo de um livro, como também pode estar presente em uma única imagem, já que a sua construção se dá através da combinação dos elementos visuais apresentados em cada cena, o que dá ao observador matéria prima para interpretar o que está querendo ser dito.

## Ilustração e emoção

Para falar de emoção, dentro do enfoque do design, utilizo o exemplo de NORMAN (2004) descrito em seu livro *Emotional Design: why we love or hate everyday things*, onde o autor relata que possui três bules de chá que ficam amostras no parapeito de sua cozinha, sendo que ele não utiliza nenhum dos três objetos. Sua explicação para tal ato é que ele valoriza seus bules não por cumprir sua função de fazer chá, mas porque são obras de arte esculturais (ou seja, seus bules são mais que utilitários), o que colabora com o pensamento de MENEZES (2007): “objetos exercem outros papéis na vida de seus usuários além das funções mecânicas para as quais foram objetivamente projetados — consequentemente, são capazes de evocar emoções” (MENEZES, 2007:22).

*In creating a product, a designer has many factors to consider: the choice of material, the manufacturing method, the way the product is marketed, cost and practicality, and how easy the product is to use, to understand. But what many people don't realize that there is also a strong emotional component to how products are designed and put to use.* (NORMAN, 2004:4-5)

Ao se projetar produtos e/ou serviços, na maioria das vezes, o que se pretende é que o produto elaborado seja “memorável”, ou seja, lembrado e reconhecido, criando um vínculo com o consumidor. DAMAZIO (2015:107) afirma que para um objeto ser memorável e fazer bem lembrar é preciso que ele nos distinga como indivíduos; que surpreenda, divirta e faça rir; traga conforto e serenidade; reconheça nossas “boas ações” e estimule o “fazer bem” e o “ser do bem”; crie e fortaleça laços afetivos; bem como nos faça sentir queridos e importantes.

Entretanto, para a construção de uma ilustração essa relação (fazer bem lembrar como forma de vínculo) nem sempre é o objetivo, pois pode ser necessário provocar emoções não somente boas, mas, às vezes, também ruins ao observador a fim de provocá-lo e chamá-lo a reflexão. Um exemplo, quando se é representado uma linda mulher com o olho roxo, onde em seu rosto é evidenciado uma situação de violência, cuja a expressão facial é sem alegria, uma emoção é gerada naquele que a observa. Para cada observador, a imagem poderá gerar reações emocionais diferentes.

Um homem, ao ver esta ilustração, poderá senti-la de forma diferente de uma mulher mesmo que ele seja contra a violência, pois talvez não consiga se colocar totalmente no lugar da personagem fragilizada como aquele que também pode ser violentado. A mulher que nunca sofreu uma violência poderá se sentir ameaçada mas, por sua vez, sua sensação ao ver a imagem poderá ser de forma diferente de uma mulher que já tenha sofrido algum tipo de violência física.

Dessa forma, é possível que a reação gerada faça com que alguns repudiem a imagem e a outros deem a vontade de guardá-la, seja pela sua beleza estética ou para usar como exemplo a favor da não violência às mulheres.

No que diz respeito à representação visual, para enfatizar a emoção, podemos ter atenção sobre os seguintes aspectos:

- **Expressão facial:** a simples mudança de posição dos elementos visuais que compõem a expressão facial pode interferir na sensação de sentimento transmitida;
- **Expressão corporal:** a posição do corpo também carrega certo apelo emocional e reforça a mensagem a ser passada;
- **Iluminação:** que pode ocorrer de forma igualitária ou diretamente sobre o objeto, como *backlight*, pelas laterais, debaixo para cima, de cima para baixo ou quase com sua inexistência. Podendo ser de luz natural ou artificial incidindo diretamente no objeto ou sendo apenas reflexos. Cada iluminação dará certa dramaticidade a peça gráfica;
- **Cores:** dependendo das cores escolhidas, elas podem reforçar ou amenizar uma emoção, mudando completamente o contexto da situação representada;
- **Enquadramento:** dependendo do enquadramento também podemos trabalhar com as emoções. Podendo ser plano aberto, plano de conjunto, plano médio, plano americano, meio primeiro plano, primeiro plano, primeiríssimo plano, plano detalhe;
- **Movimento:** a emoção também pode ser passada através da representação do próprio movimento ou até mesmo no sentido de leitura da peça gráfica. Por exemplo, para dar a maior sensação de tristeza é possível trabalhar com a leitura da peça gráfica de cima para baixo;
- **Perspectiva:** perspectiva cônica (com um, dois ou três pontos de fuga), isométrica, cavaleira, militar etc. Cada tipo de perspectiva pode reforçar ou amenizar uma sensação a ser passada ao observador da imagem.
- **Material/ferramentas:** a expressão dada pelo material utilizado também é capaz de enfatizar ou não emoções. Uma imagem elaborada a partir da técnica de pincel seco (mais rústico) evocará emoções diferentes do que se utilizasse aquarela (mais delicado).

Ou seja, podemos trabalhar com a emoção na construção das ilustrações através de representação visual, na tentativa de gerar emoções ao observador no que diz respeito ao conteúdo representado e/ou fazer com que ele tenha uma ligação emocional com o objeto onde está sendo aplicado a imagem.

Porém, em relação a aquele quem desenha (designer, ilustrador etc.), o ato de desenhar ou pintar, além das características apresentadas acima, pode ser também uma forma de externalizar suas próprias emoções. Desenhar é, de certa maneira, colocar o que está dentro para fora através de algo que representa o sentimento vivido.

## Ilustração e educação

No Brasil, segundo COUTO (1999), o ensino de métodos e técnicas de Design (de maneira formal) foi sendo sistematicamente realizado a partir de 1963/1964, ano em que foi fundada a Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), no Rio de Janeiro/Brasil. Porém, a construção dessa escola é considerada, pela autora, apenas como um marco simbólico para o ensino de Design no país. Como aponta COUTO (2008), o ensino formal dessa área iniciou-se antes, em 1950, no Instituto de Arte Contemporânea – Museu de Arte de São Paulo (IAC-MASP de São Paulo), que apenas durou dois anos.

Ao abordar educação e Design é possível falar não só sobre a prática de ensino do Design, mas também em como o Design pode ajudar em situações de ensino-aprendizagem tanto de forma presencial quanto a distância para alunos com ou sem necessidades especiais.

Se olharmos para livros, por exemplo, podemos ter o uso da ilustração como forma de passar visualmente um conceito ou um contexto de maneira mais fácil do que se utilizássemos apenas o texto. Ou seja, a imagem pode ser usada como um facilitador da aprendizagem. Porém, além de utilizar a ilustração na educação para representar uma ideia, é possível utilizá-la também para criar ritmo visual de leitura, pois “quebra” o texto criando pausas entre a compreensão textual e a contemplação visual, o que também facilita a aprendizagem já que o uso de imagem e texto torna a leitura menos densa.

Outra questão referente ao tema é que o ato de desenhar em si pode ser utilizado como estímulo para o ensino-aprendizagem, onde o aluno pode ser convidado a transformar em imagem aquilo que ele aprendeu em uma aula, prática já exercida pela PUC-Rio com seus alunos do curso de Design, ao fazerem com que eles mantenham um diário visual de suas aulas.

Aqui poderíamos dar vários outros exemplos, pois a ilustração para a educação, seja ela figurativa ou abstrata, nada mais é do que um objeto de aprendizagem, ou seja, um recurso que pode ser utilizado de “n” formas para se alcançar o entendimento sobre um determinado assunto.

### Ilustração e espaço tridimensional

FRAGOSO (2003:111), em sua conceituação sobre o espaço, o apresenta em duas acepções: uma de Panofsky (1892-1968), onde este identifica o espaço como um existente infinito, homogêneo e cuja existência é anterior à dos elementos que o habitam (conceituação esta que se relaciona aos pensamentos socioculturais da modernidade ocidental) e outra totalmente oposta que vê o espaço somente através da existência dos objetos.

Segundo esta autora, para Platão (□427 a.C. - □348 a.C.), o espaço se constituiria em um meio sem qualidades próprias, no qual os objetos existem e os processos acontecem. Para ela, o “espaço platônico guarda similaridade com (embora não equivalha a) o espaço sistemático de Panofsky”. Aristóteles (385 a.C. - 322 a.C.), por sua vez, negava a existência do vazio. Para ele, um lugar não poderia subsistir sem estar ocupado, sendo a própria existência do espaço definida pela existência dos corpos.

Descartes (1596-1650), como apresenta FRAGOSO, assim como Aristóteles, também refutava a existência de vazios. Este propôs o espaço como um existente material, viabilizando a hipótese da tridimensionalidade do espaço físico. Sendo a tridimensionalidade um procedente de sua representação geométrica em eixos coordenados.

Apenas no século XVIII, com a proposição, por I. Newton [1643 – 1727], de uma cosmologia justificada em termos religiosos e estruturada sobre noções absolutas de espaço, tempo e movimento, a visão Aristotélica do espaço perdeu a precedência. Dada a extrema aplicabilidade da física newtoniana, a concepção de espaço

que a sustenta tende a ser aquela a que nos remetemos quando questionados abstratamente sobre o assunto. O espaço que Newton denomina absoluto seria um vazio homogêneo, infinito, contínuo, isotrópico e cuja existência independe da presença dos corpos. (FRAGOSO, 2003:112)

Estes são apenas alguns dos pensamentos filosóficos existentes que tentam definir o que é o espaço e que permitiu o surgimento de conhecimentos como geometria analítica, geometria descritiva, etc., possibilitando hoje trabalharmos com tecnologia 3D, criação de imagens vetoriais etc.

Dessa forma, pensar a ilustração sob a perspectiva do espaço tridimensional (sendo ele virtual ou não) dá a possibilidade de refletir a ilustração **do** espaço tridimensional como também refletir a ilustração **no** espaço tridimensional.

**Ilustração do espaço tridimensional:** Para a representação visual do espaço tridimensional, temos alguns recursos como o uso de perspectivas cônicas (com um, dois ou três pontos de fuga), isométrica, cavaleira, militar, bem como o ensino de volumetria (onde a representação do espaço se dá pela passagem do claro para o escuro). Além disso, podemos pensar a ilustração observando a relação do objeto com o seu espaço fictício, dando assim ideia de movimento.

Ainda neste tópico, vale a pena abordar as imagens analíticas. Segundo SILVA *at al.* (2011), nesta técnica, as mesmas imagens são reproduzidas superpondo-se (não precisamente), sendo uma para cada olho. A imagem que correspondente ao olho direito é desenhada na cor vermelha enquanto a do olho esquerdo é desenhada na cor azul. Assim, se faz necessário a utilização de óculos com lentes vermelha para o olho esquerdo e azul para o direito. Estes óculos atuam como filtro, permitindo que cada olho enxergue apenas a imagem correspondente, gerando o efeito de volume. Ou seja, uma tentativa de dar uma sensação 3D a imagens 2D.

**Ilustração no espaço tridimensional:** Quando se pensa em ilustrar, faz-se necessário um meio no qual o desenho existirá, ou seja, um espaço. Atualmente a imagem tem mais possibilidades de meios sua para existência do que os meios mais convencionais (papel, parede, chão...). Com o avanço tecnológico é possível não só desenhar o próprio objeto com canetas 3D, como também é possível criar ilustrações somente na realidade virtual.

### Ilustração e sustentabilidade

Atualmente o termo sustentabilidade vem ganhando cada vez mais atenção em todas as áreas de conhecimento, já que somente há poucos anos é que se vem percebendo os efeitos catastróficos de um crescimento acelerado da produção em massa sem levar em conta a capacidade de recuperação da natureza.

Segundo SANTOS (2011), foi a partir da década de 1960 que começou-se os primeiros movimentos em prol da eco-

logia, porém o conceito de desenvolvimento sustentável só foi introduzido no debate internacional por meio do relatório *Our common future*, preparado pela Comissão pelo Desenvolvimento e Meio Ambiente, em 1987.

Aqui vale a pena ressaltar a diferença entre ambos. Para FIGUEIREDO (2012), o ecológico tem a preocupação em manter a biodiversidade do meio ambiente, sem gerar grandes alterações no equilíbrio do ecossistema. Já sustentabilidade diz respeito tanto ao cuidado com a redução de impactos como um todo, ou seja, suas consequências para o ecossistema, a realização de investimentos em eficiência energética, a redução de desperdício de água durante o processo de produção, a preocupação com a saúde dos usuários etc. quanto ao cuidado com a qualidade do produto fabricado, levando em consideração sua durabilidade e resistência.

PAPANECK (1977) em seu livro *Design para o mundo real* questiona a profissão designer, exigindo desse uma responsabilidade moral e social, apontando os problemas ambientais decorrentes da produção em massa:

*Alimento, abrigo y vestido: de esta forma hemos descrito siempre las necesidades básicas del hombre; con el aumento de sofisticación hemos añadido: herramientas y máquinas. Pero el hombre tiene más necesidades básicas que el alimento, abrigo y vestido. Durante más o menos los diez millones de años hemos dado por sentada la existencia del aire limpio y el agua limpia, pero hoy día el cuadro ha cambiado drásticamente. Aunque son muy complejas las razones que han dado lugar al aire envenenado que respiramos y a los ríos y lagos contaminados, es preciso admitir que el diseñador industrial, y la industria en general, son co-responsables sin lugar de dudas de esta detestable situación.* (PAPANECK, 1977:57)

Ou seja, a atuação dos futuros designers no cenário atual requer uma participação muito distinta da praticada até então. Devemos levar em consideração que os recursos da natureza são finitos e que precisam ser utilizados de maneira consciente e de modo a dar tempo para que ela se recupere. Assim, visando a sustentabilidade, é necessário refletir sobre a produção desde a fabricação até o seu descarte. Neste caso, a própria ilustração em si pode ser o veículo não só para levar os seus observadores a reflexão sobre a necessidade de um pensamento sustentável, mas também como veículo de informação.

Ainda sob a perspectiva da sustentabilidade, no que se relaciona a produção da ilustração podemos citar exemplos dentro dos três R's do consumo consciente (Reduzir, Reutilizar e Reciclar) como o reaproveitamento de objetos que iriam ser jogados no lixo, aplicando-lhes uma imagem em sua superfície e, assim, agregando-lhes valor simbólico e uma nova utilização como, por exemplo, para decoração – **Reutilização**.

Outra questão é referente a mudança de hábitos, utilizando menos ou até mesmo deixando de utilizar produtos que poluem a natureza – **Redução**. Em alguns casos, por exemplo, é possível substituir a tinta industrializada por uma à base de terra e pigmentos naturais de fabricação

caseira e até mesmo utilizar papel feito de fibras de alimentos os quais não aproveitamos como a casca da cebola, fibras de bananeira etc. – **Reciclagem**.

Neste ponto, muitos poderiam pensar que uma solução mais sustentável seria a não utilização um suporte físico (papel e tinta, por exemplo) no caso da criação de ilustrações. Porém, como apontou o professor Alfredo Jefferson de Oliveira, em palestra proferida (2015) na aula de História do Design, não se sabe se essa afirmação é verdadeira já que ainda há poucas pesquisas sobre os impactos ambientais que a utilização de computadores e a manutenção de servidores (que possibilitam a troca de informações através da “nuvem”) estão provocando na natureza. Para manter essa estrutura funcionando, há uma grande demanda de energia e energia ainda é algo finito na nossa realidade.

### Considerações

Com base nessas abordagens é possível perceber que a ilustração atua no Design como elemento integrante do projeto, seja como parte da representação do conteúdo a ser exposto e/ou servindo como ferramenta do planejamento visual para o que se deseja projetar. Entretanto, muitos ainda podem se sentir resistentes as disciplinas de Desenho e Ilustração levando em consideração a “beleza” do seu próprio traço, já que é percebido que o problema com essas aulas se dá principalmente pela dificuldade do aluno em colocar no papel o que realmente está sendo visto. Mas será que realmente é necessário colocar “exatamente” o que está sendo visto? Um bom ilustrador não necessariamente é um bom desenhista.

Há no mercado peças feitas com ilustrações de traços mais livres e não necessariamente realistas. Imagens tão belas quanto a qualquer desenho mais elaborado. O traço de uma ilustração é o que menos importa quando são considerados, em sua criação, aspectos de fundamentos do design como enquadramento, trabalho de cores, repetição, equilíbrio visual etc., o que torna a peça visualmente interessante. Existem diferentes tipos de estéticas, que necessariamente a realista, que podem ser utilizadas para comunicar algo.

Dessa forma, defendendo que as disciplinas relativas a Desenho e a Ilustração devem tanto ser palco não só para desenhar, mas também para aprofundar os conceitos relativos a construção de imagem, reforçando os assuntos vistos em outras disciplinas, bem como dando a percepção da necessidade do uso da imagem em projetos de design e a sensação de que essas disciplinas são ferramentas de democratização de diferentes tipos de estética, que não só a realista.

### Referências

- Almeida Jr., L. N. (2009). *Conjecturas para uma retórica do design [gráfico]*. (Tese de doutorado). PUC-Rio, Brasil.
- Aumont, J. (2007). *A imagem*. Campinas: Papirus Editora.
- Bordenave, J. E. D. (1982). *O que é comunicação*. São Paulo: Editora Brasiliense.

- Coelho, L. A. L. (2014). Language and Image: equivalences and connections. In: Coutinho, S. G.; Moura, M.; Campello, S. B.; Cadena, R. A.; Almeida, S. (Eds). *Proceedings of the 6th Information Design International Conference*, 5th InfoDesign, 6th CONGIC (pp. 119-125). São Paulo: Blucher.
- Couto, R. M. de S. (comp.) (2015). Pequena digressão sobre a natureza do design. Disponível em: <<http://neoartesanatourbano.blogspot.com.br/2008/09/pequena-digressao-sobre-natureza-e.html>>.
- Couto, R. M. de S. (2008). *Escritos sobre ensino de design no Brasil*. Rio de Janeiro: Rio Books.
- Damazio, V. (2014). Design, memória social e emoção. In Couto, R. M. De S. at al. *Formas do Design: Por uma metodologia interdisciplinar*. Rio de Janeiro: Rio Books.
- Dicionário do Aurélio (comp.) (2015). Definição de narrativa. Disponível em: <<http://dicionariodoaurelio.com/narrativa>>.
- Durand, J. (1974). Retórica e Imagem Publicitária. In: Metz, C. A *Análise das Imagens*. Petrópolis: Vozes.
- Eisner, W. (1999). *Quadrinhos e Arte Sequencial* (3ªed.). São Paulo: Martins Fontes.
- Farbiarz, J. L. (2014). Apostando no “e” ou estabelecendo pontes entre design e estudos da linguagem. In Couto, R. M. De S. at al. *Formas do Design: Por uma metodologia interdisciplinar*. Rio de Janeiro: Rio Books.
- Faraco & Moura (1996). *Língua e Literatura (Volume 1)*. São Paulo: Editora Ática.
- Figuereido, N. (comp.) (2015). *Veja: diferença entre produto ecológico, verde e sustentável*. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/ciencia/sustentabilidade/veja-diferenca-entre-produto-ecologico-verde-e-sustentavel,c06839160467b310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>>.
- Fragoso, S. (comp.) (2015). *Perspectivas: uma confrontação entre as representações perspectivadas, o conhecimento científico acerca do espaço e a percepção cotidiana*. Disponível em: <<http://200.144.189.42/ojs/index.php/galaxia/article/view/1375/1159>>.
- Frascara, J. (2004). *Communication design: principles, methods, and practice*. Nova York: Allworth Press.
- Gamba Jr., N. G. (2004). *Narrativa e AIDS: Noites felinas e as dualidades da experiência narrativa pós-moderna*. (Tese de doutorado). PUC-Rio, Brasil.
- Joly, M. (1994). *Introdução a análise da imagem*. São Paulo: Editora Papirus.
- Kristeva, J. (1969). *História da Linguagem*. Lisboa: Edições 70.
- Menezes, C. S. (2007). *Design & Emoção: sobre a relação afetiva das pessoas com os objetos usados pela primeira vez*. (Dissertação de mestrado). PUC-Rio, Brasil.
- Moraes, A. M. de & Mont’alvão, C. (2007). *Ergonomia: conceitos e aplicações* (3ª ed.). Rio de Janeiro: 2AB.
- Nojima, V. L. (2010). Sobre as relações transversais, à guisa de prefácio. In NOJIMA, Vera Lúcia & ALMEIDA JR., LICINIO. *Design, comunicação e semiótica*. Rio de Janeiro: 2AB.
- Norman, D. (2004). *Emotional Design: why we love or hate everyday things*. New York: Basic Book.
- Oliveira, A. J. de. *O Laboratório de Design Socioambiental – LDS*. Em seminário de História do Design, 28 de abril de 2015. Gávea, RJ: PUC-Rio.
- Papanek, V. (1977). *Disenar para el mundo real: ecologia humana y cambio social*. Madrid: H. Blume.
- Ripper, J. L. M. (2015). *O Laboratório de Investigação em Living Design - LILD*. Em seminário de História do Design, 21 de abril de 2015. Gávea, RJ: PUC-Rio.
- Santos, A. S. (2011). *Gestão do design e Sustentabilidade: um modelo de diagnóstico e a indústria da mobilidade urbana*. (Tese de doutorado). PUC-Rio, Brasil.
- Silva, M. V. A. S. at al. (comp.) (2017). *Uso da técnica de anáglifo como ferramenta auxiliar para as aulas práticas de sensoramento remoto, geologia e geomorfologia em cursos de curta duração*. Disponível em: <<http://www.dsr.inpe.br/sbsr2011/files/p1339.pdf>>.

**Abstract:** This article aims to reflect on the need for the disciplines of Drawing and Illustration within the curriculum of the undergraduate course in Design. It raises the question of how these two subjects are being taught, whether or not they make an interdisciplinary approach with the content learned by students in other subjects of the course. It presents experiences in which students do not see these subjects as important, and have a distorted view that Drawing and Illustration classes are only a place to draw and nothing else. Throughout the text, some issues that can be taught in these disciplines and that reinforce the basic concepts of the area are presented, as well as the use of illustration in some approaches taken into consideration in Design projects.

**Keywords:** Illustration - Drawing - Curriculum Grid- Design.

**Resumen:** Este artículo pretende traer a la reflexión la necesidad de las disciplinas de Dibujo e Ilustración dentro del plan de estudios de la carrera de Diseño. Se plantea la cuestión de cómo se imparten estas dos disciplinas, si se hace o no un planteamiento interdisciplinar con los contenidos aprendidos por los alumnos en otras disciplinas del curso. Presenta experiencias en las que los estudiantes no ven tales temas como importantes, así como tienen una visión distorsionada de que la clase de Dibujo e Ilustración es sólo un espacio para dibujar y nada más. A lo largo del texto se presentan algunos temas que se pueden enseñar en estas disciplinas y que refuerzan los conceptos básicos del área, así como se presenta el uso de la ilustración en algunos enfoques que se tienen en cuenta en los proyectos de Diseño.

**Palabras clave:** Ilustración - Dibujo - Marco curricular- Diseño.

**(\* Mônica Lopes Nogueira.** Doutoranda em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) na linha de pesquisa “Design, Educação e Sociedade”. Mestrado em Design (2012) pela PUC-Rio, bem como graduada em Comunicação Visual / Desenho Industrial (2007) também pela mesma instituição. Exerceu por quase sete anos a função de designer instrucional na Coordenação de Educação a Distância da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (CEAD-UNIRIO), sendo nos três últimos anos como Coordenadora do Setor de Elaboração de Material Didático para a Educação a Distância. Atualmente além de ilustradora, é professora de graduação em Design Gráfico vinculada a Universidade Estácio de Sá lecionando disciplinas mais específicas de Design bem como disciplinas de ilustração e desenho artístico. Possui um canal no

YouTube (ilustrAqui) para o ensino de práticas de ilustração. **Rita Maria de Souza Couto**. Bacharel em Desenho Industrial e Comunicação Visual, PUC-Rio; Mestre Doutora em Educação, PUC-Rio. Atuou como Coordenadora de Graduação, Coordenadora de Pós-graduação e Diretora do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Coordena o Laboratório Interdisciplinar de Design Educação da PUC-Rio. No âmbito da Pesquisa em Design, tem publicado artigos em periódicos e apresentado trabalhos em congressos nacionais e internacionais, com ênfase no estudo dos temas Pedagogia do Design, Design e Interdisciplinaridade, Design no Ensino e Ensino de Design, entre outros. É docente dos cursos de Graduação e de Pós-graduação no Departamento de Artes e Design. É bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq 1D. É líder dos seguintes Grupos de Pesquisa “Design em situações de ensino aprendizagem”, “Estudos interdisciplinares de Design e Educação” e “Design em ambientes digitais”, todos cadastrados no Diretório de Pesquisa do CNPq. É consultora *ad hoc* do CNPq, CAPES, FAPERJ e FAPESP. **Flavia Nizia da Fonseca**

**Ribeiro** - Doutora em Educação e Mestre em Design pela PUC-Rio, Bacharel em Desenho Industrial, com ênfase em Comunicação Visual pela mesma instituição. Pesquisadora colaboradora do Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Informazione e alta Tecnologia do Departamento de Pedagogia da Università Cattolica del Sacro Cuore, Milão, Itália - no qual realizou Doutorado com Estágio no Exterior - PDEE, como bolsista da CAPES. Também atua como pesquisadora na PUC-Rio no Diretório de Pesquisa Jovens em Rede, e no Laboratório Interdisciplinar Design Educação. Na área da docência atua como professora do quadro complementar do Departamento de Artes & Design desde 2009, atualmente ministrando as disciplinas de História do Design I, Teoria do Design, Tendências em Comunicação Visual, Projeto - Planejamento, Projeto - Usos e Impactos Sócio Ambientais e Anteprojeto de Comunicação Visual. Participa como pesquisadora de projetos junto ao UNICEF e Banco Mundial da República de São Tomé e Príncipe, ao IPTI, a CVM e ao Instituto Pró-Saber.

## El valor del Patrimonio Industrial Latinoamericano

Actas de Diseño (2022, abril),  
Vol. 39, pp. 152-155. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2018  
Fecha de aceptación: noviembre 2019  
Versión final: abril 2022

Cristina Amalia Lopez y Paolo I.G. Bergomi (\*)

**Resumen:** Hablar de diseño patrimonial es hacer un paseo por la historia de la labor humana. Por eso, la pasión que nos motiva a documentar la importancia de enfocar la enseñanza-aprendizaje hacia el objeto de estudio patrimonial, como un modo de aprender a diseñar, nos lleva a afirmar una vez más que gracias a los museos y colecciones y sitios elegidos y protegidos, espacios de reflexión y contacto con el objeto, tenemos la oportunidad de apreciar la disciplina de nuestra profesión e incluso tener la oportunidad de vivenciar el proceso productivo y al estudiarlo, conocer en profundidad el desarrollo exponencial de nuestros diseñadores.

**Palabras clave:** diseño - patrimonio - coleccionismo - museología

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 155]

La simbiótica vinculación del diseño con la cultura, como generador de una cultura propia de la disciplina entendida como oficio y como arte del saber hacer, no es considerada factor patrimonial sino un factor periférico al momento de evaluar los resultados de un proyecto. Sin embargo, objetos y pensamientos han definido con potencia y en sí mismos momentos culturales que incluso lograron trascender tiempos y espacios, siendo atemporales en el instante relativo aparente, para instalarse en el colectivo comunitario como elemento cotidiano que resuelve una necesidad. Por eso, hablar de diseño patrimonial es concretar un paseo por la historia de la labor humana que nuestros estudiantes debieran de descubrir y aprender.

En este sentido, la Asociación Latinoamericana de Diseño (ALADI) ha venido desarrollando desde hace años una fuerte estrategia de promoción para la recuperación y

puesta en valor del patrimonio industrial latinoamericano, visible en acciones concretas que demuestran el desarrollo exponencial de nuestros diseñadores.

Hablar de diseño patrimonial es literariamente concretar un paseo por la historia de la labor humana y su ingenio, las horas de investigación dedicadas al estudio de un objeto y su síntesis, la idea hecha prototipo y seriada a través del proceso productivo, en una amalgama de sucesos que se concretan con la fabricación de un producto a través de la industria, de la mano del hombre y su capacidad creadora e innovadora.

No existe duda que el generador de todo proceso creativo es el hombre: la naturaleza nos ha dado los elementos para que nuestra imaginación y saberes sean transformadores del mundo en el que vivimos y es nuestro compromiso preservar esta herencia como el continente cultural de la evolución del hombre.