

Fecha de recepción: marzo 2022

Fecha de aceptación: abril 2022

Versión final: mayo 2022

Dibujo de observación en contexto pandémico: una reflexión sobre la enseñanza remota de técnicas analógicas

Rodolfo Nucci Porsani ⁽¹⁾, Mayckel Barbosa de Oliveira Camargo ⁽²⁾, Luis Carlos Paschoarelli ⁽³⁾, Paulada Cruz Landim ⁽⁴⁾ y Ana Beatriz Pereira de Andrade ⁽⁵⁾

Resumo: O presente estudo aborda o relato de uma experiência acadêmica e didática no ensino de “Desenho de Observação” para o Curso de Graduação em Design (Unesp-Brazil). Foram introduzidos e desenvolvidos competências de representação estética, por meio do desenho a mão livre e analógico, com o uso de técnicas mistas, utilizando material colorido, seco e molhado. Participaram da atividade 74 alunos, por meio de oferta de ensino remoto, virtual e síncrono. Os resultados permitiram discutir sobre as metodologias e práticas de ensino-aprendizagem em momento pandêmico, considerando a mediação tecnológica no âmbito da representação e do Design.

Palavras-chave: Design - Ensino-aprendizagem - Desenho de Observação - Mediação Tecnológica - Técnicas Analógicas

[Resumos em inglês e espanhol na página 239]

⁽¹⁾ **Rodolfo Nucci Porsani.** Doutorando em Design do PPGDesign-UNESP - FAAC-Bauru, e-mail: rodolfo.n.porsani@unesp.br

⁽²⁾ **Mayckel Barbosa de Oliveira Camargo.** Doutorando em Design do PPGDesign-UNESP - FAAC-Bauru, e-mail: mayckel.camargo@unesp.br

⁽³⁾ **Luis Carlos Paschoarelli.** Professor Titular Doutor do PPGDesign-UNESP - FAAC-Bauru, e-mail: luis.paschoarelli@unesp.br

⁽⁴⁾ **Paula da Cruz Landim.** Professora Associada Doutora do PPGDesign-UNESP - FAAC-Bauru, e-mail: paula.cruz-landim@unesp.br

⁽⁵⁾ **Ana Beatriz Pereira de Andrade.** Professora Doutora do Departamento de Graduação Design-UNESP - FAAC-Bauru, e-mail: ana.b.andrade@unesp.br

Introdução

O presente estudo apresenta a experiência da disciplina de Desenho de Observação II que introduz e desenvolve competências de representação estética por meio do desenho a mão livre e analógico utilizando técnicas coloridas secas, molhadas e mistas. Por meio da disciplina ofertada de modo remoto, online e síncrono pelo Curso de Graduação em Design, Unesp-Bauru, aos estudantes de graduação, discute-se a metodologia e prática de ensino-aprendizagem em momento pandêmico, através da mediação tecnológica no âmbito do Design, por meio de observação participante.

Para compreendermos a importância dos materiais e do desenho para o ensino em Design precisamos retornar um pouco no tempo e na história e resgatar os registros e práticas projetuais de um dos maiores nomes do Renascimento, o polímata, Leonardo da Vinci (1452 -1519), quais *sketchs*, desenhos e plantas nos ajudam a compreender seu pensamento projetual.

Tratando-se dos trabalhos de Leonardo da Vinci, observa-se em seus desenhos e esboços, uma fluidez, flexibilidade e simultaneidade que envolve diferentes níveis de abstração. Aliando desenho e texto, retrata por meio de diferentes pontos de vistas e perspectivas o foco do projeto, por meio de anotações complementa o raciocínio projetual, especificando detalhes, materiais, conceitos e ideias gerais. Essa flexibilidade no esboço também possibilita a segmentação ou agrupamento dos problemas e alternativas para solução dos mesmos, por meio da realização de diversos testes e combinações.

“Considerando esses aspectos, os desenhos de Leonardo da Vinci se diferenciam dos esboços de designers contemporâneos muito mais pelos materiais e suportes do que pelas formas de pensar o projeto e buscar soluções” Zimmermann (2016, pg 40.)

Propoem Goldschmidt (1991) a identificação do processo dialético do esboço. Ideia complementada por Cross (1999), que em seus estudos registrou que o ato de esboçar é associado, por muitos profissionais de design, a uma linguagem ou modo de diálogo reflexivo estabelecido entre eles, suas próprias ideias e o papel. Esta linguagem torna-se um processo contínuo de diálogo até que ocorra um momento de “iluminação” ou como o autor prefere chamar, clarificação dos pensamentos em que as soluções para os problemas em questão sejam visualizadas.

Dadas tais características, Cross (1999, p. 36) aponta o processo de desenho como “amplificador da inteligência” do profissional em design. O autor propõe que: “como a escrita, o desenho é mais do que simplesmente um auxílio externo da memória; ele permite e promove os tipos de pensamento que são relevantes para as tarefas cognitivas particulares do pensamento em design”. Por fim, o autor ainda reafirma que o modo de pensar por meio do desenho é um diferencial desses profissionais e de seus projetos.

Se tratando de estratégias pedagógicas, Cabau (2011) explana sobre como é importante a constante adaptação do ambiente à experiência dos sujeitos envolvidos no processo ensino-aprendizagem : “esse meio constitui, naturalmente, uma zona fértil e complexa cuja dinâmica não consegue ser capturada pelos registros fixados em papel (como são

os enunciados, os programas, os pressupostos metodológicos ou as linhas que definem uma determinada estratégia pedagógica)” Deste modo o profissional de ensino deve estar sempre atento ao contexto no qual alunos e curso estão inseridos e às suas constantes mudanças, atualizando-se e dedicando-se ao ensino.

Por sua vez, Samara (2012), aponta para a importância da atualização curricular e metodológica no ensino do desenho em cursos de graduação em Design. Para o autor, tal disciplina deve acompanhar as mudanças estéticas e tecnológicas da área, sem jamais excluir propostas e metodologias já existentes, mas atualizar e adequar tais estruturas às novas situações de ensino. Samara ainda reafirma a importância do ensino e da prática do desenho no design de forma ampla, por meio do desenho de observação, pictórico, esboço, tipográfico, ilustração, identidades visuais ou pictogramas, e demais manifestações pelas quais se valorizam seus diferentes formatos e funções. O autor relembra que a prática do desenho está relacionada a habilidades fundamentais à formação do profissional de design, como a criatividade, percepção, observação detalhista, inventividade, análise, reflexão, intuição, pensamento visual, olhar crítico e a criação e compreensão de narrativas visuais.

A estrutura da disciplina

A Disciplina Desenho de Observação II foi organizada em sistema de avaliações de 7 trabalhos. Os critérios para estas avaliações foram: aspectos técnicos formais e estéticos das técnicas e materiais aplicados, assim como a adequação ao tema e aos princípios formais de representação. Junto aos exercício de desenhos, foram aplicados fichamentos de auto-avaliação, onde o estudante anexou a pintura realizada, a referência aprovada, os estudos da referência, sketches, thumbnails, valor tonal, paleta cromática, e registros fotográficos do processo de pintura.

Neste sentido foram ofertadas 17 aulas com carga horária de 4 horas aula, totalizando 68 horas, para além do tempo dedicado à elaboração das aulas, correção e feedback das atividades e dos trabalhos de maneira individual, passando aos alunos apontamentos positivos, críticas construtivas, sugestões de correções, e disponibilização de conteúdos suplementares de estudo.

Dos materiais complementares organizados foi disponibilizada uma extensa bibliografia aos alunos. O acervo conta com 66 livros e 43 revistas, 4 filmes longa metragem e uma sequência de 20 episódios de um seriado relacionado a desenho, pintura e ilustração. Além disso, listagem de vídeos, canais no youtube e instagram específicos sobre desenho e pintura e a participação de 10 convidadas das mais diferentes áreas de pintura e ilustração.

Técnicas e Temáticas

Aula Inaugural contou com Apresentação da Disciplina Desenho de Observação II: Ementa, Objetivos, Conteúdos, Lista de Materiais, Cronograma de Atividades, Material Suplementar / Trabalhos e Avaliações e uma Interação da Turma. A Segunda aula foi de Revisão Teórica dos 7 Princípios do Desenho, à saber: Linha, Forma, Perspectiva, Luz e Sombra, Cor, Composição e Anatomia. As demais aulas seguiram alternando na dinâmica de Apresentação de um novo material (com teoria e prática, exercícios, exemplificações, escolhas de referência e entrevista com convidados das mais diferentes áreas de desenho) e aula de entrega de trabalhos (recebimento dos trabalhos solicitados, esclarecimento de dúvidas, atividades complementares, entrevista com convidados).

As temáticas abordadas em sala de aula foram: Trabalho 1 - Natureza Morta para técnica de lápis de cor; Trabalho 2 - Retrato Humano para a técnica de giz pastel seco e lápis de cor; Trabalho 3 - Meio de Transporte/automotivo para a técnica de renderização mista (marcadores, giz pastel seco e lápis de cor); Trabalho 4 - Paisagem Construída, para aquarela; Trabalho 5 - Cartaz para a técnica de guache; Trabalho 6 - Retrato Animal/Joalheira em papel preto para técnica mista seca ou úmida; Trabalho 7 - Composição envolvendo cenário, figura humana e objeto, aberto a técnicas mistas analógicas e digitais.

Como primeiro material explorado na disciplina devido a seu relativo baixo custo e facilidade de acesso, o Lápis de cor é descrito por Ellis e Yeh (1997) como um recurso disponível desde o início do século XIX, inicialmente em uma gama moderada de 15-20 cores, posteriormente foi produzido nos EUA e Europa a partir do século XX. Estes lápis não eram altamente pigmentados, não continham tanta cera e não eram destinados ao uso artístico. Somente após a primeira guerra mundial (1924), foram produzidos para tal uso com uma variedade maior de cores (60 cores por A.W. Faber e Caran d'Ache).

Ellis e Yeh (1997) ainda apontam que as principais características dessa mídia de desenho são: precisão no detalhamentos e traços finos, disponibilidade de uma ampla gama de cores brilhantes ou foscas, possuem boa fixação, não borram excessivamente, podem ser solúveis em água ou em hidrocarbonetos aromáticos, contudo os pigmentos normalmente são sensíveis à exposição luz, podendo mudar de coloração.

Sendo a segunda técnica abordada, de acordo com Tappenden (2016) os pastéis são um material de pintura composto por "...pigmentos finamente triturados, misturados à uma base como argila ou giz aglutinados por uma goma ou resina. Eles são moldados em formatos que facilitam o manuseio". Estes materiais de pintura podem ser classificados de acordo com sua composição, os pastéis secos possuem em sua composição goma ou resina, os pastéis oleosos, por sua vez são aglutinados com óleo. Para além dessa diferença podem ser classificados ainda de acordo com sua dureza, indo do macio, médio ao duro.

As principais características desses materiais são: Pastéis Macios possuem mais pigmento e menos aglutinante o que possibilita uma cobertura suave, espessa, traços macios não deixando marcas no papel. Pastéis médios possuem um pouco mais de aglutinantes que possibilitam uma aplicação mais precisa e fixam um pouco melhor o pigmento ao papel. Pastéis Duros por sua vez, apresentam mais aglutinantes, tornando-os mais firmes, sendo recomendados para traços lineares em esboços, detalhamentos e acabamentos.

Como terceiro material didático, optou-se pela utilização dos Marcadores, muito difun-

didado na produção de sketches automotivos e desenhos arquitetônicos, a caneta marcadora se apresenta como um material de extrema versatilidade e aplicabilidade em técnicas de renderização, em especial no campo da arquitetura e design de produtos. Caracterizada por uma ponta porosa, com carga de alta concentração de pigmento em base álcool ou água (Ferreira & Lopes, 2017), este material proporciona grande expansão de tinta quando em contato com o suporte, sendo desta maneira melhor trabalhado em papéis de alta e média gramatura.

O penúltimo material abordado, a aquarela é uma técnica prática, de rápida secagem e versátil que se adapta a diferentes estilos e situações de pintura. Segundo Tappenden (2016) “Há séculos, os artistas têm privilegiado a aquarela como uma técnica adequada para o uso em cadernos de esboço.” Ainda de acordo com Tappenden, as aquarelas são compostas de pigmentos, aglutinantes/fixadores e utilizam a água como veículo. São apresentadas de diferentes maneiras, como em pastilhas e pastosas em tubo. Como variação da aquarela, o último material abordado foi gouache, caracterizado pelo branco de zinco, o gouache partilha de muitas das técnicas de aplicação da aquarela, sendo suas principais características a rápida secagem, opacidade e capacidade de cobertura.

Relato

Com início em junho de 2021, as aulas do proposto curso iniciaram o semestre com o objetivo de ensino das técnicas de representação e dois grandes desafios: primeiramente abordar e realizar a prática do desenho com o uso de materiais analógicos em um contexto de ensino remoto e gerar engajamento em tempos pandêmicos por parte dos alunos, tendo em vista toda a carga psicológica que a realidade de isolamento produz.

Para além de apresentação da disciplina e dinâmicas a serem seguidas ao longo do semestre letivo, a primeira aula teve caráter fundamental na construção de uma relação próxima e empática entre docente e discente, e também entre os próprios pares, visto se tratar de turmas de alunos não chegarem a conviver presencialmente, limitando suas interações ao meio digital sendo claramente perceptível uma baixa intimidade e uma não percepção de pertencimento em relação à comunidade acadêmica.

Após os arranjos didáticos iniciou-se a rodada de apresentação individual de cada aluno, que foi convidado não somente dizer seu nome e informações básicas, mas também a expressar sua relação com o desenho de observação, suas expectativas para com as aulas e um breve compartilhamento de alguns desenhos que achassem que os representava. Nesse momento, a timidez inicial cedeu lugar à interação e intervenção realizada entre todos. Com a relação inicialmente criada, ao final do tempo de apresentação foi apresentada a proposta de criação de uma playlist colaborativa de músicas para utilização durante as aulas práticas.

A partir da segunda aula, através do fluxo cronológico estabelecido para as temáticas e materiais, a dinâmica foi organizada em um encontro com conteúdo teórico e exercícios práticos acerca da técnica abordada e um encontro exclusivamente para o desenvolvimento e finalização da atividade proposta para avaliação. Nesse processo de atividades realiza-

das em ambiente coletivo virtual, foi estimulada a interação social comum aos ambientes de sala presenciais.: durante a prática presencial é comum que os alunos se movimentem ao longo da sala de aula interagindo com os companheiros em suas atividades. No ambiente proporcionado pela mediação tecnológica esse processo não ocorre de maneira espontânea deixando cada aluno individualizado com a sua própria atividade, sendo necessária a intervenção do professor ou facilitador com a criação de fluxos entre os pares para essa interação, fomentando o compartilhamento de ideias, opiniões e experiências. Como estratégia para potencialização do engajamento dos estudantes nas atividades, em todas as aulas ao longo da disciplina, foram recolhidas imagens do processo de criação e prática durante a realização das atividades e compartilhadas, sempre de maneira voluntária por parte dos alunos, na conta oficial do Instagram do Curso a fim de majorar a percepção de pertencimento dos envolvidos, por meio de uma Mostra Virtual (www.instagram.com/designunesp_oficial).

Resultados

Mesmo em um cenário de incertezas decorrente da pandemia, do ponto de vista didático os resultados se mostraram positivos. Os alunos apresentaram alta frequência, boa participação e interação durante as aulas. Foram produzidas 445 peças, sendo avaliadas e devolvidas com críticas construtivas e direcionamentos.

Complementar a atividade de pintura, os fichamentos de autocrítica/auto avaliação preenchidos pelos alunos facilitaram aos professores compreender quais as principais dificuldades e dúvidas surgiam dos alunos, auxiliando nas correções, indicando materiais suplementares, bem como disponibilizando esclarecimentos e orientações para suprir tais demandas.

O processo de auto avaliação também serviu para que o estudante desenvolvesse um olhar crítico do próprio processo, auxiliando na reflexão e compreensão de suas próprias habilidades e fraquezas. Aprendendo e reconhecendo os próprios erros, para quando conscientemente, investir em estudos a fim de aperfeiçoar esses pontos.

Para além, cada trabalho foi cuidadosamente avaliado sendo emitido pelos professores comentários individuais apontando pontos positivos e pontos que poderiam ser melhor desenvolvidos ou aprimorados. Avaliando em conjunto processo de pintura, sketches e fichamentos os 7 princípios do Desenho, à relembrar: Linha, Forma, Perspectiva, Luz e Sombra, Cor, Composição e Anatomia.

Considerações Finais

O presente estudo permitiu abrir uma discussão sobre as metodologias e práticas de ensino-aprendizagem em momento pandêmico. Sob nosso olhar, principalmente em um contexto de ensino remoto, o professor atua acima de tudo como construtor, fazendo uma

ponte entre o aluno e o conhecimento, ponte essa denominada ensino. Através dessa mediação de informações e conhecimentos, ao elaborar e desenvolver suas aulas o professor também aprende, e aprender para ensinar é intenso, gera autoconfiança, autoconhecimento e é acima de tudo edificante e gratificante. A sala de aula seja presencial ou virtual se configura em espaço propício para a criação e experimentação de novos métodos que possam atrair a atenção do educando e melhor prepará-lo para assimilar o conteúdo.

Estes estímulos podem auxiliar a construção de um ambiente positivo ao aprendizado de forma mais participativa, interdisciplinar e plural. Compreendemos que, nesse processo, tanto os discentes quanto os docentes precisam se adaptar a estas novas realidades e situações, empenhar esforços para que futuramente avistemos boas floradas e colhemos bons frutos.

Quanto ao papel de educador, acreditamos que isso será possível por meio de uma capacitação contínua, abertura a novas metodologias e tecnologias e ao diálogo, pilares estes fundamentais para a educação no mundo pandêmico e pós - pandêmico.

Agradecimento

O presente estudo recebeu apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

– Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001 (processos 88887.603703/2021-00 e 88887.483787/2020-00). Agradecimentos aos participantes do estudo, estudantes do Curso de Graduação em Design da FAAC-UNESP Bauru.

Referências Bibliográficas

- Cabau, Phillip. (2011). *Design pelo desenho: exercícios, jogos, problemas e simulações*. Lisboa: FCA Design.
- Cross, Nigel. (1999). Natural intelligence in design. In: *Design Studies*. Milton Keynes: Open University, vol.20, Issue 1, p. 25-39.
- Ferreira, Adriana Costa & Gerra, Joana Lopes. (2017). Papéis para ilustração com marcadores. *III Seminário científico FACIG 2017*
- Goldschmidt, Gabriela. (1991). The dialectics of sketching. In: *Creativity Research Journal*. v. 4, 1991, p. 123-143.
- Samara, Timothy. (2012). *Drawing for graphic design*. Beverly: Rockport.
- Tappenden, Curtis. (2016). *Pintura a pastel na prática: materiais, técnicas e projetos*. Tradução Maria Luisa de Abreu Lima Paz. 1º Edição, São Paulo. Editora Gustavo Gili,.
- Tappenden, Curtis. (2016). *Aquarela na prática, materiais, técnicas e projetos*. Tradução Mariana Bandarra. 1º Edição, São Paulo. Editora Gustavo Gili,

Zimmermann, Anelise. (2016). O ensino do desenho na formação em design gráfico: uma abordagem projetual e interdisciplinar / Anelise Zimmermann. – Recife, 2016. 221 f.: il., fig.

Ellis Margaret Holben, & YRH M. Brigitte, (1997) Categories of Wax-Based Drawing Media, Western Association for Art and Conservation. WAAC - Newsletter, September 1997 Volume 19 Number 3, acceso <https://cool.culturalheritage.org/waac/wn/wn19/wn19-3/wn19-308.html>

Abstract: The present study approach the report of an academic and didactic experience in the teaching of “Observation Drawing” for the Design Undergraduate Course (Unesp-Brasil). Aesthetic representation skills were introduced and developed, through freehand and analogical drawing, using mixed techniques, using colored, dry and wet material. 74 students participated in the activity, offering remote, virtual and synchronous teaching. The results made it possible to discuss teaching-learning methodologies and practices in a pandemic moment, considering technological mediation in the scope of representation and Design.

Keywords: Design - Teaching-Learning - Observation Drawing - Technological mediation - Analog Techniques

Resumen: El presente estudio aborda el relato de una experiencia académica y didáctica en la enseñanza del “Dibujo de Observación” para el Curso de Grado en Diseño (Unesp-Brasil). Se introdujeron y desarrollaron habilidades de representación estética, a través del dibujo a mano alzada y analógico, utilizando técnicas mixtas, utilizando material coloreado, seco y húmedo. 74 estudiantes participaron de la actividad, ofreciendo enseñanza a distancia, virtual y sincrónica. Los resultados permitieron discutir metodologías y prácticas de enseñanza-aprendizaje en un momento de pandemia, considerando la mediación tecnológica en el ámbito de la representación y el Diseño.

Palabras clave: Diseño - Enseñanza-Aprendizaje - Dibujo de Observación - Mediación Tecnológica - Técnicas Analógicas

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
