

O Ateliê de Design: em busca de uma abordagem interdisciplinar significativa.

Design Atelier: in search of a significative interdisciplinary approach.

Marko Alexandre Lisboa dos Santos¹
Universidade Regional de Blumenau – FURB
Valéria Ilsa Rosa²
Universidade Regional de Blumenau – FURB
Renato Valderramas³
Universidade Regional de Blumenau – FURB
Tales Dutra Coirolo⁴
Universidade Regional de Blumenau - FURB

Resumo

Este artigo apresenta um relato de experiência que tem como objetivo demonstrar e refletir acerca da prática didático-pedagógica de projetos de Design, abordados no contexto curricular de um curso de graduação em Design. O estudo observa, compara e avalia qualitativamente os resultados de trabalhos dos estudantes dentro da organização interdisciplinar do Ateliê. Focalizamos o primeiro semestre do curso de Design da Universidade Regional de Blumenau (FURB), notadamente com projetos experimentais desenvolvidos na disciplina Ateliê de Design I. Dessa maneira, buscamos trabalhar a interdisciplinaridade entre os conteúdos, fomentar a criatividade, o protagonismo e a postura cooperativa entre os estudantes. O método utilizado na pesquisa se apoia em pesquisa bibliográfica, exame de documentos, registros de aulas, observação e registro de projetos. Os achados da pesquisa são analisados com base em teorias do Design, resultando na discussão acerca dos aspectos significativos desta proposta para o curso de Design da FURB e demais cursos que dela tomem conhecimento.

Palavras-chave: Design; Método de ensino; Interdisciplinaridade; Metodologia em design; Ateliê.

Abstract

This article presents an experience report which objective was to demonstrate and to think concerning the didactic and pedagogic practice of Design projects addressed in a curricular context of a Design undergraduate program. The study observes, compares and evaluates qualitatively the results of student's projects within the Atelier's interdisciplinary organization. We have focused the FURB Design's course first semester, notably with experimental projects developed in the discipline called Ateliê de Design I. By that way, we look forward to working with the interdisciplinarity between the subjects, encourage creativity, leadership and cooperative posture between the students. The methodology used in this research leans on bibliography search, documents examination, classroom record, project observation and record. This research's findings are to be analyzed built in Design theories, resulting

¹ Doutorado em Design pela Universidade Estadual Paulista – UNESP, Brasil (2016). Professor Efetivo do Quadro da Universidade Regional de Blumenau - FURB, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7761-5981>. E-mail: malsantos@furb.br.

² Doutorado em Design pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS, Brasil (2018). Professor Efetivo do Quadro da Universidade Regional de Blumenau - FURB, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3198-7843>. E-mail: viroso@furb.br.

³ Mestrado em Design pela Universidade Estadual Paulista - UNESP, Brasil (2014). Professor Efetivo do Quadro da Universidade Regional de Blumenau - FURB, Brasil. <https://orcid.org/0000-0002-4573-6359>. E-mail: rvalderramas@furb.br.

⁴ Mestrado em Desenvolvimento Regional pela Universidade Regional de Blumenau – FURB (2012). Professor Efetivo do Quadro da Universidade Regional de Blumenau - FURB - FURB, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4927-6871>. E-mail: tales@furb.br

in the discussion regarding this proposal's significative aspects to FURB Design undergraduate program as for other programs that become aware of it.

Keywords: Design; Teaching Method; Interdisciplinarity; Design Methodology; Atelier.

Introdução

Este artigo tem o objetivo de apresentar um relato de experiência inserido no contexto educacional de um curso de graduação em Design. Por meio de um método criativo e interdisciplinar guiado pelas estruturas da gramática visual, da representação gráfica, das artes e das questões relativas à teoria das cores, esta pesquisa se configura como qualitativa, exploratória e descritiva; iniciando por uma revisão bibliográfica, pesquisas imagéticas e iconográficas e pesquisas de campo, uma vez que as experimentações, desenvolvimento e intervenções extrapolaram o contexto da sala de aula.

A experiência aqui relatada foi desenvolvida no contexto de um curso de Design, que recentemente passou por uma reformulação curricular; mudança esta que resultou em uma inaudita estratégia pedagógica, bem como uma nova proposta frente ao currículo outrora instaurado. Essas mudanças se respaldam, mormente, na organização das atividades de projetos em espaços de Ateliês (VIDIGAL, 2010). Na maioria dos cursos de Design do Brasil, as disciplinas de Desenvolvimento de Projeto configuram-se como espinha dorsal, no entanto, em alguns casos os projetos desenvolvidos não estabelecem propriamente uma conexão com as demais disciplinas e conhecimentos apresentados simultaneamente.

Neste sentido, este artigo apresenta uma série de atividades ligadas ao planejamento, idealização e execução de projetos interdisciplinares de design no ambiente de ensino da primeira fase do curso de graduação em Design. Desse modo, ao final deste estudo, propusemo-nos a discutir as contribuições positivas e os desafios encontrados perante a execução das propostas de tais projetos no âmbito acadêmico.

Revisão Bibliográfica

Iniciamos esta etapa da pesquisa visitando alguns estudos acerca de temas correlatos com este trabalho - sobretudo a Interdisciplinaridade, as Artes e o Design -

tais como Álvares e Gontijo (2006), Almeida e Almeida (2016), Dias (2004), Fontoura (2011), Rodrigues (1989), entre outros. Por meio deste levantamento bibliográfico foi possível observar algumas discussões, estratégias e resultados de incursões interdisciplinares no âmbito do Design.

Neste sentido, convém mencionar que os cursos de Design do Brasil herdaram aspectos de estruturas curriculares que trilham desde a Bauhaus, passando pela HfG Ulm, concretizando-se na ESDI (DENIS, 2008). Tanto a Bauhaus como Ulm, tinham como base um currículo interdisciplinar em que os estudantes construía o seu conhecimento a partir de uma seleção de conteúdos de natureza teórica e prática. Especialmente na Bauhaus, em sua concepção, torna-se aparente a busca por uma metodologia democrática e participativa (RODRIGUES, 1989).

Perante os desafios que a globalização apresenta e comprometendo-se a formar profissionais para atuar frente aos conhecimentos e modificações que vêm na contemporaneidade, torna-se necessário elaborar um currículo para a formação de profissionais em Design aptos para assumir desafios complexos, uma vez que a sociedade muda constantemente e, com ela, a educação assume novos rumos e o currículo, como instrumento balizador da formação educacional, suscita novos princípios organizadores (GESSER; RANGHETTI, 2011). Os currículos dos cursos de Design, necessitam se moldar a questões não somente de ordem profissional, mas também de cunho social, tecnológico e científico, prezando a flexibilidade, sem ficarem presos a estruturas rígidas. Atualmente, o intuito primordial é formar pessoas que saibam inovar, que sejam criativas na resolução de problemas de design, que tenham sensibilidade e apuro estético, que saibam comunicar suas ideias, etc.

Embora se apresente isso, a estrutura tradicionalmente observada na maioria dos currículos de cursos de Design, preserva princípios tradicionais, provocando um descompasso entre discurso, prática e demandas no âmbito da formação humana e profissional:

O currículo escolar, em sua maioria, ainda é linearmente organizado por disciplinas nas quais o saber é transmitido de maneira fragmentada e tem influenciado de maneira sintomática a prática pedagógica dos professores, pois tende a reproduzi-lo de maneira multifacetada, tal como foi concebido. Além disso, sua construção e sua organização, na maioria das vezes, ainda não envolve a participação dos professores, agentes que o executarão. Dessa forma, o que se percebe é a reprodução de práticas pedagógicas que

há muito vêm sendo realizadas pelos professores e legitimadas pelas instituições (GESSER; RANGHETTI, 2011, p. 18).

Não obstante, é necessário que os responsáveis pela formação em Design conscientizem-se da necessidade de estabelecer maior conexão entre a universidade, a sociedade e a cultura experiencial dos estudantes e dos seus contextos de proveniência, o que passa necessariamente pela aquisição de um maior protagonismo nas decisões sobre o conhecimento que devem ser ensinados e aprendidos na universidade (ALONSO, 2000). Ou seja, a contribuição protagonista deve convergir dos atores estudantes e docentes, para que a troca de saberes seja equalizada; contrária à concepção da educação bancária apontada por Freire (2005), em que se nega o diálogo, à medida que na prática pedagógica prevalecem poucas palavras, já que "o educador é o que diz a palavra; os educandos, os que a escutam docilmente; o educador é o que disciplina; os educandos, os disciplinados" (FREIRE, 2005, p. 68).

Por isso, este estudo justifica-se pela abordagem do tema ao se considerar a amplitude e a abrangência que os conteúdos explanados podem alcançar a partir de uma abordagem interdisciplinar, envolvendo questões tanto práticas quanto teóricas, unidas em certa dosagem, levando à compreensão necessária para a efetivação do processo de ensino-aprendizagem e a uma conexão de saberes mais significativa.

[...] a interdisciplinaridade é uma condição necessária à pesquisa e à criação de modelos mais explicativos de uma realidade social complexa e multifacetada, que propicia uma formação polivalente e favorável a que se lide com uma sociedade em que a imprevisibilidade e as mudanças estão cada vez mais presentes. Nesse sentido, critica-se a fragmentação do trabalho; a separação entre o trabalho intelectual e manual, a teoria e a prática ou entre humanismo e técnica (ÁLVARES; GONTIJO, 2006, p. 51).

Por isso, entendemos que estratégias interdisciplinares significativas podem refletir em uma formação ampla para o estudante, que poderá levar esta maneira de aprender para a sua atuação profissional, assim como para a sua jornada de vida.

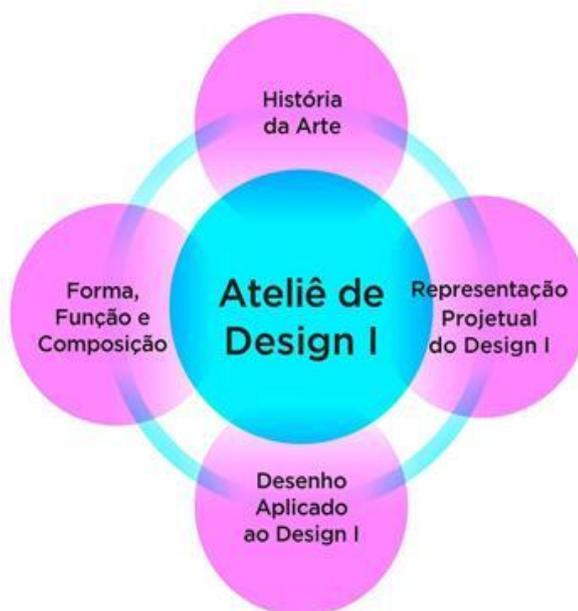
Contexto

O desenvolvimento das atividades relatadas neste texto se dá no âmbito do curso de graduação em Design da FURB, localizado na cidade de Blumenau/SC. Desde sua implantação, em 2003, até o ano de 2015, o curso detinha uma grade curricular pautada na vocação em Design Projeto de Produto. O currículo era formado

por disciplinas de Desenvolvimento de Projeto sem uma integração efetiva com as demais disciplinas do curso.

A partir do ano de 2016, o curso reformulou o PPC (Projeto Pedagógico de Curso) que resultou em uma mudança curricular, além da oferta das vocações em Design Gráfico e Design de Produto. Somado a isso, essa nova configuração traz como metodologia pedagógica a prática e os espaços do Ateliê (VIDIGAL, 2010). Tal feito permitiu que as disciplinas, conteúdos, ementas e atividades estabelecessem inter-relações, permanecendo as disciplinas Ateliê de Design I, II, III, IV, V e VI como os componentes curriculares centralizadores dos estudos propostos desde a 1ª até a 6ª fase do curso. A imagem 1 demonstra as conexões existentes entre as disciplinas da 1ª fase do curso, que será o foco do relato deste artigo.

Imagem 1 – O desenho curricular da 1ª fase do curso de Design.



Fonte: os autores, 2020.

Nesse sentido, convém mencionar que a disciplina *Ateliê de Design I* centraliza as principais atividades de projeto nesta fase do curso, sobretudo com o compromisso de aglutinar os conhecimentos abordados nas demais disciplinas do semestre. Um dos objetivos dessa disciplina é desenvolver o raciocínio criativo por meio de linguagens gráficas bidimensionais, introduzindo gradativamente a importância do método projetivo no desenvolvimento dos projetos elaborados que envolvem,

sobretudo, questões voltadas à forma, à composição, às cores e ao *layout*. Desse modo, as demais disciplinas abordam conteúdos que propiciam ao estudante o devido conhecimento para o desenvolvimento dos experimentos gráficos propostos.

Já a disciplina *Representação Projetual do Design I* tem o intuito de introduzir conceitos teóricos e técnicos acerca da representação gráfica por meio de desenhos manuais. Nesse sentido, são aprofundados estudos relativos à forma, volume e textura de modo a desenvolver uma linguagem gráfica própria e expressiva.

A disciplina *Desenho Aplicado ao Design I* aborda a representação gráfica a partir do emprego de instrumentos de desenho. Objetiva despertar no estudante a capacidade de construir formas geométricas básicas e complexas, malhas, superfícies e a representação em vistas ortogonais, conceitos fundamentais para a compreensão da estruturação formal dos diversos artefatos e sistemas gráficos.

Já a disciplina *Forma, Função e Composição* é responsável por apresentar estudos acerca da forma, função e do arranjo visual de sistemas e artefatos. Desse modo, são abordados temas como a percepção visual, a gramática e a linguagem visual, assim como assuntos relacionados aos objetos do Design do ponto de vista da sua função, valor simbólico, estético e cultural dos produtos.

A disciplina *História da Arte*, contempla a Arte como expressão social e cultural, destacando a origem, evolução e expressão da forma artística, sobretudo daqueles movimentos artísticos que estabelecem influências no Design. A arquitetura, a pintura, a escultura bem como outras formas de expressão e suas relações com as teorias estéticas, fornecem uma visão histórica e prospectiva, revelando uma consciência das implicações sociais, antropológicas e estéticas de sua atividade.

Portanto, é dentro deste contexto que, a seguir, são apresentados os projetos desenvolvidos na disciplina de *Ateliê de Design I*, que contou com a participação teórica, prática e conceitual das demais disciplinas do semestre.

Desenvolvimento

O processo de desenvolvimento das atividades realizadas durante o semestre aconteceu a partir da compreensão de que seria significativo para os estudantes compreender o suporte para desenvolvimento dos projetos como uma superfície bidimensional modular e expansível. Ou seja, os projetos então entravados iriam

recrutar dos estudantes o desenvolvimento de saberes relacionados às artes e seus diálogos com o design; à forma e sua representação, composição e estilização; à cor e suas características físicas e harmônicas; e em relação aos suportes de representação e seus respectivos formatos. Para tanto, o primeiro conteúdo abordado no contexto da disciplina de *Ateliê de Design I* referiu-se à compreensão da Teoria da Cor proposta por Johannes Itten (imagem 2).

Imagem 2 – Círculo Cromático adaptado a partir da proposta de Johannes Itten.



Fonte: adaptado de Barros (2009).

Embora saibamos que muitos estudiosos da cor expressam em sua teoria que as cores primárias seriam aquelas representadas pelo Vermelho, Amarelo e Azul; toma-se como base, a teoria apresentada por Barros (2009) que encontra apoio no que outrora relatou Itten, dessa maneira, descreve a autora:

Quando Itten se refere ao vermelho como cor primária, está falando de um tom que hoje definimos como magenta, que corresponde ao pigmento primário gerador dos vermelhos-vivos e dos tons de laranja (ao misturar-se com o amarelo) e dos tons de roxo e violeta (ao misturar-se com o azul) (BARROS, 2009, p. 92).

Desse modo, cada estudante desenvolveu um círculo cromático a partir das cores de processo Ciano, Magenta e Amarelo. Esse ajuste se mostrou pertinente pelo fato do trabalho do designer estar, em alguns momentos, ligado ao desenvolvimento de peças gráficas impressas em larga escala por meio de um sistema de impressão que tem como base, usualmente, a mistura óptica dessas cores. Além disso, visando

disciplinas posteriores do curso, a manipulação de tintas nas cores Ciano, Magenta, Amarelo e Preto (popularmente conhecidas pela sigla CMYK), de fato, contribuem para uma experiência significativa quando os alunos operam *softwares* gráficos voltados à produção e edição de imagens vetoriais e do tipo *bitmap*, sobretudo no contexto da produção de conteúdo com finalidade à impressão.

Neste círculo, a partir das cores primárias, foram então obtidas as cores secundárias e terciárias. Para o desenvolver o mesmo, foram resgatados saberes advindos da disciplina *Desenho Aplicado ao Design I*, no que diz respeito à divisão da circunferência em partes iguais, o que recruta a habilidade com a manipulação de instrumentos de desenho, assim como conhecimentos acerca da divisão de ângulos por meio de bissetriz. A pintura dos círculos (imagem 3) se deu por meio do emprego de tinta guache ou acrílica em um papel rígido de formato A3 (42 x 29,7cm).

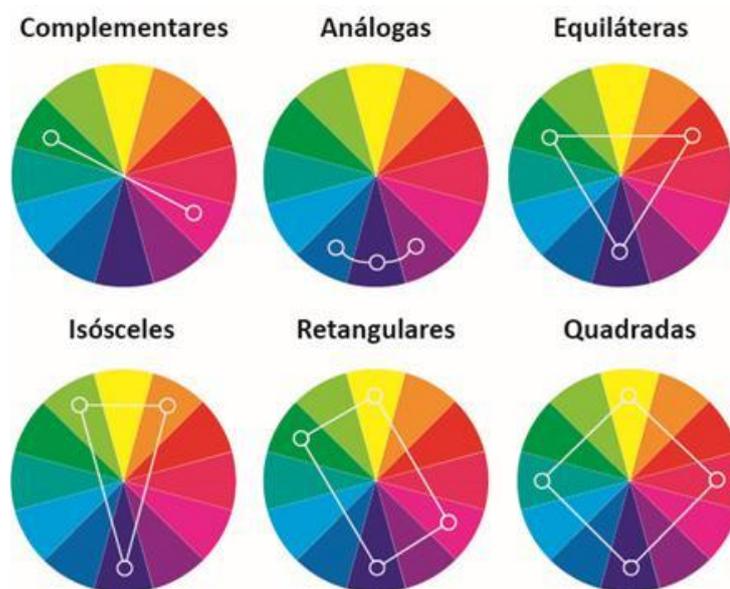
Imagem 3 – Círculo cromático desenvolvido por estudante.



Fonte: autora Jéssica Giotti dos Santos.

A próxima etapa foi o desenvolvimento de estudos acerca das harmonias cromáticas propostas por Itten (BARROS, 2009), as quais são apresentadas da seguinte maneira: cores complementares, análogas, equiláteras, isósceles, retangulares e quadradas, conforme apresentado na imagem 4:

Imagem 4 – Harmonias cromáticas.



Fonte: elaborado pelos autores a partir do que apresenta Barros (2009).

Tais estudos resultaram em experimentações envolvendo a mistura das cores primárias CMY para verificação de combinações cromáticas, que seriam então aplicadas no próximo projeto.

Mais uma vez, essa incursão contou com o apoio das diversas disciplinas que ocorreram simultaneamente no mesmo semestre, como é o caso da disciplina *História da Arte* que introduziu as questões acerca de artistas, obras e influências inferidas sobre o Design pelo movimento Pop Art.

Esta temática nos conduziu a reverberações contemporâneas acerca de propostas artísticas não acadêmicas, como o grafite.

O graffiti tem como suporte para sua realização não somente o muro, mas a cidade como um todo. Postes, calçadas, viadutos etc. são preenchidos por enigmáticas imagens, muitas das quais repetidas à exaustão - característica herdada da *pop art*. Efêmero por natureza, vai da crítica social [...] sempre com muito humor e descontração, contrapõe-se aos outdoors, não procurando levar o espectador à posição passiva de mero consumidor. É, antes, um convite ao encontro e ao diálogo (GITAHY, 2017, p. 8).

Dentro deste contexto, abordamos o trabalho de artistas como o inglês Banksy, Os Gêmeos, Eduardo Kobra (imagem 5), entre outros, que além de se utilizarem de materiais como spray, tintas, pincéis e rolos, apropriam-se, em alguns casos, de uma

técnica de reprodução da imagem denominada *stencil*. Tal técnica é pertinente para o design, no que diz respeito ao processo de separação de cores.

Imagem 5 – Representações de grafite (*street art*).



Fonte: A) Banksy. *Love is in the air*, 2005. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/banksy-obras>; B) Os Gêmeos. *Giant*, 2014. Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2014/09/osgmeos-colorem-enormes-silos-industriais-no-canada/>; C) Eduardo Kobra. *Let Me Be Myself*, 2016. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/brasileiro-kobra-assina-mural-de-anne-frank-em-amsterda/>.

Neste sentido, foi proposto um projeto que utilizou a técnica do *stencil* para a representação do rosto estilizado de Marilyn Monroe, tendo como base a obra desenvolvida no movimento *Pop Art* por Andy Warhol (1928–1987) (imagem 6):

Imagem 6 – Representações de grafite (*street art*).



Fonte: exposição de serigrafias de Andy Warhol.
Fonte: Andy Warhol. Marilyn Monroe. 1967. Portfólio de 10 serigrafias: 91.5 x 91.5 cm. The Museum of Modern Art - Moma. Disponível em: https://www.moma.org/explore/inside_out/2015/04/29/serial-singular-andy-warhols-campbells-soup-cans/. Acesso 31/03/2021.

O desenvolvimento do projeto aconteceu a partir da vetorização e estilização da obra de Warhol no formato A5 (21 x 14,8 cm). A proposta foi separar os espaços de cores em quatro suportes de papel distintos que configurariam os quatro moldes necessários para a prática do *stencil*. Vale destacar que os estudantes receberam as impressões em A5 e foram responsáveis por cortá-las com estilete para criar os espaços vazados por onde transpassaria a tinta (imagem 7):

Imagem 7 – A reprodução estilizada da obra de Warhol e seus respectivos moldes no formato A5.



Fonte: os autores.

Após o recebimento das impressões e da realização dos cortes, transformando-as em moldes, os estudantes efetuaram a pintura com tinta guache ou acrílica, utilizando-se de instrumentos tais como pincel, espuma ou rolinho. Essa coloração se deu obedecendo aos critérios apresentados anteriormente acerca das harmonias cromáticas. Para tanto, os estudantes revisitaram seus círculos cromáticos para conferir as melhores combinações cromáticas que as harmonias proporcionariam.

Além das questões artísticas e históricas envolvidas, um dos objetivos deste projeto foi o do desenvolvimento da percepção cromática e espacial. Esta última foi obtida a partir de compreensões advindas da disciplina *Desenho Aplicado ao Design I*, a qual, entre outras questões, aborda os diversos formatos e padrões de folha para desenho/projeto. Neste contexto, os estudantes partiram de um molde no formato A5, que ao ser repetido para a lateral, duplica de tamanho para o formato A4 e posteriormente, ao ser repetido na vertical, duplica de dimensão para o formato A3, agregando então as questões inerentes à forma como repetição, ritmo, contraste, unidade, entre outros (LEBORG, 2015), temas abordados com maior profundidade na disciplina *Forma, Função e Composição*.

Ao final do projeto, propusemo-nos a justapor os trabalhos finalizados em formato A3, na posição Retrato (imagem 8) de maneira que criasse uma alusão visual intersemiótica à composição outrora apresentada pelo Moma, conforme entrevisto anteriormente na imagem 6.

Imagem 8 – Projetos dos estudantes apresentados na parede do Bloco onde funciona o curso de Design da FURB.



Fonte: os autores.

O projeto subsequente teve a proposta de ampliar ainda mais o formato do suporte, partindo então para placas de MDF (painel de madeira produzido por meio da aglutinação de fibras de madeira com resinas sintéticas e aditivos) com espessura de 3mm no formato A2 (59,4 x 42 cm). Foi proposto como tema do exercício que os estudantes refletissem acerca do seguinte questionamento: “O que é pop para você?”.

O desenvolvimento das propostas partiu de desenhos manuais em formato A4, que configuraram estudos que, após aprovados com os professores, seriam então ampliados para o formato A2 por meio do sistema de *grid*. Esses conceitos e práticas são apresentados para os estudantes tanto pela disciplina *Representação Projetual do Design I* como *Desenho Aplicado ao Design I*.

Para ilustrar os painéis, foram retomados com os educandos conhecimentos acerca de algumas técnicas da *street art* que dizem respeito à utilização de moldes vazados (*stencil*), o emprego de fita adesiva para o processo de máscaras, a utilização da tinta em spray, tinta aplicada com pincel e com rolinho de espuma.

Na próxima figura, estão representadas algumas imagens utilizadas como referência por uma dupla de estudantes, que resultaram em um painel intitulado *Desconstrução*. Ilustrado com uma figura feminina preta ostentando um cabelo *black power* - parte C da imagem 9 - , a obra discute e dialoga com conceitos tais como o padrão de beleza imposto socialmente, a questão racial, a “europeização” de referências estéticas e artísticas e alarga a discussão complementando a composição com elementos gráficos advindos da arte urbana, outrora, alheia às galerias de arte. Além disso, o trabalho chama a atenção para o fato de que cada vez mais estas questões de “padrão” sejam rompidas, a diversidade seja respeitada e que as diferenças sejam normalizadas.

Imagem 9 – Imagens de inspiração (A e B) e o resultado de um dos painéis (C).



Fonte: A) Vênus de Willendorf. 24.000-22.000 a.C. Museu de História Natural, Viena. (foto: Steven Zucker). Disponível em: <https://pt.khanacademy.org/humanities/prehistoric-art/paleolithic/paleolithic-objects/a/venus-of-willendorf>. B) Botticelli, O Nascimento de Vênus, 1485 –1486. Galleria degli Uffizi, Florença. (foto por Context Travel). Disponível em: <https://www.museusdeflorenca.com/galleria-degli-uffizi/>. C) Painel Desconstrução desenvolvido pelos acadêmicos Larissa de Oliveira e Vinícius Cardoso.

Este painel, junto com os demais desenvolvidos por outros grupos, resultou em duas exposições intituladas como *Corte e Fita*, que ficaram expostas no saguão principal da Universidade e posteriormente numa rua de grande circulação no centro de Blumenau/SC, conforme representado na imagem 10.

Imagem 10 – Imagens da exposição *Corte e Fita*, destacando os trabalhos dos estudantes.

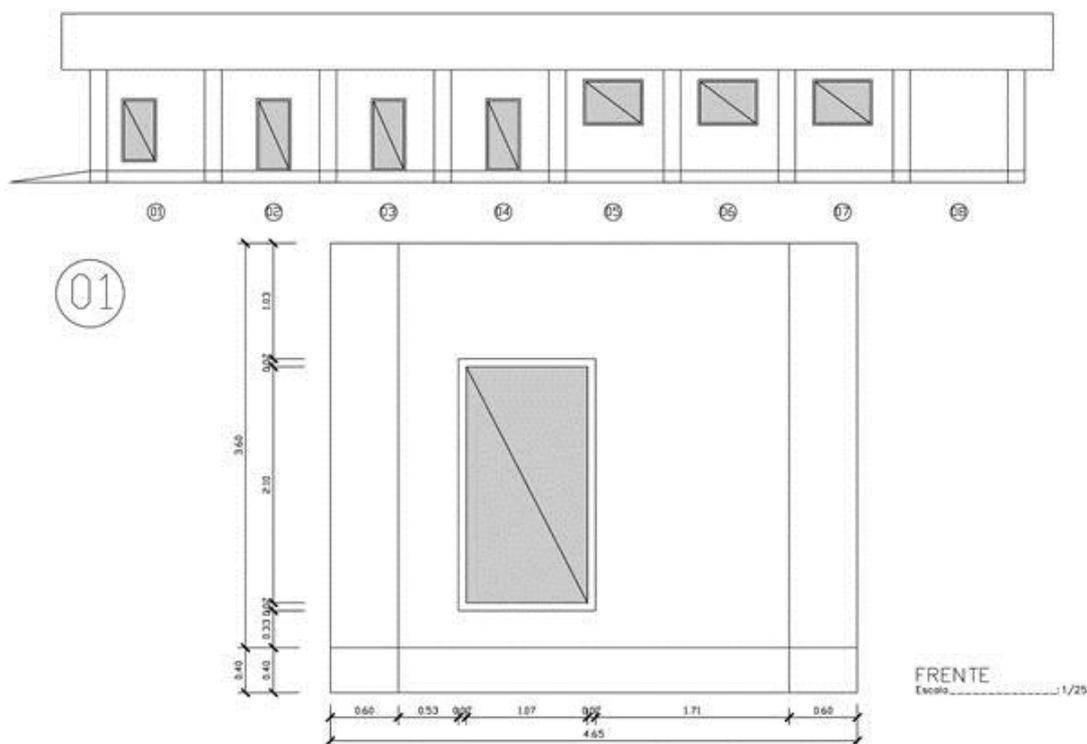


Fonte: os autores.

Na continuidade dos projetos desenvolvidos, o próximo desafio foi ampliar o formato ainda mais e proporcionar aos estudantes uma nova experiência no que tange à percepção espacial, utilização de novos materiais e novas técnicas. A proposta do projeto foi de se apropriar de conceitos da arte muralista/grafite para então desenvolver projetos gráficos que fossem reproduzidos nas paredes externas do bloco em que o curso de Design se estabelece.

Dessa maneira, os estudantes foram organizados em 8 grupos, que dizem respeito à quantidade de espaços disponíveis na fachada do prédio em questão. Além disso, foi realizada uma elevação arquitetônica da fachada do bloco, na escala 1:25, impressa no formato A3 aqui representada pela imagem 11.

Imagem 11 – A prancha em A3 contendo a elevação do prédio e a divisão correspondente para cada grupo.



Fonte: os autores, com colaboração do acadêmico Victor Ricardo Darolt Poffo.

Cada grupo recebeu uma impressão com a representação do prédio e da parte da fachada que fariam a intervenção gráfica. Nesta impressão em A3, os estudantes poderiam desenvolver alternativas livremente, no entanto, deveriam considerar as dificuldades, limitações e desafios aos quais estariam sujeitos no momento de reproduzir o projeto do papel para a parede, considerando inclusive os componentes estruturais que não poderiam ser suprimidos, como as janelas e vidraças representadas pelos retângulos em cinza na imagem 11.

A imagem 12 apresenta cada uma das divisões da lateral do prédio com as respectivas intervenções desenvolvidas por cada um dos 8 grupos.

O Ateliê de Design: em busca de uma abordagem interdisciplinar significativa.

Imagem 12 – Seções da fachada do prédio onde foram desenvolvidas as intervenções.



Fonte: os autores.

A imagem 13, destaca a fachada do prédio em perspectiva, para que seja possível observar todos os projetos em conjunto.

Imagem 13 – Fachada do Bloco B, onde se localiza o curso de Design.



Fonte: os autores.

Além de desafiar os estudantes recrutando soluções projetivas para a resolução de problemas, este projeto abarcou uma série de conceitos já trabalhados anteriormente nos outros projetos. Por fim, este trabalho final proposto pela disciplina

de *Ateliê de Design I* serviu como instrumento de avaliação para as demais disciplinas que ocorreram simultaneamente no semestre.

Considerações finais

Este artigo buscou, por meio de um relato de experiência, destacar o processo de desenvolvimento de projetos no âmbito de um curso de Design. Para tanto, tais projetos foram organizados de modo que abordassem de maneira fluida, os conceitos aludidos nas disciplinas da 1ª fase do curso de Design da FURB.

A introdução dos projetos, a partir da fundamentação teórica e prática da Teoria das Cores, foi fundamental para o desenvolvimento das atividades. Como se sabe, o emprego das cores em Design proporciona diferenças significativas nos projetos. Por meio da cor, é possível categorizar e inferir identidade às peças gráficas, sistemas e produtos, tornando-os mais claros, mais fáceis de assimilar, de navegar, entre outros. Do ponto de vista pedagógico, aliar as questões referentes à Teoria das Cores em conjunto com os elementos da gramática visual foi de extrema relevância para compreensão e organização dos elementos gráfico-visuais no *layout*.

Destaca-se que a estratégia de conduzir parte dos projetos embasados visual e tecnicamente no contexto da cultura do grafite e da *street art* proporcionou resultados significativos; não apenas do ponto de vista da produção material dos estudantes, mas também do ponto de vista intelectual. Por meio dessa experiência, foi possível perceber a arte urbana num lugar outro, que aquele estigmatizado pela arte puramente acadêmica. Além disso, essa linguagem contemporânea da paisagem urbana pode oferecer valiosos contributos no que tange a inspirações, referências e apropriações gráficas e estéticas para o design: a cidade como *mood board*.

A experiência da execução da arte muralista na fachada do prédio foi valiosa, sobretudo pelos desafios enfrentados pelos estudantes para conseguir o resultado projetado no papel. Questões referentes à ampliação da forma, misturas de cores, obtenção de contrastes, utilização do *stencil*, entre outros, foram questões aduzidas com vistas à solução de problemas. Apesar disso, cabe salientar que este projeto encontrou uma série de desafios para a sua execução, dentre os quais: a ampliação e pintura dos desenhos em grande formato; dificuldade de obtenção de superfícies

satisfatoriamente preenchidas; desperdício de materiais e insumos; dificuldade quanto a iluminação do local, sobretudo pelo fato do curso se estabelecer no período noturno.

A abordagem interdisciplinar com os conhecimentos contemplados de maneira fluida demanda a partilha e estabelece conexões entre diferentes saberes, proporcionando favoráveis condições para que os educandos enfrentem desafios mais próximos da realidade no contexto profissional. Congruente, alarga-se também um poder maior de reflexão, articulação e discussão de conceitos, além daqueles óbvios, potencializados por propostas de trabalhos em equipes, observando uma postura ativa dos estudantes frente aos desafios por eles mesmos impostos.

A configuração das aulas no modelo e espaços do Ateliê, com trânsito livre de docentes e discentes, proporciona uma nova dinâmica onde o tempo moroso de uma sala de aula convencional se diluiu na prática coletiva. O cansaço comum às aulas noturnas se esvaneceu com a empolgação e a energia criativa, observada na maioria das aulas e estudantes. Convém destacar que a observação dos resultados dos projetos configurou uma verdadeira materialização dos desejos referentes às propostas das ementas das disciplinas presentes no PPC do curso. Confessamos tudo isso como uma grata surpresa, no lugar de docentes relativamente experientes.

Vale destacar que as atividades aqui apresentadas foram desenvolvidas antes da instauração da situação pandêmica vivenciada nos últimos anos. Nesse sentido, o cenário atual demanda avanços significativos na organização curricular e nos processos de ensino e aprendizagem, bem como impetra a conversão no seu método de organização e concepção do currículo. Por parte dos estudantes, o processamento das informações não acontece mais somente a partir de uma ótica linear e cartesiana. O acadêmico do século XXI é independente, sensorial, integral e holístico, assim como o Design. Por isso, para nós, não faz sentido a existência de um currículo para Design que não reflita a realidade dos nossos estudantes.

Acreditamos que perfilhar a interdisciplinaridade como método na organização curricular, assim como para o desenvolvimento de projetos não sugere o abandono das disciplinas, mas sim um comprometimento de propostas pedagógicas e de uma equipe de professores com propósitos profundamente conectados. Entendemos que no contexto do curso de Design da FURB, este é um processo em constante

implantação e revisitação. A cada semestre avaliamos, ponderamos, consideramos erros e acertos e nos propomos a traçar novas estratégias de ensino.

Para finalizar, admitimos que o conhecimento na área do Design permanece em constante evolução, portanto suscetível a desdobramentos; por outro lado, a interdisciplinaridade pode se apresentar como fonte inesgotável de geração de novas abordagens, propostas, projetos e métodos. Assim sendo, propomos abrir este tema à discussão e a continuar investigando e buscando novas estratégias pedagógicas com o intuito de ampliar o conhecimento e o ensino na área do Design.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Délcio Julião Emar de; ALMEIDA, Rangel Benedito Sales de. Projeto exposições itinerantes: a interdisciplinaridade e a inovação no ensino de design. **Anais do 12º P&D 2016 - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: Blucher Design Proceedings, v. 2, n. 9, 2016. p. 2212-2223.

ALONSO, Garcia; LUISA, María. Desenvolvimento curricular, profissional e organizacional: uma perspectiva integradora da mudança. **Revista Território Educativo**, n. 7, p. 33-42, mai. 2000.

ÁLVARES, Maria, Regina, Correia, Dias; GONTIJO, Leila, Amaral. A interdisciplinaridade no Ensino do Design. **Revista Design em Foco**. Salvador: EDUNEB, v. III, n. 2, p. 29-66, jul-dez 2006.

BARROS, Lilian R. M. **A Cor no processo criativo**: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. 3. ed. São Paulo: SENAC, 2009. 336p.

DENIS, Rafael C. **Uma introdução à história do design**. Editora Blucher, 2008. 276p.

DIAS, Maria Regina Álvares Correia. **O ensino do design**: a interdisciplinaridade na disciplina de projeto em design. 2004, 176 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de produção) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Florianópolis, 2004.

FONTOURA, Antonio Martiniano. A interdisciplinaridade e o ensino do design. **Projética**, v. 2, n. 2, p. 86-95, dez. 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GESSER, Veronica; RANGHETTI, Diva Spezia. O currículo no ensino superior: princípios epistemológicos para um design contemporâneo. **Revista e-curriculum**. São Paulo, v. 7, n. 2, p. 1-23, ago. 2011.

GITAHY, Celso. **O que é graffiti**. Brasiliense, 2017. 66p.

LEBORG, Christian. **Gramática visual**. São Paulo: Gustavo Gili, 2015. 96p.

RODRIGUES, António Jacinto. **A Bauhaus e o Ensino Artístico**. Lisboa: Editora Presença, 1989. 229p.

VIDIGAL, Emerson José. **Ensino de projeto arquitetônico**: um estudo sobre as práticas didáticas no curso de arquitetura e urbanismo da Universidade Federal do Paraná. 2010, 350 f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo). Universidade de São Paulo. São Paulo, 2010.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)