



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

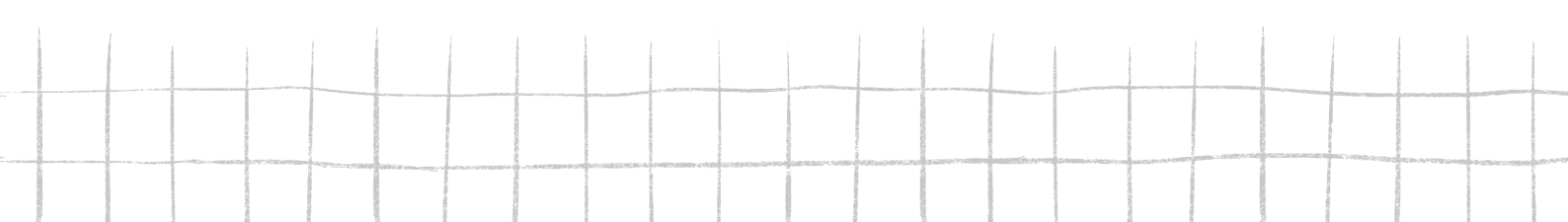
BIANCA MÖRSCHBÄCHER

ENSINO DE DESENHO DIGITAL NA GRADUAÇÃO EM
DESIGN DIGITAL DA UFPEL:

RELATO DE EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO DOCENTE

PELOTAS

2021





UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

BIANCA MÖRSCHBÄCHER

**ENSINO DE DESENHO DIGITAL NA GRADUAÇÃO EM
DESIGN DIGITAL DA UFPEL:
RELATO DE EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO DOCENTE**

Dissertação defendida para a obtenção do título de Mestre em
Artes Visuais. do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da
Universidade Federal de Pelotas.

ORIENTADORA: PROFA. DRA. LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR



PELOTAS

2021

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

Mille Mörschbacher, Bianca

Ensino de desenho digital na graduação em design digital da UFPel : relato de experiência de estágio docente / Bianca Mörschbacher ; Lucia Bergamaschi Costa Weymar, orientadora. – Pelotas, 2021.

35 f. : il.

Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, 2021.

1. Arte digital. 2. Arte e tecnologia. 3. Cibercultura. 4. Desenho digital. 5. Ensino em artes. I. Weymar, Lucia Bergamaschi Costa, orient. II. Título.

CDD : 745.2

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

BIANCA MÖRSCHBÄCHER

**ENSINO DE DESENHO DIGITAL NA GRADUAÇÃO EM
DESIGN DIGITAL DA UFPEL:**
RELATO DE EXPERIÊNCIA DE ESTÁGIO DOCENTE

Dissertação defendida para a obtenção do título de Mestre em
Artes Visuais. do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da
Universidade Federal de Pelotas.

Data de aprovação: _____.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Lúcia Bergamaschi Costa Weymar (Orientadora) – PPGAVi/UFPEL

Profa. Dra. Rebeca da Cunha Recuero Rebs – PPGAVi-UFPEL

Profa. Dra. Daniela Pinheiro Machado Kern – PPGAV/UFRGS

Prof. Dr. Ricardo Perufo Mello – UFPEL

Profa. Me. Vivian Herzog – UFPEL

Pelotas

2021



AGRADECIMENTOS

Mesmo antes de ingressar no Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas, minha família esteve sempre ao meu lado me incentivando nessa jornada artística e acadêmica. Em especial, minha irmã Melina foi meu porto seguro e minha principal referência acadêmica, auxiliando-me nos processos de pesquisa e escrita e ajudando a desenvolver minha auto confiança enquanto pesquisadora. Se não fosse a presença dela, muito possivelmente esta dissertação não teria nem se iniciado. Igualmente, minha irmã Larissa e meus pais Eloisa e Jorge estiveram permanentemente presentes e dispostos a me ajudar no que fosse necessário, sempre me encorajando a seguir em frente.

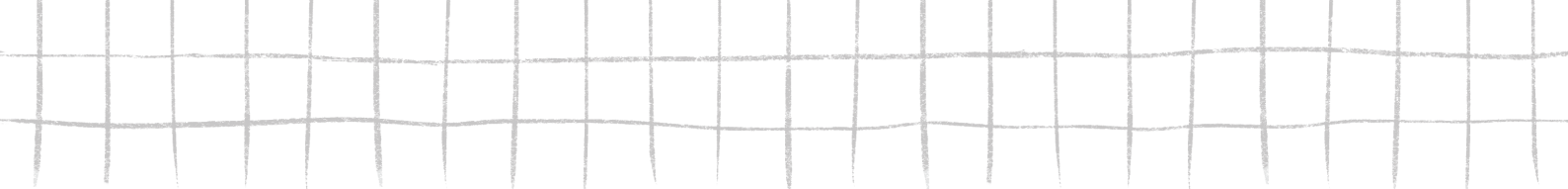
Minha orientadora Lúcia foi simplesmente excelente! Em todos os momentos estava ali para contribuir, pensando no melhor para a pesquisa e para minha vida acadêmica ao mesmo tempo em que buscava garantir que esta pesquisa de fato refletisse a “Bianca artista-professora-pesquisadora”. A Lúcia esteve a todo momento, como orientadora e como amiga, desejando o meu sucesso e estimulando-me a pesquisar mais, buscar mais e assim ir mais longe.

Agradeço a professora Vivian, na qual tenho me inspirado desde o ingresso no Curso de Design Digital, aos demais membros da banca e a todos os professores e funcionários da UFPEL. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001, o qual agradeço pelo auxílio e incentivo a esta pesquisa, e desejo que demais pesquisadores da área possam contar com esta oportunidade.

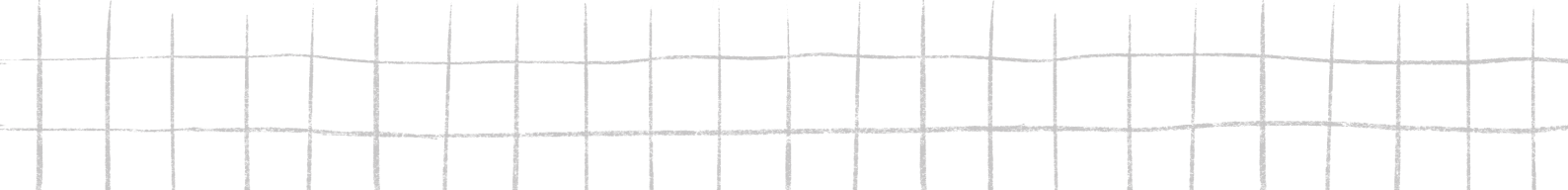
Durante estes dois anos, também contei com o apoio de meus amigos, de longa data e os que conheci durante o curso. Aqui destaco A. Zigla, que ingressou junto comigo no curso de mestrado e que logo nas primeiras semanas de aula nos tornamos inseparáveis. Rimos, sofremos, pesquisamos e nos descobrimos juntos. É uma pessoa que me ensina muito e que vou levar pra sempre no meu coração.

Agradeço imensamente a todos que acreditaram em mim e fizeram parte desta trajetória, pessoas sem as quais esta pesquisa não teria sido possível.





*O que nos interessa não é o que a tecnologia pode fazer
sozinha, mas sim o que nós podemos fazer com ela.*



SIMÕES, Sílvia Patrícia Moreno, 2001.



RESUMO

De que modo o desenho digital tem sido abordado e compreendido na universidade? Quais são as práticas e os discursos acerca dessa linguagem no ensino superior? O pressuposto que orienta a presente pesquisa estabelece que embora a questão do desenho digital tenha se propagado enquanto modo de expressão, comunicação, informação e entretenimento, ainda é um tema pouco abordado no meio acadêmico em geral. “Ensino de Desenho Digital na Graduação em Design Digital da UFPEL: Relato de Experiência de Estágio Docente” concentra-se no espaço da universidade como lugar de produção e reprodução do conhecimento e encontra na experiência do estágio docente vinculado ao Mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas uma aproximação entre interesses e poéticas do sujeito pesquisador e do objeto pesquisado. Dito isto, apresento o relato desta experiência realizada em 2020 na disciplina “Fundamentos do Desenho II”, ofertada no Curso de Design Digital da UFPEL, em semestre especial ministrado à distância em decorrência da pandemia da Covid-19. De maneira complementar, utilizo técnicas de revisão bibliográfica, análise documental, análise de conteúdo e estatística descritiva de dados coletados em canais institucionais da universidade, questionários e entrevistas semi-estruturadas direcionados à comunidade docente e discente. Questões relevantes que envolvem o desenho digital, tais como cibercultura, arte digital e educação formal e não formal na educação em artes são contextualizadas bem como o debate sobre problemáticas relevantes que envolvem o tema, a exemplo da aproximação com a linguagem digital e a relação entre artistas. Por fim, são formuladas orientações em relação aos espaços possíveis para a contemplação do conteúdo e da experimentação do desenho digital na universidade.

Palavras-chave: Arte Digital; Arte e Tecnologia; Cibercultura; Desenho Digital; Ensino em Artes.



ABSTRACT

How has digital drawing been approached and understood at university? What are the practices and discourses about this language in higher education? The presupposition that guides this research establishes that although the issue of digital drawing has spread as a mode of expression, communication, information and entertainment, it is still a subject that is little discussed in the academic world in general. “Digital Drawing Teaching in Digital Design Graduation at UFPEL: Teaching Internship Experience Report” focuses on the university space as a place of production and reproduction of knowledge and finds in the experience of the teaching internship linked to the Masters in Visual Arts at the University Federal de Pelotas an approximation between the interests and poetics of the research subject and the researched object. That said, I present the report of this experience carried out in 2020 in the discipline “Drawing Fundamentals II”, offered in the Digital Design Course at UFPEL, in a special semester taught at a distance as a result of the Covid-19 pandemic. Complementarily, I use techniques of bibliographic review, document analysis, content analysis and descriptive statistics of data collected in institutional university channels, questionnaires and semi-structured interviews aimed at the teaching and student community. Relevant issues involving digital drawing, such as cyberculture, digital art and formal and non-formal education in arts education are contextualized as well as the debate on relevant issues involving the theme, such as the approach to digital language and the relationship between artists. Finally, guidelines are formulated in relation to possible spaces for contemplating the content and experimenting with digital drawing in the university.

Keywords: Digital Art; Art and Technology; Cyberculture; Digital Drawing; Teaching in Arts.



LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Zombie (2020).	22
Figura 2: Hand Bunny (2015). Fonte: Autoria própria.	23
Figura 3: Half Zombie (2020). Fonte: Autoria própria.	24
Figura 4: Miss Everything (2021). Fonte: Autoria própria.	25
Figura 5: Captura de tela do perfil no Instagram. Fonte: Autoria própria.	27
Figura 6: Ateliê de Desenho Experimental (2018). Fonte: Autoria própria.	28
Figura 7: Ilustração para o livro de Ortopedia do professor José Raymundo (2018).	28
Figura 8: Oficina de Desenho Digital (2019). Fonte: Autoria própria.	29
Figura 9: Mesa Digitalizadora da Wacom. Fonte: Canal Asurada no Youtube.	42
Figura 10: Jovens Titãs por Gabriel Picolo (2019). Fonte: Perfil no Instagram do autor.	44
Figura 11: Icarus and the Sun de Gabriel Picolo (2016). Fonte: Perfil no Instagram do autor.	45
Figura 12: Ilustração de Loish (2016). Fonte: Perfil no Instagram da autora.	46
Figura 13: Ilustração de Loish (2016). Fonte: Perfil no Instagram da autora.	47
Figura 14: Exemplo de cartoon, ilustração de Cassandra Calin (2017)	50
Figura 15: Exemplo de mangá, ilustração de Asia Ladowska (2019).	51
Figura 16: Exemplo de semi-realismo, ilustração de Eric-Anthony Johnson (2019).	52
Figura 17: Exemplo de concept art, ilustração de Antonio Rizzatti (2020).	53
Figura 18: Vista de cima do quarteirão do Centro de Artes, UFPEL	69
Figura 19: Captura de tela da capa do grupo “Girls Artist Gang” no Facebook (2019).	77
Figura 20: Captura de tela da videoaula	84
Figura 21: Captura de tela do speedpaint referente ao exercício de ponto de fuga.	85
Figura 22: Captura de tela da videoaula	85
Figura 23: Exercício realizado pela aluna Camilla Ribeiro para a atividade “sombra colorida”.	86
Figura 24: Exercício realizado pela aluna Camilla Ribeiro para a atividade “macro estrutura”.	87
Figura 25: Exercício realizado pela aluna Lara Calvette para a atividade “free hand”.	88

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Disciplina de “Fundamentos do Desenho II”.	72
Quadro 2: Cronograma da disciplina.	81
Quadro 3 – Ficha Técnica das Entrevistas Realizadas.	104



LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Respostas da pergunta número 2	91
Gráfico 2: Respostas da pergunta número 4	92
Gráfico 3: Respostas da pergunta número 5	92
Gráfico 4: Respostas da pergunta número 7	93
Gráfico 5: Respostas da pergunta número 10	93
Gráfico 6: Respostas da pergunta número 13	94
Gráfico 7: Respostas da pergunta número 14	94
Gráfico 8: Respostas da pergunta número 15	94
Gráfico 9: Respostas da pergunta número 16	95
Gráfico 10: Respostas da pergunta número 17	95
Gráfico 11: Respostas da pergunta número 21	96
Gráfico 12: Respostas da pergunta número 24	97
Gráfico 13: Respostas da pergunta número 25	97
Gráfico 14: Respostas da pergunta número 26	97
Gráfico 15: Respostas da pergunta número 27	98
Gráfico 16: Respostas da pergunta número 28	98
Gráfico 17: Respostas da pergunta número 33	100
Gráfico 18: Respostas da pergunta número 40	100
Gráfico 19: Respostas da pergunta número 41	101
Gráfico 20: Respostas da pergunta número 34	101
Gráfico 21: Respostas da pergunta número 36	102
Gráfico 22: Respostas da pergunta número 37	102



SUMÁRIO

×	PREFÁCIO	21
×	INTRODUÇÃO	33
1	DESENHO DIGITAL: CONTEXTUALIZAÇÃO E DEBATES ATUAIS	39
	1.1 GLOBALIZAÇÃO E CIBERCULTURA	40
	1.2 DESENVOLVIMENTO DA ARTE DIGITAL	41
	1.3 DESENHO DIGITAL NO CONTEXTO ATUAL	48
	1.4 CONTEXTO PANDÊMICO DE 2020	54
2	ENSINO E APRENDIZADO DO DESENHO DIGITAL	61
	2.1 ENSINO FORMAL DO DESENHO DIGITAL	63
	2.1.1 Relações entre Design e Desenho	64
	2.1.2 Perfil do Graduado em Design Digital	66
	2.1.3 Grade Curricular do Design Digital na UFPEL	67
	2.2 ENSINO NÃO FORMAL DO DESENHO DIGITAL	73
	2.2.1 Espaços Virtuais de Aprendizado do Desenho	75
	2.2.2 Comunidades Artísticas na Internet: Um estudo de caso do grupo “GAG”	76
3	RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA DOCENTE: INVESTIGAÇÕES E EXPERIMENTAÇÕES EM UMA DISCIPLINA DE DESENHO	79
	3.1 A DISCIPLINA	80
	3.1.1 Plano de Ensino	80
	3.1.2 Desenvolvimento das Aulas	81
	3.1.3 Desenho Digital	84
	3.1.4 Considerações Gerais Sobre o Estágio	89
	3.2 QUESTIONÁRIOS E ENTREVISTAS	90
	3.2.1 Questionários	90
	3.2.2 Entrevistas	103
×	CONSIDERAÇÕES FINAIS	125
×	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	131





PREFÁCIO

O desenho sempre foi minha maneira preferida de expressão, representação e organização de ideias e sentimentos. Com o passar dos anos tive o privilégio de experimentar diferentes materiais, conhecer diferentes modos de criar e de me inspirar em diferentes criadores. Vivenciei um processo de busca e aprendizado sobre arte que me permitiu traçar e visualizar diversos caminhos; dentre eles, o caminho do desenho digital.

Percebo, hoje, que o interesse e a vontade de atuar na área de ilustração sempre estiveram presentes. Porém, moradora de uma cidade pequena do interior e com poucas referências profissionais, não tinha certeza de como alcançar esse objetivo. Nesse sentido, a Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), distante 360 quilômetros da minha cidade, deu-me acesso ao mundo. No ano de 2014 ingressei no Curso de Design Digital da universidade e a proximidade do curso com as Artes foi animadora e inspiradora e, certamente, fundamental para o meu desenvolvimento.

Ainda no primeiro semestre “descobri” a existência do desenho digital. Nesse momento, vários dos meus colegas já possuíam, ou passaram a adquirir, mesas digitalizadoras; então, também fiz esse investimento e, rapidamente, passei a preferir o digital ao tradicional. As ferramentas dos programas permitem realizar diversas ações que, no desenho tradicional, eu não realizava. Nesse momento, passei a aplicar os conhecimentos adquiridos em aulas de desenho e linguagem visual em meus desenhos digitais (Figuras 1, 2, 3 e 4).

Entretanto, conteúdos específicos sobre desenho digital na grade curricular do Curso de Design Digital da UFPEL eram praticamente inexistentes e, mesmo se tratando de design, poucas disciplinas se dedicavam ao ensino dos *softwares*. Em geral, o aprendizado de programas ocorria de forma mais autônoma, por meio da pesquisa em tutoriais na internet e/ou oficinas oferecidas eventualmente, ainda que seja importante destacar iniciativas individuais de alguns dos nossos professores¹.

¹ Destacam-se iniciativas tais como as da professora Vivian Herzog que se dedicava a aproximar os alunos do desenho digital a partir de idas aos laboratórios com computadores e mesas digitalizadoras.

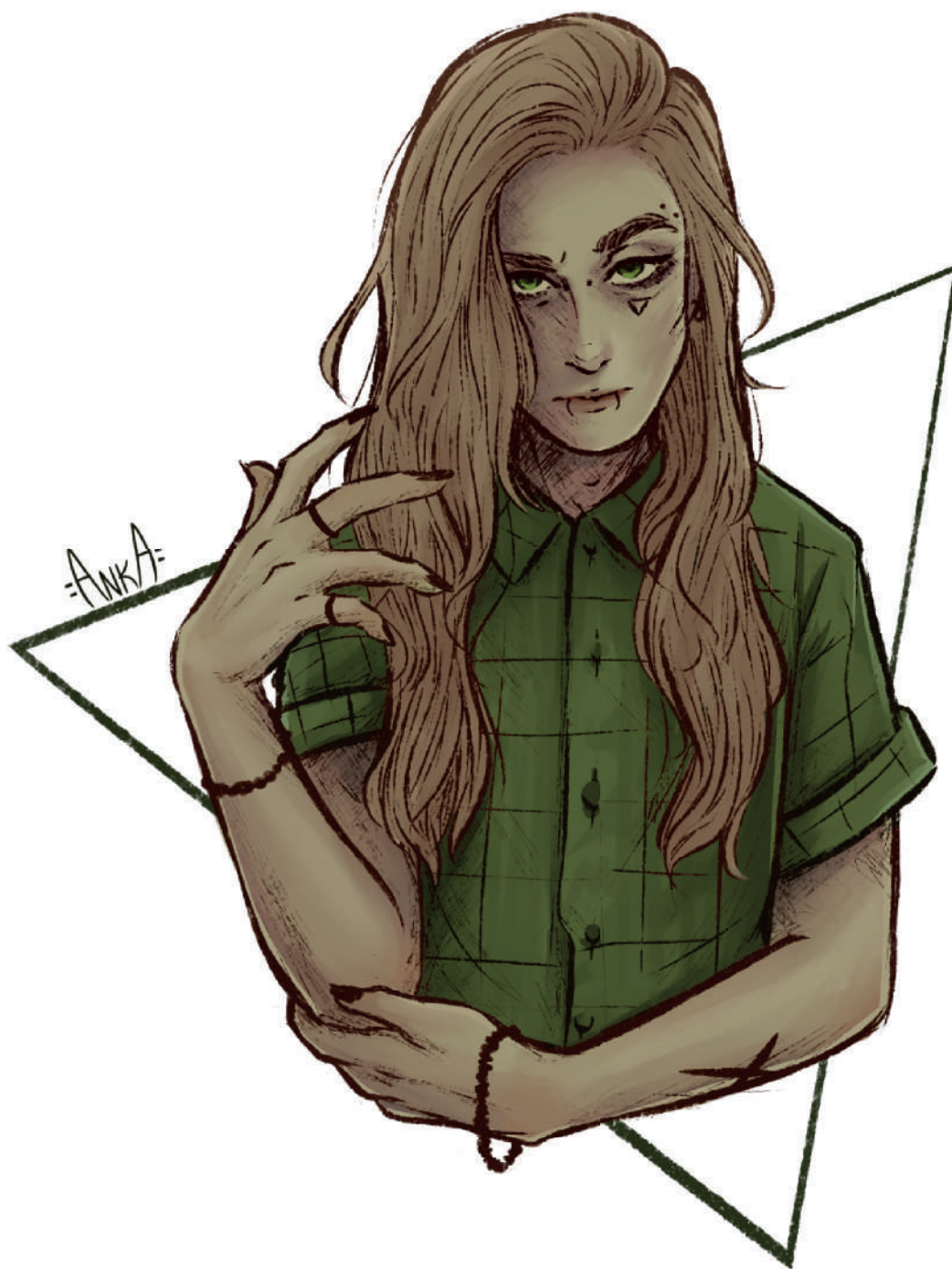


Figura 1: Zombie (2020). Fonte: Autoria própria.
Disponível em: <[instagram.com/ankitta_](https://www.instagram.com/ankitta_)> Acesso em: 29 out. 2020.



Figura 2: Hand Bunny (2015). Fonte: Autoria própria.
Disponível em: <[instagram.com/ankitta_](https://www.instagram.com/ankitta_)> Acesso em: 29 out. 2020.

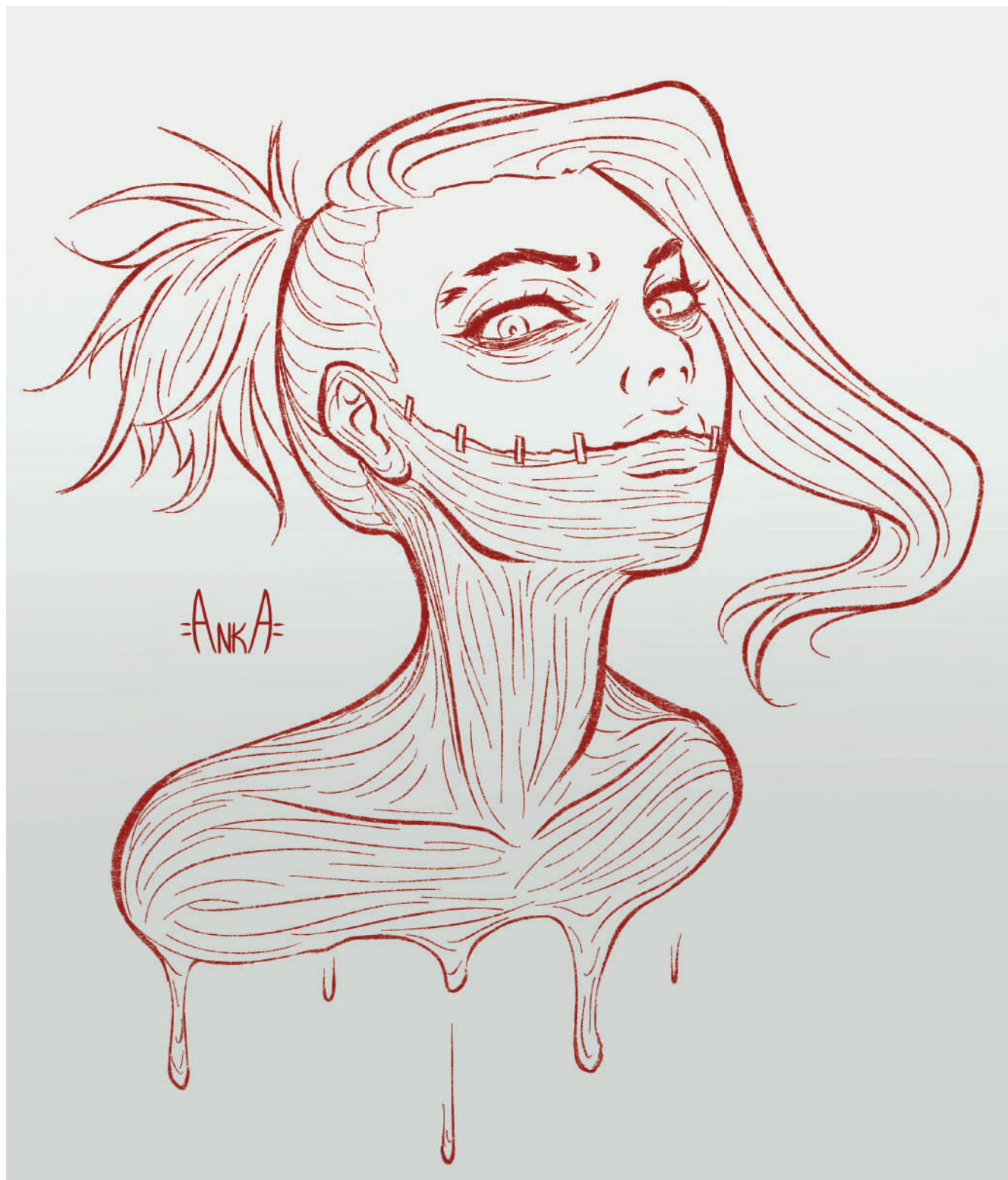


Figura 3: Half Zombie (2020). Fonte: Autoria própria.
Disponível em: <[instagram.com/ankitta_](https://www.instagram.com/ankitta_)> Acesso em: 29 out. 2020.

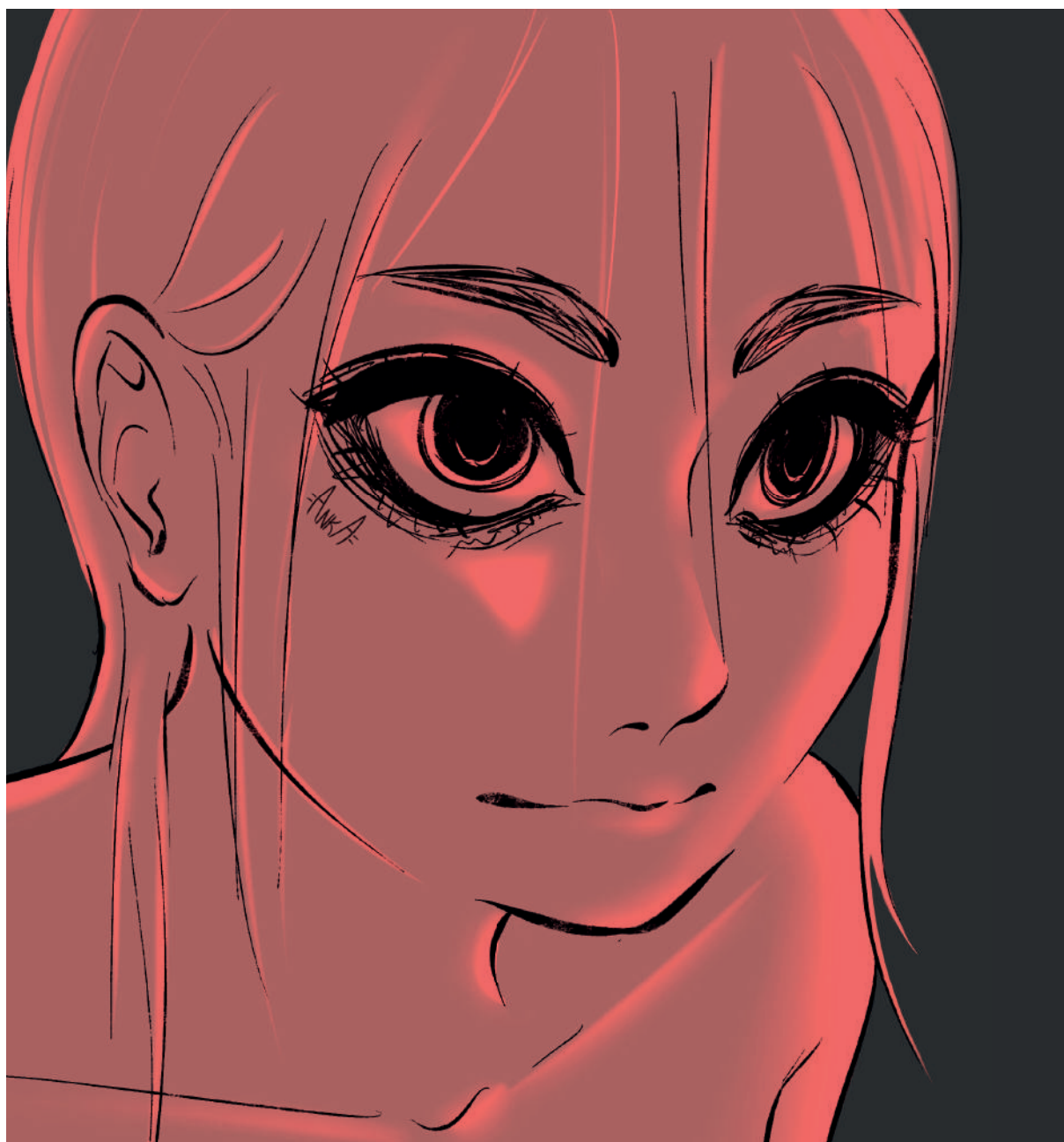


Figura 4: Miss Everything (2021). Fonte: Autoria própria.
Disponível em: <[instagram.com/ankitta_](https://www.instagram.com/ankitta_)> Acesso em: 29 out. 2020.

Nesse contexto, aproximei-me de colegas que também desenhavam e nos comunicávamos por grupos na internet, e, assim, fui me avizinando igualmente de comunidades artísticas existentes nas redes sociais. Há diversos grupos nos quais as pessoas interagem, compartilham suas artes, pedem dicas, postam *links* interessantes sobre o assunto, etc. Criei perfis em redes sociais para compartilhar minhas ilustrações (Figura 5) e também passei a acompanhar artistas, prestar atenção em seus traços e processos, e amava quando os mesmos publicavam *speedarts*, ou seja, vídeos do processo da arte em velocidade acelerada, pois são excelentes para observar e aprender novas técnicas.

No decorrer da graduação o meu interesse por design foi diminuindo, mas minha paixão por ilustração aumentava. Sempre que possível, direcionava os trabalhos acadêmicos a desenho e ilustração digitais e, do mesmo modo, busquei escolher as disciplinas optativas que abordassem a temática.

Em paralelo às disciplinas me inseri em diversas atividades de ensino, pesquisa e extensão. Dentre elas, fui monitora das disciplinas “Fundamentos do Desenho I” e “Fundamentos do Desenho II”, ministradas pela professora Vivian Herzog², ofereci algumas oficinas sobre desenho digital em eventos acadêmicos do Centro de Artes e, junto à citada professora desenvolvemos um grupo de ensino de desenho intitulado “Ateliê de Desenho Experimental” cujo intuito é o de criar um espaço a mais para experimentar os materiais e técnicas tradicionais e ser um lugar de lazer e incentivo aos alunos (Figura 6).

Na área profissional realizo alguns trabalhos como ilustradora *freelancer*, os quais me motivam e incentivam mesmo quando se voltam a áreas mais técnicas, a exemplo do livro “Ortopedia para Clínicos: Exames e Diagnósticos”, desenvolvido pelo professor Dr. José Raymundo e por seus alunos do Curso de Medicina da UFPEL, e para o qual realizei a ilustração de cerca de 200 imagens (Figura 7).

Em 2019, já mestranda no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais (PPGAVi) da UFPEL ofertei novamente uma oficina de desenho digital para alunos da graduação. A experiência foi surpreendente. Propus-me, inicialmente, disponibilizar cerca de dez vagas; porém, quando chegou o dia, havia quarenta alunos interessados (Figura 8). Os professores que estavam organizando o evento, assim como eu, surpreenderam-se com o interesse em relação ao desenho digital e chegaram a questionar os presentes se todos que estavam ali realmente tinham tamanho interesse na área. A resposta foi que sim!

² Doutoranda em Poéticas Visuais pelo Programa de Pós Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul UFRGS (ingresso em 2020); Mestre pelo mesmo programa. Graduada em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pelotas, UFPEL. É professora das disciplinas Storyboard e Fundamentos do Desenho dos Cursos de Design e Cinema da UFPEL desde o ano de 2013.

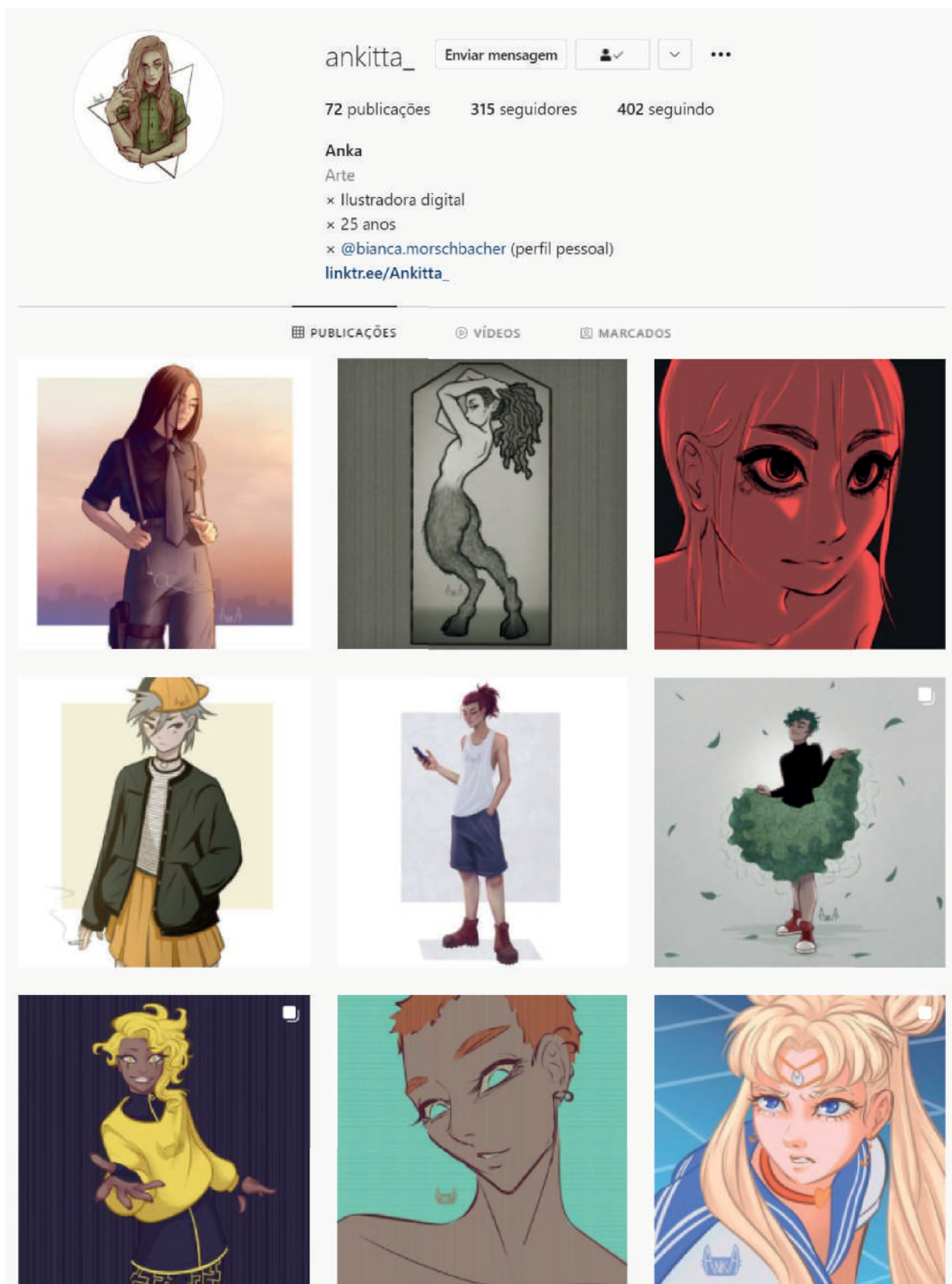


Figura 5: Captura de tela do perfil no Instagram. Fonte: Autoria própria.
Disponível em: <instagram.com/ankitta_> Acesso em: 29 out. 2020.



Figura 6: Ateliê de Desenho Experimental (2018). Fonte: Autoria própria.

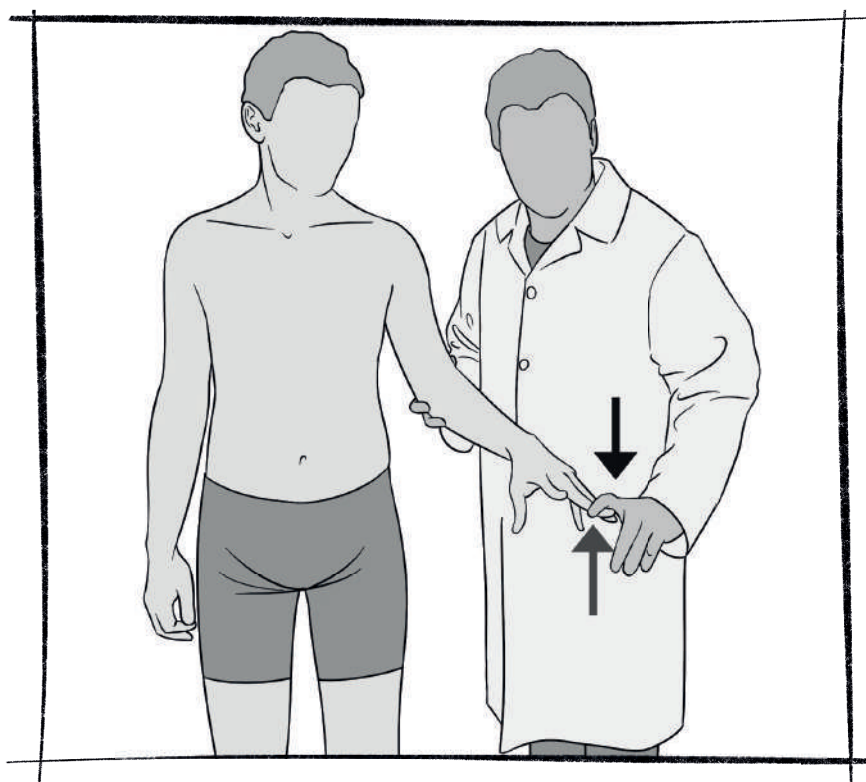


Figura 7: Ilustração para o livro de Ortopedia do professor José Raymundo (2018).
Fonte: Autoria própria.



Figura 8: Oficina de Desenho Digital (2019). Fonte: Autoria própria.

No Trabalho de Conclusão do Curso de Design Digital busquei desenvolver algo relacionado a ilustração e tecnologia e, então, elaborei um projeto de adaptação para um jogo de um livro de literatura clássica. O livro é o conto “A Metamorfose”, de Franz Kafka, e o jogo digital é uma *visual novel* que contém ilustrações, não necessariamente animadas. Meu maior interesse durante a pesquisa era desenvolver tais ilustrações, entretanto o projeto por inteiro se tornou muito prazeroso.

Em decorrência de tais experiências ao longo da graduação desenvolvi o interesse crescente em seguir pela vida acadêmica. Após a formatura, a ideia foi se consolidando e, fatalmente, participei da seleção para ingresso no PPGAVi-UFPEL. Felizmente, fui aprovada.

Adentrei no programa com a ideia de pesquisar o ensino do desenho digital nas universidades brasileiras em virtude da minha trajetória. Na busca pelo conhecimento e pela experimentação artística me deparei com questões que me levaram a outras, e depois a outras, sucessivamente. Em certo momento, compreendi que o desenho digital estava atrelado a outros temas e áreas que do mesmo modo despertavam meu interesse. Interesse pela razão de demarcarem a minha trajetória enquanto artista, ou seja, por definirem os contextos em que me desenvolvi enquanto tal.

O primeiro contexto é o da cibercultura. Após minha iniciação no desenho tradicional durante a infância foi através da internet e das comunidades virtuais que engajei em uma busca mais direcionada para a melhoria de meus desenhos, para compartilhá-los com mais pessoas e também para acessar referências e obras de outros artistas. As comunidades artísticas na internet são um espaço de pertencimento, mas foi somente ao iniciar a minha pesquisa de mestrado que compreendi a extensão da sua relevância para os artistas digitais e, especialmente, para mim como artista digital. A cibercultura, enquanto contexto da arte digital, influencia e é influenciada por ela; a arte digital se constrói junto à cibercultura e vice-versa.

O segundo contexto relevante relaciona-se com a minha formação acadêmica. Realizei graduação em Design Digital e, posteriormente, ingressei no mestrado em Artes Visuais na mesma instituição. Naqueles espaços, entrei e sigo entrando em contato com o ensino e com o aprendizado do desenho de modo mais conciso e formal, além de conhecer, pessoalmente, outros artistas como eu, com semelhantes ambições por desenvolvimento, expressão, criação e por novos rumos nesta área de atuação. Mesmo assim, eu – e, provavelmente, também eles – percebi que a imensidão de conteúdo sobre cultura e arte digitais disponíveis nos meios informais e até mesmo no mercado de trabalho não alcançavam a mesma dimensão nas grades curriculares dos cursos citados. Os contextos apresentados motivaram problematizações e questionamentos que orientam meus interesses e minhas pesquisas; dentre estes, destaco: Afinal, o que é cibercultura? O que é arte digital? O que é desenho digital? Como se dá o aprendizado sobre desenho digital?

Inquietou-me, e me inquieta, que uma área tão desenvolvida em ambientes não formais de educação e no mercado de trabalho ainda careça de espaço nas universidades. Portanto, percebi, e sigo percebendo, a necessidade de contribuir com a inserção cada vez maior de conteúdos e reflexões sobre o desenho digital, no contexto em específico. Meu trabalho como artista pesquisadora é compreender e me aprofundar nesta questão, questão que move tanto a mim quanto a tantos outros artistas, bem como abrir caminho para outros que, assim como eu, acreditam que a presença do desenho digital deve estar mais relevante nos meios formais de ensino.

Destaco, por fim, que essa pesquisa foi inesperadamente atravessada pela pandemia resultante da Covid-19. Então, foi necessário repensar algumas ações e caminhos. Tive de repensar, igualmente, de que modo o ensino se daria através do ambiente virtual, e em meio a tanta ansiedade e incerteza. A presente dissertação, portanto, não prescinde de abordar as

questões de seu próprio tempo as quais reforçam, ainda mais, a necessidade de pensarmos a arte, o mundo digital e, mais especificamente, a arte digital como caminhos possíveis para enfrentar e conviver com nossos velhos e novos desafios, ou ao menos parte deles.

//





INTRODUÇÃO

A relação da sociedade com as novas tecnologias digitais tem sido um tema amplamente debatido pelas diversas áreas do conhecimento. Os novos modos de expressão e comunicação – por vezes, inclusivos, por outras, excludentes – já não podem ser ignorados (GIDDENS, 2003; CASTELLS, 2008; LÉVY, 2010). Eles se manifestam econômica, política, social e culturalmente, representando um marco na história humana. Neste contexto, de que modo a arte influencia e é influenciada pelo novo cenário?

De fato, o acesso a obras – sejam históricas, contemporâneas, de renome ou anônimas – tornou-se mais fácil, o que permitiu que pessoas que antes não tinham condições físicas ou econômicas de frequentar museus, galerias e exposições ou, até mesmo, de adquirir quadros, livros, revistas e materiais impressos, agora possam apreciar tais obras por meio digital. E no caso dos artistas, de expô-las com mais facilidade, com maior alcance e menor custo. Segundo Lúcia Santaella,

O processo de globalização, especialmente depois da internet, vem contribuindo grandemente para fortalecer o papel dos intermediários culturais, que administram as cadeias de distribuição das novas mídias globais. Aumenta, com isso, a capacidade de circulação de informações. Estilos e obras de arte passam rapidamente dos produtores aos consumidores. Obras de arte antigas e sagradas percorrem vários lugares e atingem plateias de massa de diferentes culturas. Réplicas digitais de museus inteiros podem ser encontrados na internet e sites de artistas e intelectuais crescem nas redes como cogumelos em terra úmida. Tudo isso acaba por enfraquecer a autoridade iluminista das hierarquias ocidentais dominantes de alto gosto cultural. (SANTAELLA, 2009, p. 145)

Contudo, as novas perspectivas em arte advindas do meio digital não se limitam ao acesso e à exposição: despertam, igualmente, o interesse dos artistas quanto à criação. A autora afirma que a partir do acesso às tecnologias dos computadores e aos programas de produção e manipulação de imagem e texto, diversos artistas se interessaram e passaram a utilizá-las em suas produções. Essas produções, denominadas inicialmente “arte computacional”, possuem ampla variedade de ferramentas, possibilidades e formatos, como a gráfica, a animação, a escultura tridimensional, o *show* de luzes controladas, os eventos cinéticos e telecomunicacionais, dentre outros. E todos computadorizados (SANTAELLA, 2015).

A arte digital pode ser compreendida portanto como um espaço plural, constituído, segundo Luís Silva (2004, p. 55), como “um amplo conjunto de obras e práticas artísticas e ao

qual não corresponde uma estética unificada” e que assume um papel referencial na produção artística atual ao “condensar em si própria um conjunto de questões, de temáticas, características da contemporaneidade”. Contudo, destaca-se que a sua popularidade e disseminação ainda não se refletem em equivalente representatividade nos espaços institucionais de legitimação.

Na história presenciamos, de tempos em tempos, o surgimento de movimentos inovadores, ou seja, movimentos que quebram com os ideais e padrões existentes em determinado período. Ernst Gombrich (1999) define essas mudanças como “respostas” encontradas pelos artistas a problemas de cada época. Por vezes, esses movimentos causam estranhamento, desconforto e, inicialmente, recusa por parte da sociedade e da sua comunidade de especialistas e estudiosos, em especial daquelas mais tradicionais. Ao abordar o Modernismo na arte, por exemplo, o autor menciona que “por bem ou por mal, esses artistas do século XX tiveram que se tornar inventores”, empenhando-se pela originalidade. Naquele momento, “qualquer afastamento da tradição que interessasse a crítica e atraísse um seguidor era saudado como um novo “ismo” ao qual o futuro pertenceria” (GOMBRICH, 1999, p. 563).

No caso dos movimentos relacionados à arte digital não foi diferente uma vez que surgem a partir de experimentações de artistas que, em geral, não compõem os grupos hegemônicos com poder de crítica em sua época. Para Santaella,

Como se pode ver, na era digital, tanto quanto em outras eras, os artistas se lançam à frente do seu tempo. Quando surgem novos suportes e recursos técnicos, são eles que sempre tomam a dianteira na exploração das possibilidades que se abrem para a criação. Desbravam esses territórios tendo em vista a regeneração da sensibilidade humana para a habitação e trânsito dos nossos sentidos e da nossa inteligência em novos ambientes que, longe de serem meramente técnicos, são também vitais. São artistas que sinalizam as rotas para a adaptação humana às novas paisagens a serem habitadas pela sensibilidade. (SANTAELLA, 2015, p. 43)

A partir do entendimento de que é importante que a academia incorpore e compreenda os novos movimentos artísticos que constituem o que vem sendo denominado enquanto arte digital apresento, nesta dissertação, uma investigação sobre arte digital na academia, especialmente em relação ao desenho, relacionada ao Curso de Design Digital da Universidade Federal de Pelotas. Para desenvolvê-la, meu ponto de partida é a universidade como espaço de produção e reprodução do conhecimento e que, importa declarar, encontro na experiência do estágio docente uma aproximação entre meus próprios interesses e poéticas com o estudo do desenho digital.

O objetivo principal desta pesquisa de mestrado é explorar de que modo o desenho digital tem sido abordado e compreendido no Curso de Design Digital da UFPEL, ou seja, quais são as práticas e os discursos sobre o ensino e aprendizado desta linguagem ali encontrados. Mas especificamente, a presente pesquisa almeja: 1. Definir e contextualizar o desenho digital a partir de autores e artistas digitais; 2. Investigar quais são as estruturas e ambientes do ensino e aprendizagem do Curso de Design Digital da UFPEL; 3. Analisar como se encontram, no ano de 2020, o currículo e planos de ensino do curso para averiguar a existência ou não de espaços para estudo e reflexão sobre desenho digital e, finalmente, e 4. Identificar os discursos presentes no ambiente acadêmico sobre o ensino do desenho digital visando compreender se existe uma ideia comum ou plural sobre esse tipo de arte entre professores e alunos da graduação.

Reflexões a respeito dos objetivos pontuados juntamente com estudos preliminares da literatura da área permitiram a formulação de um pressuposto para orientar esta pesquisa, qual seja: parto do argumento de que embora o desenho digital tenha se propagado como modo de expressão, comunicação, informação e entretenimento, este ainda é um tema, pelo menos proporcionalmente, pouco abordado no meio acadêmico em geral, especialmente na minha universidade. Sugiro, ainda, uma espécie de hipótese *ad-hoc*, e complementar, decorrente do pressuposto principal: tenho a sensação de que a carência de debate e de formação em espaços acadêmicos formais faz com que estudantes e artistas apenas recorram a espaços não formais de aprendizado e formação. O que, enquanto pesquisadora, acredito ser uma lástima.

Buscando explorar tal pressuposto, a tal “sensação de verdade”, apresento, nesta dissertação, um relato de experiência de estágio docente realizado na disciplina denominada “Fundamentos do Desenho II”, ofertada no Curso de Design Digital da UFPEL, em semestre especial ministrado à distância em decorrência da pandemia relativa a Covid-19. A escolha desta disciplina e da turma, definida em contato prévio com a professora responsável, decorre do conteúdo diretamente relacionado a desenho, o que indica provável espaço para o desenvolvimento de outros conteúdos referentes a desenho digital e, igualmente, deriva do fato da referida disciplina ter sido ofertada naquele semestre “emergencial” como ficou caracterizado. O relato permitiu investigações e experimentações tanto acerca dos espaços ocupados quanto sobre outros espaços possíveis para o desenho digital na universidade, como veremos posteriormente.

De modo complementar, utilizo técnicas de revisão bibliográfica, análise documental, análise de conteúdo e estatística descritiva de dados coletados em canais institucionais da

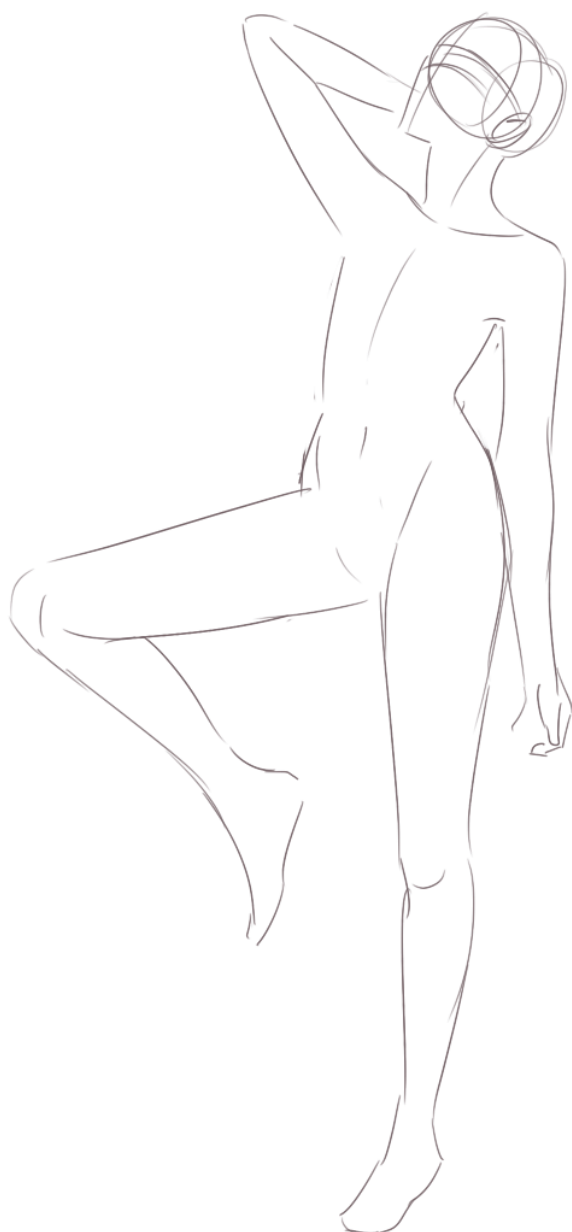
universidade e questionários e entrevistas semi-estruturadas direcionados às comunidades docente e discente. Igualmente considero importantes a literatura teórica e historiográfica sobre o tema, as reflexões sobre educação formal e não formal no espaço da arte e a discussão sobre problemáticas relevantes que envolvem o tema, tais como a inclusão digital e a relação entre os artistas. Por fim, como resultado, busco identificar e desenvolver sugestões e incentivos em relação aos possíveis espaços para a contemplação do conteúdo e da experimentação do desenho digital na universidade.

A partir do estabelecimento do problema, dos objetivos e das hipóteses da pesquisa, a dissertação é estruturada em três capítulos. No primeiro capítulo, “Desenho Digital: Contextualização e Debates Atuais”, apresento o conceito de arte digital e justifico a importância do aprofundamento do estudo a partir da trajetória de desenvolvimento, características e problemáticas centrais, bem como referências de desenhos e de artistas digitais. Abordo, na continuidade, assuntos transversais a este tema, como a cibercultura e o desenvolvimento do desenho digital atualmente.

No capítulo dois, “Ensino e Aprendizado Desenho Digital”, destaco os diferentes espaços e formatos de educação encontrados por artistas e estudiosos da arte digital. Para isso, proponho o debate sobre características distintivas do ensino formal e do ensino não formal do desenho digital, utilizando como referência autores da área da educação, do ensino e da aprendizagem. Em relação ao ensino formal, apresento reflexões e informações sobre relações entre design e desenho, sobre o perfil do graduado em Design Digital e sobre a grade curricular do Curso de Design Digital da citada universidade. Em relação ao ensino não formal, identifico espaços digitais de aprendizado do desenho e analiso comunidades artísticas na internet, com um enfoque especial no estudo de caso de um grupo de desenho na rede social Facebook.

No capítulo três, “Relato de uma Experiência Docente: Investigações e Experimentações em uma Disciplina de Desenho”, descrevo e analiso o fio condutor de toda a pesquisa: a minha vivência com o ensino de desenho. Descrevo e analiso, deste modo, da minha atuação enquanto estagiária docente na disciplina “Fundamentos do Desenho II”, obrigatória do segundo semestre na graduação em Design Digital da UFPEL, ofertada pela professora Vivian Herzog. Para isso, reúno informações, dados e impressões sobre processos de reflexão, construção, desenvolvimento e avaliação da disciplina, complementando com questionários e entrevistas semi-estruturadas direcionados às comunidades docente e discente.

Por fim, retomando e considerando os resultados e as reflexões desenvolvidos no decorrer do processo de pesquisa, apresento possíveis iniciativas para a superação de alguns dos desafios identificados em relação ao conteúdo e à experimentação do desenho digital na universidade.



DESENHO DIGITAL: CONTEXTUALIZAÇÃO E DEBATES ATUAIS

Desenhos possuem diversas motivações e origens, mas em geral buscam modos de expressão, representação e organização de ideias e sentimentos, podendo ser desenvolvidos por meio de diferentes processos de criação e com o auxílio de diferentes materiais. Sendo assim, um desenho é mais do que uma imagem gráfica ou do que os materiais e técnicas nele empregados; um desenho é, sim, um gesto, uma sensação, uma ideia fixados em um suporte (SIMÕES, 2001). Conforme afirma a artista e escritora brasileira Edith Derdyk,

É importante destacar que o desenho, como reflexão visual, não está limitado à imagem figurativa, mas abarca formas de representação visual de um pensamento, isto é, estamos falando de diagramas, em termos bastante amplos, como desenhos de um pensamento, uma concepção visual ou um pensamento esboçado. Não é um mapa do que foi encontrado, mas um mapa confeccionado para encontrar alguma coisa. E os encontros, normalmente, acontecem em meio a buscas intensas. Os desenhos, desse modo, são formas de visualização de uma possível organização de idéias, pois guardam conexões, como, por exemplo, hierarquizações, subordinações, coordenações, deslocamentos, oposições e ações mútuas. (DERDYK, 2007, p.35)

Abordar a questão do desenho digital requer necessariamente compreender reflexões mais amplas sobre arte digital, inseridas no contexto de cibercultura. A cibercultura influencia e é influenciada pela arte digital, ou seja, ambas se constroem conjuntamente. Portanto, é preciso reconhecer que a internet e as comunidades virtuais representam hoje importantes espaços de desenvolvimento, pertencimento, compartilhamento e engajamento de artistas e apreciadores de arte.

É perceptível, porém, que as novas dinâmicas e os novos contextos não estão alcançando nos espaços formais das universidades a mesma dimensão que alcançam nos espaços não formais de ensino e mesmo no mercado de trabalho. O cenário apresentado, portanto, motiva problematizações e questionamentos que orientam minhas investigações; dentre estes, destaco: O que é cibercultura? O que é arte digital? O que é desenho digital?

1.1 GLOBALIZAÇÃO E CIBERCULTURA

A partir do final do século XX a história da humanidade é marcada por grande avanço tecnológico que se expande de forma exponencial afetando seus mais diversos aspectos

(GIDDENS, 2003; CASTELLS, 2008; LÉVY, 1999). Os impactos econômicos, políticos, sociais e culturais da nova realidade se aprofundam ainda mais a partir de processos de ampliação e democratização do acesso à internet.

Por um lado, a comunicação digital e o compartilhamento de informações facilitam a interação e a criação compartilhada. As novas ferramentas, aperfeiçoadas a cada dia, ampliam as possibilidades dos usuários e, ao mesmo tempo, não mais exigem deles conhecimento de desenvolvimento ou de programação de *softwares*. As distâncias diminuem e a cultura e o conhecimento tornam-se cada vez menos territorializados e mais globalizados uma vez que pessoas de diferentes regiões e países estão constantemente trocando informações em tempo real. Santaella (2003) comenta que a globalização não teria sido possível sem as “poderosas tecnologias comunicacionais atuais” e aponta para a importância e a grandiosidade dos impactos que estas tecnologias estão causando na sociedade, denominando este contexto de “revolução digital”, uma vez que possibilita que dados e informações em questão de segundos cruzem oceanos e conectem diferentes partes do globo em um ambiente virtual denominado “ciberespaço”, conceito amplamente desenvolvido por Pierre Lévy em seu livro “Cibercultura” (1999). A revolução digital se deu de forma acelerada no âmbito da internet onde “explodiu de maneira espontânea, caótica, superabundante.” (SANTAELLA, 2003)

A sociedade atual se encontra em boa parte imersa neste “novo território” que é o meio digital. Comunicação, socialização, entretenimento, acesso à cultura, conhecimento, informações, até mesmo as próprias ferramentas de trabalho de diversas profissões dependem, agora, deste meio, assim como novas profissões são criadas especificamente a partir dele. Neste sentido, André Lemos compreende que

Na civilização do virtual, a metáfora dos bits substituindo os átomos parece ser pertinente. Em todas as esferas da cultura contemporânea, podemos perceber os efeitos dessa transformação: os "smart-cards" e o dinheiro eletrônico (criando um espaço digital de circulação de mercadorias e informação), a TV digital e os (multi) *media*, a informatização do trabalho (e o surgimento de empresas virtuais), a arte eletrônica e suas obras interativas e imateriais, a internet, o WWW e suas Home Pages, etc. O paradigma digital e a circulação de informação em rede parecem construir a espinha dorsal da contemporaneidade. (LEMO, 1997, p. 22-23).

Se por um lado parte da sociedade está cada vez mais conectada, por outro os fenômenos da globalização apresentam duplo caráter: o de incluir e conectar, e o de excluir e isolar (GIDDENS, 2003). A expansão dos meios tecnológicos e de informação não atinge a sociedade homogênea ou democraticamente; de modo que pensar em cibercultura é

problematizar, também, a produção dessa cultura e da inclusão digital.

Para Lévy (1999), a definição de cibercultura está atrelada à definição de ciberespaço, que também pode ser lido como “rede”, ou seja,

[...] o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações. Consiste de uma realidade multidirecional, artificial ou virtual incorporada a uma rede global, sustentada por computadores que funcionam como meios de geração de acesso. (LÉVY, 1999, p. 17).

Nesse sentido, a cibercultura pode ser definida como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 14). Esta definição, no entanto, levanta a problemática compartilhada pelas diversas áreas do conhecimento ao abordar a internet: a cibercultura tem possibilitado a emancipação ou a dominação social? Lévy não apresenta uma resposta ao dilema; no entanto, reconhece na cibercultura características específicas que lhe são próprias e que a difere de sistemas anteriores como, principalmente, seu conceito aberto, de constante e acelerada mudança e, portanto, imprevisível.

1.2 DESENVOLVIMENTO DA ARTE DIGITAL

Até o início dos anos 1960 as artes plásticas podiam ser compreendidas prioritariamente através da pintura e da escultura. Logo após esse período, entretanto, passam a surgir novos movimentos de artistas interessados em quebrar esta concepção tradicional de arte ao buscar novos suportes para a criação e expressão, e o foco passa à comunicação e à reflexão (ARCHER, 2001). Ao mesmo tempo, ao redor dos anos 1980, tornam-se cada vez mais populares os computadores de uso corporativo e pessoal que permitem que diversos artistas passem, então, a ter acesso a estes equipamentos e com eles experimentar diferentes possibilidades de criação.

Conforme a tecnologia avança, a arte digital se desenvolve. Inicialmente, a partir dos anos 1960, dependia dos recursos que a tecnologia tinha a oferecer até então e, ao passo em que torna-se mais popular, resulta no investimento e no desenvolvimento de *softwares* de processos artísticos cada vez mais específicos. Os *hardwares* se desenvolvem conjuntamente através do



Figura 9: Mesa Digitalizadora da Wacom. Fonte: Canal Asurada no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZbOTXMTsJ8U&t>> Acesso em: 21 set. 2021.

avanço tecnológico de dispositivos periféricos, como as mesas digitalizadoras (Figura 9), as quais possuem o objetivo de simular digitalmente o traço à mão. Essas ferramentas acabam por tornar o computador uma extensão do ateliê, e um novo meio e suporte no qual o artista pode atuar.

A arte digital, de modo geral, pode ser compreendida como uma arte desenvolvida inteira ou parcialmente através de mídias digitais. Enquanto Santaella (2003, p. 153) define que “a arte tecnológica se dá quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos maquínicos”, Priscila Arantes (2005) opta por utilizar a expressão “arte em mídias digitais” por compreender que estes modos de expressão artística

[...] se apropriam de recursos tecnológicos desenvolvidos pelas indústrias eletrônico-informáticas e que disponibilizam interfaces áudio-tátil-moto-visuais propícias para o desenvolvimento de trabalhos artísticos, seja no campo das artes baseadas em rede (online e wireless), seja na aplicação de recursos de hardware e software para geração de propostas estéticas off-line. (ARANTES, 2005, p. 24-25).

Neste sentido, reconhecendo que o ambiente tecnológico atual permite o contato com diversos formatos de mídia (texto, imagem, áudio, vídeo, objetos tridimensionais, códigos,

etc.) bem como a combinação de vários deles, diversas vertentes acabam surgindo neste grande campo que é o da arte digital.

A arte digital se constrói e se consolida a partir do próprio meio em que nasce e em que é amplamente pesquisada, exercitada e desenvolvida através da colaboratividade encontrada nas comunidades artísticas presentes na internet. Assim, é possível perceber que a configuração deste meio é diferente daqueles meios tradicionais o que leva à necessidade de ser abordada e estudada a partir de outra perspectiva. Segundo Débora Gasparetto (2013, p. 1900) “cada núcleo artístico dialoga com o espaço-tempo onde atua, com a cultura na qual está inserido, estabelecendo seus próprios mecanismos e estruturas de atuação”.

A arte digital nasce a partir dos anos 1990, trazendo uma série de especificidades. As estruturas, os profissionais e os mecanismos de legitimação do sistema da arte contemporânea precisam ser reavaliados, “reeducados” e direcionados para um novo momento, atrelado às mídias digitais, porém suas especificidades são tamanhas que parecem requerer um contexto mais específico. (GASPARETTO, 2013, p. 1905).

As comunidades virtuais se encontram através de redes sociais e, dentre os artistas que junto a elas crescem, compartilhando e criando conhecimento em conjunto, surgem na área grandes nomes, hoje referências e inspirações. A exemplo disto, trago desenhos dos artistas Gabriel Picolo (Figuras 10 e 11) e Loish (Figuras 12 e 13), cujas produções se tornaram amplamente reconhecidas no meio artístico digital contemporâneo.

Gabriel Picolo é ilustrador *freelancer* nascido em São Paulo, e passou a ser conhecido a partir de seu projeto em 2014, “365 days of doodle”, no qual consistia em publicar um rascunho por dia durante um ano. O artista passou a fazer ilustrações dos personagens da série *Os Jovens Titãs* em contextos cotidianos, como se existissem no mundo atual, e também uma história autoral chamada “*Icarus and the Sun*”. Estes desenhos desencadearam uma fama inesperada e muito positiva, atraindo cada vez mais fãs de seu trabalho. A editora norte-americana *DC Comics*, especializada em histórias em quadrinhos, convidou Gabriel Picolo para ilustrar artes promocionais e uma *graphic novel* completa dos Jovens Titãs, o que lhe trouxe ainda mais notoriedade e espaço no mercado de trabalho.

Lois van Baarle, popularmente conhecida como Loish, é atualmente uma das mulheres mais conhecidas e influentes na área da ilustração digital por conta de seu traço e estilo únicos. Nascida nos Países Baixos, a artista tem formação em Animação, Design e Artes, mas desenvolveu seus estudos em desenho de modo autodidata desde pequena. No ano de 2016 lançou seu primeiro *artbook*, “*The Art of Loish*”, financiado pela plataforma *Kickstarter* e foi um sucesso de vendas. Atualmente Loish trabalha como *freelancer*, atuando sobretudo no

design de personagens, tendo clientes como *LEGO*, *Guerrilla Games*, *Amazon*, *Electronic Arts* e *Coca-Cola*. Apesar disso, a artista gosta de focar em suas produções pessoais e tem viajado para muitos países para realizar *workshops* e palestras.

Artistas que abrem caminhos aos demais são objetos de estudo no meio não-formal e, muito possivelmente, serão também estudados e tidos como referência no ensino acadêmico. As interações entre artistas, artes e público funcionam de modo mais horizontal nos meios não formais sendo possível acessar grandes nomes e suas produções através de seus perfis nas redes sociais. Essa dinâmica e essa relação são diferentes em comparação ao campo artístico tradicional no qual é mais difícil acessar um artista e suas obras, ainda que os novos recursos digitais tenham ampliado, igualmente, a possibilidade de acesso a outros tipos de arte, a exemplo das visitas virtuais em museus.



Figura 10: Jovens Titãs por Gabriel Picolo (2019). Fonte: Perfil no Instagram do autor.
Disponível em: <[instagram.com/_picolo](https://www.instagram.com/_picolo)> Acesso em: 29 out. 2020.



Figura 11: Icarus and the Sun de Gabriel Picolo (2016). Fonte: Perfil no Instagram do autor.
Disponível em: <[instagram.com/_picolo](https://www.instagram.com/_picolo)> Acesso em: 29 out. 2020.

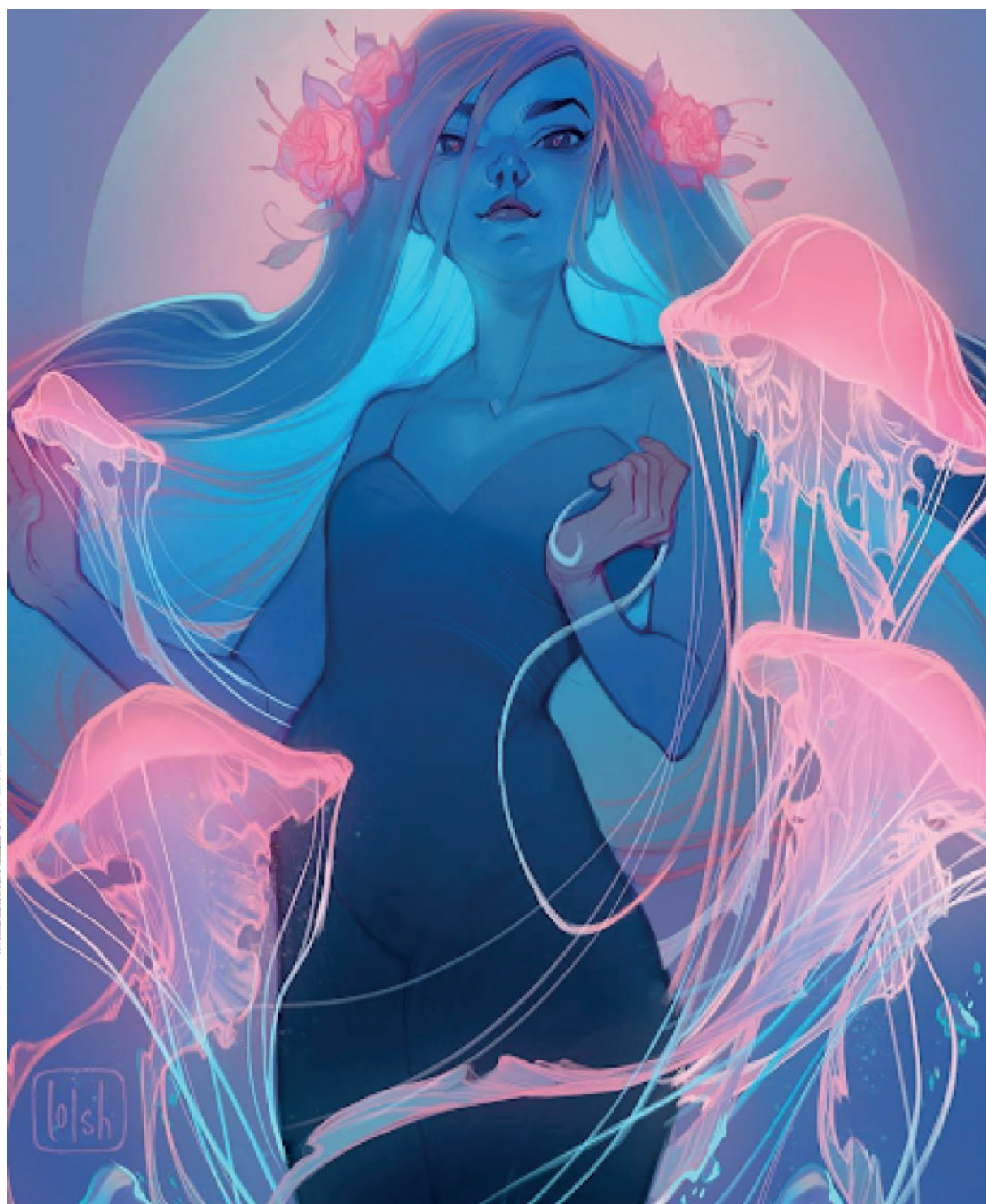


Figura 12: Ilustração de Loish (2016). Fonte: Perfil no Instagram da autora.
Disponível em: <[instagram.com/loisvb](https://www.instagram.com/loisvb)> Acesso em: 29 out. 2020.

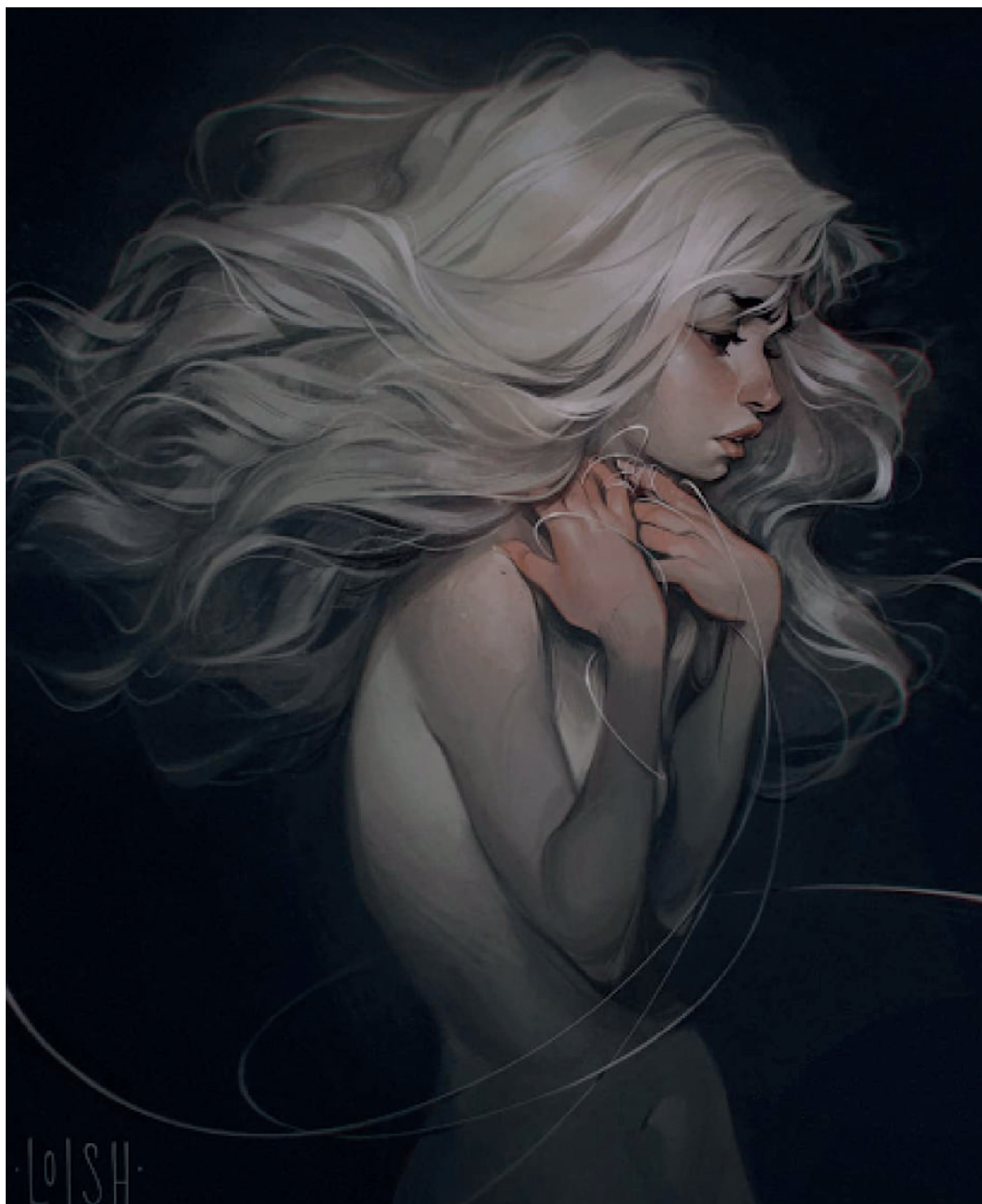


Figura 13: Ilustração de Loish (2016). Fonte: Perfil no Instagram da autora.
Disponível em: <[instagram.com/loisvb](https://www.instagram.com/loisvb)> Acesso em: 29 out. 2020.

1.3 DESENHO DIGITAL NO CONTEXTO ATUAL

Em geral, o desenho é associado, nas palavras de Gabriel Netto (2009, p. 22), a "algumas técnicas particulares, modos de expressão, meios técnicos e suportes específicos". Contudo, esta ideia tem sido desenvolvida e expandida com o passar dos anos, sobretudo a partir do século XX. Ainda conforme o autor,

O desenho tem seus próprios elementos de composição: o ponto, a linha, o plano, as hachuras, as retículas, entre outros. Esses elementos e as visualidades que as articulações entre eles geram, assumem desempenhos específicos quando incorporados por outras disciplinas com as quais o desenho se relaciona: pintura, arquitetura, engenharia, ilustração, design, etc. (NETTO, 2009, p. 22)

Na busca de mais definições para o ato de desenhar, bem como de uma significação mais ampla para esse modo de expressão, destaco o seguinte conceito desenvolvido por Sílvia Patrícia Simões:

Desenhar é, num sentido lato, apresentar, representar, tornar presente, tornar visível aquilo de que fala o desenho. [...] Quando se fala de desenho, fala-se da capacidade intelectual de conseguir fixar num suporte uma sensação, um gesto e uma ideia. Entende-se portanto que desenho será uma forma de ordenar pensamentos em que a relação cérebro/mão é fundamental. Esta relação não é pacífica, porque, além de nem sempre a acção corresponder à concepção, o acto de desenhar é em si um processo conflituoso, não linear, de concretização de uma ideia, de ordenação de um caos; é muitas vezes uma descoberta em vez de um modelo formal de representação. (SIMÕES, 2001, p. 32)

Ao abordar especificamente o desenho digital é importante reconhecer que este possui uma referência direta com os meios tradicionais de desenho uma vez que ambos compartilham origens, e também porque não dependem especificamente de seu suporte, mas antes do ato.

Ainda assim é preciso sempre reconhecer a importância do contexto. Apesar de, muitas vezes, artistas buscarem simular o desenho tradicional no meio digital, em especial tentando reproduzir suas técnicas e texturas, chega-se a um momento em que são desenvolvidos e aprendidos processos específicos ao meio digital que somente nele funcionam. Tratam-se de meios e ferramentas diferentes que demandam maneiras também diferentes de criação e/ou trabalho, o que não deixa um processo mais ou menos fácil do que o outro. Conforme destaca Simões,

O que nos interessa não é o que a tecnologia pode fazer sozinha, mas sim o que nós podemos fazer com ela. A recente e explosiva adesão às novas tecnologias por parte dos artistas decorre do baixo custo do equipamento, do seu melhoramento qualitativo e do facto de as utilizações de grande parte dos softwares ser "intuitiva". A maior parte dos utilizadores caseiros são pessoas que vão descobrindo aos poucos a capacidade do computador e dos programas que têm instalados. (SIMÕES, 2001, p. 38)

Os estilos encontrados na internet são de grande variedade e muitas vezes é possível neles perceber consistências em grupos e comunidades artísticas com os mesmos interesses e áreas de atuação. Alguns exemplos de estilos mais populares de desenhos digitais encontrados são o *cartoon* (Figura 14), que possui traços mais caricatos, dando ou tirando a ênfase a alguns elementos do corpo ou de objetos; o mangá (Figura 15), que tem sua origem no Japão e é conhecido por, em sua maioria, representar as personagens com olhos grandes e corpo esguio; o semi-realismo (Figura 16), que possui diversas características de um desenho realista (podendo até mesmo ser confundido com fotografias) com algumas distorções na representação de alguns elementos e cores; e o concept art (Figura 17), muito utilizada na pré-produção de jogos, animações e filmes para definir o conceito visual da obra.

Tais estilos e conteúdos são amplamente encontrados na internet através de páginas, grupos, fóruns e perfis em redes sociais criados pelos artistas que interagem entre si. A interação e o compartilhamento *online* marcam outro ponto importante ao se debater a arte e a nova configuração da comunidade artística e sua relação com os demais públicos. Neste sentido, Diana Domingues afirma que

A forma mais conhecida de circulação da arte na rede está sendo permitida pela Internet que faz proliferar os websites artísticos, muitos deles com possibilidades de interação. Nessa perspectiva se colocam os netmuseus, as netgalerias, os netmagazines que disseminam informações sobre arte. [...] As comunicações que se fazem na Net demandam um pensamento associativo, não-linear, explorando estruturas manipuláveis, através de links que permitem abrir e fechar janelas no ciberespaço. (DOMINGUES, 1997, p.20-21).

É importante destacar o espaço cada vez maior da arte no meio digital dado por netmuseus, netgalerias e netmagazines, acima mencionados, bem como pelas comunidades virtuais. Várias iniciativas têm sido estimuladas nos últimos anos, sobretudo a partir da crise sanitária mundial surgida no início de 2020.



Figura 14: Exemplo de cartoon, ilustração de Cassandra Calin (2017). Fonte: Perfil no Instagram da autora.
Disponível em: <[instagram.com/cassandracalin](https://www.instagram.com/cassandracalin)> Acesso em: 29 out. 2020.



Figura 15: Exemplo de mangá, ilustração de Asia Ladowska (2019). Fonte: Perfil no Instagram da autora. Disponível em: <[instagram.com/ladowska](https://www.instagram.com/ladowska)> Acesso em: 29 out. 2020.

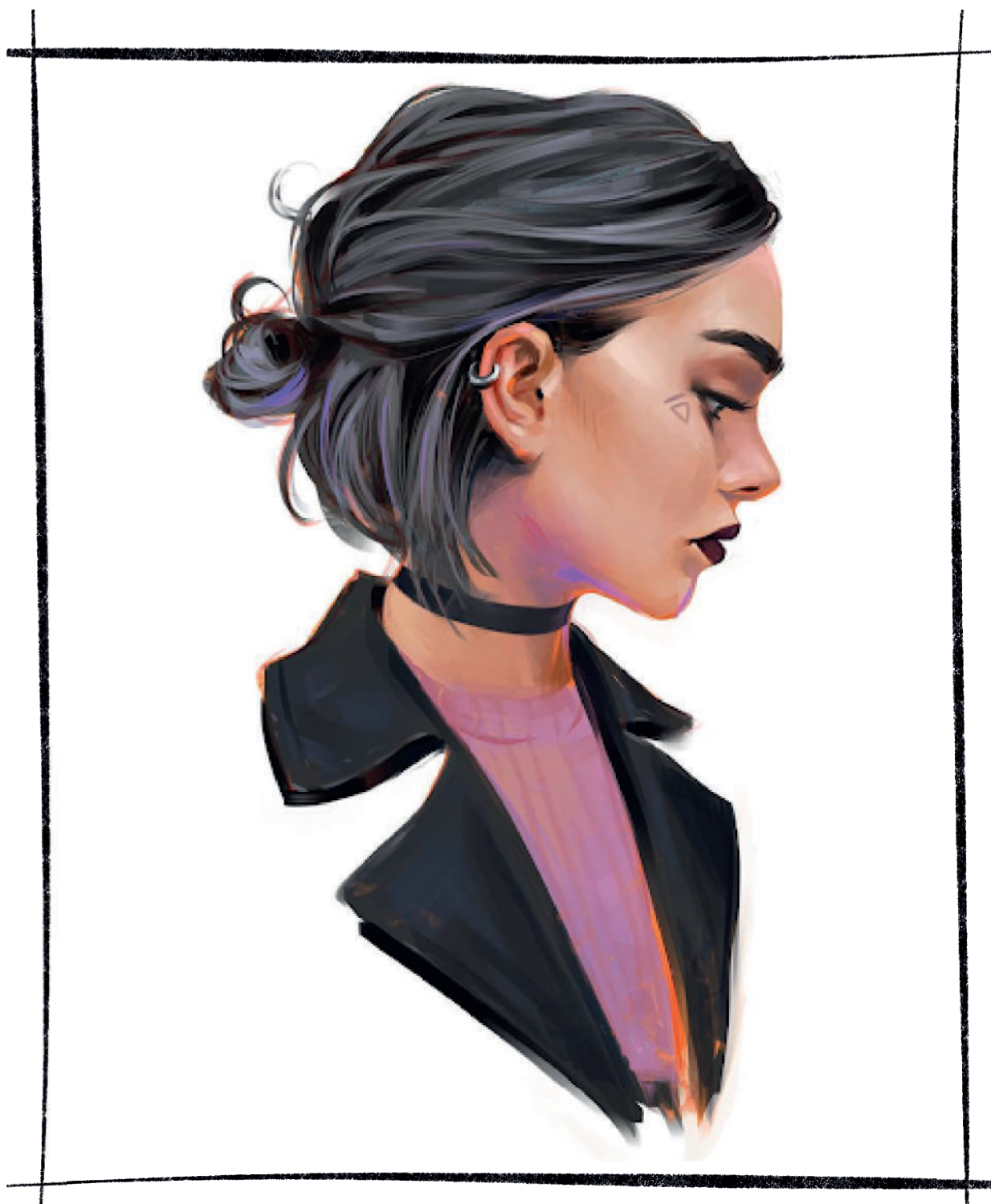


Figura 16: Exemplo de semi-realismo, ilustração de Eric-Anthony Johnson (2019). Fonte: Perfil no Instagram do autor. Disponível em: <[instagram.com/ericanthonyj](https://www.instagram.com/ericanthonyj)> Acesso em: 29 out. 2020.

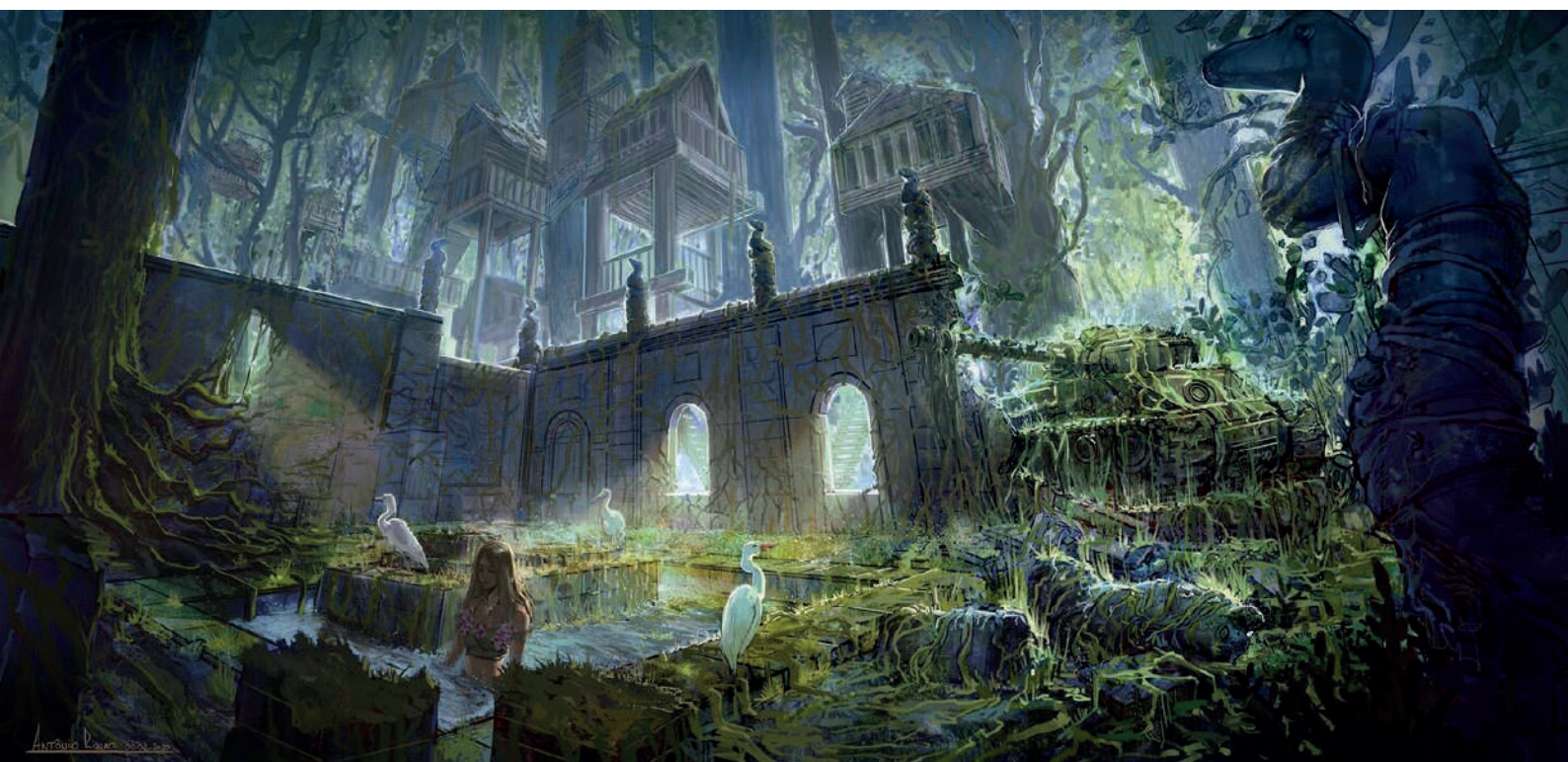


Figura 17: Exemplo de concept art, ilustração de Antonio Rizzatti (2020). Fonte: Perfil no ArtStation do autor.
Disponível em: <<https://antoniorizzatti.artstation.com>> Acesso em: 11 jul. 2021.

1.4 CONTEXTO PANDÊMICO DE 2020

No dia 13 de março de 2020, em função da situação de excepcionalidade ocasionada pela pandemia da Covid-19³, a UFPEL optou pela suspensão das suas aulas presenciais pelo período de três semanas⁴. Em seguida, devido a persistência das condições sanitárias de risco no país, a universidade, amparada em normativas do Ministério da Educação, optou pela adoção do “Ensino Remoto Emergencial” e pela readequação do calendário letivo para todos os cursos da instituição. O ano letivo de 2020 foi finalizado em 12 de janeiro de 2021 e o ano letivo de 2021 foi iniciado, no mesmo formato, no dia 15 de março de 2021.

Conforme mencionado anteriormente, o desenvolvimento da presente dissertação foi atravessado pelo contexto recente da pandemia da Covid-19. Esse cenário trágico e atípico na história mundial impactou nossas concepções e modos de atuar em diversas áreas de nossas vidas, seja no âmbito pessoal ou coletivo. Para Boaventura Santos, em seu recente livro “A cruel pedagogia do vírus”,

A pandemia e a quarentena estão a revelar que são possíveis alternativas, que as sociedades se adaptam a novos modos de viver quando tal é necessário e sentido como correspondendo ao bem comum. Esta situação torna-se propícia a que se pense em alternativas ao modo de viver, de produzir, de consumir e de conviver nestes primeiros anos do século XXI. (SANTOS, 2020, p. 29)

No contexto da globalização, especialistas de diversas áreas já previam mudanças nos espaços de educação, trabalho, lazer, dentre outros, para as próximas décadas. Porém, algumas dessas mudanças foram colocadas, repentinamente, na ordem do dia, acelerando processos e impossibilitando tratar parte destes enquanto uma escolha a ser realizada. O trabalho remoto, a educação remota e à distância, e a comunicação virtual chegaram como uma realidade posta, indiscutível, inserida no contexto digital. A partir de então foi necessário, até mesmo exigida, nossa reinvenção pessoal e profissional.

3 A Organização Mundial da Saúde (OMS) classifica o coronavírus como uma pandemia mundial, em 11 de março de 2020 Disponível em: <<https://www.gov.br/pt-br/noticias/saude-e-vigilancia-sanitaria/2020/03/oms-classifica-coronavirus-como-pandemia>>. Acesso em: 04 mar. 2020.

4 Comunicado no *site* oficial da universidade: “UFPEL suspende atividades acadêmicas por três semanas”. Disponível em: <<https://ccs2.ufpel.edu.br/wp/2020/03/13/ufpel-suspende-atividades-academicas-por-tres-semanas/>>. Acesso em: 04 mar. 2021.

Nesta pesquisa é importante compreender especialmente o espaço digital e o papel das novas tecnologias no contexto da pandemia da Covid-19 em pelos menos dois sentidos: 1. seus impactos e possibilidades na educação; e 2. impactos e possibilidades no campo das artes. Esses são desafios complexos e recentes para os quais não temos grande parte das respostas, porém são temas inescapáveis em uma dissertação de mestrado em pleno ano de 2021.

O retorno, ou o retorno à nomeada “normalidade”, no entanto, ainda está, durante a escrita desta investigação, em modo de espera. Em diferentes ritmos e de diferentes formas as instituições buscaram desenvolver atividades de ensino, pesquisa e extensão, em sua maior parte, com o suporte da tecnologia. Caroline Nascimento expressa a emergência de uma nova realidade na educação por meio da seguinte reflexão:

Se esse texto tivesse sido escrito há quatro meses, provavelmente seria mais uma infinita discussão sobre as dificuldades dos docentes em se adaptar às novas tendências educacionais e o atraso da escola diante do cenário pós-moderno já posto. Contudo, em meados de julho, do ano dois mil e vinte, o lócus enunciativo que se apresenta não permite mais debates sobre as angústias e incertezas professorais com relação ao uso das ferramentas tecnológicas em suas aulas e avaliações - uma Pandemia de ordem mundial nos assola e todos estão em desordem, aterrorizados e com medo. Nesse contexto, a utilização da tecnologia como alternativa para mitigar a descontinuidade das aulas presenciais é praticamente uma imposição. A discussão deixa de ser horizontal e apresenta-se como um fato: Todos os profissionais da educação (gostem ou não) têm de se adaptar a essa nova realidade e adequar-se ao modo “virtual de ensino”. (NASCIMENTO, 2020, p. 28)

Passamos a utilizar os espaços virtuais e as novas tecnologias para nos comunicarmos e nos integrarmos à sociedade, suprimindo em parte nossas necessidades. Descobrimos inúmeros aplicativos, e surgiram tantos outros, para encontros, reuniões, aulas e *lives*. Ademais, passamos a nos entender como “teletrabalhadores, telealunos, *youtubers*, editores e produtores de vídeo da noite para o dia” (NASCIMENTO, 2020, p. 29).

Descobrimos habilidades impensadas e possibilidades que certamente serão exploradas em um contexto pós-pandemia. Ainda assim, antes de tudo, confirmamos a imensa distância necessária a percorrer para uma educação digital e, especialmente, uma educação digital inclusiva no contexto brasileiro, seja para professores, alunos, famílias ou comunidade como um todo. A falta de investimentos públicos em uma educação de qualidade e a persistente desigualdade do país se tornaram ainda mais visíveis. Nascimento destaca que

Em escala regional ou mundial, mesmo com os esforços de secretarias e governos, nota-se o quanto a educação é frágil e os meios de acesso à informação extremamente desiguais. A pandemia corroborou o que já era sabido de todos: o quão estamos em uma sociedade injusta e bem longe dos patamares de equidade no que tange à Educação. Ademais, urge refletirmos sobre as práticas educacionais instauradas em tempos pandêmicos. O “conteúdismo” tradicional e maçante não tem lugar num período em que fragilidades psicológicas e físicas estão evidentes e o acesso ao ensino tem de ser mediado por telas de computadores e celulares seguidos de uma conexão de internet lenta e muitas vezes insuficiente. [...] O fato é que o momento exige reinvenções, reformulações e uma dose de bom senso e sensibilidade para que os traumas sejam os menores possíveis a todos. (NASCIMENTO, 2020, p. 31)

Nesse sentido, é ainda fundamental reconhecer que o ensino virtual não pode ser uma transposição do que era o ensino presencial. Isso ocorre por diversas razões, dentre as quais destaco: 1. o ensino virtual tem uma natureza própria, distinta do presencial, devido aos seus meios e dinâmicas próprias; 2. as novas gerações possuem concepções pré-formadas sobre essas tecnologias e espaços que agora passam a ser utilizadas para o ensino e aprendizagem e isso deve ser considerado; e 3. não estamos apenas equacionando uma relação de ensino e aprendizagem intermediadas pelas novas tecnologias, trata-se dessa relação inserida em um contexto pandêmico, ou seja, no qual medos, inseguranças e diversas outras condições limitantes devem ser consideradas (NASCIMENTO, 2020).

Portanto, e conforme já afirmava Maissiat (2013, p. 41) antes mesmo de um contexto de pandemia, “as instituições educacionais enfrentam o desafio não apenas de incorporar as Tecnologias Educacionais como conteúdos de ensino, mas também reconhecer e partir das concepções que as crianças e os adolescentes possuem sobre estas tecnologias”, visto que é ainda mais importante “elaborar, desenvolver e avaliar as práticas pedagógicas que promovam o desenvolvimento de uma posição reflexiva sobre os acontecimentos e os usos tecnológicos”(ibid.).

Os desafios para ensino e aprendizagem relatados até aqui ainda podem ser aprofundados a partir do objeto de estudo específico dessa dissertação, ou seja, do ensino e aprendizagem no

campo das artes. No caso do Centro de Artes da UFPEL, e especificamente nos seus Cursos de Graduação e Pós-Graduação, existe uma composição plural de professores, pesquisadores, estudantes, artistas e, em muitos casos, de professores-pesquisadores-estudantes-artistas, que têm sido instigados a compreender novos modos de ensinar e aprender, mas, igualmente, os novos desafios e potenciais da arte e do fazer artístico no contexto de pandemia da Covid-19. Nascimento (2020, p. 38) afirma que “ser artista em nosso país, é um desafio. Assim como o é ser professor. Ser artista-professor então, resulta numa gama de complexidades a serem enfrentadas diariamente”.

No decorrer destes longos meses foram sendo buscadas e desenvolvidas novas estratégias para melhor lidarmos com os impactos psicológicos sofridos e, nesse contexto, as produções artísticas e de entretenimento têm se mostrado fundamentais.

O isolamento nos trouxe dias tensos. Frente ao medo da morte, da perda, do enfrentamento da crise financeira e das privações, a arte junto à tecnologia nos envolve em processos de entretenimento e distração, colaborando com um pouco de leveza aos nossos dias e auxiliando-nos a manter a saúde mental. (NASCIMENTO, 2020, p. 38)

De fato, as produções audiovisuais como filmes, séries, animações, jogos e até mesmo vídeos produzidos de modo amador se encontram em uma posição de destaque no âmbito do entretenimento e distração, sobretudo podendo ser acessadas com grande facilidade através da internet. Contudo, a maioria destas produções nos mantêm apenas na posição de um espectador passivo mesmo sendo capazes de despertar emoções e gerar reflexões.

Surge, então, o fazer artístico como alternativa de expressão e compreensão dos mais diversos sentimentos e tensões causados pela pandemia e, conseqüentemente, pelo isolamento social. Nascimento (2020, p. 43) destaca a importância do papel da arte em “ajudar a lidar com o caos dos nossos pensamentos (por vezes destrutíveis, nesse período) e em nos auxiliar a aprender e demarcar nossa identidade”, e, ainda, do papel dos artistas-educadores em se apropriar de suas produções para se colocarem no mundo enquanto sujeitos questionadores, investigadores de si e do outro, que, neste caso, pode ser entendido como o cenário da doença. O autor finaliza compreendendo que este contexto pode ser visto como uma “oportunidade para redescobrirmos nossas potencialidades e natureza, nossa solidariedade, nosso senso de criatividade e resiliência” (ibid.).

Nas artes produzidas no/sobre o contexto da pandemia é possível perceber diferentes pontos de vista de uma mesma questão. São artes que relatam um novo cotidiano, que expõem

nossos momentos de angústia, solidão e medo, nossos refúgios e também são artes que reconhecem e homenageiam aqueles que estão na linha de frente do combate à pandemia, e que denunciam e criticam os que negam a gravidade da situação.

A partir destas criações e reflexões de artistas foram criados perfis em redes sociais com a proposta de compartilhar tais produções, incentivando, assim, o fazer artístico e a apreciação das artes. A exemplo disto, podemos citar os perfis *@arteemtemposdepandemia*⁵, *@quarentenasmaisbonitas*⁶ e *@7artesquecuram*⁷ no instagram.

Apesar da ausência de dados, devido ao recente contexto pandêmico, há fortes indícios para se acreditar que as comunidades artísticas já estabelecidas no ambiente digital tenham sofrido uma forte expansão. Com o isolamento social e o cancelamento de diversos tipos de atividades presenciais, o tempo em casa, para algumas pessoas, tem sido dedicado ao desenvolvimento de novas ou já existentes habilidades e/ou *hobbies*. Também, cresce a necessidade de busca por espaços de interação, pertencimento e acolhimento.

O desenvolvimento de comunidades virtuais se apóia na interconexão. Uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais. [...] longe de serem frias, as relações on-line não excluem as emoções fortes (LÉVY, 1999, p. 128)

É preciso, com mais urgência ainda, romper com a resistência de compreender o espaço virtual como um espaço também real. Mesmo com as limitações e desafios encontrados já somos capazes de perceber que “afinidades, alianças intelectuais, até mesmo amizades podem desenvolver-se nos grupos de discussão, exatamente como entre pessoas que se encontram regularmente para conversar” (LÉVY, 1999, p. 128).

Pensar na relação sociedade-tecnologia requer, necessariamente, o conhecimento e a compreensão de conceitos de cibercultura, arte digital e desenho digital e também as características que lhe são próprias.

5 Este perfil é um diário poético virtual de professores da educação básica que queiram refletir artisticamente sobre esse momento de incertezas. O objetivo é constituir um arquivo artístico-poético sobre o surto de coronavírus na perspectiva de artistas-professores da educação básica em suas diferentes linguagens artísticas e expressivas.

6 Este perfil se dedica a compartilhar momentos bons e simples que as pessoas estão vivendo neste tempo de quarentena, “dar nome para coisas bonitas que andamos a fazer”, sendo “um arquivo do tempo dos nossos lugares, casa.”[semanas/](#)>. Acesso em: 04 mar. 2021.

7 O projeto “7 artes que curam” é uma iniciativa que visa divulgar à comunidade vídeo-conferências realizadas pelos servidores do Centro de Arte da UFPEL cujo propósito é apresentar, de modo oral e com exposição de imagens, sete obras de arte que podem fazer a diferença no enfrentamento de situações de crise como a que o mundo está vivendo com a pandemia da Covid-19.

A reflexão a respeito dos temas e problemas mencionados, junto ao estudo preliminar da literatura da área, contribuem para a investigação proposta, ou seja, para os espaços do ensino e da aprendizagem do desenho digital na universidade. Os debates apresentados reforçam a relevância do aprofundamento de estudos sobre a relação entre a arte e as novas tecnologias bem como suas potencialidades na educação frente aos desafios atuais relacionados a processos de inclusão. Finalmente, importa declarar que parte deste primeiro capítulo, construído desde o segundo semestre do ano de 2019, já encontra-se publicado na 46ª edição da Revista da FUNDARTE⁸, sob o nome “Arte Digital na Ciberultura: Contextualização e Debates Atuais” (MÖRSCHBÄCHER; WEYMAR, 2021).



⁸ Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.19179%2F2319-0868.v46.n46>>. Acesso em 02 de novembro de 2021.

ENSINO E APRENDIZADO DO DESENHO DIGITAL

O acesso ao conhecimento e o processo educativo ocorrem em diferentes espaços e a partir de diferentes estímulos. Ao longo das nossas vidas, aprendemos com a nossa família, com o convívio em sociedade e em instituições educacionais. Para Regina Maringoni, (2007, p.63), “a aprendizagem se inscreve em uma extensa teia de relações, sendo um processo contínuo de formação humana”; ademais, ela “possui a amplitude das instâncias afetiva, cognitiva, social, moral, intelectual e todas as demais que perfazem o que identificamos como dimensão humana da existência”.

Em geral, preocupamo-nos em compreender e desenvolver formas de ensinar e aprender em escolas e universidades, porém, em uma realidade global que, cada vez mais, reconhece inteligências múltiplas e visa a inclusão, é importante partirmos de uma perspectiva ampla de educação. Nesse sentido, Maria da Glória Gohn, afirma que

[...] articular a educação, em seu sentido mais amplo, com os processos de formação dos indivíduos como cidadãos, ou articular a escola com a comunidade educativa de um território, é um sonho, uma utopia, mas também uma urgência e uma demanda da sociedade atual. Por isso, trabalhamos com um conceito amplo de educação que envolve os campos da educação formal, educação informal e educação não formal. (GOHN, 2010, p. 15)

Vários pesquisadores têm se dedicado a abordar esses diferentes tipos de educação, apresentando conceitos e aplicações de relevância (FREIRE, 1998; AFONSO JANELA, 1992, 2002; GADOTTI, 2005; GOHN, 2010; LIBÂNEO, 2012). Destaco, dentre eles, os conceitos apresentados por Moacir Gadotti, José Carlos Libâneo e Gohn, para educação informal – de caráter não intencional –, formal e não formal – de caráter intencional e de especial interesse para o presente estudo.

A educação informal possui características bastante próprias visto que ela não possui intencionalidade e, portanto, é resultante direta das interações do indivíduo com seu meio natural e social. Nas palavras de Libâneo

[...] há uma educação não intencional, informal, que se refere às influências do meio natural e social sobre o homem e interfere em sua relação com o meio social. Como exemplos dessa modalidade educativa, podem-se citar os costumes, a religião, as leis, os fatos físicos (p. ex. o clima), as ideias vigentes na sociedade, o tipo de governo,

as práticas das famílias etc. Tais fatores ou atos, nem sempre conscientemente intencionais, não institucionais, não planejados, assistemáticos, envolvem tudo o que impregna a vida social, como o ambiente e as relações socioculturais, e atuam sobre a formação das pessoas. Esses elementos estão presentes também nos atos educativos intencionais. (LIBÂNEO, 2012, pp. 235-236)

A educação informal necessariamente tem grande relevância no processo educativo de cada indivíduo e pode ser compreendida como o ponto de partida para as demais formas de educação, a formal e a não formal.

De perfil muito distinto, a educação formal, segundo a compreensão de Gadotti (2005), possui, por outro lado, “objetivos claros e específicos” e é representada por escolas, universidades e demais instituições de ensino que possuam diretrizes educacionais centralizadas – como currículo e plano de ensino –, estruturas hierárquicas e burocráticas devidamente fiscalizadas por órgãos dos ministérios de educação do país. Segundo Gohn (2010, p. 20-21), “espera-se, além da aprendizagem efetiva [...], que haja uma certificação com a devida titulação que capacite os indivíduos a seguir para os graus mais avançados”. Certamente, a educação formal igualmente não é estática, de modo que professores e instituições seguem reformulando frequentemente as suas práticas, inclusive para ir ao encontro das demais formas de educação. Segundo Libâneo (2012, p. 63), “A escola de hoje precisa não apenas conviver com outras modalidades de educação não formal, informal e profissional, mas também articular-se e integrar-se a elas, a fim de formar cidadãos mais preparados e qualificados para um novo tempo.”

A educação não formal auxilia na busca desses objetivos, porém por outros meios. Nessa modalidade de educação, entende-se que há uma maior flexibilidade, sendo “mais difusa, menos hierárquica e menos burocrática”, ou seja, “não precisam necessariamente seguir um sistema sequencial e hierárquico de progressão” (GADOTTI, 2005, p. 2). Neste processo de aprendizagem geralmente não há avaliações ou certificados, bem como podem ter duração bastante variável. Para Gohn (2010), seus objetivos não se colocam de forma antecipada, mas se constroem em um processo interativo, desse modo

[...] é um processo sociopolítico, cultural e pedagógico de formação para a cidadania, entendendo o político como a formação do indivíduo para interagir com o outro em sociedade. Ela designa um conjunto de práticas socioculturais de aprendizagens e de produção de saberes, que envolve organizações/instituições, atividades, meios e formas variadas, assim como uma multiplicidade de programas e projetos sociais. (GOHN, 2010, p. 33).

Gadotti (2005) ressalta que não enxerga os modelos de educação formal e não formal como opostos, mas, sim, que cada um contém suas próprias especificidades e potencialidades na formação de um indivíduo. Entende-se que um mesmo indivíduo pode vivenciar os diferentes modelos de educação apresentados de forma simultânea no seu dia-a-dia, em casa, na escola, na comunidade, etc; e que o que diferencia esses modelos não é o local em que ocorrem, mas o modo como ocorrem.

Reconhecer outras formas de educação não significa minimizar a importância e potencial de escolas e universidades, mas ampliar os seus diálogos para aperfeiçoar as suas práticas e atender o que deve ser o objetivo principal da educação: a emancipação dos indivíduos. Paulo Freire (1998; 2001; 2011), patrono da educação brasileira e um dos grandes defensores e divulgadores deste enunciado, afirma que os alunos assimilam o conhecimento a partir de uma prática dialética com a sua realidade.

Desse modo, para abordar o ensino e aprendizado do desenho digital, é fundamental destacar os diferentes espaços e formatos de educação encontrados por artistas e estudiosos da arte digital. Para tanto, nas seções seguintes, disserto sobre o ensino formal, a partir da apresentação de reflexões e informações sobre as relações entre design e desenho, o perfil do graduado em Design Digital e a grade curricular do Curso de Design Digital da UFPEL; e sobre o ensino não formal, a partir da identificação de espaços digitais de aprendizado do desenho e da análise de comunidades artísticas na internet, com um enfoque especial no estudo de caso de um grupo de desenho no Facebook.

2.1 ENSINO FORMAL DO DESENHO DIGITAL

O ensino formal se desenvolve a partir de pressupostos sobre quais os conteúdos e competências são importantes em determinado espaço de formação. No caso do desenho digital, este tem se desenvolvido a partir da percepção e do reconhecimento desse modo de criação dentro de um contexto de globalização e cibercultura, conforme anteriormente mencionado. Para compreender de que forma o desenho digital se insere no Curso de Design Digital, por exemplo, é necessário primeiramente compreender qual é a função do desenho como um todo em relação ao design, e, na sequência, compreender qual é o perfil do egresso previsto pelo Projeto Pedagógico do Curso.

2.1.1 Relações entre Design e Desenho

Em sua tese de doutorado, Anelise Zimmermann (2016) investiga o Curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Pernambuco no qual busca refletir sobre a importância do ensino do desenho na formação em design gráfico. Para isto, no segundo capítulo, a autora faz um extenso levantamento de obras que abordam questões acerca deste objeto de estudo, dividido nos seguintes subcapítulos: 1. Definições, Conceitos, Funções e Taxonomias do Desenho; 2. O Desenho no Processo Projetual: O Esboço; e 3. O Ensino do Desenho na Formação em Design: Práticas, Métodos e Conteúdos.

No subcapítulo “Definições, funções e taxonomias do desenho” Zimmermann (20 p. 17) demonstra a interdisciplinaridade do desenho, ou seja, como este está presente nas mais diversas áreas do conhecimento, “como arquitetura, engenharia, medicina, biologia, física, matemática, entre tantas outras”, apesar de ser comumente relacionado apenas ao campo das artes.

No mesmo sentido, Simões (2001) discorre sobre as diferentes funções que os desenhos possuem, como a necessidade de apontar ideias, resolver a execução de um objeto ou até mesmo de representações da realidade, “mas todos estes desenhos são processos de conhecimento. O desenho é uma prática do pensar em várias profissões, estejam elas relacionadas com o conhecimento científico, técnico ou artístico que resultam sempre em imagens” (SIMÕES, 2001, p. 33).

Dentre as diversas áreas do conhecimento que abordam a questão do desenho há o campo do design que “origina-se na separação entre a concepção e confecção dos objetos” (NETTO, 2009, p. 17). Ao abordar o Design Gráfico, especificamente, Netto (2009) menciona as reflexões levantadas por Hollins (2000), afirmando que

(...) antes do estabelecimento da profissão e dos procedimentos gráficos contemporâneos, o planejamento da comunicação gráfica era feito por profissionais inseridos no processo de produção ou artistas comerciais ou artistas gráficos: letristas que desenhavam os tipos de letras; tipógrafos que selecionavam os tipos e planejavam a disposição das manchetes e blocos de textos, atribuindo hierarquia à informação; ilustradores que produziam todo o tipo de imagens, desde diagramas mecânicos até desenhos de moda; técnicos especializados em funções específicas como, por exemplo, transpor pinturas para matrizes de impressão, separando cada cor em uma matriz; impressores litográficos, etc. Muitos artistas comerciais das artes gráficas reuniam várias dessas habilidades (NETTO, 2009, p. 17).

Ou seja, a origem do design “está nas diversas maneiras, estabelecidas ao longo da história, de dispor o conhecimento em uma forma gráfica” (NETTO, 2009, p. 58).

Contemporaneamente, cabe aos profissionais da área reconhecerem o potencial criativo do desenho também nas etapas projetuais, pois este “não está limitado à imagem figurativa, mas abarca formas de representação visual de um pensamento” (SALLES, 2007, p. 35). Neste sentido, um grande número de estudos da área percebe o desenho como uma linguagem com diversas potencialidades.

Essas espécies de anotações visuais aparecem de modo recorrente ao longo desses percursos e não se restringem às artes visuais. Ao mesmo tempo, cumprem diferentes funções e exibem grande potencial criador. São representações gráficas que se mostram como um meio possível de o artista armazenar reflexões, dúvidas, problemas ou possíveis soluções. (SALLES, 2007, p. 35)

No mercado, cada vez mais a ilustração ganha espaço, não apenas no sentido em que é comumente compreendida – como criação de personagens e paisagens –, mas, também, como arte vetorial e iconografia. Ou seja, o designer utiliza conhecimentos em desenho tanto para as etapas projetuais quanto para o desenvolvimento propriamente dito de marcas, cartazes, peças publicitárias, editoriais de livros e revistas, elementos de *sites* e aplicativos, jogos, etc. Afinal, se são necessárias ilustrações para cartazes, revistas, peças gráficas impressas em geral, porque não seriam para um *site* ou aplicativo?

No desenvolvimento de interfaces é comum ouvir, nos escritórios ou agências, a expressão “desenhar telas”, pois se tem a noção de que o designer já compreende a tela como um produto visual. Este profissional busca, então, pensar nas funcionalidades, desenhá-las e começar a aprimorar o produto. A habilidade de desenhar contribui no momento de realizar uma interface mais fluida, evitando, assim, um padrão de sempre tentar encaixar todos os elementos em blocos rígidos.

Em *sites* e aplicativos, a ilustração é muito utilizada para dar instruções e *feedback* ao usuário. Seja em mensagens com respostas negativas, respostas positivas, ou então no passo a passo de como realizar alguma tarefa, diversas plataformas apresentam ilustrações condizentes com o conteúdo. Esta é uma estratégia que reforça a compreensão da mensagem ao mesmo tempo que diminui a distância entre o produto e o usuário, deixando, assim, a navegação mais agradável e descontraída.

Por fim, é importante destacar que no Brasil não existem cursos de graduação de universidades públicas específicos para determinadas áreas do desenho, a exemplo da

ilustração. Nesse sentido, é comum que profissionais interessados nesses diferentes campos tenham que optar por cursos que possuem currículos que contemplem parcialmente os seus objetivos, como Artes, Design e Animação.

2.1.2 Perfil do Graduado em Design Digital

O Curso de Bacharelado em Design Digital do Centro de Artes da UFPEL⁹, criado em 2009, tem duração de quatro anos e seu principal objetivo é “formar profissionais que atuem no desenvolvimento de interfaces digitais nos diversos dispositivos tecnológicos: desde páginas da web até conteúdo para dispositivos móveis”¹⁰ (CA-UFPEL, 2021).

Seu percurso teve início dentro do próprio Curso de Artes Visuais e sofreu inúmeras reformulações, inclusive no que diz respeito ao conceito de arte. Paula Weber e Lúcia Weymar (2015, p. 21) destacam que, no Centro de Artes, “a noção de arte foi sendo revisada e transformada no sentido de uma educação para o olhar, menos utilitarista e mais crítica e reflexiva”. Também nesse contexto, foram surgindo interesses e necessidades específicas que passaram a distinguir as áreas de Design Gráfico e Design Digital do currículo de Artes Visuais, propiciando a posterior criação de novos cursos.

Justamente por ter surgido a partir das Artes Visuais, o Curso de Bacharelado em Design Digital visa “estimular o pensamento reflexivo e a sensibilidade artística, bem como “manter vivo o compromisso do desenvolvimento educacional dos discentes orientado ao mercado e à sociedade, sem excluir o papel da universidade como geradora de conhecimento e reflexão” (UFPEL, 2013, p.10 apud WEBER; WEYMAR, 2015, p. 22).

Em relação ao local de atuação do egresso do Curso de Design Digital, consta que este possui diversas possibilidades profissionais no que se refere a processos que envolvam sociedade e tecnologia e que dispõe de conhecimentos que integram a prática e a funcionalidade às questões estéticas mais amplas da experiência e da percepção visual. (CA-UFPEL, 2021). Sendo assim, o profissional egresso dos Cursos de Design deve ser capaz de:

9 As informações gerais sobre o curso podem ser encontradas no portal institucional da UFPEL pelo seguinte endereço: <<https://institucional.ufpel.edu.br/cursos/cod/1330>>. Acesso em: 10 abr. 2021.

10 No portal institucional do Centro de Artes da UFPEL podem ser encontradas informações específicas acerca dos Cursos de Design Gráfico e de Design Digital, a exemplo de características de sua formação e currículo. Disponível em: <<http://ca.ufpel.edu.br/design/>>. Acesso em: 10 abr. 2021.

- refletir processos culturais entre sujeito, imagem e tecnologia que acompanham o design e são absolutamente indissociáveis tanto para aqueles que optam pelo caminho da investigação e/ou atuam diretamente com as demandas de mercado;
- manter sua identidade profissional e escopo de atuação sempre em diálogo e vigilância com relação às novas exigências e inflexões do tempo e também possa sustentar, como condição básica de trabalho, o diálogo interdisciplinar com outras áreas;
- demonstrar capacidade criativa para proposição de soluções inovadoras e ser artífice de seu próprio processo de criação a partir do domínio das diferentes ferramentas técnicas;
- ser capaz de compreender a linguagem visual a partir de seus fundamentos e outras linguagens que estejam em relação à esta e que sejam pertinentes para o trabalho;
- demonstrar domínio sobre a prática projetual do design a partir de suas diferentes etapas relacionadas às especificidades de aplicação do projeto do mapeamento das necessidades ao desenvolvimento de soluções e estratégias;
- executar a prática projetual a partir de uma visão sistêmica entre componentes materiais e imateriais, processos de trabalho, aspectos histórico-estruturais do produto desenvolvido;
- ter conhecimento do setor produtivo específico de sua especialidade a partir de visão setorial e das relações entre sua especificidade e outras áreas do design e da gestão estratégica;
- ter a prática projetual focada na experiência dos sujeitos em relação ao produto desenvolvido e da forma com que o design ocupa lugar estratégico no posicionamento das empresas a partir de determinantes do imaginário do produto;
- possa ser orientado a partir de um posicionamento estratégico em sua atividade profissional e compreender como fundamental a postura de empreendedorismo e proatividade com relação ao trabalho (CA-UFPEL, 2021).

2.1.3 Grade Curricular do Design Digital na UFPEL

Como mencionado, graduei-me no Curso de Design Digital na Universidade Federal de Pelotas entre 2014 e 2018. O curso faz parte da unidade acadêmica denominada Centro de Artes (CA) que atualmente possui dezessete cursos de graduação e que, além disso, conta com Câmaras de Ensino, Pesquisa e Extensão, Especialização em Artes (presencial e EAD) e com o Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (no qual me encontro realizando esta pesquisa), dentre outros projetos, programas e iniciativas.

Entretanto, para além destas descrições técnicas, o Centro de Artes é um ambiente de integração e de possibilidades. Durante a minha graduação em Design Digital pude ter bastante contato com os demais cursos, o que me permitiu desenvolver uma visão mais ampla de possíveis caminhos a serem seguidos bem como enriqueceu a minha formação.

A integração mencionada começa no próprio espaço físico de três prédios, localizados na mesma quadra e internamente interligados com um pátio inspirador no qual estão dispostas diversas intervenções artísticas e pequenas hortas (Figura 18). Ou seja, os alunos e professores de diferentes cursos estão constantemente se encontrando em seus corredores, salas e espaços externos.

Em relação à formação e às possibilidades de criação é preciso mencionar que professores de diferentes áreas se somam ao ofertarem as disciplinas em diferentes cursos e desenvolverem, por vezes, projetos e pesquisas conjuntamente. Desse modo, existe um espaço de interdisciplinaridade que enriquece a formação dos alunos que passam pelo Centro de Artes. Foi nesse ambiente que iniciei a minha vida acadêmica e desenvolvi o interesse pela participação em projetos, aprendendo e compartilhando conhecimentos por meio de eventos e oficinas que acabaram por despertar diversas das questões presentes nesta pesquisa. Dentre elas, inquietava-me que, em diversas disciplinas, até mesmo naquelas de primeiros semestres, eram demandados trabalhos que exigiam conhecimentos prévios de *softwares*, como *Adobe Illustrator* e *Adobe Photoshop*. Entretanto, não havia disciplinas específicas para o aprendizado dos mesmos, o que nos levava a aprender em casa, uns com ou outros ou, com sorte, em oficinas de eventos acadêmicos. Como direcionei meus estudos para o desenho digital e estive em contato com diversos colegas e amigos em situação semelhante, fui percebendo a demanda e a carência desse tipo de conteúdo nas graduações, conteúdo que podia ser encontrado em abundância na internet.

Portanto, a análise a seguir refere-se especificamente a uma aproximação ao objeto a partir da identificação dos espaços de inserção, ou de possibilidade de inserção, do desenho digital nas disciplinas do Centro de Artes da UFPEL. Interessa-me, portanto, identificar e analisar os planos de curso das disciplinas, seus objetivos e seu conteúdo programático a partir de informações contidas em sua ementa.

O Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas reúne cursos que pertencem a diversas áreas contempladas pelas artes, como a música, o teatro e as visuais, muitas destas até mesmo subdivididas em demais categorias, a fim de dar maior enfoque às suas próprias demandas. Sua história se inicia no século XX com o surgimento da Escola de Belas Artes,



Figura 18: Vista de cima do quarteirão do Centro de Artes, UFPEL (CA - Bloco 1, CA - Bloco 2 e FAURB - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo), Pelotas, RS (2020). Fonte: Google Maps.

em um cenário bastante característico demarcado por movimentos de descolamento do regionalismo e pela busca de adesão aos movimentos modernistas (SILVA, 2012). É apenas em 1973 que se dá “a passagem da Escola de Belas Artes para o Instituto de Artes da UFPEL” (FRANCO, 2008, p. 537 apud SILVA, 2012).

Em relação à consolidação do espaço do Centro de Artes, Ana Paula Araújo (2012) retoma a trajetória que vai da Escola de Belas Artes ao Instituto de Letras e Artes da UFPEL, passando pelo Instituto de Artes e Design até, enfim, sua consolidação como Centro de Artes.

Desde 2000, quando o CA recebeu seu prédio próprio, os cursos de artes funcionam à Rua Alberto Rosa, número 62. Quando muda sua denominação de ILA para IAD, o curso de desenho é extinto e a Licenciatura de Artes com as três habilitações anteriores (artes plásticas; desenho gráfico e música) se divide criando o Curso de Artes Visuais – modalidade licenciatura e o curso de Música – modalidade licenciatura, em 2003.

A partir de 2010, através da Portaria Nº. 1.718 de 04 de novembro do mesmo ano, cria-se o Centro de Artes composto pelo então Conservatório de Música e o Instituto de Artes e Design.

Os cursos na área de artes hoje não apenas se ampliaram como se diversificaram tanto na graduação quanto na pós-graduação. Na graduação hoje funcionam os cursos de Bacharelado em Artes Visuais, Licenciatura em Artes Visuais, Ciências Musicais, Cinema de Animação, Cinema e Audiovisual, Composição Musical, Licenciatura em Dança, Design Gráfico, Design Digital, Licenciatura em Música, Bacharelado em Música e Licenciatura em Teatro. Nos cursos de pós-graduação temos a Especialização em Artes e o Mestrado em Artes Visuais. (ARAÚJO, 2012, p. 94-95).

Utilizando como fonte de dados o portal institucional da universidade, acessado em setembro de 2020, busquei identificar quais são os cursos de graduação presentes no Centro de Artes. No portal é possível realizar buscas referentes a cursos, disciplinas, projetos, servidores e unidades de gestão da universidade e, inicialmente, utilizei a ferramenta de categorização de cursos a partir de suas unidades acadêmicas. Na unidade do Centro de Artes, na aba “Graduação”, é possível identificar os dezessete seguintes cursos: Artes Visuais (Bacharelado), Artes Visuais (Licenciatura), Cinema de Animação (Bacharelado), Cinema e Audiovisual (Bacharelado), Dança (Licenciatura), Design Digital (Bacharelado), Design Gráfico (Bacharelado), Música (Licenciatura), Música - Canto (Bacharelado), Ciências Musicais (Bacharelado), Música - Composição (Bacharelado), Música - Flauta Transversal (Bacharelado), Música - Música Popular (Bacharelado), Música - Piano (Bacharelado), Música - Violão (Bacharelado), Música - Violino (Bacharelado), e Teatro (Licenciatura).

É possível observar que boa parte destes cursos não possui proximidade com o objeto de estudo desta pesquisa, como os de Música e Teatro. Então, optei por realizar um recorte, selecionando somente os cursos de interesse para a pesquisa, tendo como critério a existência de disciplinas relacionadas à visualidade e ao desenho. Desse modo, a nova lista inclui os

cinco seguintes cursos: Artes Visuais (Bacharelado), Artes Visuais (Licenciatura), Cinema de Animação (Bacharelado), Design Digital (Bacharelado) e Design Gráfico (Bacharelado). Ressalta-se que o Curso de Cinema e Audiovisual não se encontra nesta lista pois conteúdos referentes a desenho não fazem parte de sua grade curricular.

A partir da seleção de cursos, criei uma extensa tabela contendo todas as disciplinas, totalizando 365 delas com temáticas e metodologias variadas, sendo 182 obrigatórias e 183 optativas. É importante ressaltar que a coleta considerou disciplinas com o mesmo nome em diferentes cursos visto que existem alterações de professores, metodologias e até mesmo de conteúdos programáticos, característica que me parece fundamental para a análise proposta. Os dados citados permitem melhor visualização do cenário das disciplinas ofertadas pelo Centro de Artes da UFPEL a fim de, na sequência, realizar um novo recorte que pretende focar naquelas disciplinas com inserção, ou possibilidade de inserção, do desenho digital.

Na página do portal institucional de cada disciplina encontrei as seguintes categorias de informações: nome da disciplina, código, carga horária, atividade complementar, periodicidade, unidade responsável, créditos, carga horária teórica, carga horária prática, carga horária obrigatória, nota média de aprovação, ementa, objetivos, conteúdo programático e bibliografia.

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

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

É importante apresentar um panorama dos dados obtidos bem como alguns dos desafios encontrados nos processos de seleção e análise. Isto permite que alguns dos achados da minha análise possam ser futuramente ponderados e investigados em maior profundidade a partir de outras fontes e metodologias.

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

Inicialmente realizei uma busca por palavras para direcionar meu olhar para determinadas disciplinas considerando que cada resultado corresponde a uma disciplina e descartando a repetição de palavras em cada uma. As palavras-chave utilizadas em uma primeira pesquisa foram: desenho digital (03 resultados); desenho (29 resultados); e digital (15 resultados). A busca por desenho digital resultou em três resultados, todos equivalentes a mesma disciplina e professora, porém ofertadas para três diferentes Cursos de Bacharelado (Artes Visuais, Design Digital e Design Gráfico). No quadro abaixo (Quadro 1) apresento as informações referentes à disciplina mencionada, isto é, a “Fundamentos do Desenho II”.

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

Quadro 1: Disciplina de “Fundamentos do Desenho II”. Fonte: Elaboração própria a partir de dados coletados no portal institucional da UFPEL. <<https://institucional.ufpel.edu.br/>> Acesso em: 11 Set 2020.

Os demais resultados apontam para importantes achados em direção à presente pesquisa, porém revelaram a importância de considerar outras palavras-chave para ampliar o alcance da análise, tais como: *web arte*, tecnologia, computação, *software* e variadas técnicas e meios expressivos. Isto permite ainda uma análise da bibliografia dos cursos para averiguar se as mesmas contemplam possibilidades de diálogo com a arte digital e, mais especificamente, com o desenho digital.

Os resultados obtidos nesta análise apontam para a reflexão iniciada anteriormente. Existem realmente espaços na grade curricular dos cursos analisados que podem contemplar o conteúdo relativo ao desenho digital. Entretanto, atualmente a ocupação desses espaços não aparece de forma claramente delimitada nos programas das disciplinas de modo que a sua presença ou ausência podem estar vinculadas diretamente ao professor ministrante da mesma.

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

2.2 ENSINO NÃO FORMAL DO DESENHO DIGITAL

O desenho tradicional nos oferece infinitas possibilidades e costuma ser nosso primeiro contato com os fundamentos dessa área; na atualidade, contudo, mostra-se cada vez mais essencial tanto o ilustrador quanto o designer possuírem habilidades com o desenho digital, tendo em vista a crescente demanda e surgimento de novos espaços para este tipo de conteúdo bem como de profissionais com conhecimentos na área. Neste mesmo sentido, Netto (2009, p. 86) estabelece que “no design gráfico de hoje, a fluência com a tecnologia digital é determinante na construção de estratégias pessoais (repertório de procedimentos) para abordar o problema, conceituar e conceber sua solução.”

Muitas pessoas ingressam na graduação em Design com o desejo de aprender tudo o que envolve o desenho, até porque ser ilustrador é uma das diversas opções para um designer graduado. Caberia ao curso desenvolver novas estratégias para atender a demanda do mercado e dos alunos. Entretanto, na falta destas estratégias dentro da academia, os estudantes passam a buscar esse conhecimento nos meios não formais e a criar suas próprias comunidades artísticas, sobretudo na internet, onde encontram outras pessoas que também possuem os mesmos objetivos e passam a estudar “juntas”. Conforme Gasparetto,

Ainda há um déficit em relação ao sistema de ensino. A formação do público em arte digital está muito mais no próprio cotidiano, no contexto social e cultural no qual reinam os meios digitais, do que nas escolas de arte ou instituições museológicas. Em produções de web arte, por exemplo, o usuário não precisa se deslocar até um espaço expositivo in loco de uma galeria ou museu, basta entrar na rede, então o acesso parece não ocorrer em um nível hierárquico. (GASPARETTO, 2013, p. 1904).

Na internet os artistas buscam fazer parte de grupos onde as pessoas divulgam o que (e como) estão produzindo, o que os faz se sentirem mais motivados a aprender. É algo colaborativo. O artista se sente pertencente, pois sempre terá alguém que vai saber um pouco menos e alguém que vai saber um pouco mais sobre o assunto; então se sente à vontade para divulgar suas próprias produções e modos de fazer algo. Por conseguinte, passa a ser mais presente o processo de busca por descobrir seu próprio traço, como se identifica e como se expressa no desenho e nos demais materiais desenvolvidos dentro do design. Mesmo quando uma peça é desenvolvida puramente para publicidade ainda há diferentes modos de fazer isso, e esses modos são guiados por diferentes maneiras de expressão, propósitos e nichos do público-alvo.

A web é uma tecnologia que tem claro potencial para criar ambientes de aprendizagem inovadores e desafiantes ao facultar o acesso a fontes de informação dificilmente acessíveis por outros meios, assim como a grandes quantidades de recursos multimídia. Para além de permitir aceder e disponibilizar materiais, a web disponibiliza fóruns electrónicos que suportam a comunicação e o trabalho colaborativo o que, “reforça a concepção de aprendizes como agentes activos no processo de aprendizagem, e não receptores passivos de conhecimento” (Souza, 2005:130). Segundo o mesmo autor, adequa-se a uma perspectiva de aprendizagem construtiva, colaborativa e significativa. Proporcionar uma “aprendizagem significativa consiste em considerar a maneira própria de pensar das pessoas e procurar perceber as contradições, as inconsistências, o que sabem e o que ainda precisam de saber” (SILVA, 2005, p. 48 apud COUTINHO; ALVES, 2010, p. 207-208).

Desde a época da minha graduação tenho realizado reflexões sobre como se dá a formação teórica e prática do artista digital, pois percebi certa carência em relação ao conteúdo de desenho digital dentro da universidade. Tomando como referência minha trajetória enquanto artista-pesquisadora percebo a importância da internet neste contexto uma vez que atualmente é através dela que muitos artistas têm acesso a conteúdos que servem de aporte para suas produções. É no meio digital, também, que se tem contato com demais pessoas interessadas pelos mesmos assuntos, formando, assim, redes de contatos profissionais e informais. Tal ambiente digital abarca *sites*, *blogs*, redes sociais, grupos e fóruns que possibilitam trocas de conhecimentos, conteúdos, opiniões, etc.

2.2.1 Espaços Virtuais de Aprendizado do Desenho

É interessante pensar nas plataformas virtuais, que contemplam e abrigam produções em artes visuais, por exemplo, como um ambiente virtual de troca entre artistas conectando-os a partir de diversos locais do mundo. A pesquisadora da área Diana Domingues os descreve da seguinte maneira:

São promovidos encontros e interações a distância, determinando o surgimento de comunidades virtuais, em grupos que se formam e se estimulam por conexões de idéias. As comunicações que se fazem na Net demandam um pensamento associativo, não-linear, explorando estruturas manipuláveis, através de *links*, que permitem abrir e fechar janelas no ciberespaço. [...] O corpo assume a capacidade de circular no planeta, entrando em zonas privadas de intimidade de casas, conecta-se numa rede mundial (DOMINGUES, 1997 p. 21).

Este ambiente acaba por ser percebido enquanto um espaço rico em possibilidades de criação e reflexão, isto é, enquanto um grande ateliê que abraça as necessidades dos artistas contemporâneos que não apenas desenvolvem seus procedimentos técnicos como também produzem pensamentos estéticos, sociais e culturais a respeito da relação da sua arte com século em que vivem. Neste contexto, proponho o uso do termo “ateliê digital”, o qual pode ser entendido como um espaço de estudo, produção, reflexão e troca entre demais artistas, assim como acontece em um ateliê físico, porém, no ciberespaço.

No ano de 2019 realizei uma breve pesquisa sobre o grupo “Girls Artist Gang (GAG)”, presente na plataforma do Facebook, a fim de debater acerca desse ateliê digital contemporâneo. A escolha deste grupo se deu pela potência de interação entre mulheres artistas que não necessariamente fazem parte do circuito tradicional da arte e/ou do campo

acadêmico das artes visuais. Questiono, assim, como se dá o funcionamento do grupo, o porquê dessas estratégias em construir tais espaços de troca, e ainda, qual a importância e a potência desse tipo de ateliê chamado digital.

2.2.2 Comunidades Artísticas na Internet: Um estudo de caso do grupo “GAG”

“Girls Artist Gang” (Figura 19) é um grupo fechado no Facebook (apenas membros têm acesso a seu conteúdo) que também possui página nesta plataforma e perfil na rede Instagram. O grupo foca em conteúdos e assuntos relacionados às artes visuais e permite publicações tais como compartilhamento de produção pessoal, debates, dúvidas, partilha de materiais de estudos, notícias, dentre outras. Uma característica muito relevante subentendida no próprio nome é o fato de “Girls Artist Gang” ser formado exclusivamente por mulheres.

A proposta do GAG é reunir ilustradoras mulheres que se encontram espalhadas pelo país em um ambiente onde possam compartilhar suas produções de diferentes estilos e técnicas, bem como incentivar novas produções através de desafios e de proposição de temáticas.

As regras são claras e diretas: a) apenas mulheres podem participar do grupo; b) são permitidas somente publicações relacionadas à arte; c) o respeito deve ser mantido; d) não é permitido o compartilhamento de produtos e conteúdos provenientes de pirataria, como cursos, programas e plágio e, enfim, e) não é permitido expor para fora do grupo conteúdo publicado pelas participantes.

As integrantes do GAG compartilham a) produções autorais e estudos, seja para pedir opiniões, dicas, críticas, ou, apenas, para apresentar ao grupo; b) notícias; vídeos e *blogs* que consideram interessantes e/ou úteis às demais; c) materiais de estudo e tutoriais; d) dúvidas e curiosidades; e) conquistas e frustrações; f) divulgação de produtos, serviços, redes sociais, portfólio e g) oportunidades de emprego e trabalhos de *freelancer*, dentre outros.

É possível perceber nas publicações e comentários, através da interação entre as integrantes, que o respeito e o incentivo prevalecem. As artistas ajudam umas às outras através de dicas e críticas construtivas, apreciam trabalhos, inspiram-se e se apoiam. Infiro, igualmente, que há bastante fluidez e leveza nessas relações e que, em sua maioria, as integrantes se sentem mais confortáveis para realizar publicações e comentários em relação à ausência masculina no grupo.

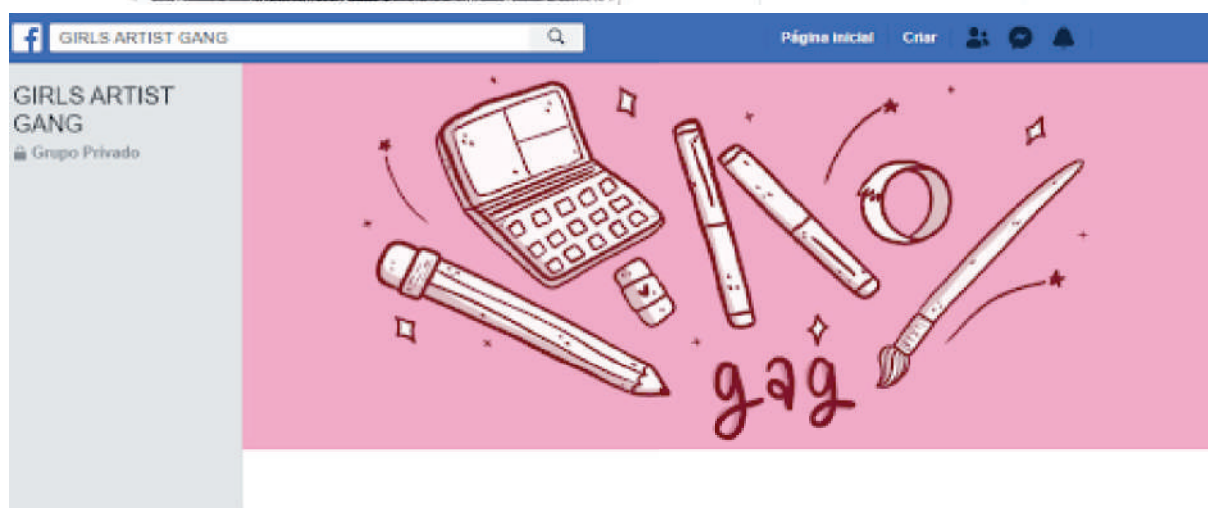


Figura 19: Captura de tela da capa do grupo “Girls Artist Gang” no Facebook (2019).

O objetivo do grupo “Girls Artist Gang” é unir artistas mulheres que se encontram espalhadas pelo Brasil em um espaço digital onde possam compartilhar suas produções, de diferentes estilos e técnicas, formando, assim, uma comunidade na qual sintam-se acolhidas e respeitadas. No GAG são trocados, também, conhecimentos, materiais de estudo, notícias, dúvidas sobre o mundo artístico, etc.

Naquela pesquisa sobre o grupo eu realizei uma exploração mais aprofundada do funcionamento desta comunidade em específico bem como uma breve reflexão sobre a importância de grupos destinados somente a mulheres. As integrantes do “Girls Artist Gang” buscam se conhecer e se unir através do ambiente digital a fim de criar um ambiente confortável para interagir, desenvolverem-se enquanto artistas e somarem forças – através do apoio, respeito e empatia – para enfrentar as complexidades de ser artista e mulher na atualidade.

RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA DOCENTE: INVESTIGAÇÕES E EXPERIMENTAÇÕES EM UMA DISCIPLINA DE DESENHO

No presente capítulo descrevo minha experiência como estagiária docente na disciplina “Fundamentos do Desenho II” oferecida ao Curso de Design Digital da Universidade Federal de Pelotas e ministrada pela professora Vivian Herzog. O estágio, iniciado no semestre de 2020/I com sua primeira aula no dia 1 de outubro, deu-se de modo remoto em decorrência da pandemia causada pela Covid-19 e consistiu em uma oportunidade para a inserção de conteúdos ligados ao desenho digital bem como para compreender o interesse e a recepção dos alunos frente a esta expressão artística.

Durante minha graduação participei, em alguns semestres, como monitora voluntária em disciplinas relacionadas ao desenho, afinal, o que acredito ter sido um dos fatores que me trouxe à vida acadêmica. Ao perceber esta relação, no decorrer de minha pesquisa, concluí que era necessário voltar à sala de aula para melhor compreender tanto o processo de formação dos alunos do Curso de Design Digital quanto a atividade da docência em si, através dos diversos aspectos que envolvem o planejamento de uma disciplina, a atuação do professor em sala de aula e o desenvolvimento de atividades junto aos alunos. Nesta ocasião, pude reencontrar a professora Vivian Herzog para a realização do meu estágio docente em “Fundamentos do Desenho II”, disciplina obrigatória do segundo semestre do Curso de Design Digital.

Inicialmente, o estágio se daria no primeiro semestre do ano de 2020; entretanto, aquele semestre foi cancelado devido à crise sanitária. Optamos, então, por realizá-lo em semestre especial, na modalidade à distância, em espaço compreendido entre os meses de outubro a dezembro de 2020, o que acabou por ocasionar experiências um pouco distintas do planejado.

Certamente, é um grande desafio desenvolver de modo remoto uma disciplina prática tal como as ligadas ao desenho - tanto no sentido de acompanhar o processo dos alunos quanto em razão do acesso aos materiais uma vez que quando as aulas ocorrem de modo presencial grande parte do material está disponível, durante a aula, no próprio laboratório de desenho. Contudo, decidimos aceitar esse desafio e a disciplina foi reelaborada tanto em relação ao conteúdo quanto em relação ao modo de funcionamento das aulas e avaliações.

3.1 A DISCIPLINA

A disciplina intitulada “Fundamentos do Desenho II” possui quatro créditos e é obrigatória no Curso de Design Digital; é ofertada no segundo semestre do curso, tem como pré-requisito a conclusão da disciplina “Fundamentos do Desenho I”, e a professora responsável é Vivian Herzog. O meu estágio foi iniciado em 1º de outubro de 2020, porém, registrado como semestre relativo a 2020/I do calendário acadêmico da UFPEL em decorrência do cancelamento do semestre anterior face à pandemia iniciada em março de 2020. O horário estabelecido para a disciplina foi o turno da manhã, nas quintas-feiras, das 10:00 às 11:00.

3.1.1 Plano de Ensino

A ementa da disciplina “Fundamentos do Desenho II” (Anexo 1) prevê a “investigação e experimentação do desenho colorido de observação e imaginação”, a “expressão e representação gráfica”, o “espaço e forma”, e a “apreciação e crítica”. Como objetivo geral, pretende “instrumentalizar os estudantes com os princípios elementares da linguagem do desenho” visando também sua aplicabilidade às necessidades projetuais e estéticas do design; para atingi-lo, são definidos os seguintes pontos específicos a serem trabalhados com os discentes:

Experimentar e praticar técnicas diversas de desenho com materiais policromáticos perpassando por qualidades espaciais diversas da bidimensionalidade ao uso da perspectiva; Propor a experimentação e a aplicação de técnicas comuns ao desenho tradicional às ferramentas do desenho digital; Vivenciar e observar as potencialidades visuais dos diversos tipos de formas (orgânicas e geométricas) enquanto possibilidades espaciais diversas; Perceber a potência do desenho como elaboração estética tanto no processo quanto no resultado final inseridos no campo do design; Instigar a construção de um processo de trabalho que busque uma genealogia das imagens e uma consciência crítica em relação ao uso e apropriações de imagens já existentes. (Anexo 1)

No plano de ensino os conteúdos são divididos em duas unidades. A primeira diz respeito às questões estéticas e conceituais do desenho, e envolve a “experimentação de materiais e suportes diversos que abranjam as possibilidades de abordagem do que envolve o traço (suportes, materiais, aplicadores e variações do gesto tais como velocidade, tempo e intensidade)”, “experiências e reconhecimento das qualidades visuais dos tipos de formas (orgânicas e geométricas) e suas possibilidades e variantes materiais (formas, esbatidas,

atmosféricas, densas)” bem como, enfim, “reflexões teóricas acerca do desenho enquanto conhecimento e construção de um processo de trabalho que respeite e que considere o tempo e a velocidade” (Anexo 1).

Na segunda unidade o desenho é abordado a partir da sua aplicação nos processos de design, e são utilizados “exercícios práticos a partir da área de atuação de *user experience* e *user interface* a partir das considerações de Jesse James Garrett (2011)”, conceitos de ilustração e de desenho digital e, por fim, “exercícios práticos a partir de duas experiências *free hand* e desenho vetorial” (Anexo 1).

3.1.2 Desenvolvimento das Aulas

Para a elaboração dos planos de aula dividimos o conteúdo programático previsto no plano da disciplina e eventualmente o realocamos de acordo com o ritmo da turma e eventuais imprevistos (Anexo 2). A partir disto, a organização das aulas e do conteúdo se deram conforme o cronograma apresentado no Quadro 2.

01/10	Apresentação do plano e dinâmicas da disciplina.
08/10	Experimentação de materiais coloridos e principais grupos de técnicas a partir da ideia de sombreamento colorido (sombra colorida).
15/10	Experimentações que envolvem a noção de traço e o que ele abarca (suportes, materiais e intensidades). Experimentação com manchas e linhas a partir de desenho de observação
22/10	Estrutura da imagem (macro estrutura) e tipos de formas.
29/10	Perspectiva e narrativas (construção de cenário).
05/11	Acompanhamento dos exercícios.
12/11	Data limite para receber os exercícios da primeira avaliação.
12/11	Início Módulo II. Exercícios a partir das etapas de <i>user experience</i> propostas por Garret.
19/11	Exercício <i>grid</i> e pontos de quebra experimentação de formatos diversos.
26/11	Exercício ilustração vetorial;
03/12	Exercício ilustração <i>freehand</i> / <i>bitmap</i> ;
10/12	Conteúdo complementar sobre tipos de sombreamento técnicas e aplicações. ;
17/12	Data limite segunda avaliação.
17/12	Conteúdo complementar storyboard e estrutura da imagem.
23/12	Fechamento da disciplina e retorno das notas.

Quadro 2: Cronograma da disciplina. Fonte: Elaboração própria.

Em decorrência do distanciamento social, foi necessário repensar a metodologia, anteriormente voltada a aulas presenciais, para a modalidade *online*. Estas questões se referem tanto à parte teórica e de exposição quanto para a parte prática, na qual o acesso aos materiais e aos espaços da universidade está inviabilizado.

Em relação à parte teórica, levamos em consideração que talvez nem todos os alunos conseguiriam participar regularmente dos encontros síncronos, seja por questões de disponibilidade ou por problemas relacionados à conexão da internet. Então, as aulas eram previamente gravadas pelas professoras e disponibilizadas aos alunos, junto do conteúdo em PDF, nas quartas-feiras, véspera dos encontros síncronos, realizados nas quintas-feiras, das 10:00 às 11:00 horas da manhã, através da plataforma Google Meet. Nestes encontros, o conteúdo era repassado e debatido com os alunos, que também poderiam esclarecer eventuais dúvidas. As professoras também fizeram questão de deixar claro que, caso preferissem, os alunos poderiam tirar dúvidas por *e-mail*.

As videoaulas mencionadas foram gravadas com o auxílio de *softwares* como OBS Studio e Twitch Studio nos quais foi possível unir o áudio, a imagem da professora e a captura da tela do computador em que eram passados os *slides* com o conteúdo, exemplos e demais complementos. As professoras também se mobilizaram para gravar e disponibilizar vídeos de seus próprios processos artísticos, ao realizar as atividades e exercícios propostos para a turma, com o intuito de exemplificar suas feitura, expondo os materiais e técnicas utilizadas a cada momento. Na prática, alguns destes vídeos foram editados de modo acelerado, tal como normalmente se percebe no ciberespaço, sendo identificados como “*speed art*”, “*speed painting*” e “*time lapse*”, sendo assim possível compreender o processo artístico como um todo sem que seja necessário acompanhá-lo por completo em tempo real uma vez que pode durar horas ou mesmo dias.

Em relação à parte prática da disciplina, levamos em conta fatores sociais dos alunos como a falta de condições financeiras para adquirir os materiais previstos para a disciplina. A professora buscou, então, ensinar as mesmas técnicas com recursos mais acessíveis, como trabalhar técnicas de aguada com café concentrado, no lugar da aquarela.

A cada aula eram passados exercícios para serem feitos e entregues (virtualmente) como parte da avaliação, através da plataforma Google Drive, onde havia uma pasta de trabalhos da turma com subpastas para cada aluno. Os exercícios propunham experimentações envolvendo diferentes tipos de materiais, técnicas, métodos e finalidades, sempre respeitando as condições de acesso a determinados materiais. Destaca-se que algumas aulas referentes à

segunda unidade contaram com conteúdos voltados ao design de interfaces ministrados pelo professor Guilherme da Rosa^{II}. A avaliação considerou a participação em aula e a entrega e o desenvolvimento dos exercícios práticos propostos. A apresentação dos exercícios práticos foi dividida em dois blocos de exercícios, nos quais os alunos deveriam postar os exercícios referentes à primeira unidade até a data limite de 12 de novembro, e os exercícios referentes à segunda unidade, a serem postados até 17 de dezembro. Para a avaliação consideramos os seguintes aspectos: estrutura, composição, acabamento, coerência em relação à proposta, coerência interna dos elementos da imagem, apreensão da técnica e qualidade/esforço/cuidado.

Na maioria das aulas, a minha contribuição deu-se ao produzir os vídeos de processo artístico dos exercícios, ao gravar aulas em conjunto com a professora e, ainda, ao participar comentários no decorrer dos encontros síncronos. Entretanto, na aula referente ao dia 10/12, na qual optamos ministrar um conteúdo complementar sobre sombras coloridas, a professora Vivian e eu concordamos que eu poderia ser a responsável pela gravação da videoaula. Como base para o roteiro da aula utilizei alguns *slides* previamente preparados pela professora, adicionando algumas informações e exemplos pertinentes.

A aula de conteúdo complementar sobre sombras coloridas iniciou-se com uma breve explicação sobre sombras, com ênfase inicial à projeção e ao contraste. Em seguida, exemplificamos com algumas maneiras diferentes de aplicar as sombras, como, por exemplo, através de hachuras, de contornos recortados ou de esfumados. Em seguida, adentramos no tópico relativo a luz e sombra com cores, no qual expliquei que a tonalidade que enxergamos em um objeto e em sua sombra pode variar a depender do ambiente à sua volta. Neste momento, apresentei o exemplo da imagem abaixo no qual a cor da sombra da xícara muda de acordo com a luz refletida em diferentes cenários (Figura 20). Por fim, destaquei alguns exemplos de artes em que as técnicas apresentadas na aula foram aplicadas, e que variaram entre desenhos tradicionais e digitais.

II Mestre e doutor em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS (2008 e 2014). Possui graduação em Comunicação Social - Habilitação Jornalismo pela Universidade Católica de Pelotas - UCPEL (2004). Atualmente, é professor da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) nos Cursos de Cinema de Animação, Cinema e Audiovisual, e Design.



Figura 20: Captura de tela da videoaula: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y9zqJOeVboY>>.

3.1.3 Desenho Digital

A proposta da disciplina consistiu em dar destaque às técnicas de desenho, e não em focar em materiais específicos. Esta opção foi orientada a partir do reconhecimento de que nem todos os alunos teriam acesso aos materiais antes disponíveis no Centro de Artes. Portanto, trabalhamos conceitos como traço, mancha, composição e cores, permitindo, assim, que um mesmo exercício pudesse ser realizado a partir de diferentes materiais, tanto no meio tradicional quanto no digital.

Levando em consideração estes fatores, posso afirmar que o desenho digital foi, sim, abordado durante as falas e explicações das aulas; entretanto, infelizmente, não conseguimos garantir que todos os alunos tivessem a experiência de utilizar o conjunto de materiais que teriam sido utilizados em aulas no formato presencial, como os equipamentos necessários para o desenho digital, como computadores e mesas digitalizadora, por exemplo.

Em algumas aulas e *speedpaints* optei por apresentar a questão do desenho digital buscando, assim, exemplificar como as técnicas que ensinamos poderiam ser aplicadas nesse meio, bem como demonstrar mais aprofundadamente o funcionamento e as ferramentas do programa, no caso o PaintTool SAI (Figura 21 e 22).

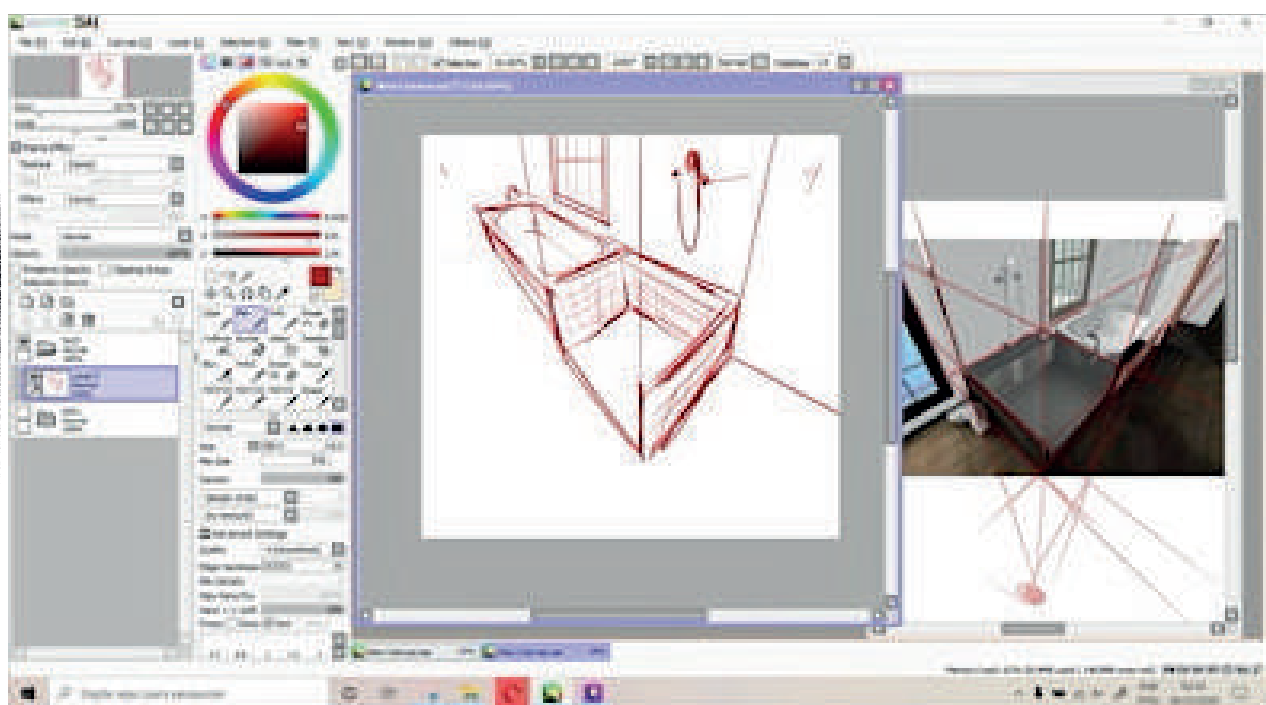


Figura 21: Captura de tela do speedpaint referente ao exercício de ponto de fuga.



Figura 22: Captura de tela da videoaula: <<https://www.youtube.com/watch?v=Y9zqJOeVboY>>.

Como resultado, alguns alunos decidiram entregar parte dos exercícios propostos, realizados digitalmente, nos quais é possível perceber o provável uso de mesa digitalizadora. Uma hipótese que pode ser levantada acerca do aumento da utilização do desenho digital seria a falta de um ambiente e/ou de materiais adequados para a criação de desenhos tradicionais. Nestes tempos de pandemia, igualmente, habituamo-nos ainda mais às telas dos computadores uma vez que grande parte de nossas rotinas migrou para o meio digital, a exemplo de atividades de aula e entretenimento.

É interessante observar como alguns alunos, de fato, transferiram para os exercícios digitais as técnicas repassadas em aula, como a mancha, a linha, a variação de traço, a hachura e a sombra colorida (Figuras 23, 24 e 25).

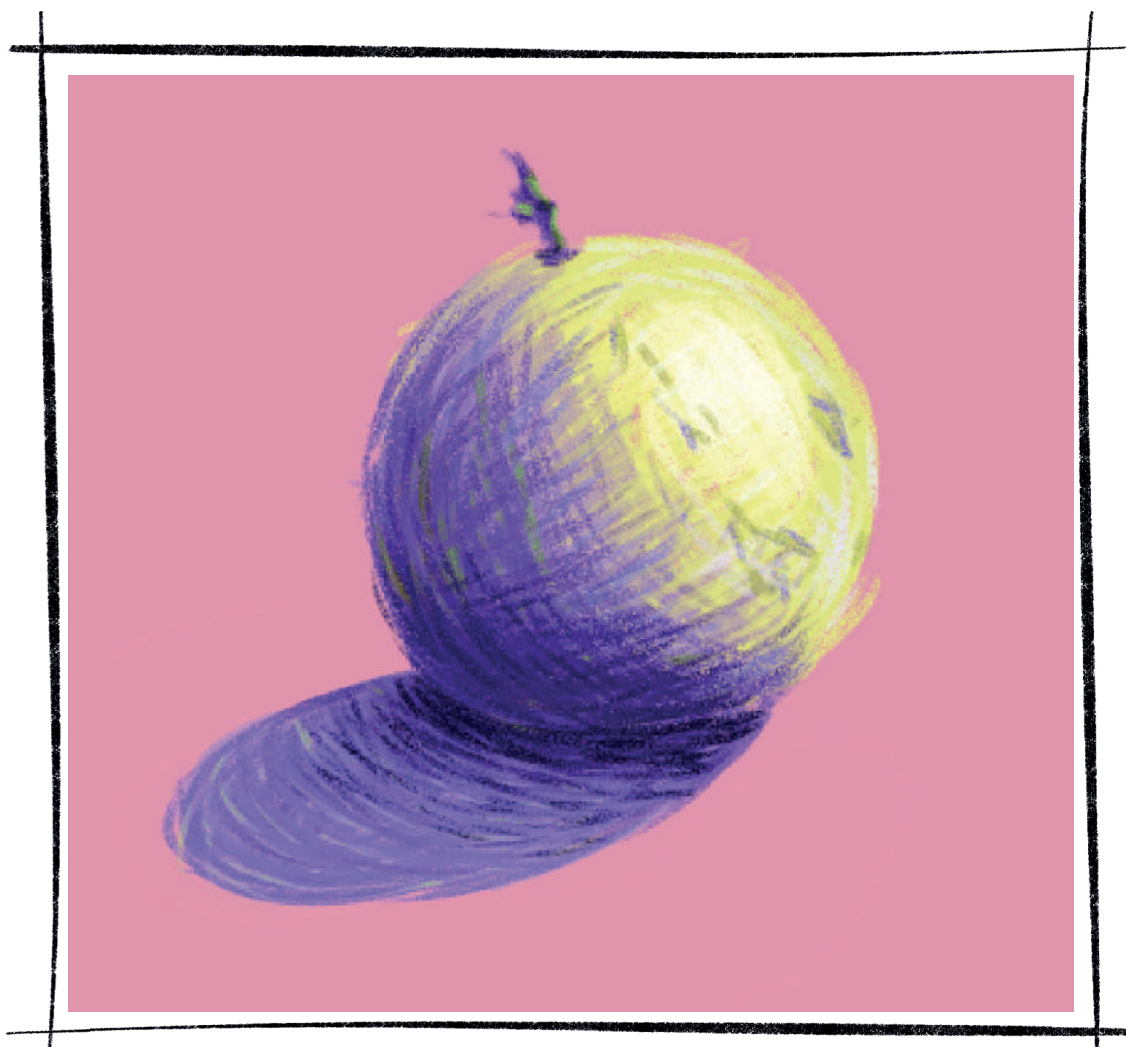


Figura 23: Exercício realizado pela aluna Camilla Ribeiro para a atividade “sombra colorida”.



Figura 24: Exercício realizado pela aluna Camilla Ribeiro para a atividade “macro estrutura”.



Figura 25: Exercício realizado pela aluna Lara Calvette para a atividade “free hand”.

3.1.4 Considerações Gerais Sobre o Estágio

A professora ministrante da disciplina envolveu-me em todo o processo de planejamento, avaliação e condução das aulas. Certamente, o ponto mais desafiador (para ambas as ministrantes e para a turma) foi o fato desta disciplina, de perfil essencialmente prático, ter sido ministrada à distância. Houve, em função disto, muitos desafios e aprendizados ao longo do desenvolvimento das aulas e de seu compartilhamento, assim como em relação à conexão virtual com a turma.

Apesar da obrigatoriedade do estágio docente para os bolsistas da pós-graduação, não era necessário que eu realizasse este estágio propriamente dito uma vez que já havia realizado um primeiro no início do mestrado, quitando, assim, a exigência do programa de pós graduação. A decisão por realizar um segundo estágio deu-se pela vontade pessoal de aprender mais e mais sobre a docência na área de desenho a partir da aproximação com turmas da graduação.

A pesquisa desenvolvida no Programa de Mestrado em Artes Visuais na UFPEL aborda a contemplação do desenho digital na formação do acadêmico em Design e, juntamente a esta experiência de estágio docente na disciplina “Fundamentos do Desenho II”, busco compreender esse processo de modo mais qualificado. Fazer parte do planejamento e desenvolvimento das aulas e estar em contato com os alunos que estão desenvolvendo seu olhar, pensamento crítico e técnica no que diz respeito ao desenho, muito contribuiu para o desenvolvimento da minha pesquisa e da minha formação enquanto futura docente.

Acredito que a possibilidade de inserção do desenho digital na disciplina pode se ampliar futuramente, sobretudo em semestres em que professores e alunos poderão contar com os materiais da universidade uma vez que, para ser de todo inclusiva, a disciplina depende da disponibilização dos equipamentos e laboratórios de informática.

Percebemos, felizmente, certo interesse dos alunos pelo desenho digital e também, por parte de alguns, certo nível de conhecimento anterior à disciplina. Estas questões motivaram a investigação acerca da relação dos alunos com o desenho digital a partir do questionário e entrevistas apresentados no subcapítulo a seguir.

3.2 QUESTIONÁRIOS E ENTREVISTAS

Para melhor compreender as diversas questões que esta pesquisa abarca opto pelo desenvolvimento e aplicação de um questionário para os alunos que realizaram a disciplina “Fundamentos do Desenho II” no semestre de realização deste estágio docente e pela realização de seis entrevistas semi-estruturadas com dois docentes, dois alunos e dois graduados, todos vinculados ao Curso de Design Digital. Objetivo, com tais técnicas, compreender a proximidade, a familiaridade e o interesse dos membros do curso em relação ao desenho digital, bem como a sua percepção sobre a presença deste conteúdo no curso.

Questões referentes a conhecimentos e práticas pessoais em relação ao desenho (tradicional e digital) e igualmente impressões sobre a abordagem deste conteúdo no Curso de Design Digital e nas disciplinas de desenho ofertadas perpassam as técnicas de pesquisa citadas. Importa declarar que todos os participantes contribuíram de modo voluntário.

3.2.1 Questionários

O questionário aplicado na turma da disciplina “Fundamentos do Desenho II” divide-se em seis seções. Na primeira seção há uma breve contextualização da pesquisa e do intuito deste questionário. Na segunda seção, “Identificação”, trazemos questões referentes a gênero, idade, cidade, etc. Na terceira, “Desenho e Desenho Digital”, as questões são referentes à relação do aluno com o assunto, tais como sua proximidade com o desenho e sua exploração através das redes sociais. Na quarta seção, “Graduação em Design Digital”, as questões se referem à relação do aluno com o seu curso. Na quinta, “Disciplina Fundamentos do Desenho II - 2020/01”, as questões abordam a relação do aluno com a disciplina cursada. E, por fim, na sexta seção, é solicitado o *e-mail* do aluno em caso de interesse e disponibilidade para responder questões em entrevista sobre o tema.

O questionário segue com determinada sequência dos assuntos, começando pelo mais amplo e terminando com o mais específico, que, neste caso, relaciona-se a impressões sobre a disciplina cursada; possui no total 42 questões, sendo 39 objetivas e três dissertativas e opcionais. Realizamos um teste para estimar seu tempo, concluído em uma média de 10 minutos. A participação e a identificação são definidas como opcionais.

E-mails são enviados a todos os 24 alunos cadastrados na disciplina no qual solicita-se o repasse da mensagem enviada e o *link* para o questionário no grupo da turma. No total,

treze são respostas obtidas no questionário, o equivalente a 54,16% da turma. Contudo, deve-se considerar que nem todos que estavam na lista de *e-mails* cursaram, de fato, a disciplina.

A análise quantitativa é realizada a partir da coleta de dados institucionais sobre o Curso de Design Digital da UFPEL e da aplicação de questionários aos discentes da disciplina “Fundamentos do Desenho II”, no semestre referente a 2020/I. O objetivo principal da análise é abordar as concepções acerca do tema de desenho digital, assim como as impressões dos discentes sobre a dinâmica da disciplina.

De acordo com os dados coletados no questionário a turma compõe-se principalmente por discentes do sexo masculino e a média de idade é de 23 anos. Conforme a amostra coletada, 53,8% do público é do sexo masculino, 38,5% do sexo feminino e 7,7% prefere não responder. No que se refere à cor/raça dos discentes, 76,9% se autodeclara branco, seguido por 15,4% autodeclarado preto e 7,7% autodeclarado pardo, não possuindo autodeclarados amarelo e indígena. Estes dados estão dispostos nos Gráficos 1, 2 e 3, apresentados a seguir.

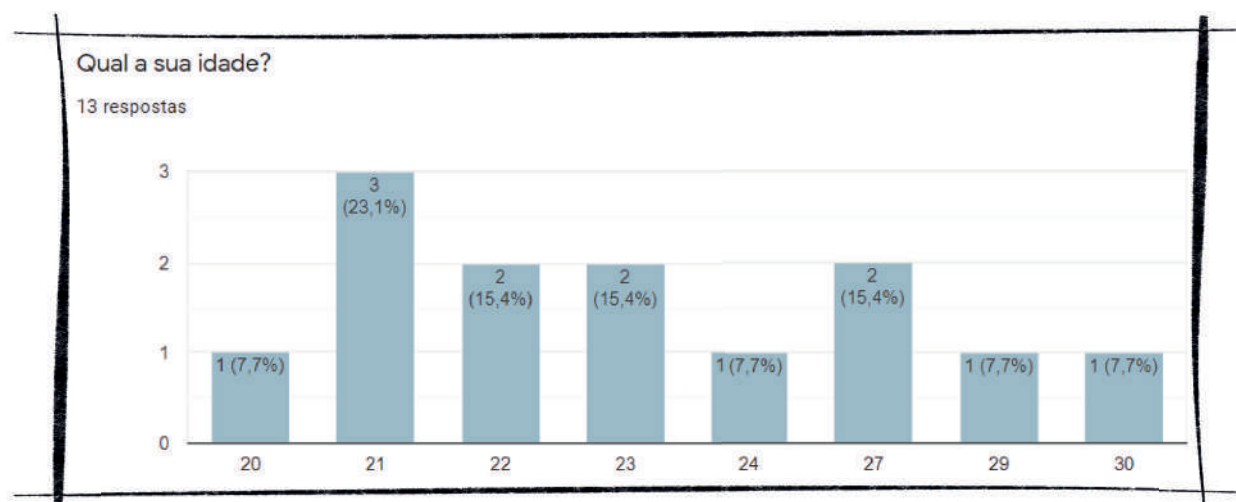


Gráfico 1: Respostas da pergunta número 2 -
Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II”.

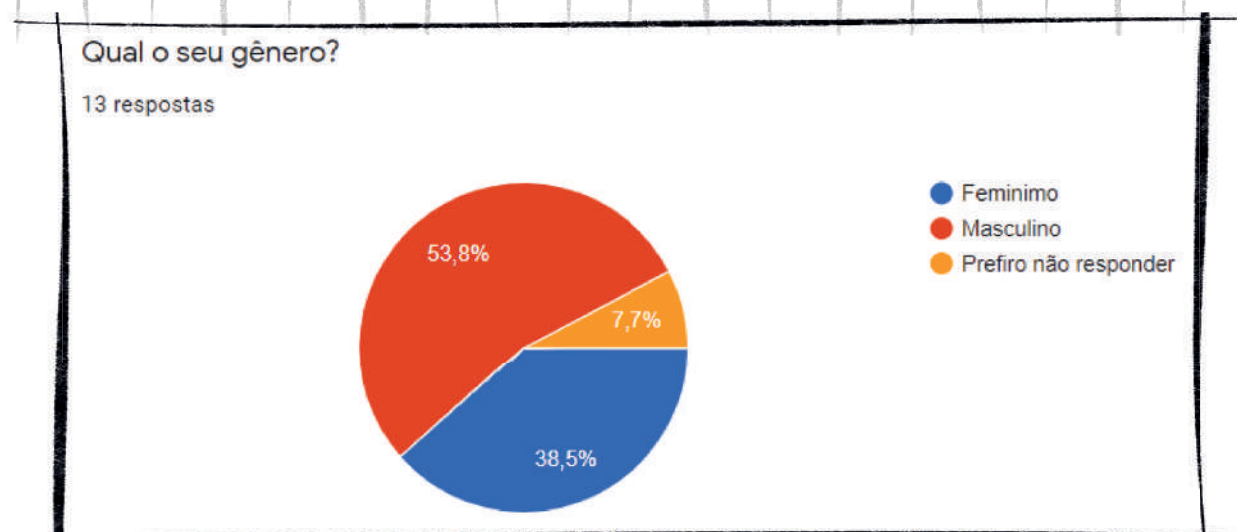


Gráfico 2: Respostas da pergunta número 4 -
Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

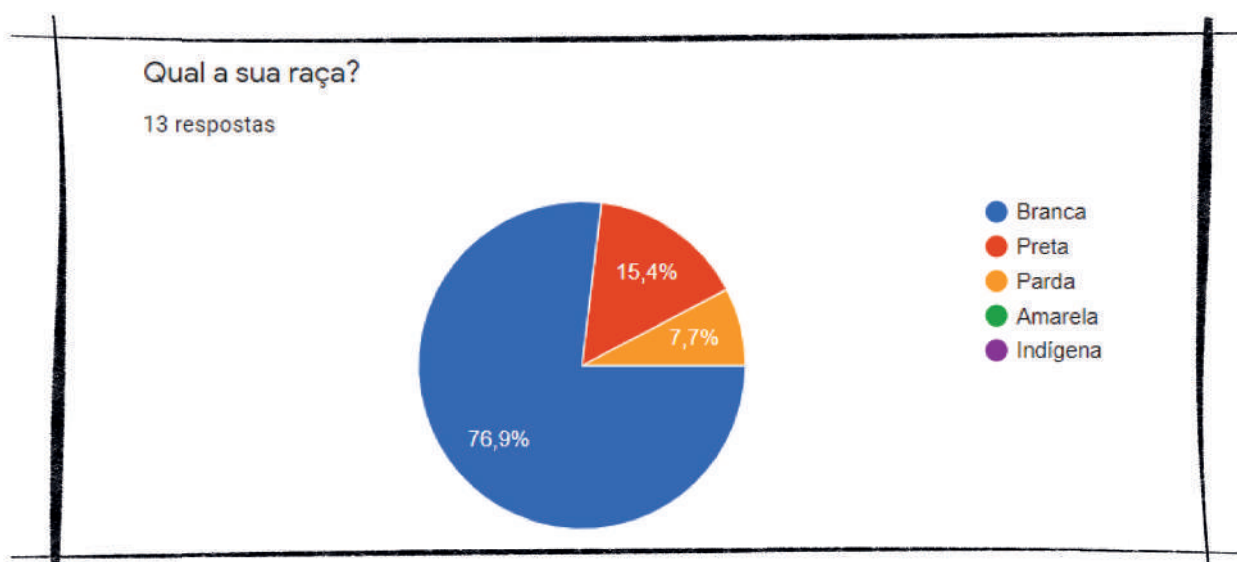


Gráfico 3: Respostas da pergunta número 5 -
Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

Quanto à relação deste público com o desenho, conforme retratado no Gráfico 4, observamos que 46,2% estão estudando desenho e o consideram um *hobby*. No que diz respeito aos materiais artísticos utilizados com mais frequência pelos alunos, observamos que 69,2% faz uso de mesa digitalizadora, sendo um número maior até mesmo que o uso de lápis *grafiti* por 61,5% (Gráfico 5). Esse dado parece reforçar o interesse de grande parte dos alunos em aprender ainda mais sobre desenho digital. Também destacamos o fato de que os poucos alunos que afirmam não terem a prática do desenho, dizem acompanhar artes e artistas.

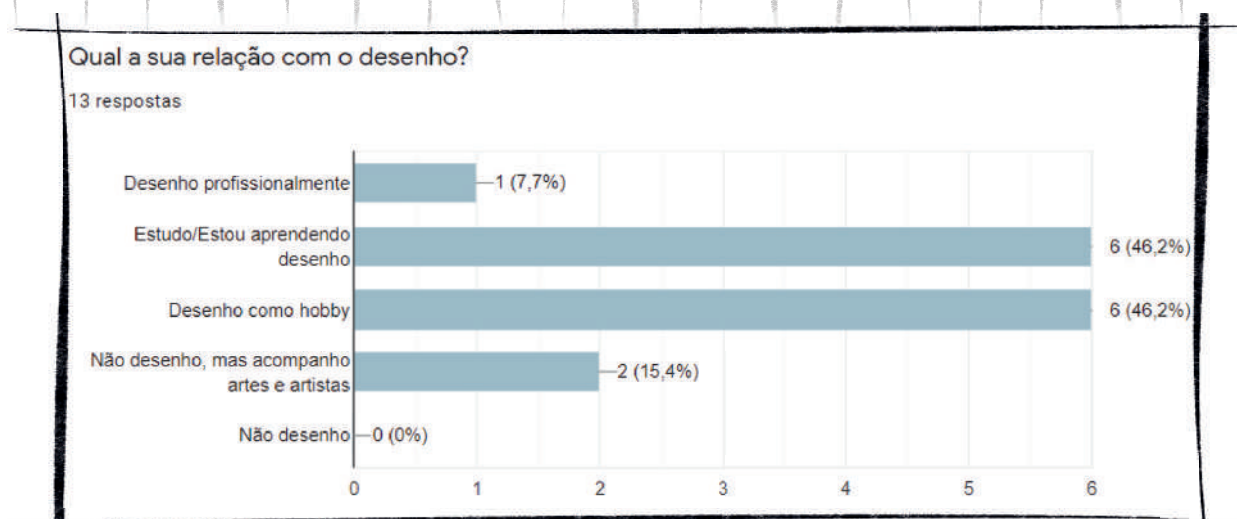


Gráfico 4: Respostas da pergunta número 7 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II”.

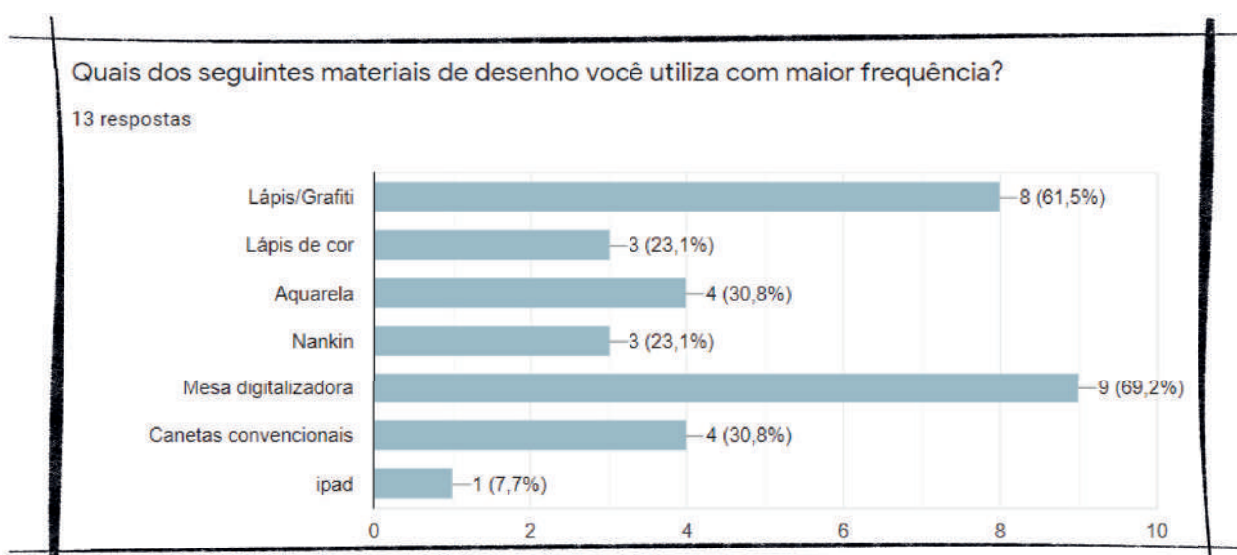


Gráfico 5: Respostas da pergunta número 10 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II”.

Ao serem questionados sobre o primeiro contato com o desenho digital (Gráfico 6), 53,8% dos alunos afirmam ter sido na internet e 30,8% na faculdade. Ou seja, há uma tendência de que boa parte deste conhecimento se dê através de um sistema de educação não-formal, o que reforça a internet como um espaço de aprendizado e de troca de conhecimentos, bem como de compartilhamento artístico.

Todos os respondentes do questionário afirmam já ter utilizado uma mesa digitalizadora, sendo que 30,8% destes a usou apenas brevemente, sem aprofundamento (Gráfico 7). Em contrapartida, na questão seguinte (Gráfico 8), observamos que 84,6% destes discentes têm acesso diário a uma mesa digitalizadora em casa, o que levanta a dúvida de quais seriam as razões pelas quais alguns deles fizeram uso reduzido dela.

Em qual espaço você teve o primeiro contato com o desenho digital?

13 respostas

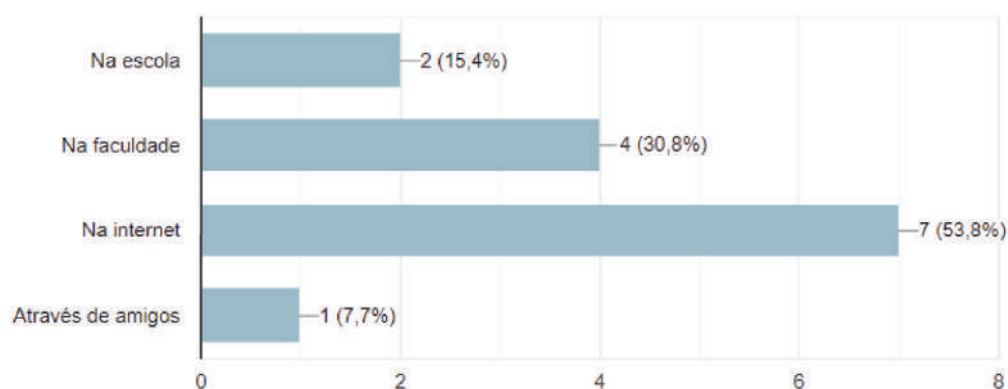


Gráfico 6: Respostas da pergunta número 13 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

Você já utilizou uma mesa digitalizadora?

13 respostas

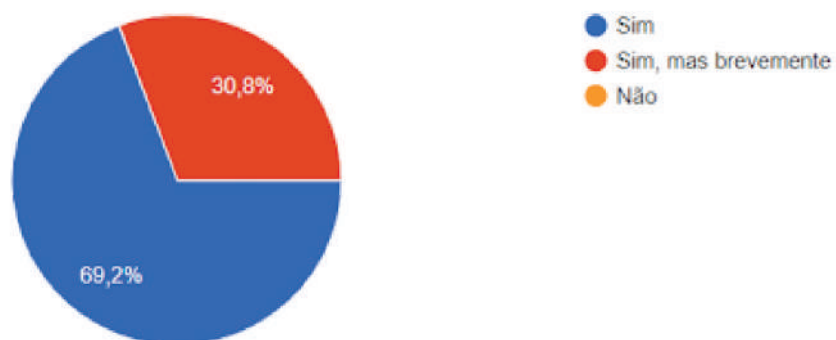


Gráfico 7: Respostas da pergunta número 14 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II”

Você possui uma mesa digitalizadora em casa?

13 respostas

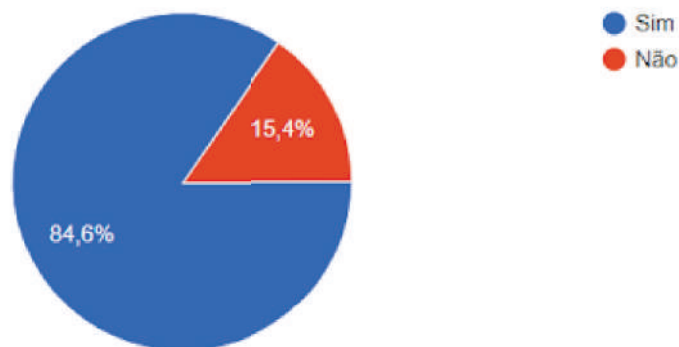


Gráfico 8: Respostas da pergunta número 15 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

Na questão “Você busca complementar seu aprendizado sobre desenho na internet?” (Gráfico 9) são obtidas respostas variadas; porém, mais da metade dos alunos responde que busca “sempre” ou “muitas vezes”, o que ressalta novamente o espaço da educação não-formal neste contexto de aprendizado do desenho. A partir de suas respostas, é possível ver que dentre as plataformas mais utilizadas para esta finalidade está o Instagram, seguido do Pinterest e, depois, do Twitter (Gráfico 10).

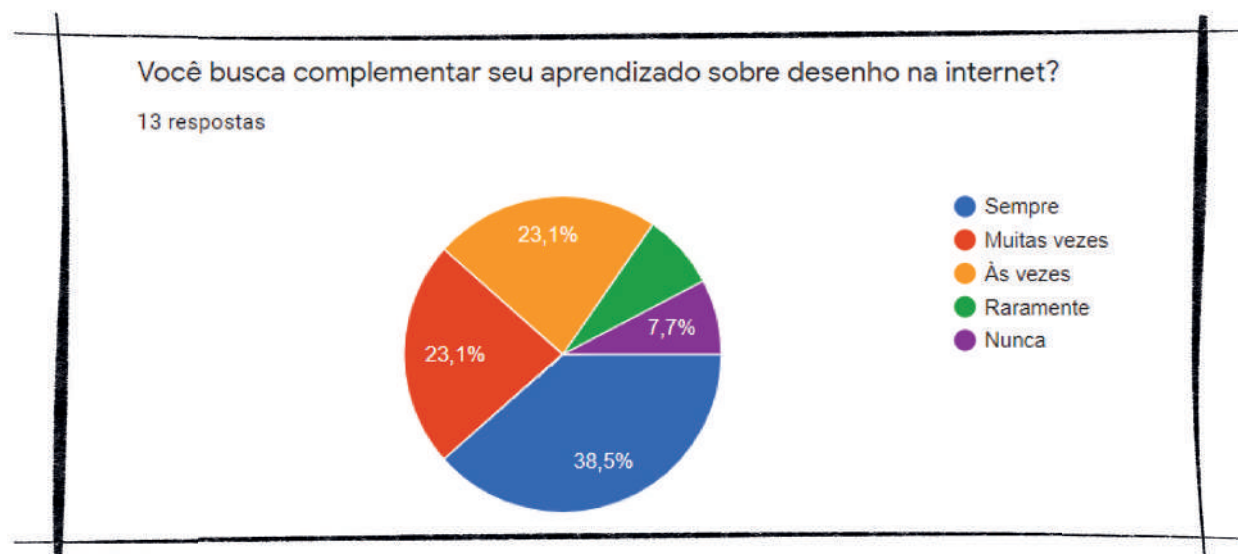


Gráfico 9: Respostas da pergunta número 16 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

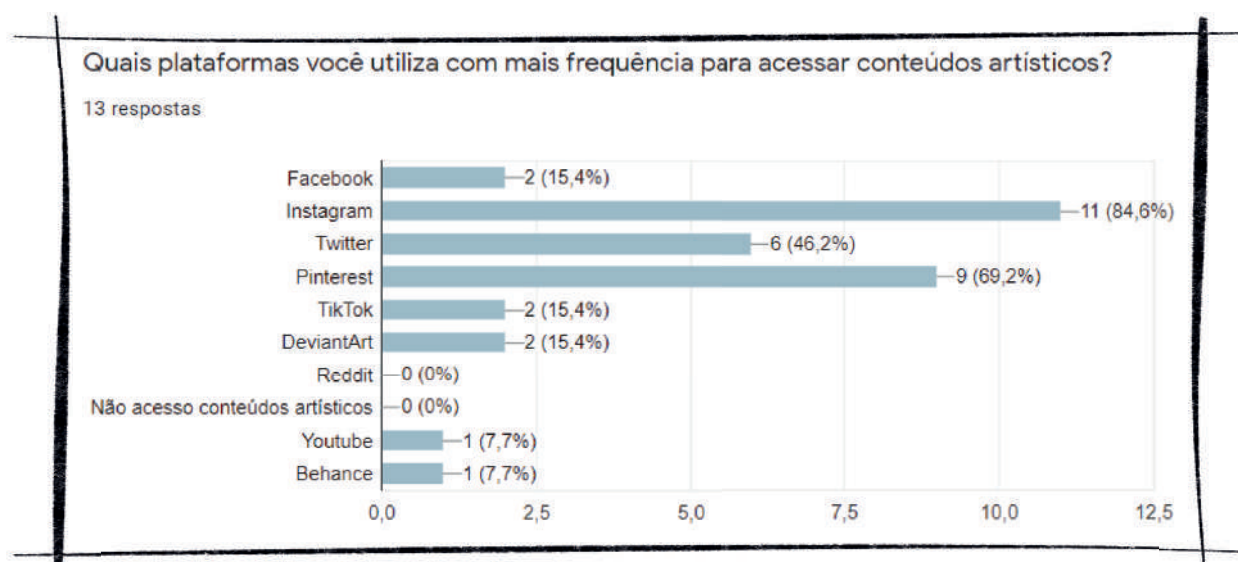


Gráfico 10: Respostas da pergunta número 17 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

A seção “Graduação em Design Digital” se inicia com a pergunta “Quais foram as áreas de interesse que os motivaram a ingressar neste curso?” (Gráfico II). As duas opções mais votadas são “ilustração” e “identidade visual”, com sete votos cada, seguidas de “marketing”, “design de personagens” e “jogos”, com cinco votos cada. Ou seja, é possível identificar uma expectativa por parte dos alunos sobre o curso que se refere a trabalhar com a visualidade e com seu desenvolvimento.

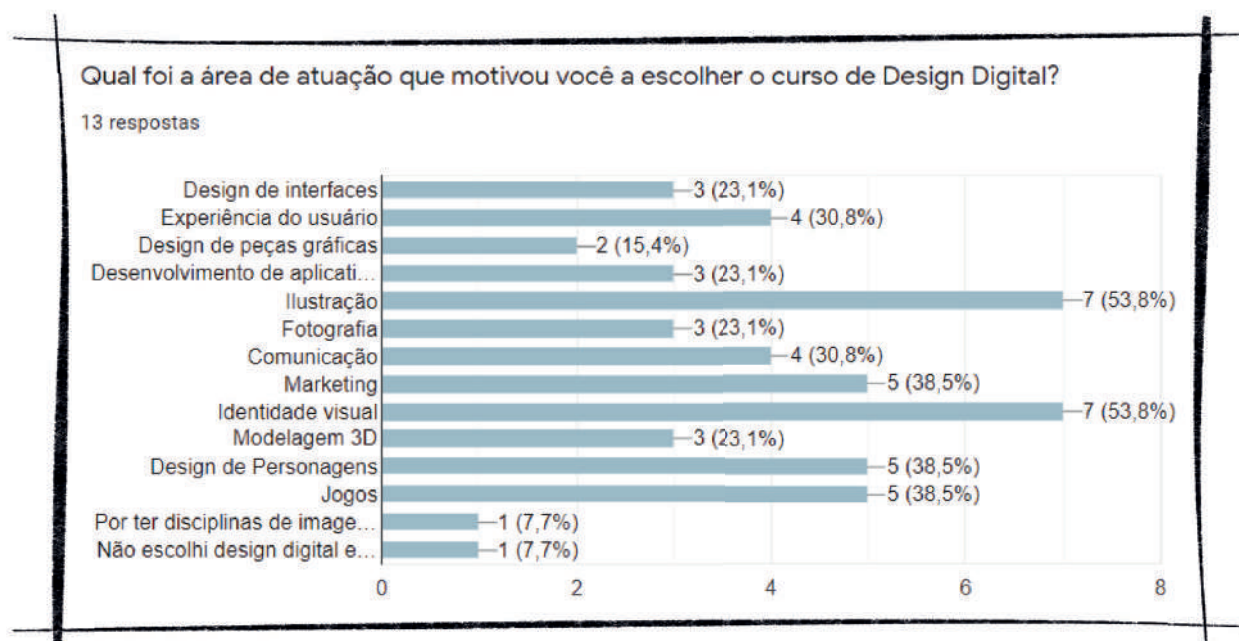


Gráfico II: Respostas da pergunta número 21 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

Ao serem questionados se consideram importante o conteúdo referente a desenho no Curso de Design Digital (Gráfico 12), 76,9% respondem que sim. Em contrapartida, 30,8% destes alunos se consideram insatisfeitos com este conteúdo, dando a entender que esperavam uma abordagem mais extensa ou de forma diferente (Gráfico 13).

As próximas duas questões (Gráficos 14 e 15) se referem especificamente à importância do desenho digital no Curso de Design Digital da UFPEL. A maioria dos alunos indica que considera importante essa relação, porém, que se sentem insatisfeitos. Em seguida, no Gráfico 16, percebemos que a totalidade dos alunos se manifesta positivamente sobre a importância do papel da internet em sua formação, indicando a presença dela como fundamental para complementar o conteúdo apreendido na universidade.

Na sua opinião, o desenho, de modo geral, é um conteúdo importante para o seu curso?

13 respostas

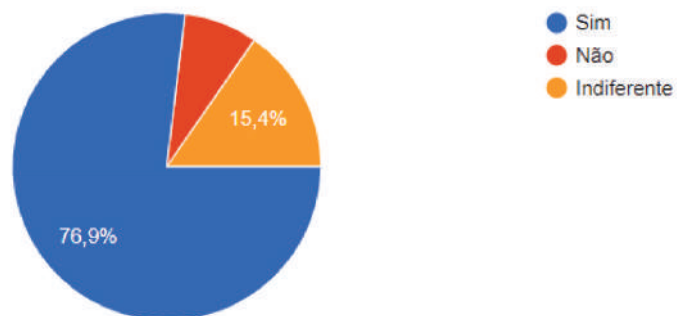


Gráfico 12: Respostas da pergunta número 24 -
Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

O quão satisfeito(a) você se sente com o conteúdo relacionado a desenho em seu curso?

13 respostas

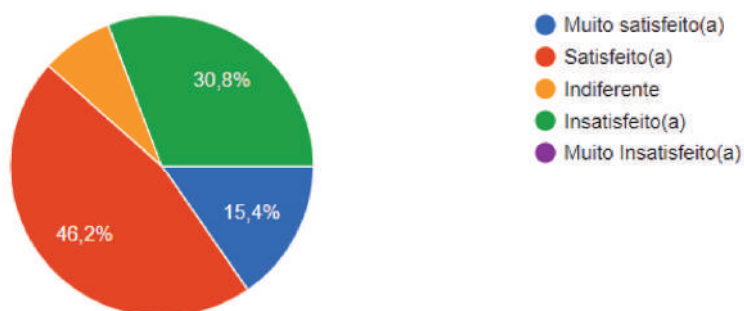


Gráfico 13: Respostas da pergunta número 25 -
Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

Na sua opinião, o desenho DIGITAL é um conteúdo importante em seu curso?

13 respostas

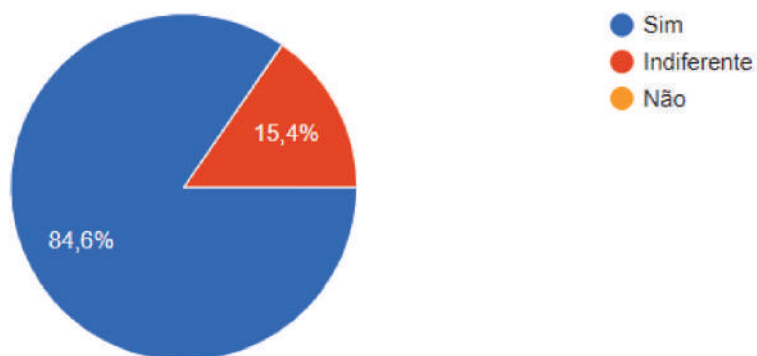


Gráfico 14: Respostas da pergunta número 26 -
Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

O quão satisfeito(a) você se sente com o conteúdo relacionado a desenho DIGITAL em seu curso?

13 respostas

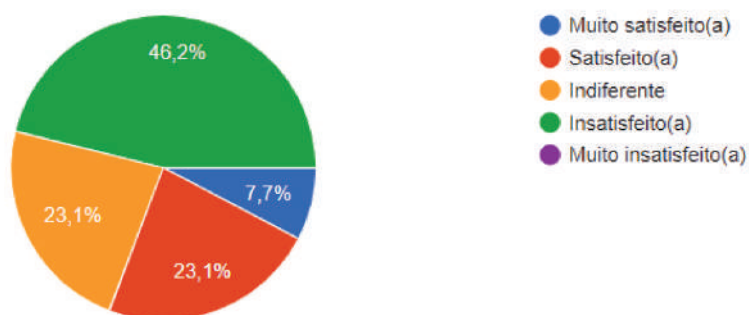


Gráfico 15: Respostas da pergunta número 27 -
Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

Você considera que a internet teve um papel importante na sua formação?

13 respostas

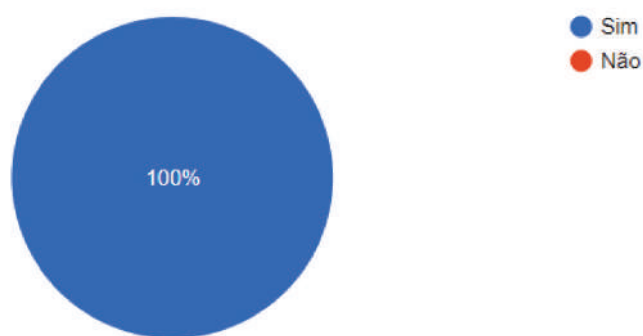


Gráfico 16: Respostas da pergunta número 28 -
Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

Dentre as sugestões e opiniões compartilhadas ao final do questionário, percebemos um problema já indicado no prefácio desta dissertação, que se refere à carência por abordagens sobre o funcionamento dos *softwares* mais utilizados para os trabalhos das disciplinas. Ou seja, os alunos sentem que precisam aprender, por iniciativa própria, ferramentas essenciais para sua formação, ferramentas que não serão necessárias somente no mercado de trabalho, mas, também, no desenvolvimento dos trabalhos no interior das próprias disciplinas. Também apontam a demanda por mais áreas do que as que estão sendo compreendidas pelo curso atualmente, tais como jogos e modelagem 3D, de acordo com os comentários da questão 30, reproduzidos abaixo:

Estudante 1 – Trazer o ensino dos *softwares* mais importantes.

Estudante 2 – Deveriam ser ofertadas matérias de introdução aos *softwares*, muita gente entra no curso sem saber o que é Photoshop e se espera que a pessoa saia fazendo trabalhos e sabendo como tudo funciona, também gostaria de mais opções voltadas especificamente para o desenho digital isso é algo que é ensinado misturado com o curso e claro com a busca de cada um fora da faculdade, aprendendo na internet.

Estudante 3 – Acredito que incluir Modelagem Geométrica e Visual em Design Digital é muito importante. Ter esse contato com 3D é importante.

Estudante 6 – Hoje existem outras áreas no design além daquelas que temos hoje como principais. Seria interessante atualizar e abranger para áreas mais atuais com professores com experiências nessas áreas. Pra mim de jogos principalmente que parece ser uma área bastante buscada por mim e por colegas que usa muito a parte de desenho digital que estão sendo colocadas mais ainda de forma rasa.

Estudante 7 – Acho que teria que ter cadeiras para ensinar os programas, muitos alunos entram na graduação sem saber usar Photoshop, Illustrator e outros, pois no primeiro semestre já tem que usar eles.

Estudante 9 – Não sei se respondi bem as perguntas, mas acho que o que temos de desenho no DESIGN DIGITAL é mais as cadeiras que temos em comum, que dá para chamar só de DESIGN. Como um fundamento, quando chega na especificação DIGITAL acho que falta. Eles poderiam abordar bem mais a ilustração se o curso se aproximasse mais dos *Games*, estou no início do curso e acho que é tudo voltado para UI/UX.

Na seção “Disciplina "Fundamentos do Desenho II - 2020/01” os alunos são questionados a respeito das impressões sobre a disciplina cursada pela turma e a partir da qual a pesquisa busca compreender, principalmente, o impacto no aprendizado causado pelo ensino remoto. Grande parte destes alunos acredita que a disciplina de fato teria contribuído de maneira mais qualificada para sua formação se tivesse se dado de modo presencial (Gráfico 17), e apenas 7,7% sente que este contexto não impactou em seu desenvolvimento (Gráfico 18). Dentre os principais fatores impactados por este contexto destacam “interação com as professoras”, “interação com a turma”, “espaço adequado” e “compreensão do conteúdo” (Gráfico 19) .

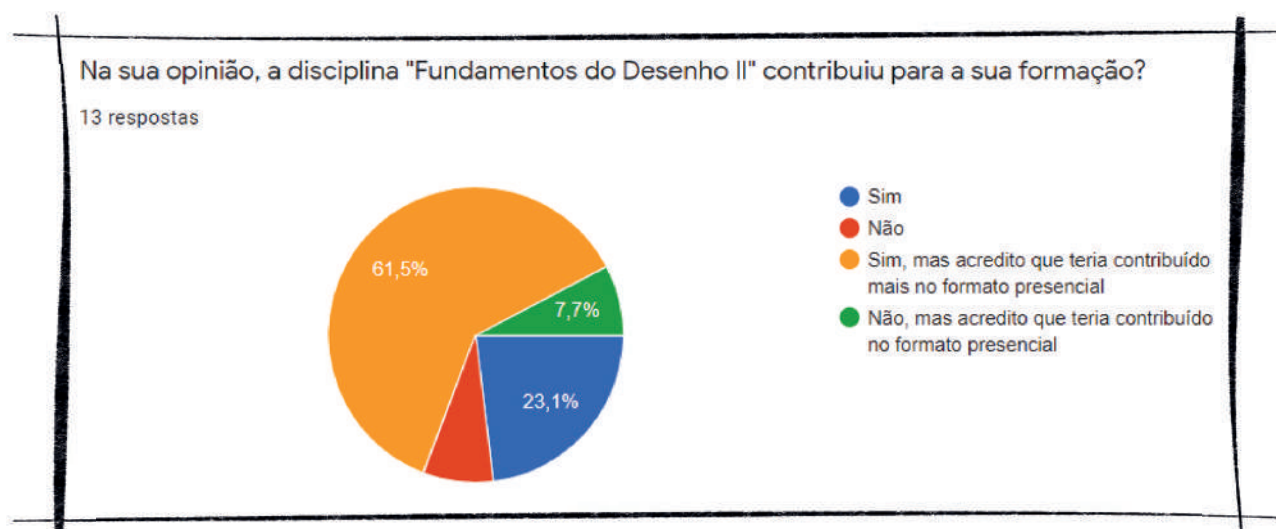


Gráfico 17: Respostas da pergunta número 33 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

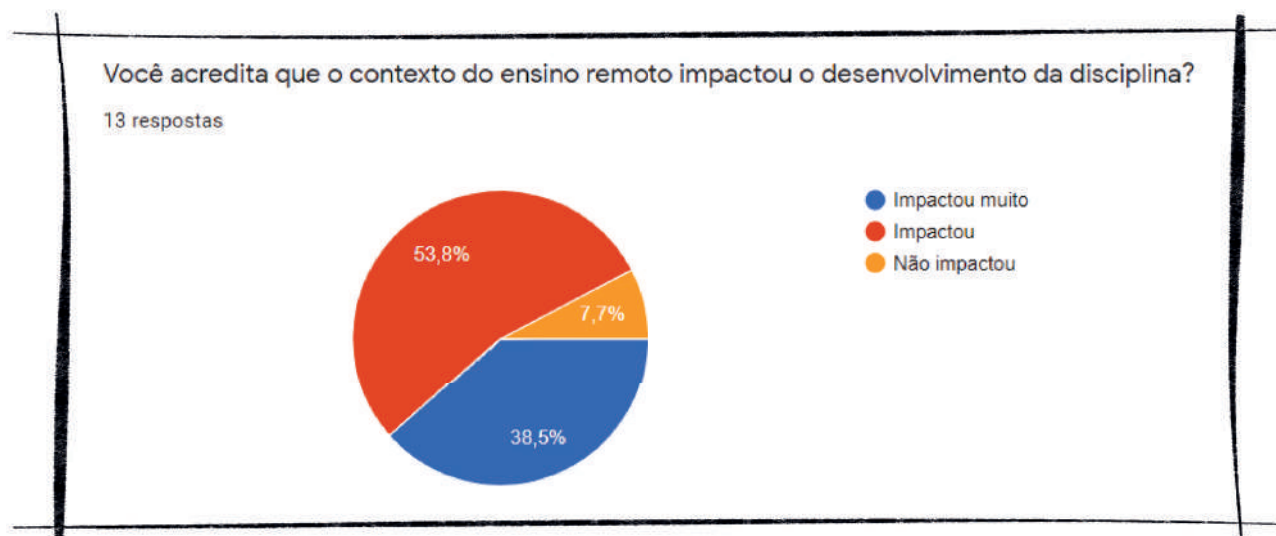


Gráfico 18: Respostas da pergunta número 40 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

Na sua opinião, quais dos seguintes fatores foram impactados pelo contexto do ensino remoto nesta disciplina?

13 respostas

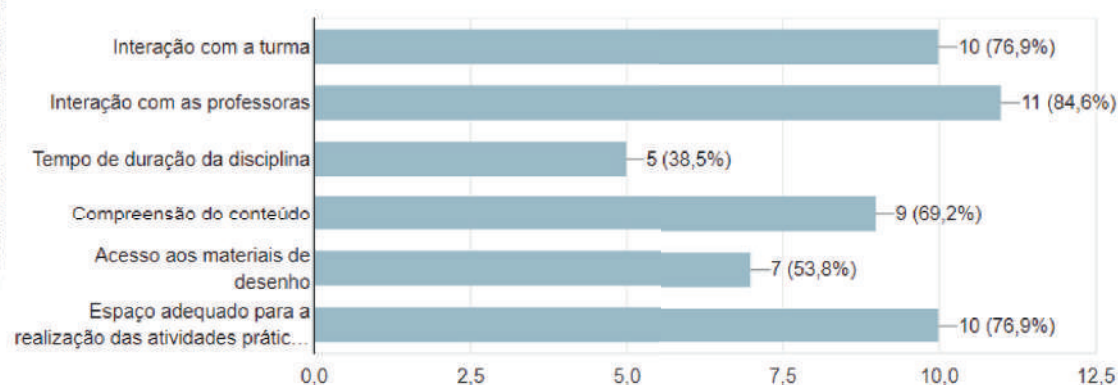


Gráfico 19: Respostas da pergunta número 41 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de "Fundamentos do Desenho II".

Em seguida, os alunos são questionados sobre o conteúdo abordado na disciplina a fim de identificar seus interesses em relação ao mesmo. Nesse sentido, oito dos 13 alunos marcam a opção referente ao desenho digital (Gráfico 20), o que é mais um dado interessante que reforça a necessidade da presente pesquisa e que indica o interesse por espaços de aprendizado do desenho digital em disciplinas universitárias.

Quais dos seguintes conteúdos de desenho abordados na disciplina "Fundamentos do Desenho II" despertaram seu interesse?

13 respostas

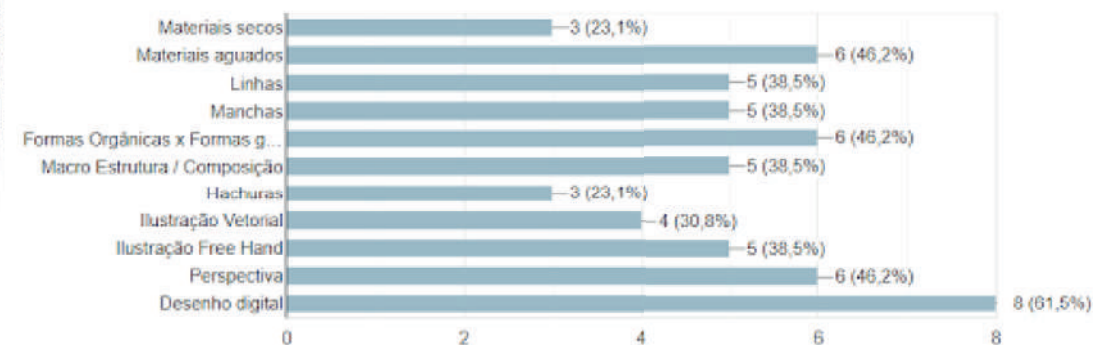


Gráfico 20: Respostas da pergunta número 34 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de "Fundamentos do Desenho II".

Você considera que a metodologia utilizada pelas professoras da disciplina de desenho foi adequada?

13 respostas

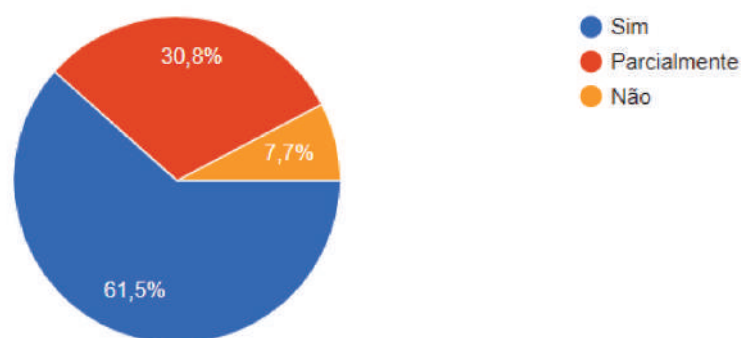


Gráfico 21: Respostas da pergunta número 36 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

Você considera que os vídeos expositivos apresentados pelas professoras demonstrando seus processos ao realizar as atividades contribuíram para o entendimento da atividade?

13 respostas

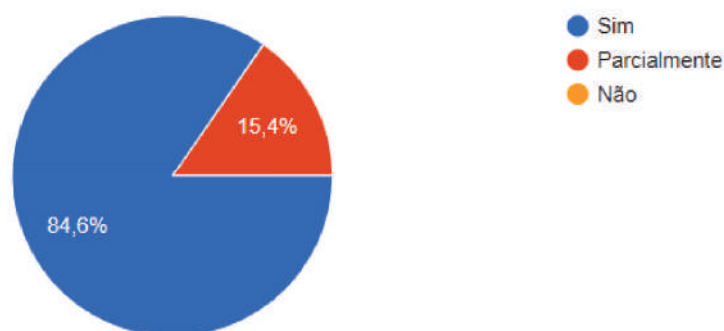


Gráfico 22: Respostas da pergunta número 37 - Questionário aplicado aos alunos da disciplina de “Fundamentos do Desenho II” .

Buscamos, por fim, compreender a percepção dos alunos sobre as metodologias utilizadas pelas professoras (Gráfico 21), também surpreendidas pela necessidade de ministrar esta disciplina em formato remoto, importa reafirmar. A grande maioria da turma considera úteis os vídeos expositivos dos processos das atividades, desenvolvidos pelas professoras (Gráfico 22). Este é um aspecto interessante visto que o *speedpaint* é um tipo de conteúdo muito presente na educação não formal no âmbito da internet, ou seja, em redes sociais como Youtube e Instagram.

Este questionário permite a melhor compreensão acerca da visão dos alunos sobre o desenho, o curso e a disciplina “Fundamentos do Desenho II”, bem como confirmar hipóteses iniciais desta pesquisa. Também, a partir das reflexões feitas sobre as respostas deste questionário, são formuladas as perguntas das entrevistas, as quais são apresentadas, a seguir.

3.2.2 Entrevistas

A necessidade de se realizar entrevistas parte da possibilidade de compreender mais a fundo diversas questões acerca da presença do desenho digital no curso, bem como alcançar opiniões a partir de três diferentes pontos: 1. alunos que ainda estão cursando a graduação, pois possuem uma experiência mais recente; 2. ex-alunos do curso, ou seja, indivíduos já formados e que atualmente atuam no mercado de trabalho; e 3. professoras das disciplinas de desenho obrigatórias, cujo olhar mais apurado sobre esta questão, advindo da experiência e da docência.

Os entrevistados analisados ocupam distintos espaços no interior do Curso de Design Digital. Dentre eles, cito duas professoras das disciplinas de desenho, dois alunos regulares, sendo um do 8º semestre e outro do 3º semestre, e dois ex-alunos graduados. As opiniões e comentários, para além de serem organizados em categorias preconcebidas, são analisadas com fins de encontrar novas relações e interpretações relevantes ao estudo.

A título de identificação, apresento fichas técnicas dos entrevistados e de suas formações, as quais apresentam as seguintes características gerais: nome do entrevistado, data da entrevista, duração da entrevista e formações de nível superior. Decidimos assegurar o anonimato dos entrevistados, mantendo apenas suas posições em relação ao curso. Sendo assim, são utilizadas as denominações descritas nas fichas técnicas a seguir, no Quadro 3:

Entrevistado: **Professora 1**

Data da Entrevista: 18 de junho de 2021

Duração da Entrevista: 1h30min

Curso de Graduação: Artes Visuais Bacharelado com Habilitação em Pintura

Curso de Mestrado: Artes Visuais

Curso de Doutorado: Artes Visuais (em andamento)

Entrevistado: **Professora 2**

Data da Entrevista: 16 de junho de 2021

Duração da Entrevista: 1h47min

Curso de Graduação: Artes Visuais Bacharelado com Habilitação em Gravura

Curso de Mestrado: Artes Visuais

Curso de Doutorado: Educação (em andamento)

Entrevistado: **Aluno 1**

Data da Entrevista: 7 de junho de 2021

Duração da Entrevista: 1h

Curso de Graduação: Design Digital Bacharelado (em andamento)

Entrevistado: **Aluna 2**

Data da Entrevista: 6 de junho de 2021

Duração da Entrevista: 54min

Curso de Graduação: 3º semestre de Design Digital Bacharelado (em andamento)

Entrevistado: **Ex-aluno 1**

Data da Entrevista: 28 de junho de 2021

Duração da Entrevista: 1h

Curso de Graduação: Design Gráfico Bacharelado e Design Digital Bacharelado

Especialização: User Experience (em andamento)

Entrevistado: **Ex-aluna 2**

Data da Entrevista: 5 de julho de 2021

Duração da Entrevista: 53min

Curso de Graduação: Design Digital Bacharelado

Curso de Mestrado: Design (em andamento)

Quadro 3 – Ficha Técnica das Entrevistas Realizadas. Fonte: Elaboração própria

Com o intuito de permitir maior abertura para as respostas, optou-se por desenvolver um roteiro de entrevista semi-estruturado com um total de 10 questões abertas. Todas as entrevistas ocorrem de modo *online* através da plataforma Google Meet e têm seu áudio gravado com o uso do *software* Twitch Studio a fim de realizar posteriormente a transcrição de trechos. Contamos com a autorização concedida pelos entrevistados e sua formalização através de um Termo de Consentimento, cujo modelo se encontra no Anexo 3.

O material coletado resulta em aproximadamente sete horas de entrevista, com um

tempo médio de uma 1h10min para cada. São transcritos trechos de cada resposta, organizados e analisados os discursos e posicionamentos a partir de cada uma das 10 questões, considerando o contexto da fala de cada entrevistado. Para tanto, utilizo o *software* Adobe After Effects para processar os diferentes tipos de arquivos e, principalmente, para sua organização e categorização. A análise concentra-se em elementos predominantemente qualitativos e interpretativos, com atenção individual a cada discurso.

O roteiro da entrevista, disponível no Anexo 4, inicia-se abordando tópicos relacionados às formações e contatos dos entrevistados em relação ao desenho, a fim de detectar este local de fala. Busca-se, também, compreender a percepção da relação entre o desenho e o Curso de Design Digital, percebendo assim a relevância de sua presença. Após este primeiro momento, são levantadas as mesmas questões especificamente sobre o desenho digital, e também como foi ou está sendo sua experiência com o desenho no Curso de Design Digital da UFPEL, e se possui algum apontamento sobre este ponto. A nível de mapeamento de metodologias de ensino e aprendizado, questionamos aos entrevistados seus métodos e ferramentas para o estudo do desenho em geral, e também a relevância que a educação não formal possui no aprendizado do desenho. Por fim, abre-se um espaço para demais considerações que o entrevistado queira fazer sobre os assuntos debatidos.

As seguintes questões norteadoras definem as entrevistas:

1. Qual é a sua formação/nível de conhecimento sobre desenho?
2. Qual é e como é a sua relação com desenho atualmente?
3. Para você, qual é a importância do desenho dentro do Curso de Design Digital?
4. Qual é a sua relação com desenho digital?
5. Para você, qual é a importância do desenho digital dentro do Curso de Design Digital?
6. Como foi/tem sido a sua experiência com o desenho no Curso de Design da UFPEL?
7. Quais métodos e ferramentas você utiliza/utilizou para estudar desenho (tradicional ou digital)?
8. Você tem algum apontamento ou sugestão sobre desenho digital no Curso de Design Digital?
9. Para você, qual é a importância da educação não formal no ensino e aprendizado do desenho?
10. Você gostaria de fazer algum comentário extra sobre os assuntos debatidos aqui?

É importante destacar que o lugar em que se encontra os sujeitos de pesquisa e a área do curso pesquisado fortalecem a compreensão do tema abordado. No geral, professores, graduandos e graduados apresentam concepções de desenho e design bastante definidas e demonstram estar atentos a questões que envolvem esses temas em relação à relevância da contemplação dos mesmos dentro de seu universo acadêmico.

Apesar da atual distinção da área do design, ressalta-se que esta é historicamente reconhecida por surgir do interior e a partir do campo das artes, no qual os profissionais muitas vezes possuem relações pessoais, profundas e expressivas com seus trabalhos.

Contudo, no que diz respeito à formação, percebe-se que o Curso de Design Digital é formado por professores de diferentes áreas, como Artes, Comunicação, Jornalismo, Computação e Desenho Industrial. A partir deste cenário, é possível supor que haja discursos distintos dentro do próprio corpo docente no que diz respeito ao design e às necessidades na formação do profissional da área. Destas necessidades, aqui destaco a importância do desenho, sobre a qual, além do debate teórico trazido ao longo dos capítulos 1 e 2, retomo nas questões postas tanto no questionário quanto nas entrevistas.

Partindo deste entendimento, discorro, a seguir, sobre o conteúdo das entrevistas e de seus principais achados, utilizando-me de citações diretas dos próprios entrevistados. Ao final do capítulo, apresento um panorama geral dos resultados obtidos e traço algumas considerações de caráter comparativo.

A primeira questão, “Qual é a sua formação/nível de conhecimento sobre desenho?”, possui caráter nivelador uma vez que o mesmo modelo de entrevista se aplica a três diferentes grupos (docentes, graduandos e graduados). Inicia-se igualmente aí o conhecimento do histórico com o desenho que o entrevistado possui. Observa-se, nas respostas, a diferenciação de tempo de trajetória apontada nos diferentes grupos, inclusive entre os dois graduandos, uma vez que, enquanto a Aluna 2 está no 3º semestre e possui uma relação mais investigativa com o desenho, o Aluno 1 do 8º semestre se encontra direcionado, de modo mais qualificado, os seus esforços para a carreira que pretende seguir. Abaixo, indico alguns trechos de destaque representativos dos achados da primeira questão.

Professora 1 - “Bom, eu dou aula de desenho, mas eu nunca tive muito curso de desenho fora a graduação (em artes). E mesmo na graduação eu não era considerada uma boa aluna, porque meu desenho não é muito figurativo. Eu criei uma relação com o desenho de acordo com as minhas necessidades, e é muito isso que eu busco trabalhar em aula, que cada um crie uma intimidade com o desenho.

Professora 2 - “A minha formação é bacharelado em Artes Visuais com habilitação em gravura. Meu nível de conhecimento é muito a partir dessa formação e, claro, depois com a minha atividade docente dentro desse mesmo lugar que a gente nunca para de estudar. E aí depois foi muito mais a partir da docência, desses encontros, essas aulas iam me solicitando para estudar e poder dar aula.”

Aluno 1 - “Sempre fui autodidata porque na maior parte do tempo era só um hobby. Agora que estou conseguindo me manter melhor (e decidi trabalhar com isso) eu to fazendo cursos de ilustração, e tá sendo muito bom.”

Ex-aluna 2 - Eu me formei em design digital e acho que foi nessa época que pensei mais em investir em uma *tablet*, porque eu via muitos artistas digitais na internet e não conhecia nada sobre os programas ou como funciona. Ainda quando estava no colégio eu tentei por um tempo fazer aulas de desenho, mas não me acertei, porque o professor era muito rígido e te direcionava muito a seguir o estilo dele. Não era que nem as aulas da Vivian, que é super criativa e você se solta. Daí não gostei e saí, então continuei desenhando por conta própria, vendo tutoriais na internet, principalmente depois que adquiri uma Wacom. Então foi algo bem autodidata.”

Na segunda questão, “Qual é e como é a sua relação com desenho atualmente?”, podemos perceber que mesmo dentre aqueles que atuam ou atuaram com desenho no mercado de trabalho, a maioria dos entrevistados possui uma relação com o desenho mais íntima, passional, de expressão e de construção de pensamentos. Estes pontos de expressão e construção de pensamento, previamente abordados no capítulo 2.1.1 denominado “Relações entre Design e Desenho”, debatem justamente estes princípios de desenvolvimento da ideia no ato do desenhar, o que foi enfatizado posteriormente nas respostas da pergunta 3.

É possível que justamente por ter esta relação tão íntima com o desenho muitos artistas se sintam inseguros ao precisar decidir se transformarão essa paixão em uma carreira. Os motivos podem variar entre não saber classificar até que ponto essa atividade é *hobby* ou trabalho - estigmas sociais de um país que não valoriza financeiramente a arte-, e, até mesmo, a falta de referências de profissionais da área. Sobre essa relação, destaco os seguintes trechos das entrevistas:

Professora 1 - “Atualmente não consigo desenhar tanto quanto gostaria. Mas para mim a anotação é um desenho também, escrever é um desenho. Pra mim desenhar é pensar, pensar em movimento. Não é o resultado em si, mas leva a uma outra coisa. Acho que isso no design é importante, criar um pensamento, criar uma afinidade.”

Professora 2 - “Então, tem essa questão da formação e depois da docência nos cursos do Centro de Artes. Então minha relação se dá muito por aí, e também tanto dentro do meu trabalho poético de criação enquanto artista. Mas fora desse contexto da

formação ou docência, quando me vejo desenhando fora desses ambientes, o desenho pra mim ele é muito mais próximo do que a Bourgeois vai falar do desenho enquanto pensamento. É uma forma de exercitar meu pensamento, e não é buscando um objetivo. Às vezes é, e acaba ajudando, mas é muito mais como um pensamento solto, em que ele acontece e que depois que ele aconteceu é que eu retomo e aí talvez eu tire algumas respostas... ou outras perguntas! (risos) O desenho me ajuda a pensar.”

Aluno 1 - “Se tornou algo muito mais sério do que eu previa. Agora eu trabalho com isso, preciso entregar coisas minimamente decentes. Então é uma questão de você estudar bastante e se dedicar bastante. Muita parte do meu tempo livre é dedicada a desenho. É trabalho, mas ao mesmo tempo não é só trabalho, é muito mais que isso. Eu não me vejo fazendo outra coisa.”

Aluna 2 - “Desenho desde que era criança por hobby, e mais nesses últimos anos comecei a levar mais a sério, mas ainda não sei se quero trabalhar com isso.”

Ex-aluno 1 - “Após ter trabalhado seis anos tendo que usar desenho no meu dia a dia, atualmente o desenho está sendo mais voltado ao hobby, porque no meu trabalho atual eu não lido com desenho, mas não quis parar de desenhar. Na verdade, até metade do ano passado trabalhei com desenho, pois segui com alguns projetos e fiz ilustrações para um material infantil, mas eu sigo desenhando por hobby. Para um familiar, quando precisa para algum projeto, eu sigo fazendo alguma coisinha, mas muito digital. Hoje em dia eu uso pouca coisa física, apenas mais para rascunho, pra *sketch*, tenho meu *sketchbook*, depois eu vou direto pro digital.”

Ex-aluna 2 - “Acho que é mais uma válvula de escape. Eu ficava medindo o que eu queria seguir profissionalmente, mas eu nem saberia como começar isso, porque acho que me assustei muito. Eu tinha a mentalidade de que você tem que ser muito muito bom para ter um futuro nessa área (ilustração), e eu nem sei se isso é verdade. Mas aí acabei meio que indo mais para o design de interfaces e tal. Eu até ando em umas crises, do tipo ‘nossa, será que é isso que eu quero fazer mesmo?’. E eu acho que o desenho em meio a esse turbilhão de coisas acaba sendo um momento em que tu se solta. Eu até tava pensando em fazer isso mais vezes, e até vou fazer mais depois dessa entrevista. Reservar um momento no dia para desenhar e pintar, porque eu sempre saio mais feliz ou um pouco mais leve.”

Bianca - “Você acabou desistindo de seguir uma carreira que tenha relação com desenho?”

“Acho que o lugar mais próximo que eu me encontrei (não, me encontrei é um termo muito forte) é na ilustração vetorial, que eu vejo que tem bastante procura no mercado. Mas não era isso que eu pensava quando eu sonhava em trabalhar com desenho. Eu pensava nas pessoas que ilustram para jogos e etc. Mas acho que eu deveria ter ido atrás. Acho que eu fiquei muito intimidada para conseguir ser boa o suficiente para a área. Então acho que eu desisti mesmo estou indo mais para essa parte de UX, UI, que tá na moda.”

A terceira questão, “Para você, qual é a importância do desenho dentro do Curso de Design Digital?”, visa compreender qual é a visão destes três públicos a respeito do desenho em relação ao design. A partir das respostas obtidas eu encaixo-as nas três seguintes instâncias: processo, resultado e autodescoberta.

A importância do desenho enquanto processo, debatida no capítulo 2.1, é retomada, principalmente, nas respostas das professoras acerca da possibilidade de criar uma relação de pensamento, reflexão e descoberta, e criatividade. A importância do desenho enquanto resultado possui um caráter mais mercadológico e de produto, isto é, com alguma função, mesmo que ornamental. Por fim, a importância do desenho enquanto autodescoberta apresenta viés mais íntimo e de expressividade artística e, até mesmo, de futura atuação profissional como artista.

Algumas das respostas chegam a mesclar aquelas instâncias o que é, de fato, um cenário condizente com a realidade, pois o desenho possui todas estas condições. Contudo, apesar da pluralidade dos motivos, todos os entrevistados concordam que o conteúdo referente a desenho tem, sim, importância para o Curso de Design Digital. Estes posicionamentos podem ser identificados nos trechos selecionados abaixo.

Professora 1 - “Cada vez mais tenho visto o desenho como uma espécie de filosofia. Projetos, soluções, materiais. Por isso se tem que construir uma relação muito íntima com ele, no sentido de não julgar, ou entender que tem formas de desenho para cada projeto, ter essa leitura um pouco da poética, de que as formas vão remeter a certos sentidos. É uma relação pessoal de pensamento. E uma das coisas que tem que ser trabalhadas agora é enfatizar na ilustração mesmo. Fazer alguns exercícios de ilustração, de visualizar essas aplicações diferentes. Acho que essa relação arte x design tem que estar um pouquinho mais afinada.

Professora 2 - “É difícil responder sem olhar para o lugar onde eu trabalho o desenho nesse curso, que é na figura humana. E essa disciplina já foi tantas vezes repensada nesse curso, pensando na formação e na importância dela pro designer digital. Então vou te falar desse meu lugar. Nessa disciplina a gente não trabalha o desenho digital. Talvez em função de uma... eu não sei se é só uma questão de equipamento. Mas eu entendo que o desenho da figura humana nessa formação abre uma possibilidade de trabalho de expressão. E aí é quase como esse exercício do pensamento, é uma forma de se expressar e também como uma experimentação de materiais. E aí a gente pode pensar a diferença do digital, a materialidade do digital, a materialidade do tradicional.”

Aluno 1 - “Acho uma das coisas mais importantes do curso. Entrei com uma visão de que iria aprender os fundamentos que ainda não tinha aprendido direito e melhorar bastante. Mas senti muita falta de que forçasse mais essa questão do desenho. Eu entendo que nem todo mundo tem afinidade com desenho, mas pra trabalhar com

design acho muito fundamental você ter uma noção boa dessas coisas. Foram dois semestres, mas aprendi muito pouco. Na minha visão poderia ser mais importante no curso, porque é a base pra você conseguir colocar as suas ideias pra fora. E não é em dois semestres que você vai conseguir aprender a desenhar, é uma questão de anos.”

Aluna 2 - “Não sei dizer muito bem, até porque ainda nem sei responder direito o que é design pra mim. Alguns professores falaram que não é necessário ter muito desenvolvimento em desenho (no design), mas ainda fico dividida, porque temos várias cadeiras de desenho né.”

Ex-aluno 1 - “Quando eu fiz a minha primeira faculdade os meus professores falavam muito que designer não precisa saber desenhar. Eu até concordo, não precisa, só que depende. Um profissional de design com fundamento em desenho vai conseguir ir muito além com seus projetos. Então não é um impeditivo profissional. No ramo do design, até dentro do curso de design digital, a gente tem ramos que não lidam com o desenho diretamente. Só que se a gente parar pra pensar como uma ferramenta que vai potencializar a tua carreira, o teu conhecimento, as tuas possibilidades, então pra mim é muito importante. Eu não consigo ver o desenho numa formação de design como algo opcional. Porque você vai precisar em alguma altura, tanto da formação quanto da tua carreira, acabar tendo que fazer um projeto, desenhar um logo... isso tudo é desenho. A gente não se limita ao desenho a desenhar um objeto sólido, uma pessoa, um personagem. Quando você faz um logo, uma tipografia, tudo isso é desenho. Então esse discurso de falar que desenho não é importante para a formação do designer...eu falo assim, calma. A fundamentação do desenho, saber o básico é sim muito importante, até porque vai quebrar muita barreira do seus limites mentais para conseguir criar alguma coisa. E quando a gente pensa em desenho eu acho que entra tanto essa coisa de desenvolver criatividade. O desenhar é uma área tão rica em teorias, conhecimentos, que você aplica isso em outras coisas. Então quando você aprende desenho, você aprende cor, anatomia, tanta coisa, que isso se aplica até no digital, quando a gente vai fazer um site por exemplo. Então com certeza você vai se tornar um profissional melhor se você tiver fundamentos de desenho, de arte.”

Ex-aluna 2 - “Eu valorizo muito desenho. E as minhas lembranças mais legais da faculdade eram as aulas da Carol, da Vivian, estar com os meus amigos que também gostavam de desenhar, e era muito divertido. Sempre achei que era muito importante a gente se expressar e sair um pouco da zona só de interfaces, aplicativos e etc. Então eu lembro com muito carinho do desenho na faculdade.”

Na quarta questão passo a abordar especificamente o desenho digital com a pergunta “Qual é a sua relação com desenho digital?”. Percebo uma homogeneidade nas respostas ao relatarem que o desenho digital foi uma descoberta tardia em suas vidas, sobretudo na vida das professoras. A razão para este fenômeno é, em parte, a recente popularização da tecnologia na arte, mas, igualmente, percebemos que não há muita abordagem deste conteúdo nos meios formais de educação, principalmente nas escolas. Para os entrevistados, em sua

totalidade, a aproximação com o desenho digital só se deu no ensino superior, e, ainda assim, de modo lento e custoso. A falta de referências, próximas, de artistas digitais, o acesso tardio aos equipamentos e a necessidade da busca individual são, com certeza, fatores relevantes.

Também é notado que as professoras, que possuem longa trajetória com o desenho tradicional e posterior acesso ao desenho digital em suas vidas, sentem-se mais distantes do meio digital em decorrência da sua imaterialidade e do estranhamento ao lidar com os *softwares*. Por outro lado, os alunos e ex-alunos, em decorrência de já terem nascido rodeados pela tecnologia, estão muito mais próximos e interessados no desenho digital ao mesmo tempo que possuem maior facilidade para lidar com os programas.

Professora 1 - É uma relação de quem não se criou no meio digital. Mas ao mesmo tempo isso tá cada vez mais claro pra mim é que a questão dos materiais tradicionais é repertório fundamental. Tem que experimentar até pra fazer essa transposição pro digital. Pra você ter um repertório que vai conseguir de fato usar as ferramentas e não ficar tanto naquela caixa preta do que o computador te dá. Cada vez mais quero trabalhar experiências com o gesto. Porque muitas vezes não é o resultado que importa naquele material, é aquela experiência para você levar pro digital. Tu não pode te iludir pelo nome da ferramenta, tu tem que ir pela tua experiência com o material, e é essa experiência que vai fazer tu burlar as limitações do digital.

Professora 2 - A minha relação com o desenho digital é bem dolorida. É muito mais informal. Eu não tenho nenhuma relação de trabalho artístico. Mas desenhar digitalmente eu não tenho entendimento e conhecimento das plataformas. Eu tenho que estudar isso. Eu gosto de chegar nessas plataformas mais intuitivas, talvez mais ingênuas, justamente por isso da minha relação como desenho hoje em dia ser muito mais essa questão do pensamento, de um livre exercício, da descoberta. Eu cheguei a ter contato com programas como Corel Draw, Illustrator, Photoshop, mas te confesso que eu não tenho muita empatia talvez, foi sempre muito sofrido pra mim. Não é uma questão de valor, é uma questão de empatia mesmo, de proximidade, identificação. Mas é isso. Se tiver que ir, vamos. E aprendendo. Eu gosto muito de ir aprendendo com os estudantes, e quando eles me forçam a repensar. Essa conversa contigo já tá me fazendo repensar várias coisas para quando eu voltar. Os estudantes de cinema de animação me fizeram experimentar a mesa digitalizadora e eu achei legal; talvez se eu tivesse mais empenho, me dedicasse mais, eu me descobrisse nesse lugar. Mas agora, hoje, a minha relação é distante.

Aluno 1 - “Gosto muito do fato de ter muita liberdade pra fazer qualquer coisa. Óbvio que isso também é possível no desenho tradicional, mas no digital é muito mais fácil. No começo foi bem difícil pra eu aprender, demorou um pouco. Tem muita coisa que a gente consegue utilizar bem que ajuda muito o artista a expressar coisas e trabalhar de uma forma geral. Mas acho que o tradicional é muito importante, não tem como ser descartado. É tão importante quanto o digital.”

Aluna 2 - Comecei em 2017, mas é muito mais agora que estou utilizando, principalmente com as aulas online. Sinto que os trabalhos saem melhores, eu estou aprendendo muito.

Ex-aluno 1 - Então, como eu comentei antes, eu tenho duas relações: a minha relação emotiva, afetiva, pessoal, porque eu sempre gostei muito dessa ideia do desenho, sempre gostei muito de viver esse mundo. Animações, filmes, jogos, os desenhos sempre estiveram muito presentes na minha vida. Então isso já soma à ideia do digital. E profissionalmente, a ideia do digital, ela potencializa qualquer tipo de necessidade artística. Então no pessoal o desenho digital é muito importante pra mim de maneira afetiva, porque me aproxima das coisas que eu gosto. E em relação ao profissional eu acho que essa possibilidade de ir além com o desenho. Foi muito importante pra mim no tempo que eu trabalhei com isso. Eu presenciei o poder que uma ilustração digital tinha. A galera gostava de fotografia, mas era só chegar com uma peça gráfica ilustrada pra você ver o surto da galera. Eles achavam incrível! A fotografia já caiu no comum né, hoje em dia todo mundo tem celular, qualquer um consegue tirar foto (claro que uma fotografia profissional nem se compara). Só que a ilustração parece que pertence a um campo específico sabe, nem todo mundo desenha, não é todo mundo que consegue se expressar (dessa forma). É que o desenho digital parte dos fundamentos da arte, então é expressão. Independente se você faz um desenho mais profissional, mais focado a uma campanha, o modo como você estrutura essa peça é expressão, que é totalmente arte né. Então é muito forte, é muito poderoso isso. Então eu tenho essa relação de ver isso no trabalho, o valor que isso sempre teve. No meu trabalho eu e os outros designers sempre defendemos o uso de ilustração, porque as possibilidades são infinitas.

Ex-aluna 2 - Quando eu entrei para o Design Digital, acho que eu entrei mais para a palavra digital das coisas. Eu tinha uma ideia muito distorcida de como seria o curso. Pensava que iríamos fazer desenho no Photoshop todos os dias, nada a ver (risos). Mas foi por ali que eu comecei a descobrir, com a *tablet*, com os tutoriais, que é um processo totalmente diferente do desenho tradicional e do digital. Eu me apaixonei muito pelo desenho digital porque as possibilidades de efeitos e de texturas era uma coisa muito diferente. Outro aspecto que eu descobri é o preconceito com o desenho digital. Lembro que fiz algumas oficinas de desenho nas artes e a professora desmerecia muito o desenho digital, como se você estivesse "roubando" (trapaceando), como se habilidade que você precisa para desenhar no meio digital fosse muito inferior.

A questão cinco, “Para você, qual é a importância do desenho digital dentro do Curso de Design Digital?”, busca fazer os entrevistados refletirem sobre qual é o papel do desenho digital na formação de um designer digital. Novamente, como na terceira questão, entram as três categorias de “importância” do desenho, mas, nesse caso, voltado ao digital: processo, resultado e autodescoberta.

A Professora 2 resgata uma reflexão importante ao mencionar que a formação em design é muito complexa, pois a atualização das necessidades do mercado de trabalho é aceleradíssima. Então, para pensar a formação do designer, hoje, é preciso tentar prever o que será cobrado desse profissional daqui a quatro anos.

Contudo, todos os entrevistados concordam que o ensino do desenho digital é realmente importante para a formação do profissional, mas reconhecem que, nos dias atuais, a grade curricular não compreende este conteúdo, e consideram, então, que esta circunstância é uma grande falha do curso. Estas percepções podem ser identificadas nos trechos abaixo.

Professora 1 - “Dar aparatos sensoriais e de experiências que estão calcados muito nos materiais tradicionais. Ter experiências com diferenças de vetor e gestual, imprescindível do *software*. Usando ou não o *software*, é usar esse conhecimento.

Professora 2 - Às vezes acontecia de alguns estudantes trabalharem com o desenho digital por livre vontade. Como na nossa sala não tem esses equipamentos digitais para os alunos poderem trabalhar isso lá, então eles se dispuseram a levar os seus equipamentos lá para poder trabalhar com o digital em aula. Mas eu acho importante, até pensando no mercado de trabalho. É difícil isso, a formação é um troço muito complexo, porque no momento que a gente tá formando lá os futuros designers, a gente não sabe o que vai acontecer daqui a 4 anos. Então a gente supõe, a partir do presente, que vocês irão lidar diretamente com essa materialidade, afinal, é ela que classifica e diferencia os dois cursos (digital e gráfico). A tua pesquisa é muito importante, Bianca, porque eu entendo que talvez seja uma falha do curso, do currículo, e aí vocês tenham que buscar isso em outros lugares. Apesar de que a extensão hoje também está sendo curricularizada né, vocês podem ter esse aporte, mas enfim.

Aluno 1 - “Tá aí uma coisa que eu não tive nenhum contato. Fez muita falta. Vi muita gente querendo aprender a questão de *software* no geral. Porque os professores falavam “entreguem tal trabalho”, e nem todos sabiam lidar com os programas e fazer as coisas. Eu vi muito mesmo isso, até mais do que eu gostaria pra um Curso de Design (risos). Mas faz muita falta a questão de desenho e desenho digital, acho que poderia ter uma cadeira, até não obrigatória, mas que iria ajudar muita gente. Ensinar coisas básicas como utilizar a mesa digitalizadora, os programas e ensinar técnicas de desenho e pintura.”

Ex-aluno 1 - Vamos pensar assim, quando você faz uma faculdade, você estuda para ser um profissional completo, independente da área que você vai se especializar. E pra mim um profissional de design digital completo tem que saber fazer o mínimo de desenho. Porque ele vai precisar desenhar uma tipografia, ele vai precisar fazer uma ilustração, *motion* que depende muito de ilustração. O poder do Curso de Design Digital fazer um profissional completo tá nessas características, nesses “pingos” que a gente tem dentro da faculdade. E isso entra em tudo: de pensar fotografia, história da

arte, história do design, tipografia. Então todos esses “pingos” fazem com que você saia da faculdade um profissional completo. E o desenho pra mim é tão importante quanto. Então a importância do desenho digital dentro desse Curso é fazer com que se formem profissionais completos. Porque ok, a gente aprende o desenho tradicional, só que aí quando você entra no mercado de trabalho não tem demanda de desenho tradicional. Uma coisa que a professora Vivian falava que era muito real e fazia muito sentido: o desenho digital para nossa carreira é muito mais importante, só que também é muito importante você primeiro aprender os fundamentos no tradicional pra você saber replicar pro digital, para que a arte fique boa, pra que você realmente consiga se expressar.

Ex-aluna 2 - Acho que na nossa época quase não teve. Eu me lembro de uma aula que a Vivian nos levou para o laboratório para experimentar o desenho digital com as mesas digitalizadoras, e ela também não conhecia muito bem isso, e foi experimentando junto com a gente, e foi bem legal. Mas foi só esse o contato que eu tive com o desenho digital no curso. Eu acho que seria legal se tivesse um equilíbrio um pouco maior entre o desenho tradicional (que também é ótimo, eu amo) e o digital. Acho que o digital também é muito importante. Podem ter várias outras pessoas que assim como a gente descobre aos poucos que existe essa outra forma de desenho que tem tanta demanda quanto o tradicional. E também tem muito dessa desinformação que as pessoas acham que é muito mais fácil de desenhar do digital, e não é. Então pode ser que apresentando o desenho digital para os novos alunos que, que nem eu, estão perdidos, quem sabe eles se encontrem como ilustradores digitais. Seria uma outra porta para o futuro deles, acho que só tem a ganhar.

A questão seis, “Como foi/tem sido a sua experiência com o desenho no Curso de Design da UFPEL?”, tem como intuito compreender como foi, ou está sendo, a percepção do entrevistado em relação ao desenho no curso a fim de identificar possíveis argumentos que possam oferecer novos olhares para esta questão.

Em sua maioria, os entrevistados descrevem essa experiência como desafiadora. As professoras partem de uma posição de mediação entre o conteúdo e a turma, buscando, na medida do possível, estar alerta para compreender as necessidades dos alunos. Por outro lado, os alunos, apesar de apreciarem muito as disciplinas já existentes de desenho, ainda sentem certa carência do conteúdo, sobretudo de desenho digital, especificamente.

Professora I - “De estar muito atenta ao que vocês precisam, de me pensar, me desafiar, e também de fincar pé em algumas coisas, tipo, eu acho que até pode entrar outra disciplina, mas essa disciplina (Fundamentos do Desenho I e II) não é técnica, ela é sensorial, estética. Não é substituindo o digital ou o tradicional, é fazer os dois andarem juntos, e esse é o meu desafio. Principalmente esse ensino remoto me fez incrementar muito, de ter que abrir Photoshop e desenhar ao vivo, e foi legal, enfrentar meus medos, meus limites, e acho que cada vez mais eu vou ter que fazer isso.”

Professora 2 - “Eu noto uma resistência bem maior dos alunos do Curso de Design Digital com relação às plasticidades, talvez com essa ideia de expressão do desenho. Eu acho que é o Curso do Centro de Artes que mais tem resistência à questão expressiva. Quando voltei do mestrado e a disciplina de desenho da figura humana voltou a ser obrigatória no curso, eu lembro de vários alunos que diziam que era um saco. E tá tudo bem, eu gosto quando tem essa abertura, uma relação honesta entre a gente. E acho que essa disciplina tem uma peculiaridade em relação às outras de fundamentos do desenho, porque em questão da presença do modelo vivo a gente força a ação do desenho naquele momento, é ali e agora. Então quem não gosta de desenhar, realmente deve ser um sofrimento. E ela volta a ser obrigatória no curso com a justificativa de que tem muitos estudantes interessados na questão de criação de personagens, principalmente para *games* e avatares. Então eu sempre discuto com os alunos a importância disso, da importância que eles acham que o desenho da figura humana para a formação deles no curso. E já teve avaliações com discussões bem acirradas de um grupo que até cursar a disciplina achava que era dispensável, porque odiavam o desenho, mas que depois de cursarem viram que era importante, justamente por essa relação com o próprio corpo (de tirar estigmas e preconceitos) e com relação à expressão mesmo, de conseguir se soltar e ver que o desenho pode ser muito mais do que uma representação tal qual ou mais próxima daquilo que eu estou observando. Então eu vejo muito isso. Mas não são todas as turmas. Algumas vêm com muito interesse, outras são bem difíceis, onde ocorrem muitas desistências. Então às vezes é uma experiência de muita resistência por parte dos estudantes com o desenho da figura humana, mas quando tem uma pequena abertura ela pode ser reveladora. Então talvez rever a ementa e o conteúdo programático do desenho para o design digital talvez fosse uma opção, uma alternativa dessa disciplina ser mais atraente.

Aluno 1 - “Não foi muito boa. Não vou falar que foi horrorosa, porque aprendi uma coisa ou outra, e foi importante ter essa visita aos fundamentos. Mas uma coisa que achei muito boa foi a disciplina de desenho da figura humana, que foi algo que eu nunca havia tido a oportunidade de fazer. Foi uma forma diferente de olhar pro corpo humano e pro desenho. O desenho da figura humana é muito mais do que só o desenho, é uma forma de você prestar atenção ao que está na sua frente. Você vai ver coisas que você não via antes, vai treinar seu olho pra ser mais atento.”

Ex-aluno 1 - O da UFPEL focou muito no tradicional né. Claro, foi muito importante, como eu falei. Mas a minha experiência foi muito de aprendizado. A gente aprendeu muito a questão do conceito do tradicional lá do comecinho, a desenhar forma, sombra, luz, profundidade, cenário, personagem, desenho da figura humana, que foi incrível. Acho que quem aproveitou de verdade a matéria de desenho da figura humana deu um salto profissional de desenho absurdo. Então a minha experiência foi muito boa porque eu aproveitei o máximo que eu pude com o desenho do curso. Acho que faltou muita coisa, se a gente parar para pensar nesse conceito do digital, porque não teve né. Teve frentes que tentaram mover e isso coube muito ao próprio aluno ir atrás, o que não tá errado. Eu acho que uma faculdade não é feita só de professores ensinando, é de alunos querendo aprender correr atrás. Só que

se tivesse uma orientação mais bem fundamentada dentro da própria faculdade... Porque a gente não teve uma referência de um professor de desenho digital dentro da faculdade, isso faria uma diferença colossal, tanto para vida profissional quanto para as outras matérias do curso. Eu particularmente entrei já tendo conhecimento, já tendo um tecnólogo na área, sabendo mexer nos programas. Então eu lembro do primeiro semestre que tava todo mundo sem saber o que fazer da vida e eu tava fazendo meus trabalhos de boa, porque eu sabia mexer nas coisas. Então esse é outro ponto. A gente fala só de desenho digital, mas a gente pode englobar isso em tudo que é programa. Ok que talvez o conceito da universidade federal seja mais formar pesquisadores, sem um viés tão técnico, só que as nossas entregas são técnicas. Então ok, eu penso em projetos legais, mas como vou colocar isso na prática? Tu que lute (risos). Então se for parar para pensar nesse viés como um todo, isso faltou no curso. Imagina se a gente tivesse um acompanhamento para, por exemplo, ensinar os alunos a vetorizar no primeiro semestre, imagina o nível do trabalho do pessoal a partir do segundo semestre. É que a federal tende a não pensar muito no mercado. Ela não forma profissionais de mercado, ela forma profissionais pesquisadores, em tese. Então como foco não é 100% mercado rola essa gafe. Mas qualquer lugar que vai contratar um designer espera que o cara saiba o mínimo que é mexer nos programas. É igual eu falo né, na faculdade aprende quem quer. Mas se todo mundo tivesse essa oportunidade de aprender em paralelo, seria muito bom para todo mundo e para tudo. Porque essas skills são cobradas da gente, esse é o ponto. Ok que você pode ir para uma área que não cobra habilidades em desenho, como a que eu estou agora, só que a grande maioria cobra o mínimo de desenho, o mínimo de um vetor. Às vezes você não precisa desenhar um ser humano, mas você precisa saber fazer uma arte gráfica, e aí você tem que mexer no vetor, e vetores e ícones, isso tudo é desenho digital. E isso realmente faz falta, porque dava para ver discrepantemente o nível de entrega dos alunos que tinham um conhecimento, ou estavam indo atrás de um conhecimento e dos alunos que não tinham ou não estavam indo atrás. Dava para ver, era nítida a diferença da entrega.

Ex-aluna 2 - No “projeto” da Penkala que participei eu fui designada a desenhar tudo e eu quase morri. Até tinha mais pessoas ali para desenhar, mas ninguém fazia. No final fiquei desesperada, então foi um Burnout terrível, porque eu fiquei trabalhando direto, passando madrugadas nesse projeto. Então essa experiência me marcou muito. Mas em outra disciplina em que fiz um trabalho que envolvia desenho e foi muito mais tranquilo, provavelmente porque trabalhei sozinha, então consegui usar muito melhor o meu tempo. Então o desenho foi algo que eu sempre tentei manter no decorrer do curso, inclusive aproveitei as disciplinas optativas como ilustração e design de personagem. Então foram dois extremos, esse primeiro que foi horrível, e esse outro que foi super legal com as aulas de desenho.

Na questão sete, “Quais métodos e ferramentas você utiliza/utilizou para estudar desenho?”, busco compreender quais são as estratégias utilizadas pelos entrevistados para explorar e aprimorar o desenho, seja ele tradicional ou digital. Novamente, as professoras possuem mais proximidade com materiais e técnicas tradicionais, e enxergam nos livros as

suas principais fontes e referências. Já os graduandos e os graduados nem sequer mencionam livros, mas, sim, a internet como seu maior aliado. Dentre os métodos mencionados, destaco o acompanhamento de artistas em redes sociais e *speedpaints*, e a principal ferramenta deste grupo, que é a mesa digitalizadora.

Contudo, todos concordam que a experimentação e a prática são fundamentais no aprendizado do desenho, conforme percebemos a partir da seleção de trechos abaixo apresentada.

Professora 1 - “Bom, eu tenho uma formação muito do livro, é diferente da geração de vocês, que assistem tutorial, *twitch*. Eu já entrei, mas não sou muito disso. Mas acho que cada vez mais eu tenho que entender esses outros fluxos, tenho que estar disposta. Disposta eu tô, às vezes eu olho algumas coisas, mas acho que eu tenho que “surfear” mais nessa (risos). Então busco muito nos livros, na experiência prática. O livro é uma imagem impossível que fulano fez, e aí eu vou experimentar fazer algo parecido e aí dá uma coisa diferente, e esse diferente também agrega. Por isso eu adoro fazer os desenhos, às vezes eu não consigo desenhar como eu gostaria, mas eu procuro fazer na medida do possível os exercícios que eu proponho. Eu vou fazer de novo, e outra vez, entender como esse processo vivo também. A experiência é tão importante quanto o resultado, ou mais.”

Professora 2 - “No desenho digital não tenho uma metodologia, até porque não tenho praticado. Mas diria que é muito pela intuição mesmo. No tradicional eu utilizo muito os livros de desenho e muito da própria experimentação e da própria questão do desenho enquanto pensamento. Então eu não sei nomear esses métodos, mas são essas referências que eu tenho pra estudar o desenho, tanto a prática quanto essa ideia, esse conceito, essa relação mais teórica do desenho.”

Aluno 1 - “Taí outra coisa que a faculdade ajudou muito. Quando eu comecei eu só desenhava com lápis e caneta. A faculdade incentivou muito a experimentação, que é algo que eu tinha muito medo. Foi muito bom, fui filtrando os materiais que eu gostava mais e menos. Pra fazer meus desenhos vou buscando referências (artistas, fotos, estilos). Quando não atinjo resultados que gosto eu vou pedir ajuda para alguns amigos que também desenharam bastante.”

Ex-aluno 1 - “No tradicional, na faculdade a gente lidou com materiais de desenho no geral. Ir para o digital foram muitos tutoriais, mesa digitalizadora e muito estudo prático. Eu acho que a gente que desenha tem que estar sempre praticando para melhorar. Também eu sigo muitos artistas digitais, e isso também é uma forma de estudo. Principalmente se eu sigo muito artista que reproduz suas técnicas visualmente em vídeo no YouTube, como *speedpaint*. Inclusive ainda atualmente eu assisto muito porque se tornou um hábito, eu gosto de ver, e você aprende muito vendo as pessoas fazendo.”

Ex-aluna 2 - “Acho que eu volto muito para essa questão de observar. Assisti

speedpaint, acho bem legal de ver, e tento prestar atenção no passo a passo. Nas outras redes sociais também como o Instagram eu sigo artistas, e de vez em quando eles postam o processo, rascunho e tal. Então acho que é mais isso, eu faço essas observações e tento aplicar para ver se me ajusto com a técnica ou não. Mas é muito eu comigo mesma, acho que seria legal ter opinião de outras pessoas que desenham também. Talvez a consistência também seria algo bem importante que eu não estou tendo. Outra coisa que eu lembrei é o Pinterest! O Pinterest é incrível, eu uso muito, tem referência de tudo, tenho várias pastas de referência para desenho, estudos.”

A questão oito, “Você tem algum apontamento ou sugestão sobre desenho digital no Curso de Design Digital?”, abre um espaço para que o entrevistado aponte questões ou sugira mudanças benéficas para o Curso de Design Digital a respeito do desenho digital.

Aqui os entrevistados, em sua totalidade, concordam que de fato é necessária uma nova perspectiva de como abordar e compreender o desenho digital na universidade. Uma das sugestões que eu gostaria de destacar é a de criação de uma nova disciplina de desenho mais voltada ao digital.

Muitos apontam, igualmente, a necessidade da inclusão do ensino de *softwares* utilizados na área, o que poderia garantir que os alunos obtenham uma formação mais completa. Estas e outras sugestões podem ser identificadas nos trechos apresentados a seguir.

Professora 1 - “Acho que essa ideia de cruzar mais as aplicações, na ilustração, ter uma intervenção aí dos designers de trabalhar esses 3 níveis: 1- Entender o desenho como uma espécie de filosofia do pensamento e fazer essa relação com a história da arte, 2- A experiência do flerte do tradicional com o digital, e 3- A aplicação disso tudo.”

Professora 2 - “Então, falando aqui contigo, quando eu voltar, se ainda tiver o desenho de figura humana no Design Digital, eu proporia uma mudança no cronograma da disciplina para ter aulas nos laboratórios que tenham equipamentos de desenho digital (computadores e mesas digitalizadoras). Não todas as aulas ali, porque acho que uma coisa não elimina a outra, elas se complementam. Acho importante vocês aprenderem a diferença e tirarem proveito disso. E outro apontamento... não sei, me tocou quando tu dissesse que uma dificuldade bem grande de muitos colegas de chegar no curso e não ter esse estudo ou conhecimento prévio da utilização dos softwares. Então não sei, alguma prática, alguma atividade de ensino que pode acontecer mesmo dentro da disciplina de utilização desses *softwares*. Inclusive pra mim mesma, eu gostaria muito de fazer. Então é aquilo, aprendo com quem sabe: daqui a pouco tem colegas (tanto professores quanto estudantes) que podem fazer essas oficinas. Eu acho que fazer esses momentos são importantes, até para a turma, pra criar vínculos e esse clima de partilha e troca.”

Aluno 1 - “Acho que tem que ter uma introdução que atraia mais o olhar das pessoas pra elas verem a importância do que é o desenho, não só no geral, mas no design, na

prática mesmo. Ajudaria bastante um acompanhamento melhor e mais individual e você voltar em aspectos que a pessoa tá com dificuldade. Forçar mais coisas básicas, aprender a ver onde você errou nas coisas, daí fica muito mais fácil você identificar na próxima vez. E sobre desenho digital, talvez uma introdução dentro da disciplina de Fundamentos do Desenho II, mas ter uma disciplina optativa só para isso iria ajudar demais o pessoal.”

Ex-aluno 1 - “Bom, acho que já falei. Se o objetivo da graduação é formar um profissional completo, o conteúdo de desenho digital deveria acompanhar. O ideal é que qualquer curso que envolva a tecnologia deva acompanhar a tecnologia. Mas é muito rápido, e eu sei que a federal tem dificuldade porque tudo que eles vão tentar conseguir é um trabalhão (burocracia), mas se eles não podem por um motivo mais técnico obrigar o aluno a aprender aquele conteúdo, então traga como opcional, mas que traga. Eu acho que a federal deveria explorar mais o sistema de aluno ensinando aluno. Talvez através do incentivo de uma bolsa de projeto de ensino.”

Ex-aluna 2 - “Acho que essa pergunta se amarra um pouco com a número 5. Nessa questão de como o desenho digital é renegado, muitas vezes pelos próprios professores. Acho que se tivesse mais atenção para desenho digital, nem que seja uma disciplina optativa. Acho que seria muito legal e muito enriquecedor se existisse uma disciplina ou mesmo algumas aulas dentro de fundamentos do desenho que voltasse mais para o desenho digital. Porque acho que o principal disso é essa coisa do preconceito com o digital, como se fosse muito mais fácil, o que é uma baita desinformação. Porque eu ficava bolada, me sentindo triste, pensando tipo “então para essas pessoas eu não tô fazendo arte?”. Também tem a questão de que podem ter outras pessoas que vão se encontrar no desenho digital, que talvez não se encontraram até hoje porque não tiveram esse contato. Então tem que dar as opções, acho que o curso tem só a ganhar, só a agregar ao que já é super bom, como as aulas da Vivian e da Carol.”

A questão nove, na sequência, aborda a importância da educação não formal no ensino e aprendizado do desenho. Novamente, todos concordam que de fato deve haver um interesse por parte do aluno em buscar mais conhecimento para além da base que a universidade e as disciplinas oferecem, não apenas para desenho e design, mas para todas as áreas de estudo. Conforme mencionado no capítulo 2, a educação se torna mais eficaz e completa quando é capaz de equilibrar sua relação entre o ensino formal e o não formal. A partir desta questão, destaco as seguintes falas:

Professora 1 - “Acho que essa aproximação geracional, de diferenças de formação, de estar atento a forma como vocês se conectam com as coisas. Tem que ter essa relação de olhar pelo olhar de vocês. Não adianta eu vir sempre só com as mesmas propostas que eu tive quando me formei. Tem que ter um diálogo com o ensino não formal, principalmente com essas plataformas que misturam rede social com televisão num sentido ampliado, meio Youtube. Tem que ir pensando tudo isso junto.”

Professora 2 - “Olha, acho que toda a prática educativa que se propõe a princípio é válida, é importante. Mesmo aquelas que depois nos arrependemos são importantes para saber o que se quer e o que não quer. Então acho que é importante sim. A educação formal não dá conta de tudo, ela tá sempre atrasada em relação ao tempo em que ela está ocorrendo. Então essas estruturas não formais são mais rápidas e por isso elas estão mais inseridas no tempo presente. Talvez porque tenham menos burocracias, menos pensamentos, ela se dá e acontece de outra forma. Então acho que essa troca desses lugares da educação formal e não formal é importante. Fazer uma atividade não formal mesmo estando dentro de um espaço de educação formal é algo rico, porque pode engrandecer tanto o estudante quanto o próprio curso e professores. E a educação formal também pode levar os princípios e conceitos para esse outro lugar.”

Aluno 1 - “Depende do que você quer. Cada um vai se especializar no que tem mais afinidade. Acho que grande parte das coisas que aprendi de desenho foram na internet. Eu diria que (a educação não formal) é essencial em qualquer área. Se você quer trabalhar com desenho, a minha recomendação é buscar um curso especializado nisso. Você pode aprender por conta própria, mas é muito mais doloroso (risos).”

Ex-aluno 1 - “Qualquer área vai ser importante você estudar por fora, independente. É importante eu recorrer a educação não formal para me aperfeiçoar. É muito importante o profissional, o estudante de qualquer área ir atrás de conhecimento. Acho que depender da faculdade para tudo é errado, porque ela vai te dar a base. Se você depender da faculdade para tudo, você não vai aprender tudo que precisa. Você tem que expandir o seu leque, tem que ir atrás de gente que faz, de referências. É muito importante aprender com quem já está na área.”

Ex-aluna 2 - “Tem toda a importância para mim. Na minha opinião você só aprende mesmo desenho se tu vai atrás. Acredito que a educação não formal super pode acompanhar a formal se a pessoa quiser. Acho ruim depender totalmente das aulas do professor e você não ir atrás, nem abrir um pouco a cabeça para o que estão fazendo por aí. Acho que ir atrás só agrega, é tão importante quanto. Ou às vezes até só ela. Tem tantos artistas por aí que nunca devem ter feito aula de desenho para serem quem são. Acho que a prática é o ponto-chave, sentar e desenhar e fazer coisas que você não costuma fazer. Acho que é se desafiando e observando que se aprende mesmo.”

Por fim, a questão diz se trata de um espaço suplementar caso o entrevistado queira fazer algum comentário extra sobre os assuntos debatidos durante a entrevista. Todos demonstram interesse por esta pesquisa, bem como a consideram muito importante por lançar esse olhar mais aprofundado para o curso e, sobretudo, sobre o espaço que o desenho digital tem ocupado. Alguns entrevistados também se mostram motivados a desenhar com mais frequência, assim como as professoras a mudar algumas práticas em relação ao desenho

tradicional e digital. Nesse sentido, destaco abaixo algumas falas que parecem interessantes para instigar esta, e futuras pesquisas na área.

Professora 1 - “Na verdade, rebato essa pergunta pra ti! Eu estou muito curiosa pra ver como está esse teu trabalho, que já tá reverberando nessa construção de aproximação da forma como vocês aprendem desenho.”

Professora 2 - “Queria dizer que adorei ter essa conversa contigo. Já me fez pensar em novas possibilidades de atividades pras disciplinas, para pensar o desenho. É sempre bom conversar sobre o desenho. O desenho é talvez uma das coisas mais humanas. O desenho é talvez uma das... sei lá se eu vou estar falando bobagem, mas eu acho que não tanto assim. Mas essa atividade humana que é tão primitiva, tão lá na raiz, lá do profundo, de uma expressividade, do humano querer dizer alguma coisa, colocar alguma coisa no mundo, ela tem tanto tempo, é uma atividade tão velha, mas sempre tão atual. Acho que justamente porque ela lida com essa forma de olhar o mundo, interpretar o mundo, expressar a si mesmo, que eu acho uma capacidade humana, e desenhar uma capacidade humana. Essa maneira de desenhar e trazer esse outro signo que não precisa ser representacional, é sempre importante para o entendimento da gente mesmo, entendimento da humanidade. E já que a gente tá falando de formação aqui, é um lugar muito rico nesse sentido. É uma atividade muito rica, uma ação muito rica para essa ideia de formação desse sujeito.

Isso se torna importante também porque muitas vezes essa atividade por ser tão mais corriqueira ela se torna banal e aí parece que ela é qualquer coisa. E ela até é quase qualquer coisa, mas se perde essa capacidade que ela tem de expressão. E aí a gente fica buscando o desenho enquanto representação, o “desenho bem feito”, o “bom desenho”. Eu vejo muito isso nas escolas: um desenho pronto que tem que pintar corretamente. E aí acho que é bom discutir desenho por isso, porque pode nos levar a outros lugares que não esses hiper estigmatizados pela própria educação artística. Porque é uma atividade de fácil acesso, e às vezes por isso ela acaba perdendo o valor que tem.”

Aluno 1 - “A teoria é muito importante, mas acho que poderia ter um foco maior para ajudar as pessoas a desenvolver esse aspecto mais prático (*softwares*, técnicas).”

Aluna 2 - “Acho que poderiam dar mais trabalhos nas disciplinas. Apesar de que já temos vários, mas acho que ficariam mais práticas as disciplinas, melhor do que aprender só vendo *slides* e fazendo uma prova escrita. Mas acho que é isso. É complicado pra eu dizer, porque eu só tive um semestre presencial e dois remotos. Fazer os trabalhos em casa até é mais tranquilo, mas com certeza estaria aprendendo muito mais presencialmente.”

Ex-aluno 1 - “Acho que reforçar que é muito importante a teoria, é muito nítido ver a diferença no trabalho de quem se graduou em design e que não. Só que a faculdade deveria dar esse apoio técnico para os alunos. Porque nas disciplinas falam que você

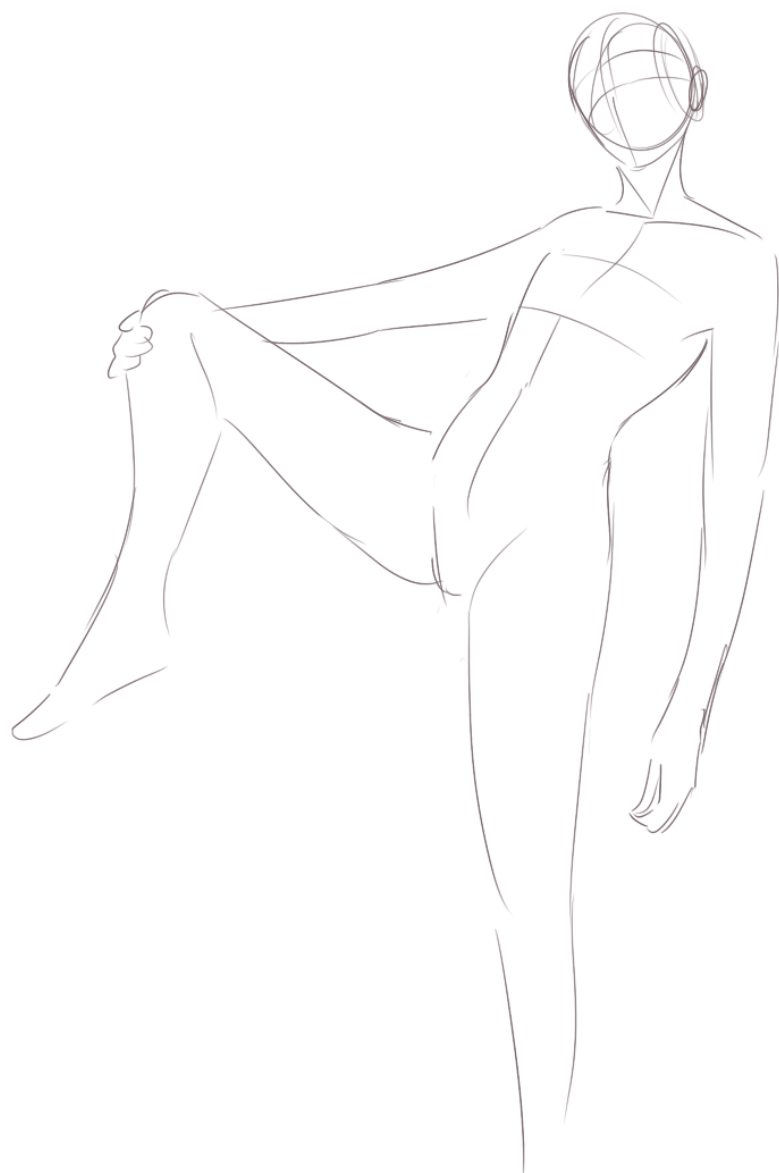
tem que fazer os trabalhos, mas não ensinam como fazer os trabalhos. Se nivelasse todos os alunos tecnicamente aí sim funcionaria, porque a pessoa teria base técnica para aplicar todo o conhecimento teórico que ela está aprendendo. E talvez isso aí motivaria muito o pessoal, porque daí eles saberiam fazer. A faculdade deveria começar a olhar para os alunos com olhar de experiência do usuário. "Como é a trajetória do meu aluno? O que eu preciso fazer para experiência do meu aluno ser eficaz?"

Ex-aluna 2 - "Acho que eu tô muito alinhada a essa hipótese de que é importante o desenho digital, e eu acho muito legal que você tá fazendo uma pesquisa com esse viés, porque eu nunca parei para pensar em como essa experiência no curso de design digital foi chata, porque essa aula que eu tive com a Vivian, que ela também tava explorando como que é um desenho digital foi uma das únicas experiências positivas que eu tive com desenho digital na faculdade inteira. Porque tiveram esses outros momentos onde eu me senti diminuída por estar dando mais atenção ou gostar mais de desenho digital do que o tradicional. Então eu acho que o digital merece mais essa atenção. Como eu tinha comentado antes existe esse preconceito, esse estigma de que o computador faz tudo sozinho, isso é muito prejudicial até para quem tá entrando, os calouros, que são mais impressionáveis, como eu era. Eu ficava pensando que eu não estava fazendo arte, pensando "então o que eu tô fazendo aqui?". Tu fica se questionando sabe, e isso é muito triste e muito perigoso, porque a pessoa pode acabar se afastando da área se achar que não tá fazendo nada ou não tem futuro se não mexer com lápis e papel para ser um artista de verdade."

Todas as seis entrevistas realizadas são de grande contribuição para esta pesquisa, não apenas por confirmar o pressuposto levantado inicialmente, mas, principalmente, ao trazer olhares plurais sobre o tema, abrindo caminhos para pesquisas futuras.

É possível inferir que há realmente uma lacuna na grade curricular do curso e na percepção de professores e alunos em função da ausência de determinados conteúdos como *softwares*, jogos, 3D e, sobretudo, desenho digital. Entretanto, é compreensível que estas mudanças ocorram de maneira lenta visto que nem os processos acadêmicos nem a própria formação dos profissionais conseguem acompanhar o ritmo acelerado dos nossos tempos.

Ainda assim, esta pesquisa destaca a importância de pensarmos acerca de caminhos de mudança uma vez que o desenho, mais do que uma forma de expressão, é prática e ferramenta essenciais na profissão do designer, pois expande as capacidades criativas e as possibilidades de representação, elementos fundamentais para a área.





CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente dissertação, denominada Ensino de Desenho Digital na Graduação em Design Digital da UFPEL: Relato de Experiência de Estágio Docente, cuja proposta é o desenvolvimento de reflexão e estudo acerca do ensino de desenho digital no espaço acadêmico por meio de investigações e experimentações a partir de uma experiência de estágio docente realizado na disciplina de “Fundamentos do Desenho II” vinculada ao Curso de Design Digital da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), chega ao final com resultados relevantes. Inicialmente, para discutir sobre desenho digital, realizamos um resgate de suas origens, desde o desenho tradicional até o incremento da tecnologia eletrônica no âmbito das Artes Visuais e da cibercultura, na qual se consolida e se populariza. Na sequência, considerando o momento histórico em que se dá esta pesquisa, relacionamos o tema face o contexto de distanciamento social decorrente da pandemia causada pela Covid-19.

Apesar da ampla divulgação, nos dias de hoje, da área do desenho digital em revistas, programas de TV, séries e, sobretudo, na internet, sua ausência é sentida em espaços de educação formal, tais como universidades. Consequentemente, artistas e estudiosos da área encontram na educação não formal o suporte necessário, em ambientes tais como redes sociais, grupos de discussões e comunidades artísticas. Neste sentido, a presente pesquisa encontra respostas referentes tanto ao significativo interesse em desenho digital quanto à percepção dos alunos de que é realmente necessário maior e mais aprofundado espaço de formação no meio acadêmico na qual está vinculada.

Encontro o espaço para reflexão sobre essas questões e para a obtenção de tais indícios durante minha participação como estagiária docente na disciplina “Fundamentos do Desenho II”, ocorrida em formato remoto em 2020 devido à pandemia. Após diversos desafios para se realizar uma disciplina tão eminentemente prática de modo não presencial percebemos o interesse dos alunos pelo tema, a proximidade destes com o desenho digital, bem como sua iniciativa em termos de utilização desta materialidade para a realização de alguns trabalhos. Certamente, a impossibilidade de fazer uso dos materiais disponíveis na universidade, como computadores e mesas digitalizadoras, impede a democratização do ensino. Contudo, ainda assim, mostra-se significativo o número de alunos com contato e conhecimento prévio de tais recursos.

Nesta dissertação buscamos explorar o conceito de arte e desenho digitais, como seu surgimento e características, apresentando alguns exemplos de artistas da área. Também investigamos assuntos transversais a este, como a cibercultura e os impactos da pandemia neste campo. Em seguida, a partir da definição de educação formal e não formal, nos aprofundamos no ensino do desenho digital no Curso de Design Digital da UFPEL, verificando a existência de espaços possíveis para este conteúdo. Também identificamos o aprendizado do desenho digital na internet ao recuperar um estudo de caso acerca da comunidade artística denominada "Girls Artist Gang", presente no Facebook. Por fim, após relatar minha experiência enquanto estagiária docente na disciplina de "Fundamentos do Desenho II", desenvolvemos e realizamos questionários e entrevistas com alunos, professores e graduados do curso pesquisado.

Os dados coletados na pesquisa, por meio de questionários e entrevistas semiestruturadas, indicam um cenário, por um lado, com certos avanços (interesse dos alunos, novas iniciativas de professores do curso, iniciativa autônoma de formação, aprendizagem de técnicas e *softwares*), e, por outro, um contexto com mudanças ainda lentas no que diz respeito, por exemplo, à reforma curricular; ao acesso material dos alunos a novas tecnologias e ao reconhecimento da arte digital (mais especificamente, do desenho digital) como área de estudos e pesquisa na universidade.

Outro resultado obtido, e importante, refere-se ao modo como os alunos têm buscado suprir estas carências seja por meio do ensino não formal em espaços da internet, tais como acompanhar artistas pelas redes sociais, assistir vídeos explicativos ou *speedpaints* ou, ainda, fazer parte de comunidades artísticas. Nesse sentido, é fundamental reconhecermos a importância da reflexão sobre a cibercultura e sobre novas formas de expressão e contemplação artísticas.

Em entrevistas com alunos e ex-alunos percebemos que de fato há uma grande demanda e expectativa por parte do corpo discente em relação ao desenho digital. Entretanto, em seus relatos afirmam que estas expectativas não estão sendo concretizadas, pois não há, atualmente, espaço na grade curricular do curso que compreenda o conteúdo referente ao desenho digital. O público ainda deixa claro que reconhece a importância do desenho tradicional e que este não deve ser substituído, mas que, sim, que deve haver um equilíbrio para contemplar ambos. Em entrevistas com as professoras percebemos que, apesar de suas formações não terem contemplado o campo do desenho digital, existe a compreensão de que o conteúdo é necessário nos dias atuais, e que se mostram abertas a fazer as mudanças necessárias em suas disciplinas.

Os achados empíricos reforçam a relevância do debate acerca do desenho digital nas universidades e acrescenta a urgência de se incluir, com maior ênfase, essa discussão em espaços de ensino e pesquisa. É comum, de tempos em tempos, existir determinadas resistências a novas áreas de estudos, assim a novas formas de expressões artísticas. Certamente, isso não ocorre por motivos isolados nem por razões de simples resolução. São razões que dizem respeito a questões internas da comunidade acadêmica, mas também externas. Em relação ao espaço acadêmico, referem-se, especificamente, à tomada de posição da universidade, do departamento, dos professores e dos alunos.

Os resultados dos questionários e das entrevistas, somados a minha própria vivência como ex-aluna do curso, artista digital e estudiosa/pesquisadora do tema, contribuem sobremaneira para a identificação de alguns obstáculos que devem ser superados para aproximar discursos e práticas nas universidades, bem como possíveis medidas para superá-los. Dentre estes, retomo:

- A universidade pode promover recursos materiais e humanos a fim de garantir que o ensino das áreas já consolidadas de pesquisa, assim como de novas, sejam abordadas com qualidade e de modo inclusivo. Ademais, deve garantir meios para que o seu ambiente seja de caráter interdisciplinar, incentivando o diálogo entre as diferentes áreas para que seja possível o intercâmbio e o compartilhamento de conhecimentos;
- Os departamentos podem ofertar mais disciplinas e cursos de formação na área de desenho digital e de *softwares*. Isto deve ocorrer tanto no sentido do desenvolvimento teórico e técnico, quanto também de expressão e experimentação.
- Os docentes podem incluir em suas aulas e pesquisas novos temas, e que abranjam o digital. Nesse sentido, a inclusão pode ser alcançada por meio de formação complementar, mas também por meio do incentivo a estágio docente e bolsas de ensino, visto que, como identificado nessa pesquisa, muitos dos alunos do curso tem proximidade e/ou interesse nesse campo de estudos. Ademais, o conteúdo não precisa ser abordado apenas como um conteúdo extra, mas apenas ser inserido, abrindo-se possibilidade de realização de parte das atividades no formato digital;

- Os alunos, por sua vez, podem assumir papel ativo em sua própria formação, levando para o interior da universidade, do departamento e de suas aulas, conteúdos, temas de interesse e necessidades do mercado de trabalho. Alunos podem se utilizar dos espaços de ensino, pesquisa e extensão para promover espaços de troca e experimentação, contribuindo, assim, com sua formação e com a comunidade acadêmica como um todo.

Evidentemente são muitos os desafios. Existem, como mencionado, iniciativas que estimulam a promoção de novas áreas de estudos acadêmicos e existem estruturas que dificultam as mudanças. Ainda assim, o conhecimento plural, na sociedade e na academia, é um ideal que deve ser constantemente revisitado e defendido. Esta pesquisa é um ponto de partida para uma série de estudos a serem realizados nas áreas de desenho digital, educação formal e não formal e cibercultura.

A globalização, a tecnologia e a cibercultura que influenciam e são influenciadas abrem novas possibilidades e, como se sabe, a arte e os artistas estão sempre na vanguarda das possibilidades. Não se trata de uma substituição, mas, sim, de adição. Ademais, não é preciso, nem mesmo desejável, opor o desenho digital ao desenho tradicional. Ambos fazem parte do real e devem conviver e se complementar. O mesmo argumento vale para a educação. Querer desenho digital nas universidades não implica em não reconhecer ou não aproveitar conhecimentos prévios ou concomitantes advindos da educação formal. Pelo contrário. A defesa é por relações que ampliem. Ampliem nossas possibilidades, nossas experiências, nossos modos de expressão e ação no mundo.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AFONSO JANELA, Almerindo Janela. A crise da escola e a educação não-escolar. In: **Jornal A Página da Educação**, ano II, n. 10, março de 2002, p. 27. Disponível em: <<http://www.a-pagina-da-educacao.pt/>>.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. Senac, 2005.

ARAÚJO, Ana Paula Batista. **Memórias do Ensino de Desenho na UFPEL: da Escola de Belas Artes ao Centro de Artes**. 2012. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pelotas.

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins fontes, 2001.

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

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

DOMINGUES, Diana. **A Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias**. São Paulo: Unesp, 1997.

DOMINGUES, Diana. **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. Editora Unesp, 2009.

DOMINGUES, Diana. Ciberespaço e Rituais: Tecnologia, Antropologia e Criatividade. **Horizontes Antropológicos**, v. 10, n. 21, pp. 181-197, 2004.

FRANCO, Janice Pires Corrêa. **Memória de Marina**. Pelotas: Editora Livraria Mundial, 2008.

FREIRE, Paulo. **Educação como Prática da Liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2001.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. 43. ed., São Paulo: Paz e Terra, 2011

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 25. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998.

GADOTTI, Moacir. La question de l'éducation formelle/non formelle. **Sion: Institut International des Droits de L'enfant**, pp. 93-112, 2005. Disponível em: <<https://www.childsrights.org/publications/publications-ide#313>> Acesso em: 01.03.2021.

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

GASPARETTO, Débora Aita. A Arte Digital no Ecossistema da Arte. In: **ANPAP - 22º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas: Ecossistemas Estéticos -- 1. Ed. -- 2013**. pp. 1898-1912. Disponível em: <<http://www.anpap.org.br/anais/2013/ANAIS/simposios/01/Debora%20Aita%20Gasparetto.pdf>> Acesso em: 21.09.2020.

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

GOHN, Maria da Glória. **Educação não formal e o educador social — atuação no desenvolvimento de projetos sociais**. São Paulo: Cortez, 2010.

GOMBRICH, Ernst H. **A História da Arte**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora Ltda, v. 16, 1999.

LE MOS, André. **Arte eletrônica e cibercultura**. Revista Famecos, v. 4, n. 6, pp. 21-31, 1997. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/2960/2243>> Acesso em 21.09.2020.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora, v. 34, p. 260, 1999.

LIBÂNEO, José Carlos (Org.). **Educação escolar: políticas, estrutura e organização**. 10^a ed. ver. e ampl. São Paulo: Cortez, 2012.

MARINGONI, Regina. Aprendizagem, conhecimento e saber. In: PARK, Margareth Brandini; FERNANDES, Renata Sieiro; CARNICEL. Amarildo. **Palavras-chave em educação não-formal**. Holambra/SP: Editora Setembro; Campinas: UNICAMP/CMU, 2007.

MÖRSCHBÄCHER, Bianca; WEYMAR, Lúcia Bergamaschi Costa. ARTE DIGITAL NA CIBERCULTURA: CONTEXTUALIZAÇÃO E DEBATES ATUAIS. **Revista da FUNDARTE**, v. 46, n. 46, p. 1-16, 2021.

NASCIMENTO, Caroline Cavalcante. **Educação em tempos de pandemia: O lugar do artista-docente**. SCIAS-Arte/Educação, v. 7, n. 1, p. 25-44, 2020.

NETTO, Gabriel Gimmler. **Design gráfico e desenho no cenário tecnológico contemporâneo**. 2009. 174 f. 2009. Tese de Doutorado. Dissertação-Design e Tecnologia. UFRGS, Porto Alegre.

RAYMUNDO, JOSÉ L. P. ; MIRANDA, ISABEL HAHN. **Ortopedia para Clínicos: Exame e Diagnóstico**. 1^a Ed. 2021.

SANTAELLA, Lucia. As Comunicações e as Artes estão Convergindo?. **Revista Farol**, v. 1, n. 6, pp. 20-44, 2015.

SANTAELLA, Lúcia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. São Paulo: 2003.

SANTAELLA, Lucia. O Pluralismo Pós-Utópico da Arte. **ARS**, São Paulo, v. 7, n. 14, pp. 130-151, 2009. Disponível em <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202009000200010> . Acesso em 30 de maio 2019.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **A cruel pedagogia do vírus**. Coimbra: Edições Almedina, S.A., 2020.

SILVA, Luís. Arte digital e mundos artísticos: Becker revisitado. In: **Actas dos ateliers do Vº Congresso Português de Sociologia Sociedades Contemporâneas: Reflexividade e Ação Atelier: Artes e Culturas**. 2004.

SILVA, Ursula Rosa; ARAUJO, Ana Paula Batista. O Ensino das Artes na UFPEL: visualidade e memória. In: XI Encontro Estadual de História - ANPUH/RS, 2012, Rio Grande. **Cadernos de Resumos do XI Encontro Estadual de História**. Porto Alegre: Pluscom Editora, 2012. v. I. pp. I-10.

SIMÕES, Sílvia Patrícia Moreno. **O Desenho na Era do Digital: Rupturas e Continuidade**. Porto, 2001. Dissertação (Mestrado em Artes Digitais- Multimédia). Escola das Artes, Universidade Católica Portuguesa. Disponível em: <https://repositorioaberto.up.pt/bitstream/10216/64188/1/98956_043-7_63_TM_01_P.pdf>. Acesso em: 21 Set. 2021.

WEBER, Paula; WEYMAR, Lúcia Bergamaschi Costa. Projeto Marcas de Si: uma possibilidade de ensino no Curso de Design Digital da Universidade Federal de Pelotas. **Paralelo 31, v. 1, n. 4**, 2015.

FONTES ELETRÔNICAS:

IGN Brasil: “Gabriel Picolo: Aos 25 anos, quadrinista brasileiro já ilustrou duas HQs para DC Comics”. Disponível em: <<https://br.ign.com/quadrinhos/74746/news/gabriel-picolo-aos-25-anos-quadrinista-brasileiro-ja-ilustrou-duas-hqs-para-dc-comics>>

Perfil de Antonio Rizzatti no ArtStation. Disponível em: <<https://antoniorizzatti.artstation.com>> Acesso em: 11 jul. 2021

Perfil de Asia Ladowska no Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/ladowska/>>. Acesso em: 21.09.2020.

Perfil de Cassandra Calin no Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/cassandracalin/>>. Acesso em: 21.09.2020.

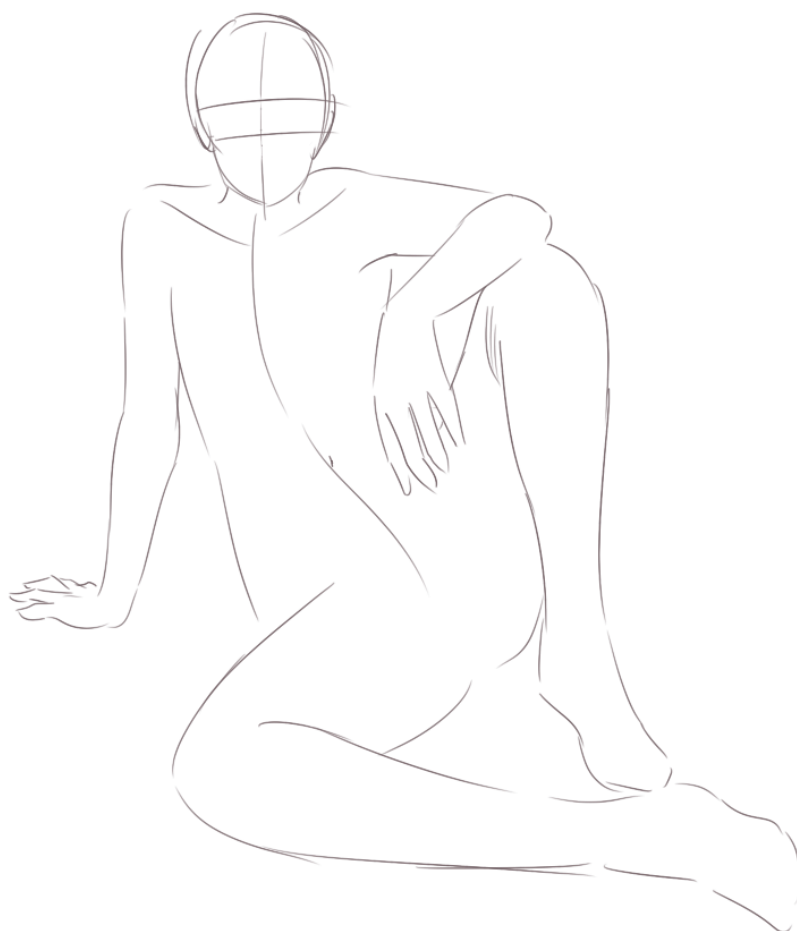
Perfil de Eric-Anthony Johnson no Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/ericanthonyj/>>. Acesso em: 21.09.2020.

Perfil de Gabriel Picolo no Instagram. Disponível em: <https://www.instagram.com/_picolo/>. Acesso em: 21.09.2020.

Perfil de Loish no Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/loisvb/>>. Acesso em: 21.09.2020.

Portal Institucional UFPEL. Online. Disponível em: <<https://institucional.ufpel.edu.br>>. Acesso em: 11.09.2020.

The Art of Loish. Disponível em: <<https://loish.net>>



ANEXO 1



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO

Plano de Ensino

1. Identificação	Fundamentos do Desenho II Unidade responsável: Centro de Artes Curso(s) atendido(s): Design Digital Código da disciplina: Carga Horária: 68h Semestre letivo: 2020/2	Pré-requisitos: Fundamentos do Desenho I Caracterização: teórica-prática Horário de encontros síncronos: quinta-feira das 10h as 11h. Professoras: Vivian Herzog e Bianca Morschbacher participação estágio docente mestrado em Artes-UFPEL Contato: vivianherzog@gmail.com ou através do site www.vivianherzog.com/disciplinas
2. Ementa	Investigação e experimentação do Desenho colorido de observação e Imaginação. Expressão e Representação Gráfica. Espaço e Forma. Apreciação e Crítica.	
3. Objetivo	3.1 Geral: Instrumentalizar os estudantes com os princípios elementares da linguagem do desenho (conceito e experimentação gráfica) aplicados às necessidades projetuais e estéticas do design. 3.2 Específicos: • Experimentar e praticar técnicas diversas de desenho com materiais policromáticos perpassando por qualidades espaciais diversas da bidimensionalidade ao uso da perspectiva; • Propor a experimentação e a aplicação de técnicas comuns ao desenho tradicional às ferramentas do desenho digital; • Vivenciar e observar as potencialidades visuais dos diversos tipos de formas (orgânicas e geométricas) enquanto possibilidades espaciais diversas; • Perceber a potência do desenho como elaboração estética tanto no processo quanto no resultado final inseridos no campo do design; • Instigar a construção de um processo de trabalho que busque uma genealogia das imagens e uma consciência crítica em relação ao uso e apropriações de imagens já existentes.	
4. Conteúdo Programático	Unidade I questões estéticas e conceituais do desenho _Experimentação de materiais e suportes diversos que abranjam as possibilidades de abordagem do que envolve o traço (suportes, materiais, aplicadores e variações do gesto tais como velocidade, tempo e intensidade). _Experiências e reconhecimento das qualidades visuais dos tipos de formas (orgânicas e geométricas) e suas possibilidades e variantes materiais (formas, esbatidas, atmosféricas, densas). _Reflexões teóricas acerca do desenho enquanto conhecimento e construção de um processo de trabalho que respeite que considere o tempo e a velocidade. Unidade II Desenho aplicado aos processos de trabalho no design _Exercícios práticos a partir da área de atuação de <i>user experience</i> e <i>user interface</i> a partir das considerações de Jesse James Garrett (2011). _Ilustração e desenho digital. Exercícios práticos a partir de duas experiências <i>fre hand</i> e desenho vetorial	
5. Metodologia	As aulas serão gravadas e disponibilizadas até a manhã da quarta feira de cada semana, para que seja possível assistir e acompanhar o enunciado dos exercícios semanais. Os encontros síncronos ocorrerão através do link do https://meet.google.com/vov-ketd-ffr . Os demais conteúdos estarão disponíveis no site http://vivianherzog.com/content/ufpel/ . O envio dos trabalhos deverá ser feito semanalmente (o procedimento será combinado em conjunto). As aulas irão contar com recursos visuais tais como exemplos de trabalhos de artistas e ilustradores assim como trechos de vídeos produzidos pelas	

professoras Vivian e Bianca e serão disponibilizados no canal do do youtube cujo link também estará acessível no site.

6. Cronograma

01/10/_ Apresentação do plano e dinâmicas da disciplina.

08/10_ Experimentação de materiais coloridos e principais grupos de técnicas a partir da ideia de sombreamento colorido (sombra colorida).

15/10_ Experimentações que envolvem a noção de traço e o que ele abarca (surportes, materiais e intensidades). Experimentação com manchas e linhas a partir de desenho de observação.

22/10 Estrutura da imagem (macro estrutura) e tipos de formas.

29/10 Perspectiva e narrativas (construção de cenário).

05/11 Acompanhamento dos exercícios

fazer upload dos trabalhos 12/11 Data limite para receber os exercícios da primeira avaliação (1 ao 4) Link da pasta para <https://drive.google.com/drive/folders/1DTRhIYE3qOkCbZiPmKKF2h-pSVBIULQk>

12/11 Início Módulo II. Exercícios a partir das etapas de user experience propostas por Garret.

19/11 Segunda chance de envio dos trabalhos com desconto de 1 ponto. Nota máxima 9,0.

19/11 Exercício grid e pontos de quebra experimentação de formatos diversos.

26/11 versão desenhada para interface

3/12 Exercício ilustração vetorial;

10/12 Exercício ilustração bipmap;

17/12 Data limite segunda avaliação.

7. Avaliação

7.4 Critérios de avaliação:

Critério	Peso
Estrutura	2,0
Composição	1,0
Acabamento	1,0
Coerência em relação à proposta	1,0
Coerência interna dos elementos da imagem	1,0
Apreensão da técnica	2,0
Qualidade/esforço/cuidado	2,0
Total	10,0

7.5 Média final: Nota do 1º bimestre + nota do 2º bimestre / 2 = 10,0

7.6 Exame: Necessário para ter direito ao exame estar frequente e ter nota igual ou maior que 3,0

Cálculo da nota no exame: Média Final (sobre 10,0) + Média do Exame (sobre 10,0) precisa ser maior ou igual a 5,0 para ser aprovado.

O exame geralmente consiste na junção de duas propostas vistas durante o semestre.

8. Regras da disciplina

8.1 A frequência será acompanhada principalmente através do acompanhamento das propostas temos 9 propostas e duas avaliações. A primeira avaliação será realizada no dia 12/11 quem não entrar em contato ou postar os trabalhos na pasta de upload no site www.vivianherzog/disciplinas será contatado e após não ter retorno nesta consulta será considerado infrequente.

9. Bibliografia

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

EDWARDS, Betty; RAPOSO, Roberto (Tradutor). Desenhando com o lado direito do cérebro. Rio de

Janeiro: Ediouro, 1984.

MARTIN ROIG, Gabriel. Fundamentos do desenho artístico: aula de desenho. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

OSTROWER, Fayga. Universos da arte. 24. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

WELLS, Paul. Drawing for animation. Lausanne: AVA Academia, 2009.

GARRET, Jesse James. The elements of user experience: user-centered design for the Web and beyond. 2nd ed. Berkeley: New Riders, 2011. xviii, 172 p. (Voices that matter). ISBN 0321683684.

Número de chamada: 001.642 G239e 2.ed. (BCS) Acervo:104309

ASUNCIÓN, Josep; GUASCH, Gemma (Org.). Dibujo creativo. Barcelona: Parramón Ed., 2007. 143 p. ISBN 9788434229952.

Número de chamada: 741.2 D544 (AAE)

Acervo:114997

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BLAIR, Preston. Cartoon animation. Irvine: Walter Foster Publishing, 1994.

EISNER, Will. Quadrinhos e a arte sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. Narrativas gráficas de Will Eisner. São Paulo: Devir, 2008.

ANEXO 2



Lista de exercícios Fundamentos do Desenho II Design Digital
Novo Semestre 2020/1

Professoras: Vivian Herzog e Bianca Morschbacher participação estágio docente mestrado em Artes-UFPEL

Exercícios

08/10 Conteúdo. Desenho de observação e sombreamento colorido utilizando cores complementares para criar áreas sombreadas.

1.0 Faça um desenho de observação a partir de um objeto e tente trabalhar as variações de claro e escuro utilizando uma cor de referência e em sua sombra utilize a cor complementar por exemplo, um objeto vermelho em que as áreas escuras podem ser feitas com a sobreposição do verde (cor complementar). Formato, técnica e meio (tradicional ou digital) livre.

1.1 Faça um desenho de observação semelhante ao exercício 1 contudo faça alguma variação que pode ser um desenho de outro objeto diferente do exercício 1 ou pode ser utilizando um suporte ou técnica diferente. Formato, técnica e meio (tradicional ou digital) livre.

* caso não seja possível utilizar material colorido os dois exercícios podem ser feitos com os materiais monocromáticos como lápis, caneta e outros que lhes sejam acessíveis.

15/10 Conteúdo. Abordagens do traço experimentação de materiais, suportes e intensidades do gesto variadas. Experiências de desenho de observação a partir da mancha e da linha.

2.0 Desenho de observação utilizando manchas áreas de cor como elemento predominante.

2.1 Desenho de observação utilizando linhas (traço) como elemento predominante.

2.2 Desenho de observação utilizando mancha e linha.

*veja que a ideia de predominar quer dizer que você pode usar os dois linha e mancha mas nos dois primeiros exercícios um deles estará mais evidente que o outro.

22/10 Conteúdo Estrutura da imagem (macro estrutura) e tipos de formas.

3.0 A partir de uma imagem de referência faça uma síntese que mantenha a estrutura principal da imagem dando ênfase para formas orgânicas.

3.1 A partir de uma imagem de referência faça uma síntese que mantenha a estrutura principal da imagem dando ênfase para formas geométricas.

3.2 Escolha uma imagem de referência e trabalhe a macro estrutura enfatizando o uso de formas de origens diversas (orgânicas e geométricas) e com qualidades visuais (nitidez, intensidade) também diversas.

Formato, meios e materiais livre.

29/10 Perspectiva e narrativas (construção de cenário).

4. Uso de referência de software (sugestão *blender*) para visualização de perspectiva com 1 e dois pontos de fuga. A partir desta visualização crie dois cenários para uma pequena descrição narrativa, a descrição será delimitada no enunciado ou pode ser sugerida pelo estudante a partir do fragmento de algum trabalho já existente como animação ou game).

* Caso não seja possível o acesso ao software será trabalhado um enunciado alternativo.

05/11 Acompanhamento das propostas e encaminhamento para a primeira avaliação

12/11 Data limite para receber os exercícios da primeira do 1 ao 4 . Primeira Avaliação. As entregas serão semanais para que não haja acúmulo de tarefas, contudo teremos esta data como limite de entrega da primeira avaliação. Primeiro prazo da data limite * este prazo foi sendo alargado em função do retorno das avaliações por parte da professora.

12/11 **Início Módulo II.** Participação 01 professor Guilherme. **Exercício 5**

Proposta de exercício sobre Projeto de Interface e Desenho

Em qualquer suporte (seja digital ou papel) e em qualquer tamanho de Canvas/folha que permita o exercício você deve desenhar três (3) grids considerando, em cada uma, três hipóteses de pontos de quebra

Você pode fazer de outras formas (com mais colunas), mas, se quiser, parta do essencial de que as grids tenham, uma duas e quatro colunas.

Você tem liberdade para lidar com o conteúdo da grid da forma que quiser e poderá simular conteúdo de um website, com sketches de imagens e linhas para simular massas de texto, ou escrever uma linha em Loren Ipsum ou outro placeholder que quiser.

No entanto, tente fazer da forma mais abstrata possível, usando a menor quantidade de conteúdo possível ou somente tons e sobretons (como um Mondrian monotônica). **Não use Cores.** Usaremos elas no próximo exercício.

19/11 Participação 02 01 professor Guilherme. **Exercício 6**

Proposta de exercício sobre Projeto de Interface e Desenho

Em qualquer superfície(seja digital ou papel) e em qualquer tamanho de Canvas/folha que permita o exercício você deve desenhar novamente três (3) grids considerando, em cada uma três hipotéticos pontos de quebra. Pode ser o mesmo projeto do exercício passado ou um novo, você escolhe.

No conteúdo da grid, no entanto, sua tarefa é produzir simulações de diferentes padrões com o que você tiver a mão. Se estiver apenas com papel e lápis, simule texturas com o grão do grafite e poderá fazer o mesmo com o lápis de cor ou outros materiais que você tenha acesso. Se estiver no digital, tente fazer isso no seu software de desenho preferido com a tablet. Se não dispor de tablet, faça com papel para usar desenho à mão (obrigatoriamente), ainda que com o auxílio de réguas e compassos (sem problemas).

Entre os padrões tente pensar em possíveis invasões controladas (como no exemplo inicial da história da arte) e movimentos do olho a partir da diferença entre os padrões.

26/11 **Exercício 7. Vetor.**

Exercício 7. Fazer uma ilustração utilizando a referência do conceito de vetor (superfície) para elaborar uma imagem a partir do tema do artigo *Fake news vão entrar em fase nova e preocupante* publicado originalmente no Jornal A folha de São Paulo em abril de 2018. **Este exercício pode ser feito com materiais de desenho e colagem e ou digitalmente.**

O exercício tem as seguintes etapas:

etapa 1 fazer um grid de formato aberto para desktop e delimitar o lugar do texto e da imagem.

etapa 2 fazer a imagem no formato escolhido com o primeiro esboço macro estrutura

etapa 3 versão de uma primeira visualização a partir da noção de vetor, superfície (entregável de processo)

3/12 **Exercício 8. Free hand.**

Fazer uma ilustração utilizando a referência do conceito de free hand (como algo que tem uma certa gestualidade, uma oscilação do fluir da linha) a partir do tema do artigo *Fake news vão entrar em fase nova e preocupante* publicado originalmente no Jornal A folha de São Paulo em abril de 2018. **Este exercício pode ser feito com materiais de desenho e ou digitalmente.**

O exercício tem as seguintes etapas:

etapa 1 fazer um grid de formato aberto para desktop e delimitar o lugar do texto e da imagem.

etapa 2 fazer a imagem no formato escolhido com o primeiro esboço macro estrutura

etapa 3 versão de uma primeira visualização a partir da noção de gesto free hand, (entregável de processo)

10/12 Data final para entregar e refazer trabalhos da primeira avaliação. Data limite de retorno das notas da professora.

Conteúdo complementar sobre tipos de sombreamento técnicas e aplicações.

17/12 Data limite segunda avaliação e retorno sobre a disciplina.

Conteúdo complementar storyboard e estrutura da imagem. Acompanhamento dos exercícios da segunda avaliação.

23/12 Fechamento da disciplina e retorno das notas.

- **Temos apenas 4 exercícios neste segundo módulo, contudo eles possuem etapas, fique atento as descrições do enunciado**

ANEXO 3

TERMO DE CONSENTIMENTO

Prezado(a),

Você está convidado(a) a participar, voluntariamente, desta pesquisa. A sua participação é livre e a recusa de participar da pesquisa não implica em nenhum prejuízo para com a pesquisadora e à instituição de pesquisa.

Abaixo, constam os dados da pesquisadora, caso você deseje entrar em contato para esclarecer quaisquer dúvidas sobre a pesquisa, bem como as principais informações sobre a pesquisa.

PESQUISADORA: Bianca Mörschbacher

E-MAIL: bianca.morschbacher@gmail.com

CELULAR: (53) 9 8117 5611

INSTITUIÇÃO DE PESQUISA: Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

PROGRAMA: Pós-Graduação em Artes Visuais

OBJETIVOS: Este trabalho tem como objetivo principal compreender de que modo o desenho digital tem sido abordado e compreendido no Curso de Design Digital, ou seja, quais são as práticas e discursos sobre esse tema.

PROCEDIMENTOS DA PESQUISA: Com o seu consentimento, a sua participação se dará através de depoimento oral, o qual posteriormente será transcrito digitalmente a partir da gravação.

PARTICIPAÇÃO DO ENTREVISTADO: Os dados coletados serão utilizados na produção de uma dissertação e possíveis artigos científicos. A qualquer momento durante a entrevista você poderá interromper a sua participação, bem como solicitar que o material coletado seja descartado da pesquisa.



Bianca Mörschbacher

CONSENTIMENTO DE PARTICIPAÇÃO

Eu, _____, declaro que estou consciente das informações acima colocadas e que fui informado pela pesquisadora Bianca Mörschbacher sobre os fins da pesquisa, sobre os procedimentos utilizados e itens de confidencialidade. Concordo em participar da pesquisa e declaro haver recebido uma cópia do Termo de Consentimento de Participação.

____/____/2021.

Nome Completo

Assinatura

ANEXO 4

Entrevista - Roteiro

Prezado (a),

Meu nome é Bianca Mörschbacher, sou discente do curso de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) e apresento esta entrevista como instrumento de pesquisa da minha Dissertação de Mestrado sobre ensino do desenho digital.

O objetivo desta entrevista consiste em compreender de que modo o desenho digital tem sido abordado e compreendido no Curso de Design Digital, ou seja, quais são as práticas e discursos sobre esse tema.

A participação é voluntária e muito importante para a construção da pesquisa. Esta entrevista possui 10 perguntas abertas e o áudio da conversa será gravado.

Desde já, agradeço a sua participação e colaboração.

Atenciosamente,

Pesquisadora Responsável: Bianca Mörschbacher – CA - UFPEL

Contato: bianca.morschbacher@gmail.com

1. Qual é a sua formação/nível de conhecimento sobre desenho?
2. Qual é e como é a sua relação com desenho atualmente?
3. Para você, qual é a importância do desenho dentro do Curso de Design Digital?
4. Qual é a sua relação com desenho digital?
5. Para você, qual é a importância do desenho digital dentro do Curso de Design Digital?
6. Como foi/tem sido a sua experiência com o desenho no Curso de Design da UFPEL?
7. Quais métodos e ferramentas você utiliza/utilizou para estudar desenho (tradicional ou digital)?

8. Você tem algum apontamento ou sugestão sobre desenho no Curso de Design Digital?
9. Para você, qual é a importância da educação não formal no ensino e aprendizado do desenho?
10. Você gostaria de fazer algum comentário extra sobre os assuntos debatidos aqui?