

Design em Parceria: experiências de ensino de projeto em design fundamentadas na participação e no diálogo

Renata Mattos Eyer de Araujo
PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
rmea@puc-rio.br

Carlos André Lameirão Côrtes
PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
lameiraocortes@gmail.com

Jackeline Lima Farbiarz
PUC-Rio
Rio de Janeiro, Brasil
jackeline@puc-rio.br

RESUMO

Este trabalho pretende apresentar uma prática de ensino de projeto em design que vem sendo desenvolvida, há cerca de quarenta anos, no curso de Graduação em Design, no departamento de Artes & Design da PUC-Rio. A abordagem metodológica Design em Parceria é proposta aos/as alunos/as em disciplina oferecida no primeiro semestre do curso. As etapas da disciplina, destacando os objetivos e o que se espera mobilizar no/a aluno/a em cada momento do processo são descritas neste artigo. Por meio da convivência com um/a parceiro/a escolhido/a na comunidade local, observação, participação, experimentação e diálogo, constrói-se o projeto. O design é entendido como um processo de configuração de objetos e sistemas constituídos, a partir de encontros e interações entre sujeitos, numa perspectiva de construção coletiva e interdisciplinar. Essa abordagem metodológica tem como premissa a alteridade, a escuta atenta ao outro, o diálogo e a convivência do designer com sujeitos na sociedade.

Palavras Chave

Design em Parceria; ensino-aprendizagem; interação; experimentação; convivência; diálogo.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo apresentar uma prática de ensino de projeto proposta para alunos/as do primeiro semestre do curso de Graduação em Design da PUC-Rio, na qual a concepção e desenvolvimento dos projetos são gerados a partir da convivência dos/as alunos/as em contextos sociais e comunidades locais.

A disciplina a qual nos referimos é o primeiro contato do/a aluno/a com a atividade projetual e recebe o nome de "Projeto Básico Contexto e Conceito". O modo de projetar proposto aos/as alunos/as é baseado na convivência, na

observação e participação do/a aluno/a no contexto social em que se insere, bem como nas interações e colaborações dos grupos formados na turma entre si, com os/as alunos/as monitores, com a equipe de professores que é constituída por uma dupla de professores/as orientadores/as, somada a diversos/as professores/as de conteúdo específicos que colaboram com o desenvolvimento do processo.

A PRÁTICA PROJETUAL DESIGN EM PARCERIA: ORIGENS

Essa prática projetual participativa vem sendo nomeada como Design em Parceria e é consequência da experiência de professores/as do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio que teve início na década de 1980, quando dois professores desse departamento - Ana Maria Branco e José Luiz Mendes Ripper - inquietos com o direcionamento que as práticas de ensino de projetos tomavam até então, questionaram a atuação do design no Brasil, diante do contexto social, econômico e cultural local. Os questionamentos encontraram eco no pensamento de Victor Papanek [21] que chamava atenção para uma parcela da população discriminada pelo design e que sinalizava que não era mais aceitável o design, de qualquer produto, desvincular-se do seu contexto social, econômico, político e ecológico. Também fizeram parte das referências conceituais que fundamentaram a abordagem autores como Humberto Maturana, Felix Guattari, Paulo Freire, entre outros.

Segundo o professor Ripper [9] "A ideia de se trabalhar em sala de aula com propostas de projeto ficcionais, oriundas de insights dos professores do curso começou a ser incompatível com as expectativas advindas da função social da universidade. As propostas passaram então a requisitar a participação do estudante da PUC-Rio no contexto extramuros da universidade. O objetivo centrava-se na observação de diferentes contextos, no encontro com situações de projetos reais, passíveis de serem vivenciadas".

A PUC-Rio, universidade onde aconteciam essas experiências, é uma instituição comunitária de tradição humanística, que visa produzir e propagar o saber a partir das atividades de ensino, pesquisa e extensão, tendo por base o pluralismo e debates democráticos, objetivando, sobretudo, a reflexão, o crescimento e enriquecimento da sociedade [18]. O departamento de Artes & Design, no qual se insere o curso de Design, faz parte do Centro de Teologia e Ciên-

19 FESTIVAL
INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN

Participatory Design Conference
PDC2020

(CC BY-NC 4.0) PDC 2020, June 15 -19, 2020, Manizales, COL. Vol 3

cias Humanas (CTCH), que valoriza o diálogo interdepartamental, incentiva práticas interdisciplinares que aproximam distintas áreas do saber e promovem a formação de redes de pesquisa [7]. Nesse contexto as inquietações e o fazer desses professores/as encontram espaço para troca e estímulo para ações conjuntas com diferentes áreas do conhecimento e realização de trabalhos junto à sociedade.

A partir do fim da década de 1980, o professor Ripper e a professora Ana Branco propunham aos/as alunos/as de projeto que saíssem do ambiente da universidade e buscassem desenvolver os projetos a partir das situações vivenciadas nos contextos sociais encontrados pelos/as alunos/as.

Na sala de aula de projeto da professora Ana Branco, a proposta ganhou corpo e as relações humanas se tornaram o ponto central na gênese do projeto. Durante essa época, era possível o/a aluno/a fazer mais de um projeto com o/a mesmo/a professor/a. Com isso, muitos/as alunos/as fizeram cinco ou seis projetos no curso de graduação com a professora Ana Branco. Como parte dos investimentos na horizontalidade das relações, a professora Ana Branco começou a dar aulas em uma sala de aula ao ar livre, com formato circular – Sala de aula entre duas jaqueiras. A configuração desse espaço de aula ampliou o fazer e as práticas desse enfoque metodológico, como observou Heliana Pacheco [20] em sua dissertação de doutorado (primeira publicada no tema e no Programa de Pós Graduação em Design da PUC-Rio).

Ana Branco [5] apresenta o trabalho realizado (a origem da abordagem metodológica Design em Parceria e a descrição do trabalho na sala de aula entre duas jaqueiras: Laboratório de Pesquisa do Aprendizado do Projeto) e aponta que:

Na metodologia proposta, os alunos saem do ambiente da Universidade para buscar grupos em atividade e então escolher com qual deles será feito o projeto. Deve ser a busca de um encontro, onde começa o exercício da intuição. Não deve ser uma seleção racional, o aluno deve buscar uma situação que esteja lhe querendo e ser capaz de perceber isso é o início do exercício da atenção e da flexibilidade.

O grupo escolhido deve estar em plena atividade e aceitar trabalho voluntário para que o aluno possa oferecer seu semestre através de encontros frequentes onde, em uma observação participativa, o aluno exercite o seu olhar de aprendiz, aprendendo a escutar, aprendendo a fazer um trabalho mantendo a curiosidade e se envolvendo com as pessoas, atividades e questões do grupo até identificar seu interesse no projeto.

A prática recorrente de estudo e aprofundamento no fazer projeto em parceria durante esses anos, que se seguiram, favoreceu o desenvolvimento dessa abordagem metodológica que vem sendo gestada, cuidada, pouco a pouco dando e recebendo forma, tomando ajustes, atualizações, tornando mais evidentes as inquietações, aspirações que a modelaram e nos impulsionam a seguir.

O modo de fazer desses/as professores/as despertava nos/as alunos/as questionamentos, que os atraíam para estas disciplinas. Assim, uma geração foi tocada pelas propostas vigentes e as reflexões que elas geravam. Algumas gerações de professores/as foram formadas, que seguiram contribuindo e trabalhando em conjunto essas questões.

Nós, os autores do presente artigo, fomos alunos/as do curso de Design da PUC-Rio e de Letras, durante os primeiros experimentos com essa abordagem metodológica no ensino do projeto nos anos de 1980/1990. Depois nos tornamos monitores, instrutores e consequentemente professores e pesquisadores dessa abordagem metodológica de trabalho, na qual a inclusão e a participação do outro no processo criativo é o eixo central da vivência.

O que nos move hoje como professores/as é a possibilidade de participar do processo em que o/a aluno/a cria, constrói sua identidade própria, legitimando a si e ao outro na convivência, através do processo criativo, enquanto vivencia as questões projetuais, na relação inclusiva com o outro, com seus pares, com o ambiente, com as turmas, professores, recursos materiais e meio-ambiente dialogicamente.

Com as vivências, veio tomando forma um jeito de fazer que já esteve presente em diferentes períodos do curso de design e hoje é apresentado para os/as alunos/as calouros, logo que entram na universidade, na disciplina Projeto Básico Contexto e Conceito.

A PRÁTICA PROJETUAL DESIGN EM PARCERIA: DISCIPLINA PROJETO BÁSICO CONTEXTO E CONCEITO / CURRÍCULO 2007 DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

Estrutura

No ano de 2007 foi implementado um novo currículo (a síntese da Proposta Curricular pode ser encontrada na página da PUC-Rio [6] e a abordagem metodológica Design em Parceria foi consolidada como obrigatória para o curso de Graduação na PUC-Rio, nas quatro habilitações (Comunicação Visual, Projeto de Produto, Design de Moda, Mídia Digital) e oferecida para os/as alunos/as no primeiro semestre.

Da mesma forma que entendemos ser bastante novo para os/as alunos/as vivenciar essa imersão nessa jornada em que quase tudo parece ser mesmo desconhecido, entendemos que o momento na iniciação deles/as é extremamente oportuno, uma vez que a entrada na universidade é movida por escolha pessoal, desejo, paixão, possibilitando que se entrem de forma muito aberta, inocente.

A direção do departamento escolheu a primeira equipe de professores/as que, a partir das diretrizes curriculares, planejou a disciplina, definiu os objetivos, montou programa, plano de aula e sistema de avaliação. Podemos dizer que era uma continuação de um caminho iniciado com aqueles professores na década de 1980, trazendo novas inquietações e desejos de experimentação.

O currículo trazia algumas novidades: o aumento de horas para a disciplina, que de 4 horas, passava para 10 horas/semanais; a possibilidade de ter dois professores dando aula juntos, considerados professores responsáveis pela disciplina, teriam carga horária de 60% do total da disciplina; a necessidade de formar uma equipe de professores para atender a diferentes conteúdos; a flexibilidade para escolha das atividades e dinâmicas de aula. Um trabalho que, embora compartilhado por alguns professores, era realizado por cada um em sua sala de aula, passa a depender de um grupo de pessoas e, com isso, da troca de informações, experiências e da atitude cooperativa e participativa por parte de todos. A convivência com o outro, proposta aos/as alunos/as, passa a estar presente no dia a dia de sala de aula entre professores/as.

As turmas tinham aproximadamente vinte alunos/as cada, formando um total de oito turmas por semestre, que trabalhavam duas a duas em um mesmo espaço físico. As atividades eram integradas, cada grupo tinha um professor responsável pela pauta e cerca de seis a oito outros professores responsáveis por diferentes conteúdos. Em cada sala de aula, somavam-se dois professores responsáveis e uma equipe de aproximadamente dez professores de conteúdos específicos.

Nos conteúdos previstos no novo projeto curricular, tínhamos: Planejamento e Desenvolvimento, Metodologia Projetual, Pesquisa de Campo - visão antropológica - observação participante - observação, Representação desenho de observação, Criação e Expressão - desenho de concepção, Laboratórios de imagem, gráfica e volume, Oficina de texto e Questões Sociais. Estes foram oferecidos aos/as alunos/as em formatos de aulas expositivas, práticas, oficinas, palestras, sendo atividades individuais, em dupla e em grupos; pesquisa de campo e atividades nos laboratórios de ensino.

O currículo de 2007 está em uso até os dias de hoje e, ao longo desses 12 anos, modificações foram sendo feitas de modo a acomodar aprendizados e descobertas de um fazer continuado de uma equipe de professores. A cada semestre, são feitas reuniões de planejamento e avaliação e, com isso, experimentações são propostas para o semestre seguinte. No quadro abaixo, [Figura 1] são apresentados os conteúdos previstos pela reforma curricular e os conteúdos que estão sendo oferecidos aos/as alunos/as nos últimos três anos.

Das origens da abordagem metodológica Design em Parceria se passaram quarenta anos em constante mudança, nos quais a cada turma, novas relações foram se estabelecendo, contextos situacionais e culturais se modificando, caminhos próprios sendo percorridos. Nossa intenção aqui não está apenas na descrição da disciplina, mas nos percursos para a sua constante significação/ressignificação. Contar as experiências vividas e o que essas geraram nas pessoas é o que objetivamos aqui, isto é, compartilhar as inquietações, intenções, ações, reflexões, transformações a partir de um fazer coletivo.

DISCIPLINA PROJETO BÁSICO CONTEXTO E CONCEITO	
Conteúdos	
Currículo de 2007	Anos de 2017 / 2018 / 2019
Planejamento e Desenvolvimento	Planejamento e Desenvolvimento
Metodologia Projetual	Metodologia Projetual
Pesquisa de campo - visão antropológica	
Observação participante	Observação participante
Representação	
Desenho de observação	Desenho de observação
Colagem	Representação Fotográfica
Criação e expressão	
Desenho de concepção	Linguagem Gráfica
Laboratórios	
Imagem	Storyboard
Gráfica	Animação
Volume	Materiais Naturais
	Materiais flexíveis
	Papel e papel
	Low Tech
	Reaproveitamento de materiais
Oficina de texto	Oficina de texto
Questões Sociais	Convivência com o/a parceiro/a

Figura 1: Quadro com conteúdos da disciplina Projeto Básico Contexto e Conceito anos de 2007 e nos últimos três anos.

Ao longo dos anos e desse processo, um grupo significativo de pessoas já participaram da equipe de professores/as da disciplina. Essa flexibilidade e o caráter mutável são intrínsecos a essa proposta e possibilitaram experimentações que conduziram a um formato que vem sendo privilegiado nos últimos quatro anos, sem contudo, ser estático ou permanente. A equipe de professores/as atualmente está composta por quatro duplas de professores/as responsáveis por planejamento, metodologia, desenvolvimento e acompanhamento dos projetos e onze professores/as que trabalham os conteúdos de observação participante, desenho, representação fotográfica, oficinas de texto, linguagem gráfica e oficinas de storyboard, animação; materiais naturais e outras que podem variar a cada semestre, como materiais flexíveis; reaproveitamento de materiais, low tech, papel e papelão.

Esse fazer pretende não só gerar produtos, mas também, e principalmente, gerar um pensamento baseado na relação com o outro, em que o foco está no que é valorizar o outro, no que é estar no planeta, no que é fazer parte do grupo social. Pretende-se construir uma atitude cooperativa e solidária, de modo que sejam experimentadas relações de respeito, reciprocidade, humanidade, em consonância com o pensamento de Humberto Maturana [19]:

A emoção que funda o social como a emoção que constitui o domínio de ações no qual o outro é aceito como um legítimo outro na convivência é o amor. Relações humanas que não estão fundadas no amor — eu digo — não são relações sociais. Portanto, nem todas as relações humanas são sociais, tampouco o são todas as comunidades humanas, porque nem todas se fundam na operacionalidade da aceitação mútua.

Diferentes emoções especificam diferentes domínios de ações. Portanto, comunidades humanas, fundadas em outras emoções diferentes do amor, estarão constituídas em outros domínios de ações que não são o da colaboração e do compartilhamento, em coordenações de ações que não implicam a aceitação do outro como um legítimo outro na convivência, e não serão comunidades sociais.

Objetivos da disciplina

Em síntese, a abordagem metodológica de Design em Parceria tem como principais objetivos:

- Proporcionar ao/a aluno/a uma prática de desenvolvimento de projetos em design que envolva a presença do/a aluno/a e na vivência em ambiente social bem como das relações de troca de experiências com as pessoas.
- Estimular os/as alunos/as para uma atitude participativa visando a um processo de projeto em movimento contínuo, independentemente de solicitações específicas dos/as professores/as, que valorize aprendizados pessoais e atitude experimental.
- Conduzir, a partir do diálogo e das relações de troca, o processo de construção de um objeto para uso continuado pelo/a parceiro/a e o grupo no ambiente social.

Procuramos mobilizar os/as alunos/as para que possam

- Conviver, interagir e trocar experiência com outras pessoas;
- Aprender a experimentar;
- Aprender a escutar;
- Exercitar a cooperação;
- Desconstruir preconceitos;
- Pensar sobre o que faz e fazer sem pensar;
- Exercitar a curiosidade investigativa: ser capaz de gerar perguntas;
- Entender design como processo;
- Entender que o processo de construção da forma é também o processo de construção de si mesmo.

Etapas da disciplina fundamentadas na abordagem metodológica Design em Parceria

Para tanto, são percorridas algumas etapas durante o semestre, que conjugam a presença do/a aluno/a nos locais de projeto, na sala de aula e nos laboratórios de ensino, são elas: Escolha; Contextualização: convivência, observação e interação; Experimentação; Conceituação; Desenvolvimento; Observação do uso.

Na figura 2 é possível observar essas etapas distribuídas nos dias de aula ao longo do primeiro semestre do ano de 2019 e os conteúdos para cada uma das etapas:

Etapa 1: Escolha e Contextualização

Na primeira etapa do processo, é proposto ao/a aluno/a que venha a conhecer um novo grupo fora da universidade,

buscando nesse grupo alguém que proponha atividades, que tenha objetivos, ideais em relação a esse grupo, que as atividades tenham periodicidade recorrente que permita o acompanhamento por duas vezes por semana durante o semestre, e que essa pessoa que procuram, que vamos chamar de parceiro/a, esteja aberto para receber alunos/as para uma atividade criativa experimental no campo do design.

DSG 1001 . Projeto Básico Contexto e Conceito | 2019.1



Figura 2: Representação do planejamento das etapas de projeto e conteúdos da disciplina no período 2019.1.

Escolhido/da o/a parceiro/a e o local de projeto o/a aluno/a irá conviver e observar as atividades que são realizadas por esse/a parceiro/a no ambiente social singular [Figura 7].

A convivência e a observação das atividades que são realizadas pelo/a parceiro/a conduzem a identificação do contexto. Os/As alunos/as são orientados a colecionar palavras que são ditas pelo/a parceiro/a, de modo a reconhecerem o universo vocabular [Figura 8], técnica sustentada na abordagem desenvolvida por Paulo Freire [16] que defende que deve ser preservada a expressão da real linguagem de um grupo, assim como, “os seus anseios, as suas inquietações, as suas reivindicações, os seus sonhos.” A partir da identificação do universo vocabular, o/a parceiro/a escolhe uma frase-tema para o projeto, que vai nortear as próximas ações. [Figura 3]

A partir da mobilização, esperamos do/a aluno/a:

- Deslocamento de uma vivência anterior e desconstrução de preconceitos;
- Envolvimento e comprometimento com o parceiro, com o grupo social e com o projeto;
- Capacidade de identificar o contexto de projeto a partir da observação e do acompanhamento das atividades do/a parceiro/a e do grupo social;

- Capacidade de relacionar as atividades do/a parceiro/a e do grupo social com o objetivo do projeto;
- Entusiasmo e crescimento pessoal do/a aluno/a com o desenvolvimento do projeto.



Figura 3: Apresentação por alunos/as, em sala de aula na PUC-Rio, de palavras que compõem o universo vocabular de um/a parceiro/a de projeto.

Etapa2: Produção de experimentos e Experimentação

Uma vez identificada a frase-tema para o projeto, são realizadas oficinas para construção de experimentos [Figuras 4 e 5] que, num primeiro momento, são feitos com base na frase-tema e também de modo intuitivo, sem a pretensão de acertar.

Esses primeiros experimentos são levados para o local de projeto e o uso que é dado pelo/a parceiro/a, assim como os comentários que ele/a faz, são considerados para a construção de novos experimentos [Figura 9]. Com base no uso dado pelo/a parceiro/a, são feitos novos experimentos que geram informação para a produção de variações, testes, reformulações e novas experimentações.

A partir da mobilização, esperamos do/a aluno/a:

- Valorização da intuição e do processo criativo, pelo/a aluno/a, sentindo-se à vontade diante de situações desconhecidas;
- Desenvolvimento da curiosidade por materiais, modos de fazer, técnicas e processos;
- Desenvolvimento da atitude experimental, de sua capacidade de gerar variedades de experimentos em relação ao objetivo e ao conceito do projeto e de pesquisas sobre o assunto;
- Capacidade de observação e de escuta do/a parceiro/a para o desencadeamento do processo de projeto de design e desenvolvimento da forma do objeto;
- Capacidade de mudar de ideia a partir das experimentações;
- Entusiasmo e crescimento pessoal com o desenvolvimento do projeto.



Figura 4 e 5: Oficinas coletivas para construção de experimentos utilizando diferentes materiais e técnicas.

Etapa 3: Conceituação e Desenvolvimento

A etapa de construção e experimentação, a partir desse ponto, vai se estender em mais três momentos distintos.

A partir das observações do uso dos primeiros experimentos pelo/a parceiro/a, das conversas estabelecidas sobre esses usos, bem como da relação das experimentações com a frase-tema, pelo olhar e pela fala do/a parceiro/a, os/as alunos/as vão compreendendo e listando conceitos que são pertinentes ao contexto com o qual estão convivendo.

Em seguida, são desenvolvidos novos experimentos com base nesses aprendizados. Para testar essas hipóteses são criadas variações e os/as alunos/as encorajados/as a fazer novas experimentações, buscando encontrar intercessões entre as possibilidades práticas do fazer em design, os objetivos do/a parceiro/a e as dinâmicas propostas pelo/a parceiro/a em suas atividades [Figura 10].

Os/as alunos/as devem então ensaiar escrever o conceito do projeto, ou seja, um pequeno texto que descreva quais são os seus objetivos de projeto e como eles se relacionam com os objetivos do parceiro, bem como com experimentações realizadas até esta etapa.

De posse desse conceito, os/as alunos/as vão gerar e produzir novas alternativas para serem experimentadas e leva-

das para avaliação pelo/a parceiro/a, buscando alcançar os objetivos propostos.

Por fim, estando definida a situação de uso, as características básicas de forma e conceito, os/as alunos/as passam a estudar os materiais e técnicas adequados para a produção de um experimento em condições de uso continuado pelo/a parceiro/a, levando em conta acabamento, durabilidade, guarda, transporte, desuso, entre outros aspectos.

A partir da mobilização, esperamos do/a aluno/a:

- Deslocamento de uma vivência anterior e desconstrua preconceitos;
- Envolvimento e comprometimento com o/ parceiro/a, com o grupo social e com o projeto;
- Capacidade de relacionar as atividades do parceiro e do grupo social com o objetivo do projeto;
- Entendimento e capacidade de apresentação do conceito do projeto;
- Desenvolvimento da atitude experimental, de sua capacidade de gerar variedades de experimentos em relação ao objetivo e conceito do projeto e de pesquisas sobre o assunto;
- Capacidade de observação e de escuta do parceiro para o desencadeamento do processo de projeto de design e desenvolvimento da forma do objeto;
- Valorização da intuição e do processo criativo, pelo/a aluno/a, sentindo-se à vontade diante de situações desconhecidas;
- Desenvolvimento da curiosidade por materiais, modos de fazer, técnicas e processos;
- Capacidade de mudar de ideia a partir das experimentações;
- Capacidade de aprofundamento a partir da inter-relação de atividades continuadas;
- Entusiasmo e crescimento pessoal com o desenvolvimento do projeto.

Etapa 4: Construção e Observação de Uso

Nessa etapa o/a aluno/a vai pesquisar diferentes modos de fazer para a produção do experimento final, levando em conta custos, acabamento, tempo de produção, recursos técnicos e de pessoal.

O experimento final produzido deve ser documentado em todo o seu processo de fazer, bem como nas diferentes situações de uso propostas pelo/a parceiro/a, buscando documentar situações previstas, imprevistas, depoimentos, registrando com riqueza o resultado alcançado [Figura 11].

A partir da mobilização, esperamos do/a aluno/a:

- Valorização do seu próprio fazer, cuidando da forma, técnicas, acabamento, assim como, valorização do fazer do/a parceiro/a na maneira como documenta e apresenta as situações de uso e as falas do/a parceiro/a e do grupo social.

- Cumprimento e compreensão do/a aluno/a de todas as etapas de projeto;
- Entusiasmo e crescimento pessoal com o desenvolvimento do projeto.

Registros e Apresentações

Para registro das vivências, os/as alunos/as utilizam um caderno de processo, para fazer suas anotações e desenhos do que é vivido. No final do semestre, é proposta uma Feira de Projetos [Figura 6], na qual são apresentados os processos vividos, a partir dos experimentos, pranchas com síntese das experiências e vídeos com depoimento do/a parceiro/a bem como objetos em uso pelo/a parceiro/a. É uma feira aberta para a qual são convidados os/as parceiros/as de projetos, familiares dos/as alunos/as, professores/as e alunos/as de outros períodos do curso de Design.

A partir da mobilização, esperamos do/a aluno/a:

- Capacidade de organização, de apresentação e de exposição do processo de projeto com clareza e coerência e de sua fluência na expressão oral;
- Qualidade dos registros cotidianos do processo de projeto em um caderno e de sua capacidade de organização desses registros para produção de documentação do projeto: elaboração de relatórios e de apresentação com o processo de projeto.



Figura 6: Troca de informações entre alunos/as durante uma Feira de Projetos

APRENDIZADOS NA PERSPECTIVA DOS/AS ALUNOS/AS

Ao término da disciplina, é solicitado aos/as alunos/as que compartilhem os aprendizados resultantes da experiência vivenciada nas relações com o outro, sendo esses os/as parceiros/as no ambiente social, colegas de turma, professores e técnicos nos espaços de laboratório. Estes possibilitam que os/as professores/as vejam como as etapas de projeto foram entendidas pela perspectiva dos/as alunos/as. Uma maneira de verificar como foi para o/a aluno/a a experiência de fazer projeto e alinhamento das expectativas dos/as professores/as, a partir do que foi proposto, com o que foi realizado e processado como aprendizado pelo/a aluno/a. Trazemos aqui alguns exemplos de aprendizados:

Aluno/a 1 [10]: “A experiência de Projeto se resume em “diálogo”. Durante todo o processo, aprendemos não só a expor as nossas ideias, mas também a ouvir e a entender o que o outro tinha a dizer a respeito delas. Mais do que a entrega de um experimento final, esse Projeto foi sobre cooperação e compreensão.”

Aluno/a 2 [11]: “No projeto, é fundamental saber driblar contratempos e trabalhar em equipe. Serviu para eu criar mais coragem, me jogar no design e perder a timidez para perguntar. Aprendi a ter um olhar mais sensibilizado e atencioso, a manusear e conhecer novos materiais e técnicas e que, pessoalmente, quanto mais envolvida eu estou em um grupo ou causa, o processo de criação se torna mais fácil para mim.”

Aluno/a 3 [1]: “Aprendi a me relacionar com as pessoas, observando a parceira percebi que suas aulas representam muito da sua forma de pensar. Perceber isso foi incrível. Depois disso comecei a ver identidade em cada um dos meus professores. Fazer a disciplina projeto básico me ajudou a mudar a forma como vejo o mundo. Passei a notar muitos detalhes nas escolhas das palavras das pessoas, nos gestos, nos jeitos.”

Aluno/a 4 [12]: “A oportunidade de participar deste projeto na disciplina de Projeto Básico: Contexto e Conceito foi uma experiência singular. Através dessa vivência, fui convidada a esvaziar o meu pensamento de ideias pré-concebidas e pude me abrir para ouvir e interagir com o meu parceiro.”

Aluno/a 5 [4]: “A experiência vivida ao longo do processo de Projeto Básico “Contexto e Conceito” me proporcionou diversos aprendizados, desde adições a habilidades artísticas até descobrimentos sociais. Trabalhar com crianças me parecia ser um desafio antes de poder conhecê-las melhor, mas assim que elas se mostraram tão acolhedoras e simpáticas, consegui me aproximar de seu mundo e me abrir para conhecer seus potenciais surpreendentes, tornando minha vivência no local do projeto muito mais interessante.”

A disciplina Projeto Básico Contexto e Conceito propõe aos/as alunos/as desenvolvimento de projeto em design a partir da vivência em ambiente social e das relações de troca de experiências com as pessoas. A abordagem metodológica define as etapas de projeto, conduz a escolha dos conteúdos das aulas, dinâmicas realizadas e o que se espera do/a aluno/a.

Dos depoimentos apresentados, na articulação com o que se espera do/a aluno/a, destacamos o enfoque no diálogo, na presença participativa das alunas em sala de aula e cooperação. O envolvimento com o/a parceiro/a e grupo social, favorecendo a construção de um ambiente de troca e a capacidade de relacionar os aprendizados com o objetivo do projeto. Deslocamento de uma vivência anterior e desconstrução de preconceitos, onde a capacidade de observação e escuta unida a atitude experimental em um processo criativo, possibilita a mudança da forma como vê o mundo. O entusiasmo e crescimento pessoal do/a aluno/a com o desenvolvimento do projeto se configura como consequência das relações estabelecidas.

Os depoimentos atuam como um meio constante de ressignificação e revisão da disciplina. A partir deles, são ressignificadas também as intersubjetividades de todos os participantes desse processo. Como nos ensina Guattari [13] quando fala do processo contínuo de ressingularização: “Os indivíduos devem se tornar a um só tempo solidários e cada vez mais diferentes”.

RELATOS DA EXPERIÊNCIA NA PERSPECTIVA DOS/AS PARCEIROS/AS

Chamamos a atenção para alguns depoimentos feitos pelos/as parceiros/as falando sobre os processos vividos e as relações estabelecidas. Esses relatos reforçam a importância da interação dos saberes no processo criativo, mostrando como essa abordagem metodológica fortalece e valoriza as singularidades e as criações colaborativas.

Parceiro em atividade na Creche Amora[4], no bairro do Flamengo:

“Quando a Giovanna e o haikal chegaram aqui, trouxeram alguns experimentos de brinquedos que tentei adaptar para a faixa etária com a qual trabalho. Os projetos eram interessantes mas precisavam ter maior grau de dificuldade, então eu pedi que modificassem, até chegar a esse último que eles fizeram.

O projeto final veio, mesmo assim eu dei algumas ideias, as crianças deram ideias, o que eu achei a parte mais interessante. O resultado, então do projeto, na minha visão e principalmente na das crianças, ficou maravilhoso.

Nas palavras delas: “amei”. A parte interessante desse jogo é que além de trabalhar a memória ele permite que a criança crie novos desafios.”

Parceira em atividade na escola de dança Ballet Dallal Achcar [3]:

“Achei a experiência bacana, o mais legal é esse entrelaçar de duas disciplinas diferentes nessa proposta de misturar as artes de maneira geral. No caso do nosso trabalho o que mais agregou foi trazer de forma lúdica a nomenclatura dos passos de balé. Acho que vocês trouxeram um brilho, alegria pra nossas manhãs.”

Parceiro em atividade de psicomotricidade para crianças autistas na Academia Body Tech [23]:

“Você pega o gancho de uma criança que tem o vocabulário limitado de palavras e consegue puxar dessa criança através do estímulo de cores, densidades e texturas, numa simples caminhada, você puxa palavras novas.

O mais legal é que não mudou nada no contexto da minha aula. Então, além de trabalhar a questão cognitiva, de diferenciar na imagem, o tipo de animal, de fazer o trabalho motor de flexão do joelho e quadril e colocar o objeto no lugar determinado com organização, consegue minimizar a desordem sensorial(algumas aversões que muitos autistas tem a determinados tipos de textura.) Trazendo pra essa criança o novo que é sempre muito bem vindo. Mas um novo coerente, prudente, porque coerente e prudente, porque pedi pra vocês estudarem isso antes. O legal é que nós, professores

daqui, podemos aproveitar e tirar conclusões com base nas experimentações que os alunos trouxeram.”

Parceira em atividade na Creche Criativa, bairro da Gávea [15]:

“O tapete que as meninas fizeram nos ajuda a desenvolver a relação das crianças com o meio social, com as famílias, com a imaginação e a criatividade, porque assim eu posso construir histórias com eles a partir da imaginação deles.”

Parceira em atividade no Centro de Movimento Debora Colker, no bairro da Gávea [14]:

“Esse tempo que esse projeto aconteceu aqui dentro de sala, essa troca com a dupla, tudo que acontecia dentro do circo, o mais legal foi os professores entenderem quais eram as reais necessidades junto com as meninas, desenvolvendo algo que consegue estimular a concentração das crianças.

O item desenvolvido. no projeto que é o aro de salto leão é uma forma lúdica para desenvolver concentração e força nas crianças, ajudando para que elas entendam como acontecem as coisas no circo, essa magia que tem no circo. A frase: “força e concentração para agarrar o mundo pelo circo” diz muito sobre essa magia, o que é entender a técnica de forma lúdica.”

Parceiro em atividade na Academia de Esgrima do Rio de Janeiro [8]:

“Conversando com o Karim e com a Antônia, a primeira coisa que nós pedimos foi que eles fizessem uma aula experimental, porque para desenvolver um projeto você precisa conhecer sobre o tema que vai trabalhar. Então , a partir dessas aulas experimentais e na sequência, depois de muita observação dos dois, percebemos os elementos que poderíamos estudar. Testamos diversas ideias, algumas demos sequência e estamos usando com os iniciantes , tanto para adultos como para infantil.

O potencial é bem legal e tem muita coisa ainda que vimos que podemos desenvolver.”

Parceira no Espaço Vila 90 com instrutora de Pilates [17]:

“Estou aqui mais um ano para poder falar das minhas filhas que a PUC me empresta de seis em seis meses, que convivem comigo no meu dia a dia e que me ajudam a olhar o meu trabalho, o meu dia a dia com os olhos delas, através dos olhos delas, trazendo sempre uma idéia, uma criação.”

REPRESENTAÇÃO DAS ETAPAS DE PROJETO

Os desenhos foram extraídos de diferentes relatórios de projeto de alunos/as do curso de graduação em Design nos anos de 2017, 2018 e 2019:



Figura 7: Representação das etapas de projeto - Escolha e Con-

textualização: Exemplos de locais de projeto e convivência do/a aluno/a com parceiros/as na Creche Escola Criativa e na aula de dança no Espaço 2l.



Figura 8: Representação das etapas de projeto - Escolha e Con-
textualização: Arrumação das palavras do universo vocabular
do/a parceiro/a colecionadas durante os encontros e convivên-
cia.



Figura 9: Representação das etapas de projeto - Produção de
experimentos e Experimentação: Uso de diferentes materiais e
técnicas nos experimentos e observação da atividade realizada
pelo/a parceiro/a.



Figura 10: Representação das etapas de projeto - Conceituação
e Desenvolvimento: Estudo de formas e materiais. Identifi-
cação do conceito do projeto a partir das experimentações.



Figura 11: Representação das etapas de projeto - Construção e
Observação de Uso: Projetos realizados com parceiros na Cre-
che Espaço Educação e na academia de natação Aquatop.

CONSIDERAÇÕES

A disciplina como hoje vem sendo proposta é oferecida aos/as alunos/as de primeiro período e esse fator cria uma série de circunstâncias que fazem parte da vivência proposta. O/A aluno/a precisa ser estimulado a aprender um processo de criação prático, na qual se parte do princípio de que o resultado do projeto deve ser uma descoberta nascida no processo. Esse/a aluno/a aprende a lidar com o imprevisto, com a indefinição inerente a se trabalhar com o descon-

hecido. Isso no encontro com a disciplina se estende a um contexto ainda mais amplo, pois desconhecido para este/a aluno/a não é apenas o contexto social, em que terá de desenvolver o projeto, mas todo o novo universo acadêmico que para ele/a se apresenta; a própria instituição que passa a integrar, as inter-relações nela estabelecidas, os modos de ensino, os processos, as ferramentas, etc. Temos percebido que a experiência tem sido bastante significativa tanto para o desenvolvimento do potencial produtivo dos/as alunos/as, bem como na construção de suas identidades.

A opção de apresentar as etapas de projeto por meio de desenhos dos/as próprios/as alunos/as, participantes do processo, se deve ao fato da narrativa visual permitir que a história contada inclua o/a aluno/a, o/a parceiro/a e o grupo social, colocando a todos em relação de equidade.

Outro aspecto relevante a ser considerado é o modo como essa atividade projetual, inserida nos contextos sociais, nas diferentes comunidades em que são levadas, consegue, a partir dos diálogos estabelecidos, tornar muito mais tangível a ação do designer.

Passados cerca de 40 anos, vimos despontar pelo mundo, nos últimos tempos, uma série de metodologias participativas e colaborativas. O Design em Parceria é um processo interativo e interdisciplinar, que reconhece as diferenças e tem na diversidade um valor. Assumimos aqui os pensamentos de Paul Ricouer [22] e Mikhail Bakhtin [2], nos quais mais do que privilegiar as identidades, é preciso valorizar a reciprocidade, as intersubjetividades no ato/evento comunicativo/processo projetual. A abordagem tem em vista gerar aprendizados circunscritos no favorecimento de atos fortalecidos nas intersubjetividades

Neste percurso o design é entendido como um processo de configuração de objetos e sistemas constituído, a partir de encontros e interações entre sujeitos, numa perspectiva de construção coletiva e interdisciplinar. Em suma, nossa intenção é demonstrar que essa abordagem metodológica tem como premissa a alteridade, a escuta atenta ao outro, o diálogo e a convivência do designer com sujeitos na sociedade. Com isso, desejamos criar caminhos possíveis para desenhar nas comunidades locais a riqueza da diversidade humana em um mundo em paz.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro por meio de Bolsa VRAC-Vice Reitoria para Assuntos Acadêmicos.

REFERÊNCIAS

- [1] AIRES, Marina. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2017.
- [2] BAKHTIN, Mikhail. Para uma filosofia do ato responsável. São Paulo: Pedro e João Editores, 2017.
- [3] BATISTA, Bryan e LUZ, Miguel Ângelo. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2019.
- [4] BILOTTA, Giovanna e MORAGAS, Hakykl. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.
- [5] BRANCO, Ana Maria. Disponível em <<http://anabranco.usuarios.rdc.puc-rio.br/>>. Acessado em: 30 de agosto de 2019.
- [6] CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN. Disponível em <<http://www.puc-Rio.br/ensinopesq/ccg/design.html>>. Acessado em: 28 de agosto de 2019.
- [7] DECANATO DO CTCH: CENTRO DE TEOLOGIA E CIÊNCIAS HUMANAS. Disponível em <<http://www.ctch.puc-rio.br/>>. Acessado em: 02 de agosto de 2019.
- [8] ELWASIA, Karim S. e MOURA, Antônia Viveiros de. Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.
- [9] FARBIARZ, Jackeline L. e RIPPER, José Luiz.M. Instantâneos de interação: encontro de memórias sobre Design, meio ambiente e sociedade. Rio de Janeiro: PUC-Rio (Obra única) 2014.
- [10] FREIRE, Clarice e PINHEIRO, Luciana. Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2019.
- [11] FREIRE, Paulo. A importância do ato de ler em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez Editora, 1989 (Coleção Polêmicas do Nosso Tempo, 4).
- [12] GLEICH, Sandra. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.
- [13] GUATTARI, Felix. As três Ecologias. Tradução de Maria Cristina F. Bittencourt. Campinas: Papirus, 1990.
- [14] JARA, Julia e CARVALHO, Thainá Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.
- [15] KOHN, Bruna Monteiro e AGUIRRE, Carolina Mendes. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.
- [16] LEWENKOPF, Maria Clara A. e XAVIER, Emília. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.
- [17] MAGNO, Ana Beatriz e RANGEL, Bruna. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2018.

- [18] MARCO REFERENCIAL DA PUC-RIO. Disponível em: <<http://www.puc-rio.br/sobrepuc/historia/#>>. Acessado em: 02 de setembro de 2019.
- [19] MATURANA, Humberto. Emoções e Linguagem na Educação e na Política. Tradução de José Fernando Campos Forte. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- [20] PACHECO, Heliana S. O Design e o Aprendizado – Barraca: Quando o Design Social deságua no Desenho Coletivo. Dissertação de Mestrado. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 1996.
- [21] PAPANECK, Victor. Design for the Real World. Chicago: Academy Chicago Publishers, 1985.
- [22] RICOEUR, Paul. Percurso do reconhecimento. Tradução Nicolas Nyimi. Campanário. São Paulo: Edições Loyola, 2006.
- [23] SARTORI, Luana e FRANCO, Sofia. Relatório de Projeto Básico Contexto e Conceito. Departamento de Artes & Design. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica – PUC-Rio, 2019.