

ARTEFATOS NARRATIVOS DE APRENDIZAGEM: MEMÓRIA GRÁFICA DA PRÁXIS DO DESIGN NA EDUCAÇÃO LIBERTADORA

Manuel Teles de Oliveira Filho (discente)/ UFPE

Maria Alice Vasconcelos Rocha (orientadora)/ UFRPE

Solange Coutinho (co-orientadora)/ UFPE

RESUMO

Este ensaio apresenta reflexões de uma pesquisa empírica exploratória sobre artefatos narrativos de aprendizagem na perspectiva do design da informação na educação, as pranchas de projetos de design acadêmicos. Um artefato gráfico mediador criado e recriado no registro da práxis em design de estudantes em seu percurso de decisões projetuais realizado durante o atravessamento de disciplinas dos cursos superiores de design. O esquema de interpretação da linguagem gráfica de Twyman na perspectiva do design da informação e fundamentos da aprendizagem expansiva, fundamentado na teoria da atividade histórico-cultural de Engeström (2013) são as bases para uma pesquisa empírica exploratória sobre artefatos narrativos de aprendizagem. O método dedutivo de observação sistemática investiga a relação entre atividades pedagógicas, técnicas de exploração do processo lógico (Bomfim, 1995) e metodologias de pesquisa em memória gráfica (Coutinho, 2014) tendo como objeto de estudo as visões e motivações de pesquisadores em memória gráfica, expressas em pranchas e textos,

Palavras-chave: design da informação, aprendizagem expansiva, memória gráfica, artefatos narrativos.

1. INTRODUÇÃO

Muitos artefatos de anotações, captura e interpretação de dados, de pesquisa e principalmente de tratamento e classificação de informação têm sido estudados desde a ampliação do uso de ambientes virtuais de aprendizagem nestas primeiras décadas do século XXI. Em um cenário de crise climática, após um isolamento social, provocado pela pandemia global COVID-19, que paralisou meio mundo, instituições de ensino e seus atores buscam rever processos, pesquisas e ambiências. Onde todo um conjunto de atividades executadas presencialmente e coletivamente se transforma, em modos de ver e estudar utilizando diários visuais, cadernos de desenho e pranchas de projetos como mediadores da aprendizagem. Reconhecer as bases de engajamento para estudar e atravessar os cursos superiores de design, por meio dos discursos, das aulas, dos artefatos de aprendizagem. Localizar como aconteceu a adaptação em aprender sob o efeito de mudanças, da novidade. E durante todo o tempo, os modos de estudar e aprender pareciam estar em transformação, transformando o cotidiano individualmente todo o mundo. Mas, diante o obrigatório isolamento social, as pessoas buscavam na internet mais informações sobre como as outras pessoas estudavam e registravam, visual e graficamente, suas atividades acadêmicas em cursos de design. Um interesse estético maior sobre o como fazer acontecer durante aulas remotas, sobre como mostrar os artefatos gráficos educacionais.

A novidade é muito menos esperada do que já foi. O Novo, assim como a moda, como declarou Lipovetsky (2015) "é menos uma espera e mais alguma coisa que faz parte da construção de uma identidade social." E nesses tempos de decolonialidade do saber, de transformações nos processos e ambiências da educação, os nomes do design internacional, a busca por novos modos, pontos de virada com tecnologias digitais, se chocou com movimentos políticos locais e o consumo viral de informação

e modas no aprender, afetando com mais intensidade as dinâmicas de professores e alunos na expressão gráfica de suas ideias e processos no práxis do design.

Diante esse contexto global, as reflexões sobre formação estética de designers (BOMFIM, 1998) inseridos na cultura popular e o folclore nordestino (ALBUQUERQUE JÚNIOR, 2013) se tornaram o mote deste ensaio sobre a memória gráfica e design da informação na educação em cursos de design pioneiros no Nordeste.

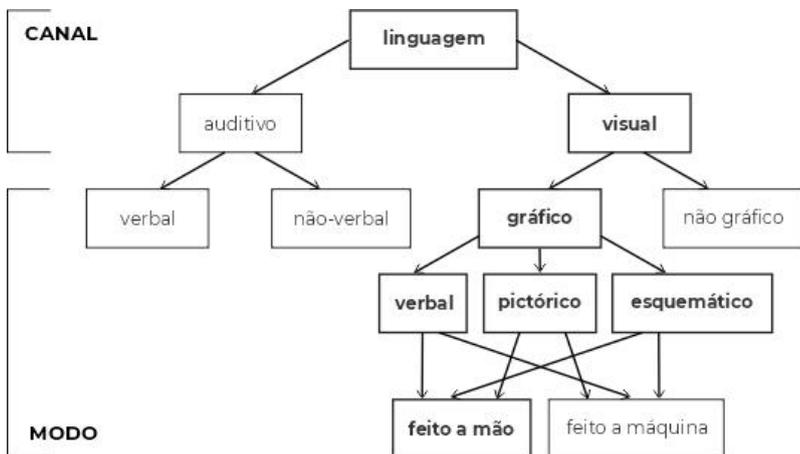
E quais as estratégias para acionar os elementos do Novo, a pensar a novidade, para se construir a memória da práxis em design, para fazer sustentável muito mais por novas experiências, novas abordagens (BRAUNGART; MCDONOUGH, 2013) do que por uma manutenção das tradições e dos “resgates” do passado? As referências visuais extraídas, mineradas de livros, revistas, almanaques e conjuntos de pranchas, confirmam que olhares estrangeiros seguem deixando pistas, influências no design de narrativas visuais em cada trabalho acadêmico, mantendo uma relação com o passado e como se faziam os projetos em momentos importantes da nossa história.

Investigar a presença do Novo na práxis do design na educação interessa e serve de motivação para estudar como a expressão visual de jovens influencia seus trabalhos acadêmicos, realizados durante as disciplinas da graduação em design. Como “fazem” as pranchas dos projetos em meio a tudo o mais. E como capturar um panorama temporal, estético, político, ideológico estudando as pranchas de apresentação visual dos projetos de design de estudantes de design? Qual linguagem gráfica (TWYMAN, 1982) encontraríamos nas pranchas dos estudantes nordestinos entre 1993 e 2023, por exemplo?

Nos primeiros 10 anos desse intervalo de tempo, as discussões sobre identidade cultural, estudos visuais, o uso de referências conceituais globais ou locais e os efeitos iniciais das tecnologias digitais na práxis do

design (BOMFIM) ultrapassavam as fronteiras da sala de aula reunindo em congressos de estudantes e profissionais em design.

Figura 1. Diagrama da Linguagem Visual Gráfica [adaptado de Twyman].



Fonte: adaptado de Brisolara (2008) e Twyman (1982).

Uma vez que, como descreve Rossi (2017), uma “busca” por “identidades”, por diferenças locais ou individuais, insistia em contrariar expectativas de que novos modos de inserção do design no sistema de produção e consumo, significaria a realização profissional de jovens designers, onde diferentes tipos de comunicação visual, de linguagem gráfica visual, de técnicas foram exploradas e festejadas. Cartazes, painéis, pranchas com renderings em vistas explodidas feitos a mão com marcadores, pastéis e lápis de cor, jogos de letraset, normógrafos, régulas e canetas nanquins e régulas dividiram espaço com primeiros guias de como montar sua apresentação visual com templates em softwares digitais. Nos últimos 10 anos, os templates estão disponíveis em aplicativos acessados em smartphones. Mudamos muito com o digital, mas o conteúdo informacional expresso em elementos gráficos, a linguagem gráfica visual nos seus

modos: verbal, esquemático e pictórico, ver Figura 1, de modos distintos, mas que performam na multimodalidade, na linguagem específica seguem permeando, com a mesma intensidade, a natureza das falas individuais. A ampliação do número de escolas de design em todo Brasil, com mudanças sistêmicas no ensino superior em faculdades privadas, aciona mudanças sobre a importância de saber comunicar ideias, de descrever inspirações e motivações, mas também de preencher planos de negócios e de realizar consultorias, de pensar como montar escritórios de design, trabalhar remoto de sua sala para empresas globais, de se tornar professor, pesquisador ou capitanear um empreendimento, ou mesmo uma carreira. Ampliando também as questões fundamentais sobre futuros possíveis para estudantes de design.

Figura 2: Dois sistemas de atividade em interação como modelo



Fonte: adaptado de Engeström, 1987

Os cursos de design ampliaram tipologias e habilitações como moda, games, materiais e também expandiram sua localização no mercado, se aproximando da saúde, do artesanato, da economia criativa e principalmente da educação e da sustentabilidade. Do designer preparado para o mercado empresarial, para designers pesquisadores, em atividade na produção acadêmica e ensino. Da ideia de um design para a indústria e reprodutibilidade, para o design artesanal, que busca renovar sua relação com o artesanato, com uma práxis do design focada na sustentabilidade.

Na contramão, a estética do “com cara de artesanato” e em muitos casos “o com cara de feito a mão” chega e define as narrativas visuais ainda durante a pesquisa, quando não afetam todo o projeto, com estilizações de elementos cotidianos com a estética do nordeste colonial ou nordeste da seca, ou em apropriações de elementos decorativos de produtos vernaculares em propostas de design gráfico, de interiores e de moda.

Figura 3: Níveis epistêmicos de artefatos de mediação.



Fonte: Adaptado de Engeström, 2016

A teoria da atividade é convocada a instrumentar esse mapeamento de processos de engajamento e participação (CAMPELO et al, 2018) de re-fazer, repensar e redirecionar métricas e pressupostos de pesquisa. A concepção de narrativas visuais que estimulem, desafiem e animem os estudantes a abrirem os seus processos para receber visitas e debater

com o coletivo, ver quadro 2. O processo de troca de percepções e principalmente de repertórios e memória visual, onde a motivação diante do trabalho, no design enquanto processo é questionada diante das funções, em especial as simbólicas com as atividades em um ambiente que possibilita experiências satisfatórias desde que equalizadas com a estética predominante e difundida comercialmente

2. ABORDAGEM E MÉTODO

Este ensaio apresenta os pressupostos para formulação de um protocolo de coleta de dados em pranchas de projetos acadêmicos de design. Aportado no método dedutivo, um conjunto de observações, anotações pessoais capturadas em sala de aula durante as apresentações de professores pesquisadores convidados a partilharem suas visões e resultados acadêmicos em pesquisas em memória gráfica, durante a disciplina Metodologias de Pesquisa em Memória Gráfica, ministrada pelas professoras Solange Coutinho, Edna Cunha Lima e Fernanda Goulart no período 2023.1 no programa de Pós Graduação em Design da UFPE. A pesquisa bibliográfica e o roteiro da pesquisa compreendeu observação, coleta, análise e interpretação de informação. A análise dos sistemas de atividade e artefatos gráficos educacionais utilizados em dissertações, teses e nas suas apresentações digitais durante a disciplina, é foco da pesquisa e objetiva estudar os seguintes pontos: a configuração formal, composição gráfica, informações sequenciais (Bodker, 2000) e a metodologia adotada pelos professores palestrantes. A análise de dados neste estudo preliminar orientou para o desenho do quadro abaixo (figura 4), com a divisão metodológica em etapas de pesquisa: lanterna, tesoura e lupa, respectivamente: referencial teórico, recortes e objetos de estudo na relação com conceitos e palavras chave. A segunda parte definirá a organização de quadros sinóticos sobre o planejamento e desenho de esquema para protocolo de pesquisa e análise de dados.

Quadro 1: Quadro referencial teórico da pesquisa Artefatos narrativos de Aprendizagem

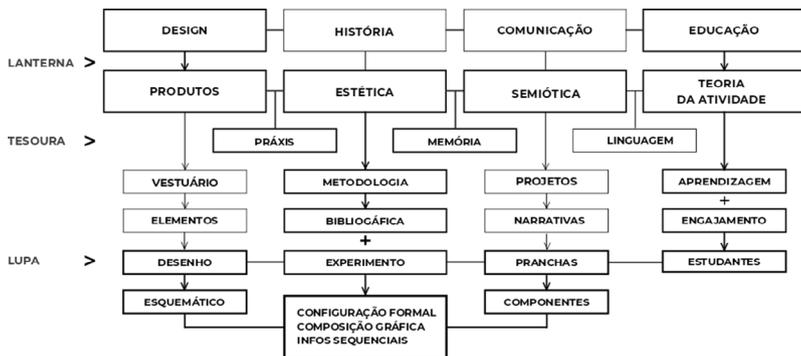


Figura 4. Fonte: Elaborado pelos autores (2023).

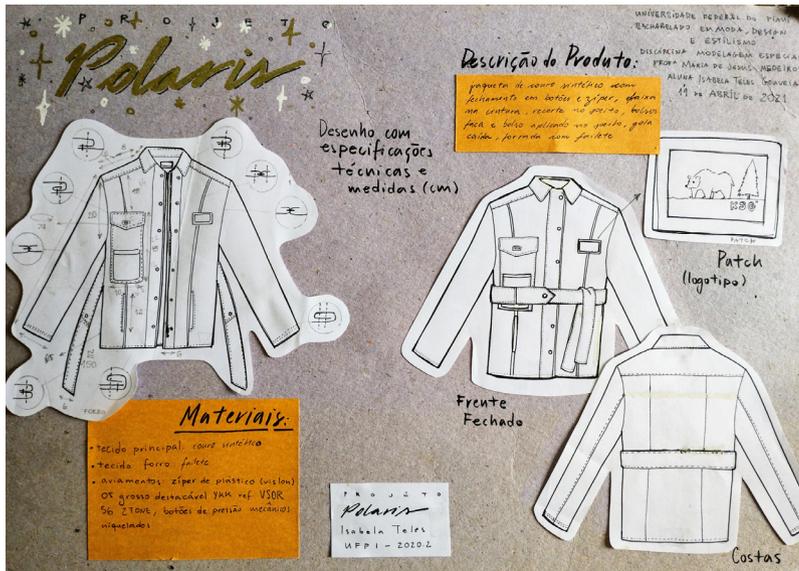
De modo que, explorar as pranchas de projeto em pesquisa de design e apresentações digitais de pesquisadores para definição de modelo de análise da memória gráfica de alunos de cursos superiores de design, em busca de pistas, mapeando estruturas, ênfases e cruzamentos conceituais, tornou-se o foco deste estudo em artefatos narrativos de aprendizagem com sob a perspectiva do design da informação.

3. ARTEFATOS NARRATIVOS

Estudar os trabalhos acadêmicos de estudante e professores de design durante as etapas dos processos de pesquisa e desenvolvimento no design de produtos, traduzindo em sínteses visuais (Coutinho et al, 2019), tomando as pranchas de registro e apresentação projetual, enquanto artefatos narrativos, como documentos de trabalho e certamente como memória gráfica no resultado de atividades coletivas (Engeström, 2002) é um objetivo construído sob uma perspectiva decolonial. As vivências e imersões nas aulas do PPGDesign auxiliaram a elaborar uma visão crítica e de integração (freire, 2022) a partir da aprendizagem expansiva. Visualizar

a criação “de novo”, de rever os textos e anotações na perspectiva educacional do amor é ampliar a experiência da mudança, da luta por liberdade, considerando o movimento de repetição de atividades processuais de projeto em design como autonomia, com questionamento e diálogo.

Figura 1: Prancha apresentação projeto Design de Vestuário



Fonte: Isabela Teles, aluna de Design de Moda da UFPI (2021).

A combinação de procedimentos dos métodos baseados na dedutibilidade, a serem utilizados na coleta, classificação e análise mista de dados é de natureza investigativa, comparativa e é estruturada em uma série de conflitos trazidos por estudantes: Por que tem que ser feito desse modo? Existe um modo mais fácil e rápido de fazer, um onde só precise seguir o passo a passo e ter a atividade concluída a ser entregue?

É esse tipo de ação questionadora que os estudantes apresentam, a suposição de que a atribuição do conhecimento é dada por quem coor-

dena e aceita por quem participa. Engestrom (2016) destaca que esse questionamento conflituoso sobre a prática padrão existente (pesquisa, desenhe, desenvolva, produza, entregue) é uma ação crucial no processo de aprendizagem expansiva em contraste a ideia de que o primeiro passo é suave, livre de conflitos de sociabilização. Onde ele cita que no laboratório de transposição de limites, esse tipo de questionamento sempre é presente, diante situações problemáticas onde participantes rejeitam as práticas propostas. A aprendizagem expansiva considera que diante do conflito de opiniões, os participantes começam a produzir ações questionadoras em suas próprias vozes (Albuquerque Júnior, 2008), conduzindo a análises mais profundas e questionamentos mais nítidos e melhor articulados.

Resistir ao imaginar e contar histórias por meio do design, por meio do modo como as coisas são feitas (Albuquerque Júnior, 2008), dos costumes e comportamento do indivíduo, de como arruma sua mesa de trabalho, como organiza o que ele traz consigo é ampliar a participação dos sistemas de atividades do indivíduo numa perspectiva coletiva e social. No entendimento de determinadas questões fundamentais na construção de identidades culturais, como o trabalho, regras sociais e objetivos compartilhados, o estudante de design fazendo as vezes do estudioso da cultura popular nordestina, busca antes de tudo a validação da comunidade, das memórias coletivas formadas por histórias de outros, mesmo que estes sejam “olhares estrangeiros” que em busca de “resgate, de “salvamento” e de “preservação (Albuquerque Júnior, 2013), terminam reelaborando, transformando interpretações e representações sobre as atividades das pessoas e trabalhos investigados, lembrando que são regidas por uma política estética, pela cultura, pelas cadeias produtivas em sociedade.

4. EDUCAÇÃO LIBERTADORA

A proposta de educação libertadora para a formação estética do designer é antes de tudo uma proposição para trazer autonomia ao estudante

e professor, enquanto sujeito, cidadão, onde sistemas de atividades se equalizem de modo sustentável e regenerativo social e politicamente. A sustentabilidade e seus pilares fundamentais, social, econômico e ambiental, são também pilares da práxis do design, são intrínsecos ao design, Rossi (2017) apresenta que é parte integrante da atividade do designer, e um passo forte da sustentabilidade é conscientização decolonial, do modo como estudamos design, como projetamos novos artefatos, serviços e experiências. Decolonizar o ensino aprendizagem do design no Brasil é uma ação freiriana, de elaborar uma educação corajosa, “que enfrentasse a discussão do homem comum” e que “levasse o homem a uma nova postura diante dos problemas de seu tempo e de seu espaço”, a educação do “eu me maravilho” para além do “eu fabrico”. No livro *Educação como prática da liberdade*, Paulo Freire reflete sobre a possibilidade de formar homens que se integrassem nesse impulso de democratização.

Essa educação deveria ser uma constante mudança de atitude, do diálogo, de alargar o caminho de quem veio primeiro, de reelaborar. A mudança sistêmica que o design na educação possibilita, ampliada numa relação dialógica, de proposições afirmativas, racializadas na sala de aula, das vivência do debate entre professores e alunos durante as atividades projetuais colaborativas, do diálogo mediado pela natureza, das pessoas e de suas falas pessoais, do encontro de consciência (FREIRE, 2022) do modo que cada um vê, interpreta e apresenta. É um percurso de reconhecimento que possibilita estabelecer processos de design acionando a memória gráfica que impulsiona novos ciclos de aprendizagem em futuros possíveis.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A práxis é um importante conceito, uma proposição teórica apresentada por Freire (2002), Bomfim (1998), Engestrom (2013) em torno de como o pensamento crítico, a elaboração lógica e criativa diante sistemas de atividades em aprendizagem expansiva. Da observação inicial das metodo-

logias de pesquisa em memória gráfica, já é possível visualizar o respeito com os entornos, das ambiências do estudante pesquisador de design, de cultura visual, de filosofia e história, da interdisciplinaridade do design. O caminho percorrido pelos estudantes durante atividades acadêmicas, convocados por enunciados, para exploração de ferramentas, elaboração de alternativas até a formulação de sínteses gráficas exerce um grande impacto no seu processo de aprendizagem, de transformação em pesquisador circular e decolonial da cultura popular. O trabalho acadêmico tem suas próprias características, e no ensino aprendizagem do design de produtos desenhos, conceitos, esquemas, amostras de materiais, teorias e experimentações residem em pranchas de projeto ou memoriais descritivos. E mesmo que existam convenções sobre o tipo de representação gráfica a ser usada em cada etapa projetual, a produção dos discursos e narrativas não segue uma ordem de acontecimentos sequenciais (Bodker, 2000) pré estabelecida, formal, imutável. Em muitos casos, as etapas de externalização, de formulação de uma narrativa, somente se dá, durante a apresentação oral da tarefa, do sistema de atividade, na narração de “como” e “porque” as operações e ações foram realizadas, reconhecendo que é no processo de olhar, de novo, para uma cadeia lógica de acontecimentos conectados a fala, que os artefatos narrativos de aprendizagem ganham vida e são ressignificados num ciclo de memória gráfica, de performance apaixonada e política na experiência com o que foi vivido em comunidade, em sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE JÚNIOR, D. M.. **A Feira dos Mitos: a fabricação do folclore e da cultura popular (Nordeste, 1920-1950)**. 1. ed. São Paulo: Intermeios, 2013. 246p

ALQUETE, Turla; CAMPELLO, Silvio Barreto; **“Contribuições do Design da Informação para a Visualização da Historicidade na Teoria da Atividade”**, p. 2059-2072 . In: Anais do 9º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2019 e do 9º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação. São Paulo: Blucher, 2019. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/9cidi-congic-4.0402

ARAÚJO, Edilene; OLIVEIRA, Hélio; NEGREIROS, Lucas; BARBOSA, Natália; COUTINHO, Solange; **“Proposta de um artefato para potencializar sínteses gráficas e contribuir na aprendizagem de estudantes do ensino médio”**, p. 1052-1070 . In: Anais do 9º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2019 e do 9º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação. São Paulo: Blucher, 2019. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/9cidi-congic-2.0324

BODKER, Susanne; PETERSEN, Marianne Graves (2000) **Design for learning in use**, “Scandinavian Journal of Information Systems: Vol. 12: Iss 1, Article 5. Available at: <http://alselaisnet.org/sjis/vol12/iss/5>

BOMFIM, Gustavo Amarante. **Ideias e formas na história do design: uma investigação estética**. João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 1998. 185p.

BRAUNGART, M.; MCDONOUGH W. **Cradle to Cradle: Criar e reciclar ilimitadamente**. 1º ed., Editora G. Gili, São Paulo, 2013.

ENGESTRÖM, Yrjö. **“Aprendizagem por expansão na prática: em busca de uma reconceituação a partir da teoria da atividade.”** (2002).

ENGESTRÖM, Yrjö. **Studies in expansive learning : learning what is not yet there** / Yrjö Engeström. New York : Cambridge University Press, 2016.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática de liberdade**. 52ª edição, Rio de Janeiro, 2022

LIPOVETSKY, Gilles e Jean SERROY. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2015. 467 p.

MOTA, Marina; CAMPELLO, Silvio Barreto; Porto Cavalcanti de Souza, Angelica. (2018). **A leitura de imagens para produção de narrativas: um estudo de um artefato para produção textual**. 385–397. 10.5151/cidi2017-037.

ROSSI, Lia. (2017). **Design e artesanato no Nordeste: sustentabilidade e verbos criativos**. 10.5151/9788580392661-20.

TWYMAN, M. **A Schema for the Study of Graphic Language**. KOLERS, P.A. & WROSTAD, M.E. & BOUMA, H. (Eds.), In: *The Processing of Visible Language*, vol. 1, Plenum, New York, pp. 117–150. 1979

TWYMAN, M. **Using pictorial language: a discussion of the dimensions of the problem**. In: T. M. Duffy and R. Waller (eds.) *Designing usable texts*. Orlando, Florida: Academic Press, pp. 245–312. 1985