

UMA EXPERIÊNCIA DE ENSINO EM DESIGN GRÁFICO NO CENÁRIO PANDÊMICO

A TEACHING EXPERIENCE IN GRAPHIC DESIGN IN THE PANDEMIC SCENARIO

José Carlos Magro Junior¹

Mônica Moura²

Resumo

A pandemia do coronavírus afetou e alterou as práticas pedagógicas de todas as áreas, e no design esse fato não foi diferente. Este artigo tem como objetivo apresentar reflexões sobre a prática docente durante a pandemia na disciplina de Projeto II, com foco no desenvolvimento de um projeto de identidade visual no curso de design gráfico de uma universidade pública brasileira. Soma-se a teoria educativo-crítica e sensível de Paulo Freire e o pensamento da cidadania no design com Steven Heller, Veronique Vienne e Victor Papanek, julgando-os necessários e valiosos aos questionamentos que refletem a práxis do design diante do cenário pandêmico. Para tal, utiliza-se das técnicas de revisão da literatura e pesquisa documental, junto da seleção, organização e apresentação dos resultados finais da disciplina na exposição virtual *Identitatem*, com projetos de identidade visual destinados a aplicação profissional como designers realizados pelos alunos.

Palavras-chave: design gráfico; ensino em design; ensino-aprendizagem; identidade visual.

Abstract

The coronavirus pandemic has affected and changed pedagogical practices in all areas, and in design this fact was no different. This article aims to present reflections on teaching practice during the pandemic in the Project II discipline, focusing on the development of a visual identity project in the graphic design course of a Brazilian public university. Paulo Freire's educational-critical and sensitive theory is added to the thought of citizenship in design by Steven Heller, Veronique Vienne and Victor Papanek, deeming them necessary and valuable to the questions that reflect the praxis of design in the face of a pandemic scenario. To this end, it uses the techniques of literature review and documentary research, along with the selection, organization and presentation of the final results of the discipline in the virtual exhibition *Identitatem*, with visual identity projects intended for professional application as designers carried out by the students.

Keywords: graphic design; design education; teaching-learning; visual identity.

¹ Mestrando em Design, UNESP, Bauru, SP, Brasil. j.magro@unesp.br; <https://orcid.org/0000-0002-2568-2277>

² Professora Doutora, FAAC - UNESP – Departamento de Design, Bauru, SP, Brasil. monica.moura@unesp.br; <https://orcid.org/0000-0002-9994-6669>

1. Introdução

A pandemia do coronavírus (Covid-19) em seu impacto global, afetou diversas áreas além da saúde, como a economia e a educação. Nesse cenário pandêmico, adaptação e ressignificação foram duas palavras presentes e contínuas, tanto para os discentes, quanto para os docentes envolvidos no processo pedagógico e nas práticas de ensino-aprendizagem. As dinâmicas presenciais foram abruptamente interrompidas, extinguindo o contato físico, a presença, troca de olhares e movimentação dos alunos e dos docentes em um mesmo ambiente. Diante desta alteração das práticas pedagógicas, as aulas passaram a ser realizadas de forma remota emergencial, criando outra atmosfera, exigindo novas dinâmicas e, portanto, adequação do planejamento didático para continuidade das atividades.

Professores e alunos tiveram que se adaptar a nova situação e, neste contexto, foi necessário ressignificar, ou seja, atribuir novos significados ao processo de ensino-aprendizagem, às formas de se comunicar, informar, interagir. Isso porque os moldes anteriores foram substituídos pela prática mediada pela tecnologia digital em suas necessidades, onde a percepção de tempo, as dinâmicas e trocas são diferentes.

Nesse artigo vamos relatar a nossa vivência, enquanto docentes, na disciplina de Projeto II que ocorre no 6º semestre no curso de design gráfico da UNESP, no campus de Bauru. A proposta dessa disciplina é atuar no desenvolvimento de projetos relacionados à identidade visual e sinalização. Porém, nesse texto vamos nos ater ao projeto de identidade visual, pois este necessitou de adequações mais abrangentes visando o modelo para o ensino emergencial. Uma vez que a dinâmica para desenvolvimento desse tipo de projeto envolve trabalho e visitas de campo, entrevistas presenciais, escolha de uma empresa, comércio ou negócio da cidade de Bauru (SP), atendendo às características profissionais deste tipo de projeto. Mas, devido às circunstâncias sanitárias, a proposta necessitou ser redirecionada para um projeto de identidade visual profissional dos alunos, isto é, possibilitando o acesso às informações e dados que os discentes pudessem coletar na segurança de suas casas. E, também, exercitando as características profissionais de um projeto de identidade visual.

Os resultados dos projetos foram organizados e expostos na rede social Instagram, no canal @labdesigncontemporaneo, em formato de uma exposição virtual, denominada “Identitatem”, com duração de cinco semanas. Quinze projetos foram expostos, e estes passaram a integrar o acervo permanente do canal do Instagram do Lab Design Contemporâneo.

Esta pesquisa adotou caráter bibliográfico e documental, com revisão da literatura e apresentação do desenvolvimento e resultado dos projetos de design. Os caminhos respondem ao objetivo de apresentar reflexões sobre a prática docente durante a pandemia em uma disciplina de âmbito teórico-prático projetual para o curso de design gráfico.

2. Notas da Experiência Docente na Pandemia

O ano de 2020 será lembrado, entre outras graves questões, como um período de adaptação das atividades de ensino-aprendizagem. A pandemia causou uma alteração nas formas tradicionais desta prática, que antes estava centrada no espaço físico da sala de aula, propiciando trocas de experiências pelo contato, olhar, movimentação e discussões individuais e em grupo.

Diante do cenário pandêmico a prática passou a ser mediada por telas, em aplicativos

de videochamadas, legando ao professor a tarefa de reorganizar as práticas pedagógicas diante da realidade em crise, com objetivo de manter as atividades, mesmo diante dos problemas que agora não estão mais centrados nos ambientes da universidade, mas à casa, interferindo na vida e no espaço privado de cada um envolvido nesta situação, incluindo algumas dificuldades no processo, seja por questões técnicas ou por outros fatores que serão abordados adiante.

Neste contexto emergencial, a falta de espaço adequado, de condições estruturais e físicas, de equipamentos e de rede, se tornaram outros desafios a serem enfrentados pelos profissionais da educação, que fizeram um malabarismo entre a realidade que está posta e a criatividade, de forma a reinventar as aulas na nova dinâmica à distância, compreendendo talvez de forma mais exposta o abismo social brasileiro, no qual apenas uma pequena parcela dispõe de um espaço tranquilo e com recursos para o desenvolvimento das atividades. Com isso abre-se o questionamento, como pensar a educação e, a educação em design, diante desse panorama que além de crítico é desigual?

No campo do design, alunos e professores apresentam uma vantagem dessa condição, pois a dinâmica de trabalho da profissão, a mediação por telas e dispositivos eletrônicos, é uma realidade consagrada. Arquivos, e-mails, transferências, nuvem, compartilhamento, apresentações, slides, videoconferências, e tantos outros exemplos, já estavam presentes no cotidiano do design, acostumado a utilizar ferramentas e aparelhos digitais. Ressaltando-se que a maioria dos alunos já atuam profissionalmente, seja em estúdios ou como contratados na área de serviço, estúdios ou agências de design.

Embora a prática mediada pelas tecnologias possa ter benefícios, a utilização dos recursos digitais para as práticas pedagógicas do design está em outra dimensão, como apontado por Dias e Pinto (2020), na qual o professor assume o papel de mediador do conhecimento diante destes recursos, significando que ajustes nas aulas e na disciplina são necessários, de modo a criar alternativas didáticas que propiciem a participação dos alunos, assim como a construção do conhecimento.

Outro fator destacado ocorre quando a realidade é imposta de forma abrupta, pois diante do contexto social e sanitário, o ensino de design, assim como de todas as outras áreas, e de todos os outros níveis, foi obrigado a agir de forma remota, no estado de ensino emergencial, que difere totalmente das práticas pedagógicas de ensino EaD (Ensino à Distância), para as quais, existem métodos específicos, planejados e estudados de forma pontual para esse tipo de construção de conhecimento³.

De forma a contextualizar, o EaD no Brasil teve seu marco regulatório no ano de 1996, através da Lei no 9.394 (Diretrizes e Bases da Educação — LDB), apontado no Art. 80 como “o Poder Público incentivará o desenvolvimento e a veiculação de programas de ensino a distância, em todos os níveis e modalidades de ensino, e de educação continuada” (BRASIL, 1998, p. 43). O desígnio que regulamentou esse artigo foi feito em 10 de fevereiro de 1998, pelo Decreto nº 2.494, que apresentou um esclarecimento dúbio, conforme apontam Arruda e Arruda (2015, p. 324):

³ Disponível em: <<https://www.fazeduacao.com.br/post/diferencas-educacao-remota-online-e-ead>>. Acesso em: 25 abril 2021.

O referido decreto trazia uma concepção de EaD marcadamente voltada para a “resolução” do problema educacional dos baixos índices de acesso ao Ensino Superior brasileiro. Entretanto, seu texto envolveu um processo de facilitação da oferta de cursos superiores por instituições privadas de ensino, sobretudo na perspectiva da diminuição de custos referentes à oferta de cursos superiores, uma vez que a compreensão da EaD como processo de “autoaprendizagem” incorria na baixa valorização dos docentes e na centralidade em materiais didáticos como elementos mediadores da educação. Além disso, as exigências quanto à estrutura física para a oferta de cursos superiores à distância eram ambíguas e a sua fiscalização praticamente inexistente, por não haver legislação específica.

Portanto, fica claro, e a título de distinção, que o EaD no Brasil tem outros fatores que estão além da dimensão do ensino-aprendizagem, contendo uma abordagem também política quando se explicita que essa prática não oferece uma educação que esteja dentro do mesmo padrão de qualidade que garante a igualdade à educação, como é aconselhado na Constituição Federal. E o ensino emergencial, portanto, é uma resposta ao estado atual de crise, sendo um equívoco associar e equivaler essas duas práticas pedagógicas.

Assim, como benefício da própria caracterização da profissão, o design, agora ensinado pela mediação digital, possibilitou novas articulações e organizações na forma com que uma disciplina de projeto seria pensada. Tradicionalmente, as disciplinas de projeto contam com uma performance que é desenvolvida em sala de aula, no contato aluno-professor, nos quais, os métodos e práticas são enriquecidos por um tipo de colaboração participativa, resultante em um projeto final.

Satué (1994) aponta a complexidade como um fator importante dentro das práticas de ensino-aprendizagem do design, nas quais as questões complexas podem ser até problematizadas e questionadas, levando em conta o nível de preparo, a qualidade e a quantidade de conhecimentos intelectuais e culturais que um estudante da área deva possuir para lidar com os projetos e suas problemáticas.

Para tal, volta-se a Margolin (2000) que indica a formação e pedagogia do campo do design como um espaço capaz de reconhecer e valorizar a pluralidade projetual e metodológica, com objetivos de pesquisa que incorporam uma relação ampla com a profissão e com outras dimensões que se somam ao repertório do designer. Moura e Somma Junior (2007, p. 67), completam ao associar o ensino de design à uma abordagem crítica e politizada, utilizando o design como uma forma de desenhar outros futuros, e completam:

Tendo em vista que, ao atuarmos na formação de novos profissionais, não podemos apenas focar o cotidiano e o presente da área profissional e sim formar pensando e estabelecendo cenários futuros, preparando-os para o futuro e para as mudanças de conscientização política e social. Afinal, um designer deve ser consciente de seu tempo.

Diante da realidade, que no cenário brasileiro não se modifica, talvez até se torna mais crítico com o elevado número de mortes e de contaminados⁴, pelo colapso do sistema público de saúde, resultantes de uma incapacidade do governo e responsáveis em propor formas de minimizar o impacto da pandemia no país, a situação emergencial de ensino acaba tendo uma ampliação de seu prazo.

4 Coronavírus Brasil. Disponível em: <<https://covid.saude.gov.br/>>. Acesso em 10 abr. 2021.

Com influência da teoria de Paulo Freire, e sua potência no pensamento e projeto de uma pedagogia que permita a autonomia dos indivíduos, atendendo aos diferentes contextos de mundo, compreende-se que o papel do professor em sala de aula não é caracterizado pela transmissão de conhecimento para os alunos, mas sim uma estrutura que altera posições, no qual o professor atua como um mediador, centrado em oferecer ferramentas para que os alunos desenvolvam e produzam seu próprio conhecimento (FREIRE, 1996).

Por meio de uma abordagem educativo-crítica e política, que caracteriza sua obra, Freire (1996; 2001) propõe a educação como um elemento formador da cidadania do indivíduo, compreendendo a cidadania como uma condição do cidadão, na qual este pode fazer uso de seus direitos civis e políticos perante o Estado, e completa:

Ensinar e aprender tem a ver com o esforço metodicamente crítico do professor de desvelar a compreensão de algo e com o empenho igualmente crítico do aluno de ir entrando como sujeito em aprendizagem, no processo de desvelamento que o professor ou professora deve deflagrar. Isso não tem nada a ver com a transferência de conteúdo e fala da dificuldade, mas ao tempo, da boniteza da docência e da discência. (FREIRE, 1996, p. 119)

Soma-se às dimensões da teoria pedagógica de Freire diante do cenário atual, com uma profunda crise política e sanitária, com sua abordagem que pensa a formação da cidadania e a autonomia dos indivíduos como uma forma de política, nas quais outras relações podem ser desenhadas com o contexto de ensino-aprendizagem na pandemia, através das formas remotas emergenciais, questionando e ampliando o pensamento do autor para compreensão da realidade em crise.

Diante do cenário pandêmico, algumas relações são aqui assinaladas, a fim de agregar pontos de vista diferentes sobre a situação do ensino neste momento. A primeira relação a ser apontada é referente a falta de planejamento dos aspectos pedagógicos, pois em um curto período estavam professores e alunos em aplicativos e plataformas que simulavam uma sala de aula virtual sem qualquer preparo prévio, portanto o início do contexto de ensino emergencial apresentou inúmeras fragilidades referentes as práticas didáticas e pedagógicas. Como desenvolver as atividades sem preparo e organização? Como manter a excelência em um ambiente desconhecido? Há que se destacar que os próprios aplicativos e softwares foram se aperfeiçoando e incluindo ferramentas melhores ao longo do tempo da pandemia.

Zaidan e Galvão (2020), apontam que mesmo sem considerar os aspectos físicos e estruturais das condições ofertadas aos profissionais da educação, estes experimentaram uma mudança brusca em suas rotinas, pela “penetração insidiosa do trabalho em todos os espaços e momentos de seu cotidiano” (p. 264), sem que houvesse sequer qualquer garantia de estrutura para o trabalho mediado por tecnologias digitais.

O contexto deficitário já era evidenciado antes do cenário pandêmico, com dificuldades em utilizar ferramentas, plataformas e produtos digitais, e evidenciava uma carência na formação específica para atuar dentro desse cenário, o que se tornou ainda mais grave durante a pandemia, aumentando a carga de responsabilidade sobre os docentes (HONORATO; MARCELINO, 2020).

A segunda dimensão abordada refere-se à saúde mental. De acordo com o complicado momento e pelas complexidades que o acompanharam, o lado emocional dos profissionais da educação ficou fragilizado, explicitando outras adversidades que já acompanham estes profissionais, pois as problemáticas atuais se somam a outras preocupações, afetando ainda

mais a saúde mental, como relacionado às questões da pressão acadêmica e trabalhista, por exemplo.

Moreira e Rodrigues (2018) apontam que as questões trabalhistas já possuem determinações diretas aos novos formatos de trabalho que antecedem a pandemia, com modelos que exigem padrões de eficiência, mas que estão, na maioria dos casos, situados em perspectivas de precarização. Essa ideia pode ser confrontada com o conceito de superexploração da força de trabalho de Zaidan e Galvão (2020), que colocam que no atual contexto, no qual o trabalho passa a fazer parte de todos os momentos do cotidiano do docente, há um excesso de tarefas que se torna até impossível de contabilizar, decorrente da quantidade demasiada de horas utilizadas.

Dessa forma, os referidos problemas dos professores manifestados no corpo ou na psique, como estresse, ansiedade, esgotamento, depressão e fadiga, correspondem ao 'mal-estar docente' de Tostes et al. (2018, p. 90), indicando que as novas condições de trabalho e sua dinâmica produzem um agravamento do adoecimento docente, principalmente se tratando do sofrimento mental.

O mesmo relato referente ao agravamento das questões de saúde mental também foi apontado pelos próprios alunos no decorrer da disciplina. Devido a carga emocional do momento, em turmas em que a maioria dos alunos são jovens adultos, iniciando um caminho com responsabilidades e deveres, somado à manutenção das atividades de forma emergencial, resultou na recorrência da queixa sobre sintomas psicológicos e emocionais.

Quando é realizado um recorte social, as condições de desigualdade social são ampliadas. Desemprego, falta de perspectiva, insegurança financeira e alimentar, fragilidade perante a iminência da morte de familiares, pessoas próximas e até si mesmo, são alguns dos pontos a serem questionados dentro do contexto vivido, nos quais a crise opera em diferentes vertentes – econômica, política, sanitária, pessoal -, pois estes fatores se relacionam diretamente com a disponibilidade do aluno na participação das aulas e da continuidade de seus estudos sem interrupção.

Em pesquisa recente⁵, realizada pela Universidade Livre de Berlim, em parceria com a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e a Universidade de Brasília (UnB), foi apontado que mais da metade dos domicílios brasileiros, 59,4%, encontram-se em situação de insegurança alimentar e a falta ou redução da qualidade da alimentação impacta diretamente a saúde desses indivíduos. Em um momento crítico como o da pandemia do coronavírus, onde a saúde passou a ser um elemento de extrema atenção, esses recortes mostram a vulnerabilidade de todas as camadas, incidindo mais fortemente, entre os mais pobres da população no enfrentamento da crise.

Não existem respostas prontas, e este artigo não tem a intenção de apontar fórmulas simples, pois os assuntos abordados são de extrema complexidade, e o papel aqui é de criar meios de refletir essa realidade através da experiência docente no período de pandemia. Mais do que encontrar soluções, é preciso indagar e manter uma consciência reflexiva que nutra o pensamento crítico e a capacidade do professor ou estudante em tentar compreender a

5 Efeitos da pandemia na alimentação e na situação da segurança alimentar no Brasil. Disponível em: <https://refubium.fu-berlin.de/bitstream/handle/fub188/29813/WP_%234_final_version.pdf?sequence=2&isAllowed=y>. Acesso em 28 abril 2021.

realidade que se vive, e qual o seu papel nela, decifrando assim a sua presença, como aponta Freire (1996, p. 18):

Quer dizer, mais do que um ser no mundo, o ser humano se tornou uma presença no mundo, com o mundo e com os outros. Presença que, reconhecendo a outra presença como um "não-eu" se reconhece como "si própria". Presença que se pensa a si mesma, que se sabe presença, que intervém, que transforma, que fala do que faz mas também do que sonha, que constata, compara, avalia, valora, que decide, que rompe. E é no domínio da decisão, da avaliação, da liberdade, da ruptura, da opção, que se instaura a necessidade da ética e se impõe a responsabilidade.

No design, Heller e Vienne (2019) propõem a discussão sobre o papel cidadão do designer, associado à consciência crítica, teorizando o que vem a ser o *designer cidadão*, que vai de encontro aos elementos anteriormente pontuados na teoria Freiriana, dos quais, julga-se, extremamente importante e necessário para contextualizar o ensino de design na pandemia. Os autores pontuam a abertura para novas investigações e inserções com o design, nas quais o designer passa a assumir outros papéis e ampliar sua atuação, por meio de ideais éticos e de cidadania, e acrescentam:

Claro que o designer cidadão vai trabalhar por justiça social e defesa ambiental. Mas estou fascinado por esses designers que vêem outros problemas e tentam de alguma forma retificar ou esclarecer. Medicina e cuidados médicos são problemas que designers não resolverão sozinhos, mas irão contribuir para ações coletivas. A educação é outra preocupação importante que designers cidadãos podem se envolver ativamente [...] O antigo designer cidadão estava preocupado com o previsível. O novo designer cidadão deve olhar para o imprevisível. (HELLER; VIENNE, 2019, s/p, tradução nossa)

O pensamento do design associado à cidadania já estava presente em outros momentos na história do design, quando nos anos de 1960 e 1970, Papanek (1972) publicava seus textos e participava de eventos nos países nórdicos com seus laboratórios de design participativo. Os tópicos trabalhados pelo designer estavam voltados à uma cultura ética no design, pensando práticas sustentáveis de produção, à nível local e global, com ampla crítica ao design em sequer oferecer qualquer posicionamento sobre a cultura de consumo que floresce no pós-guerra.

Papanek via nos estudantes, e no movimento estudantil, uma forma de politizar a profissão, dando os primeiros passos em um movimento de ativismo em design que avança para outros países da Europa e Estados Unidos nos anos seguintes, agitando uma dimensão politizada e crítica no design, que via na responsabilidade social e ética uma obrigatoriedade para o design do mundo real (PAPANEK, 1972; JULIER, 2013; CLARKE, 2013).

Portanto, é necessário desenvolver nos estudantes de design, futuros designers, habilidades e competências-chave que permitam a leitura, análise e interpretação da realidade, equipando estes para um pensamento crítico e ao mesmo tempo sensível, que se interessa por questões de impacto social com ética e responsabilidade, expandido as relações para além da área do design, na tentativa de estabelecer novos diálogos e associações.

2.1. Design de Identidade Visual

Os avanços dos projetos de identidade visual acompanham os avanços que acontecem na sociedade contemporânea. De forma mais sofisticada, devido às acelerações e composições do presente, novos métodos são criados para o desenvolvimento dos projetos, e devido ao avanço das tecnologias digitais, as identidades visuais contemporâneas estão a todo momento em transformação, se adequando às necessidades que se tem de comunicar de forma objetiva produtos, serviços, sistemas e empresas.

De forma a contextualizar, sem a pretensão de uma revisão histórica, nota-se que desde do período pré-histórico o homem encontrou formas de registrar sua experiência vivida, e isso é resultado do entendimento que este possui sobre sua identidade, criando assim, com ferramentas eficazes, sinais que passaram a registrar temas comuns da vida e do cotidiano daquele período (CONSOLO, 2015), e a autora acrescenta que:

Esses mesmos sinais nada mais são que uma representação sintética de conceitos abstratos e passam a ter significado dentro daquele grupo. A combinação sistêmica desses sinais deu origem a todo universo de símbolos que conhecemos hoje, desde os sinais ligados à troca de mercadorias e à escrita, de sinais de orientação aos signos de propriedade. (CONSOLO, 2015, p. 30)

Assim, entende-se que através de um processo histórico e de socialização, a evolução da humanidade criou circunstâncias para que ela própria, através de sinais e signos, marcasse o tempo, e a passagem deste, a diferenciação dos indivíduos e a representação das relações e do mundo físico. As marcas, no sentido do ato ou efeito de marcar, tornaram-se cada vez mais presentes, criando mecanismos aprimorados com o avanço social e tecnológico. Sobre as marcas, Consolo (2015), aponta:

O termo marca, no sentido que conhecemos hoje, é decorrente do processo de industrialização. Manufaturas e cooperativas no final do século XVIII adotam símbolos para identificar e diferenciar seus produtos. Na virada para o século XX, com o surgimento das empresas S.A. (sociedades anônimas), nas quais a propriedade era dividida em cotas entre vários acionistas, se tornou necessária a adoção de marcas de diferenciação e identificação. Até esse momento as marcas (nomes) eram os sobrenomes de seus proprietários, e muitas vezes o logotipo ou signo visual era a reprodução do monograma ou cunhado de forma caligráfica. No século XX as marcas adquirem o status de um importante ativo competitivo da empresa. (CONSOLO, 2015, p. 31)

Com a ideia de aprimoramento das marcas decorrente de transformações externas e internas, o homem moderno, contido em um processo de industrialização decorrente dos avanços do fim do século XVIII e início do século XIX na Europa, percebeu nas marcas uma forma de delimitar seu legado e suas propriedades, mas também em criar uma ideia de reconhecimento do nome (ou do nome da empresa ou função), e nos séculos seguintes esse processo de 'marcação' criou outras formas de se desenvolver, e de se fazer reconhecer.

A evolução do processo de marcação resulta nos projetos de design de identidade visual. Por identidade visual entende-se um conjunto de signos criado de forma organizada com critérios e princípios que tem o objetivo de comunicar, representar e conceitualizar a identidade conceitual de uma marca gráfica (VÁSQUEZ, 2007), e completa:

Pela identidade visual, o invisível torna-se visível. Com a criação de um nome e a incorporação de um design se materializa a identidade conceitual. Por meio dos elementos visuais outorga-se uma personalidade à marca, fazendo com que ela se diferencie das outras. Deste modo, a identidade visual é um sistema que proporciona unidade e identidade a uma empresa, a um grupo ou uma instituição, bem como a seus produtos ou serviços. (p. 206)

Nesse processo de criar uma identidade de marca, Wheller (2019) aponta que a necessidade para tal é o apelo para os sentidos, que alimenta o reconhecimento, tornando os significados daquele projeto mais acessíveis e conectados com o público-alvo ao qual se destina. As marcas contemporâneas criam estratégias aprimoradas para que o consumidor queira um determinado produto, e crie relações afetivas com a empresa, serviço ou produto.

A gestão para que isso aconteça pode ser chamada de *Branding*, um termo comumente associado aos projetos de identidade visual, mas que tem outros objetivos, pontuado pela autora como um processo com objetivo de desenvolver estratégias de ampliação e fidelização de clientes, criando oportunidades para uma marca ser desejável, e que assim consiga atrair outros consumidores (WHELLER, 2019), a autora complementa:

Administrar marcas exige estratégia, planejamento e organização. Começa com uma liderança consciente, um entendimento comum sobre o propósito básico e os fundamentos da marca e a missão de expandir o valor de marca. Significa encontrar novas maneiras de agradar os clientes, envolver os funcionários e demonstrar a sua vantagem competitiva. (WHELLER, 2019, p. 8)

O design de identidade visual é um processo complexo, que soma imaginação, intuição, criatividade e estratégia. Para criar uma identidade é necessário conhecer para quem é essa representação e qual o significado que será passado, antes de pensar se a marca terá símbolo ou se será com uma palavra, o projeto de identidade necessita de revisões, pesquisas, análises, para que assim se possa pensar qual a arquitetura do projeto, a aparência e os sinais visuais que serão empregados.

Diante do mundo em uma era de informação veloz, com visões fragmentadas e cuja totalidade sempre é passageira, como é possível pensar um projeto de identidade visual diante de tais circunstâncias? Através do estudo, pesquisa e percepção da realidade, é possível encontrar formas de compreender essa fragmentação. O final do século XX, como aponta Cardoso (2008), foi definido, sem sombra de dúvidas, pelo excesso das imagens, pelo ruído visual, pela poluição, pelo excesso de publicidade, que direcionam o consumidor para um caminho de consumo, como pontua o autor:

O fato do projeto gráfico já possuir, por definição, essa predisposição para lidar com o fragmento e a sequência tem contribuído para alterar de modo sutil o equilíbrio interno do campo do design nos últimos anos. Após muitas décadas em que os processos abstrativos e construtivos foram privilegiados como foco analítico quase exclusivo, hoje a representação, a reprodução e a reapropriação passam a ocupar também o seu devido lugar. (CARDOSO, 2008, p. 239)

Logo, os projetos de identidade visual acabam tendo novas formações e experimentações a partir da própria régua social, com movimentos, ideias, ações, necessidades e apontamentos, ou seja, cabe ao designer em um projeto de identidade visual uma bagagem crítica e analítica que faça leitura à própria sociedade, pois é nesta sociedade

que o projeto vai ser veiculado, comunicado e percebido.

2.2. Por um Projeto de Identidade Visual Profissional

No contexto apresentado anteriormente de alterações das práticas de ensino-aprendizagem decorrentes da pandemia, a disciplina de Projeto II também precisou ser repensada, alterando assim a dinâmica e a metodologia das aulas. O desenvolvimento se centrou na construção de um projeto de identidade visual profissional direcionado aos próprios alunos, tendo em vista que muitos já atuam como designers.

Com o direcionamento para o desenvolvimento próprio de um projeto de identidade visual, algumas etapas foram ajustadas baseados no conteúdo teórico e metodológico, nas atividades realizadas e no atendimento, como forma de adequar o projeto para o contexto das aulas. Dessa forma criou-se uma oportunidade de desenhar um projeto que fizesse mais sentido diante do contexto atual, e que fosse utilizado de forma mais efetiva pelos alunos, não apenas como um projeto com fim em si mesmo, sem repercussão.

A disposição das aulas aconteceu em três momentos, o primeiro voltado à realização de atividades com abordagens mais sensíveis, com perguntas feitas para que os alunos pudessem refletir sobre sua subjetividade, sobre o seu mundo, interesses, contexto e objetivos, visando uma forma de realizar uma maior coleta de informações para dar continuidade ao projeto.

O segundo momento contou com aulas teóricas combinadas com análises de casos exemplares, trazidos para discussão com os alunos. Os casos foram selecionados em sites de portfólio de design como *Behance* e *Dribble*. A análise dos projetos a partir de discussões em grupo permitiu que a percepção de detalhes, assim como potenciais e defasagens, servindo como uma etapa de investigação, estimulando o pensamento crítico e a análise de projetos similares. O terceiro momento foi destinado aos atendimentos dos alunos. Através de uma planilha com horários, foi possível estabelecer uma ordem para atendimento individual e adequada a turma com muitos alunos.

As apresentações finais foram expostas para a sala toda. Foi organizada uma banca de avaliação para os projetos com um professor convidado e com os professores que ministraram a disciplina para as diferentes turmas e turnos. Depois das apresentações e feedbacks, os alunos disponibilizaram os resultados finais em formato de imagem para que fossem transformados em posts para a exposição virtual veiculada no Instagram.

2.3. Exposição Identitatem

Identitatem, do latim Identidade, foi o nome escolhido para compor uma série de projetos de identidade visual que foram desenvolvidos no âmbito da disciplina de Projeto II, para o curso de Design Gráfico da FAAC, UNESP, Bauru. Posteriormente, os trabalhos foram expostos no canal do Instagram do Laboratório de Pesquisa, Extensão e Ensino Design Contemporâneo (Lab Design Contemporâneo), da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC/UNESP), campus de Bauru (SP), entre fevereiro e março de 2021, fazendo parte de um acervo fixo deste canal.

A exposição foi inaugurada no dia 21/02/2021, e seu término aconteceu em 25/03/2021. Ao todo foram expostos os trabalhos de quinze alunos, em cinco semanas de

realização. A exposição manteve o ritmo de três projetos por semana, com apresentação do autor e a descrição do projeto. Pela dinâmica da rede social ser imagética, os resultados foram expostos através de modelos e *mockups*, junto de um pequeno texto de apresentação do aluno, uma fotografia e descrição do projeto. Dessa forma foi possível apresentar uma narrativa visual que exibiu e contextualizou o projeto de identidade visual de cada um dos expositores.

As figuras 1, 2, 3, 4 e 5, exibem os resultados finais de cada projeto, representados com uma imagem. O projeto completo está disponível no perfil do Instagram do Lab Design contemporâneo⁶.

Figura 1: Projetos dos alunos: Raquel Euzébio, Geraldo Bottaro e Tiffany Yassuda



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 2: Projeto dos alunos: Eric Vechi, Gabriella Campana e Jhefferson Canuto



Fonte: elaborado pelos autores.

6 Disponível em: <<https://www.instagram.com/labdesigncontemporaneo/>>. Acesso em 18 mai. 2021.

Figura 3: Projeto dos alunos: Caroline Prudente, Geovani Abel e Isabelly Menezes



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 4: Projeto dos alunos: Pedro Avelino, Juliana Coluce e Giovani Uther



Fonte: elaborado pelos autores.

Figura 5: Projeto dos alunos: Mariana Marciano, Kyvia Marin e Nara Mulati



Fonte: elaborado pelos autores.

Não pretendemos aqui fazer nenhuma análise gráfica das peças, mas sim apresentar os resultados desenvolvidos para este projeto. A exposição terminou com seus objetivos cumpridos, nos quais os quinze projetos que foram postados ao longo de cinco semanas totalizaram 1.068 curtidas, com um alcance total de 7.499 contas. Os dados quantitativos foram retirados do próprio aplicativo Instagram, que na versão do perfil como conta comercial

apresenta os insights e um relatório da performance da publicação em alcance e outras informações. Embora o foco não seja quantitativo, apresentar os dados é uma forma de trazer informações mais amplas sobre o alcance e as interações nas publicações, estimulando outras iniciativas como de exposição com os projetos realizados.

3. Discussão

Conduzir a disciplina dentro de uma certa normalidade foi um grande desafio. A situação de forma geral, com restrições, novas práticas e incertezas mexeu tanto com professores quanto com alunos, fazendo com que esforços fossem somados para um melhor aproveitamento da disciplina. A falta de experimentação dos processos na produção física das peças também é uma limitação decorrente do ensino remoto emergencial, pois a disciplina se modificou para uma proposta digital, apenas. Lidar com os exemplos de forma material poderia possibilitar o aprofundamento para questões técnicas e de material, sinalizando uma lacuna no processo.

Por outra ótica, os resultados apresentados na exposição virtual foram valiosos no sentido de apontar uma oportunidade de criação para a própria identidade visual dos alunos, já que muitos atuarão e atuam como designers *freelancer* em diferentes tipos de projeto, e esse fato é de suma importância, pois geralmente esse tipo de projeto para desenvolver a marca pessoal fica somente no último ano do curso, com o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), mas os alunos já atendem clientes muito antes disso.

Um exemplo bem-sucedido que se pode destacar é o caso da aluna Raquel Euzébio, que a partir do projeto desenvolvido na disciplina, fez uma parceria com a Nóis Estampa⁷, uma empresa de estampa localizada na cidade de Bauru/SP, lançando uma coleção. A coleção contém um Kit chamado 'Caixa de Fosfro 100% brasileiro', com os seguintes itens: Camiseta lara, caixa estampada em serigrafia, *Print* 'lara' feito em papel Matter Adiron Blue 270g serigrafado com tinta vinílica, *Print* 'Sempre à esquerda' feito em papel Matter Matter Désirée Red 270g serigrafado com tinta vinílica e adesivos (figura 6).

Figura 6: Kit 'Caixa de Fosfro'



Fonte: Nóis Estampa e Raquel Euzébio.

7 Nóis Estampa. Disponível em: <<https://www.noisestampa.com.br>>. Acesso em 23 mai. 2021.

Portanto, são retomadas as teorias que subsidiaram esta reflexão, em Freire (1996; 2001) a ideia de uma sensibilização junto das práticas de ensino-aprendizagem se tornou necessária para contornar as incertezas e dificuldades vividas pelo contexto da pandemia, com resultados no exercício da cidadania e da autonomia como formas de politização e esclarecimento. A proposta de uma abordagem sensível no ensino com atenção às particularidades dos alunos e seu contexto, mostrou-se necessária e atual no curso de design.

A reflexão da cidadania e participação é evidente em Heller e Vienne (2019) e em Papanek (1972; 2007), pois estes somam qualidades e competências humanas às práticas do design, diferente do senso comum e de outras historiografias que associam o design apenas à produção de objetos. Estes autores apontam outras formas de se pensar o design na contemporaneidade, indagando posturas, ações, métodos e processos que pertencem a uma narrativa comumente aceita, incentivando os designers a assumirem novos papéis, e a fazerem projetos que contribuam com outras esferas, especialmente aquelas voltadas ao bem estar social coletivo e do planeta.

Volta-se a Papanek (2007) para concluir estas palavras, no qual, através de um pensamento estético que reflete o presente e futuro, o autor pensa na adaptação e na permanência, na continuidade da vida que pode ser auxiliada pelo design, e na consciência, como resultado de uma perspectiva moral e ética, que fornece novas formas e expressões (a nova estética), que se tenta desesperadamente encontrar. Essa consciência que rompe por meio das raízes profundas da experiência e percepção, visa enriquecer o trabalho do design e ajuda a conferir episódios passageiros que formarão uma rica rede de relações que se mantém através da continuidade.

4. Considerações Finais

Mesmo diante de toda adversidade causada pela realidade em crise, e a pandemia que no cenário brasileiro, na escrita deste texto, supera as 500 mil vidas perdidas, este texto apresenta um resultado positivo em um período conturbado e resiliente.

A educação foi uma área que teve forte impacto diante deste cenário, com as aulas sendo transferidas para um modo remoto emergencial, sem preparo, sem planejamento, buscando manter as atividades no período. Com alunos e professores mediados por telas e dispositivos eletrônicos, todo processo precisou ser repensado, se adaptando à nova realidade. Inclusive a disciplina de Projeto II descrita neste texto.

Assim, dar continuidade e manter o nível das aulas foi uma tarefa difícil, ainda mais porque de forma abrupta, todas as áreas, e todos os níveis de ensino, foram obrigados a aderir ao cenário digital. Foi tarefa do professor repensar e articular formas com que as atividades pudessem continuar, foi tarefa do professor resistir e criar meios para que os alunos, mesmo diante dessa realidade, produzissem seu próprio conhecimento, assim como dar continuidade no estímulo ao estudo e a pesquisa. Foi tarefa do professor ser sensível e se colocar no lugar do aluno.

No contexto da disciplina, analisando o processo e os resultados obtidos, mesmo diante de todas as adaptações e percalços, o conteúdo foi desenvolvido, os projetos aconteceram, e houve uma troca muito boa entre professores e alunos, mesmo à distância. Com a tecnologia, uma abordagem mais humana e com solidariedade favoreceu, sem sombra de dúvidas, para que os resultados fossem alcançados. A exposição virtual veio para fechar o

ciclo da disciplina e o trabalho desenvolvido no semestre de forma on-line, marcando um momento difícil, mas que com possibilidades de resultados satisfatórios.

Este artigo não é um fim em si mesmo, ele é uma anotação, um documento, um registro, uma forma de agradecer a todos os alunos que fizeram parte e que participaram desta disciplina, sendo estes os responsáveis pelos resultados e pela repercussão positiva. Além disso, evidencia-se a oportunidade de desenvolvimento e troca positiva através da experiência pedagógica, mesmo em um cenário crítico e desafiador.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Referências

ARRUDA, Eucidio Pimenta; ARRUDA, Durcelina Ereni Pimenta. EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA NO BRASIL: POLÍTICAS PÚBLICAS E DEMOCRATIZAÇÃO DO ACESSO AO ENSINO SUPERIOR. **Educ. rev.**, Belo Horizonte, v. 31, n. 3, p. 321-338, Set. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982015000300321&lng=en&nrm=iso>. acesso em: 20 Mai. 2021.

BRASIL. **Decreto nº 2.494, de 10 de fevereiro de 1998**. Regulamenta o Art. 80 da LDB (Lei nº 9394 de 1996). Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1998/decreto-2494-10-fevereiro-1998-397980-publicacaooriginal-1-pe.html>>. Acesso em: 10 abr. 2021.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008. 276p. 3ª ed.

CLARKE, A. J. “actions speak louder”: Victor papaneck and the legacy of design activism. **Design and Culture**, v. 5, n. 2, p. 151-168, abril 2013.

CONSOLO, Cecilia. **Marcas: design estratégico**. Do símbolo à gestão da identidade corporativa. São Paulo: Blucher, 2015.

DIAS, Érika; PINTO, Fátima Cunha Ferreira. A Educação e a Covid-19. **Ensaio**, v. 28, n. 108, p. 545–554, julho-setembro 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Política e educação: ensaios**. São Paulo: Cortez, 2001. 5ª ed.

HELLER, Steven; VIENNE, Veronique. **Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility**. 2. ed. New York, NY: Allworth Press, 2018. E-book Kindle.

HONORATO, H.G.; MARCELINO, A. C. K. B. A arte de ensinar e a pandemia COVID-19: a visão dos professores. **REDE: Diálogos da Educação**. v.1, n. 1, p. 208-220.

JULIER, Guy. From design culture to design activism. **Design and culture**, v. 5, n. 2, p. 215-236, 2013.

MARGOLIN, Victor. Os dois Herbert: história, teoria e crítica no ensino de design em nível de doutorado. **ARCOS. Design, cultura material e visualidade**. Rio de Janeiro: Contra Capa; Programa de Pós Graduação em Design/ESDI, v. 3, p. 48-63, 2000.

MOURA, Mônica; SOMMA JUNIOR, Nelson. Design: Interdisciplinaridade no Ensino e na Aprendizagem. **Revista D (Uniritter)**, v. 1, p. 65-79, 2007.

PAPANEK, Victor J. **Design for the real world: Human Ecology and Social Change**. Nova York: Pantheon Books, 1972.

PAPANEK, Victor. **Arquitectura e Design**. Ecologia e Ética. Lisboa: Edições 70, 2007. 288p. 1ª Ed.

SATUÉ, E. **Diseñador**. Barcelona: Grijalbo, 1994.

TOSTES, M. V.; CAVALCANTI, G. S. A.; SILVA, M. J. S.; PETTERLE, R. R. Sofrimento mental de professores do ensino público. **Saúde em Debate**, vol. 42, n. 116, p. 87–99, 2018.

VÁSQUEZ, Ruth P. Identidade de marca, gestão e comunicação. **Organicom**, v. 4, n. 7, p. 198, 2007.

ZAIDAN, J. M.; GALVÃO, A. C. COVID19 e os abutres do setor educacional: a superexploração da força de trabalho escancarada. In: AUGUSTO, C. B.; SANTOS, R. D. (orgs.). **Pandemias e pandemônio no Brasil**. São Paulo: Instituto Defesa da Classe Trabalhadora, 2020.

WHEELER, Alina. **Design de identidade da marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas** [recurso eletrônico]. Tradução Francisco Araújo da Costa. – 5. ed. – Porto Alegre: Bookman, 2019.