

O ENSINO DO DESENHO APLICADO AO DESIGN DA INFORMAÇÃO COMO COMPONENTE CURRICULAR EM DESIGN GRÁFICO

THE TEACHING OF DRAWING APPLIED TO INFORMATION DESIGN AS A CURRICULAR SUBJECT IN GRAPHIC DESIGN

Anelise Zimmermann¹

Solange G. Coutinho²

Resumo

O artigo apresenta estudos acerca do ensino do desenho em currículos de cursos de Design Gráfico no Brasil, embasando a elaboração de uma disciplina específica à prática do desenho aplicado a projetos de design, sobretudo da informação, considerando suas particularidades. A pesquisa, de caráter longitudinal, partiu do levantamento bibliográfico e documental, com a revisão de conceitos e taxonomias do desenho e análise de currículos de instituições brasileiras. Com base nesse levantamento, foi proposta a reestruturação de disciplinas de desenho implementadas no currículo do Curso de Design Gráfico da Universidade do Estado de Santa Catarina, em 2016, com reavaliação e alterações em 2024. Esse estudo possui relevância por apresentar uma alternativa ao ensino clássico do desenho, fundamentando-se, sobretudo, no próprio processo projetual, considerando problemas em design, funções e contribuições do desenho em diferentes etapas de projeto, bem como diferentes tipos de projeto, estabelecendo relações diretas com as demais disciplinas do currículo, dialogando com práticas projetuais contemporâneas e reafirmando a importância do ensino do desenho na formação na área frente a um cenário de constantes transformações tecnológicas.

Palavras-chave: desenho; design gráfico; design da informação; ensino; currículo.

Abstract

The article presents studies on the teaching of drawing in the curricula of Graphic Design courses in Brazil, supporting the development of a specific subject focused on information design, in light of its particularities. The longitudinal study included a bibliographic survey of definitions and taxonomies of drawing, as well as a documentary survey of curricula from Brazilian institutions. Based on this, it was proposed to restructure the drawing subjects in the new curriculum of the Graphic Design Course at the State University of Santa Catarina in 2016, with re-evaluation and modifications in 2024. The significance of this study lies in presenting an alternative to the classical teaching of drawing, grounded primarily in the design process itself, considering design problems, the roles and contributions of drawing across different

¹ Professora Doutora, UDESC – CEART - Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Artes, Design e Moda, Departamento de Design, Florianópolis, SC, Brasil, anelise.zimmermann@udesc.br; ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8751-0091>

² Professora Doutora, UFPE – CAC - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Departamento de Design, Recife, PE, Brasil, solange.coutinho@ufpe.br, ORCID <https://orcid.org/0000-0002-5484-7181>

project stages, and different project types. Moreover, the proposal establishes direct relationships with other subjects in the curriculum and engages with contemporary design practices. Finally, this study also reaffirms the importance of teaching drawing in the design field in the face of constant technological transformations.

Keywords: drawing; graphic design; information design; teaching; curriculum.

1. Introdução

No campo do design da informação, o desenho é um dos recursos utilizados para condensar, representar ou organizar informações visualmente de maneira objetiva, seja em forma de diagramas, pictogramas, sequências pictóricas de procedimentos ou infográficos, entre outras. Já, na formação em design, o ensino do desenho se dá por diferentes tipos de disciplinas, aparecendo nos currículos tradicionalmente como desenho técnico, geometria descritiva, desenho artístico, desenho de modelo vivo ou desenho de ilustrações, sem necessariamente guardar relação direta com projetos em design em suas descrições nos projetos pedagógicos curriculares. Entretanto, observa-se que a manutenção de práticas clássicas e conversadoras no ensino do desenho pode gerar questionamentos quanto a sua pertinência nos currículos na atualidade, visto as transformações sociais e tecnológicas na área, por exemplo, com a introdução e crescente acesso à inteligência artificial.

Com base nesses aspectos, este artigo apresenta a continuidade da pesquisa de doutorado de Zimmermann (2016) sobre o ensino do desenho nos currículos de cursos de Design Gráfico, guiando a reestruturação de disciplinas de desenho aplicadas ao design, sobretudo ao design da informação, destacando suas contribuições na formação na área de forma a sustentar sua presença no currículo, bem como direcionar seu ensino de maneira a dialogar com as demais disciplinas e com as práticas projetuais contemporâneas. Esses estudos contribuíram com as alterações curriculares no curso de Design da Universidade do Estado de Santa Catarina no que diz respeito às disciplinas de desenho no currículo implementado em 2016 e, posteriormente, em 2024, apresentadas neste artigo. As alterações incluíram mudanças nas nomenclaturas (nomes das disciplinas) e a reestruturação de seus conteúdos, observando-se as possibilidades interdisciplinares e relações com o processo projetual. A relevância desse registro se dá por apresentar o estudo que guiou a defesa da manutenção das disciplinas de desenho no currículo de forma reestruturada, estabelecendo uma relação clara com o processo projetual, destacando sua importância e diferentes funções, desde o esboço inicial manual até a finalização de ilustrações aplicadas a projetos com objetivos e públicos específicos. Observa-se que, em processos de reformulações curriculares, frente a mudanças sociais, culturais e tecnológicas, é passível que disciplinas sejam substituídas, alteradas ou suprimidas, de forma a dar espaço a novos temas e conteúdos. Assim, entende-se que a manutenção de disciplinas existentes requer um estudo cuidadoso, para além da justificativa de seu ensino tradicional.

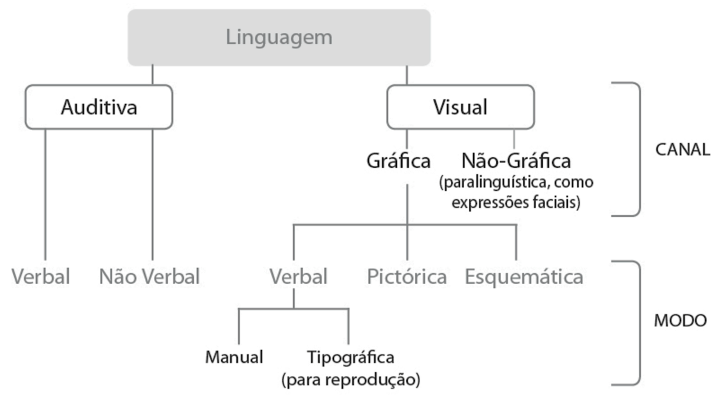
Quanto à metodologia de pesquisa, o estudo apresenta caráter qualitativo, descritivo e longitudinal³, desenvolvido por meio de levantamento bibliográfico e documental, aplicados ao estudo de caso descrito.

³ A tese de doutorado *O ensino do Desenho na formação em design gráfico por uma abordagem projetual e interdisciplinar* teve continuidade a partir dos projetos de pesquisa *O ensino e práticas do desenho aplicado ao Design de Informação em Design Gráfico* (2021- 2023) e *Investigações do ensino e usos do desenho como conhecimento e prática interdisciplinar, transitando entre o design, as artes visuais, a arquitetura e a escola* (2023-2028).

2. O desenho no design da informação: conceitos, taxonomias e funções

Twyman (1985) estabelece uma classificação para a linguagem visual com base na comunicação, a qual, apesar de não ser específica ao desenho, contempla a sua participação a partir de seus usos. Essa classificação é explicada pelo gráfico a seguir (Figura 1), no qual a linguagem visual aparece dividida em não-gráfica e gráfica, considerando os elementos paralinguísticos e linguísticos. A linguagem gráfica é subcategorizada em verbal, pictórica e esquemática. A linguagem visual gráfica verbal refere-se à escrita, incluindo os usos da tipografia. A linguagem visual gráfica pictórica refere-se às ilustrações e pictogramas. Por fim, a linguagem visual gráfica esquemática é composta por elementos abstratos que auxiliam na sintetização e organização de informações, como setas, linhas e formas geométricas em diagramas.

Figura 1: Modelo de classificação de linguagem proposto por Twyman (1985).



Fonte: Adaptado de Twyman, 1985, p. 245.

Essa classificação, corrobora os estudos de Farthing (2011) quanto a um conceito amplo do desenho, associando-o às palavras, os números e às notações (musicais, por exemplo) quanto aos seus aspectos comunicacionais. Segundo o autor, o desenho corresponde à tradução de eventos multidimensionais, físicos ou não, em informações bidimensionais compreensíveis, a partir do contexto do quem o desenhou ou do seu observador. Na elaboração dessa definição, Farthing (Ibid.) considera os princípios do surgimento do desenho e seus usos. Ele diz:

Uma vez que vamos além dos atos mais básicos de comunicação e começamos a fazer marcas (escrita, desenho e cálculo), com a ideia tanto de dar sentido quanto de organizar o espaço onde nos encontramos (física, intelectual, emocional, espiritual e financeiramente), as duas forças mais importantes que surgem são voltadas para a simplificação. A primeira envolve a remoção de detalhes supérfluos. A segunda, literalmente, o achatamento do tempo e do espaço (Farthing, 2011, p. 21, tradução nossa⁴).

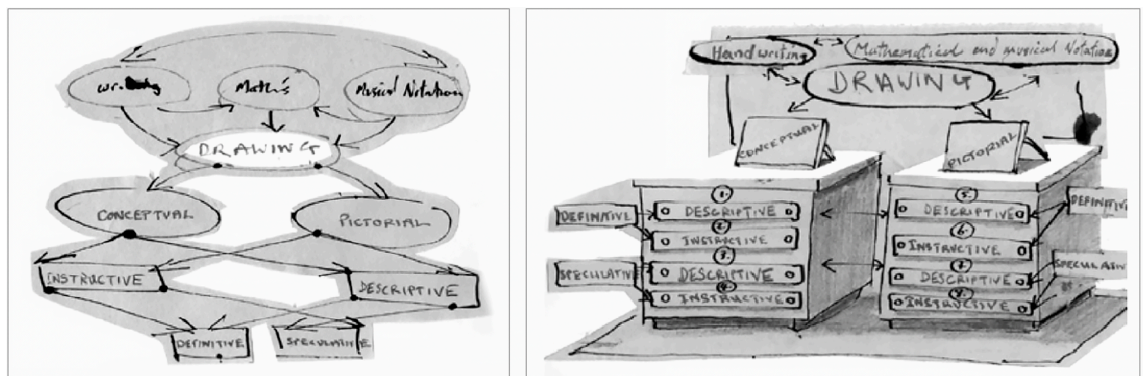
⁴ "Once we get beyond the most basic acts of communication and start making marks (writing, drawing and calculating) with a view towards both making sense of and organizing where we find ourselves (physically, intellectually, emotionally, spiritually and financially), the two most important forces we bring into play are both

Nesse sentido, a definição de desenho apresentada por Farthing (2011), ao considerar a origem do desenho e sua aproximação com as palavras, os números e as notações, também considera o seu caráter interdisciplinar, transitando e integrando diversas áreas do conhecimento. Dentro desse conceito, o autor apresenta uma taxonomia do desenho que auxilia a compreensão e categorização de seus mais diversos usos, por exemplo, sua aplicação no design da informação.

A partir da taxonomia de Farthing (2011) o desenho pode, inicialmente, ser classificado como Pictórico ou Conceitual. A primeira categoria envolve a habilidade de reconhecer elementos a partir da relação entre formas e contornos com aparências externas, sugerindo, descrevendo ou representando visualmente uma imagem ou forma. Já, o Desenho Conceitual é considerado abstrato e necessita um processo de tradução que depende de um aprendizado e de experiências de leitura de abstrações, estabelecendo-se sentidos a partir de narrativas que estão à margem ou além do desenho. Como exemplos dos desenhos conceituais estão os desenhos esquemáticos, os diagramas e os esboços nas fases iniciais de um projeto, correspondendo ao que Twyman (1985) chamou de linguagem visual gráfica esquemática.

Como subcategorias, são somadas as classificações de Desenho Especulativo ou Definitivo, referindo-se aos desenhos como meio ou como fim respectivamente, e as categorias Desenho Descritivo ou Desenho Instrutivo, referentes aos usos dos desenhos aplicados a projetos. Esse modelo taxonômico é representado por Farthing (2011) a partir dos desenhos a seguir (Figura 2), os quais, além de organizar os conceitos, também os exemplificam visualmente, sendo o primeiro representado em forma de esquema e o segundo por elementos pictóricos (gavetas⁵).

Figura 2: O desenho conceitual e o desenho pictórico. *The first taxonomy of drawing.*



Fonte: Farthing, 2011, p. 22.

Dentro de outra perspectiva, Adams (2006) identifica o desenho como parte de processos, estabelecendo as seguintes categorias: desenho como percepção, comunicação, investigação e ação. O desenho como percepção, inclui as representações visuais que têm por objetivo apurar o olhar e a interpretação dos eventos multidimensionais, como os chamados desenhos de observação. O desenho para a comunicação refere-se às atividades de

geared towards simplification. The first involves the removal of superfluous detail. The second, quite literally, the flattening of time and space."

⁵ Nesse desenho também é feito um trocadilho com a palavra "desenho" em inglês "draw" e a gaveta "drawer".

compartilhamento de ideias entre designers, clientes e outros profissionais envolvidos, incluindo desde o desenho de esboços até desenhos técnicos. O desenho para investigação trata dos desenhos conceituais, de geração e reorganização de ideias, enquanto, os desenhos de ação referem-se principalmente àqueles que estruturam os modos de produção ou estabelecem formas de experimentação de alternativas anteriores à produção.

Já, Massironi (2010) propõe uma classificação do desenho como resultado em um projeto, considerando suas configurações visuais aplicadas a determinados fins. São as categoriais: ilustrativa, operativa, taxonômica, diagrama e sinalética. Segundo o autor, o desenho ilustrativo representa uma realidade hipotética, nem sempre correspondente a uma realidade física. O desenho operativo refere-se à apresentação de propriedades específicas de um artefato e seus aspectos construtivos. Os desenhos de função taxonômica são aqueles que identificam aspectos formais de elementos da anatomia, zoologia e botânica. Os desenhos de diagramas organizam e sintetizam informações referentes a fatos e fenômenos, e os desenhos de sinalética se relacionam a estilizações gráficas, como o desenho de pictogramas. Cada uma dessas categorias constitui-se de padrões estruturais e formais particulares, relacionados às suas aplicações.

Nos desenhos de pictogramas, por exemplo, são utilizadas sínteses gráficas de objetos, ações ou conceitos para representar uma informação de forma objetiva, sendo que a relação entre o desenho e a mensagem pode se dar através de similaridades visuais (como o pictograma de uma impressora para representar “imprimir”), ou com base em convenções conceituais sociais (o desenho de três barras curvas concêntricas representando o sinal de “wi-fi”) (Formiga, 2011). Ademais, projetos de pictogramas devem considerar os elementos visuais da marca aos quais serão associados, ao público ao qual é destinado, aos meios de reprodução (impresso ou digital), aos suportes e condições do ambiente aos quais serão aplicados (iluminação e distância na qual serão lidos), tempo de visualização dos usuários (em um terminal de ônibus ou em um aplicativo) e a familiaridade com a informação (informações recorrentes ou novas), entre outros fatores. Portanto, o estudo do desenho para pictogramas requer conhecimentos bastante particulares à área e, portanto, metodologias específicas também para seu ensino.

Os desenhos operativos, como aqueles utilizados em sequências pictóricas de procedimentos, podem envolver as representações de aspectos técnicos e de ações, como os elementos envolvidos na produção de um artefato, a forma de abertura de uma embalagem ou mesmo as ações envolvidas no consumo adequado de um produto. Esse tipo de desenho guarda relação com os desenhos de pictogramas, pela síntese de elementos, entretanto, exige a relação visual direta entre seus elementos, bem como a condensação de uma sequência de ações representadas através de um número limitado de ilustrações. Nesse caso, é necessário fazer-se uma série de escolhas com base nas etapas e informações essenciais de cada ação, assim como as escolhas também deverão estar associadas aos aspectos visuais e de produção do projeto de design no qual estarão inseridas (ilustrações da montagem de um móvel em um manual explicativo, por exemplo).

Já, nos desenhos de função ilustrativa voltados a narrativas ficcionais, como em livros infantis, as imagens podem deixar margem a diferentes leituras propositalmente, criando-se ambiguidades, de forma que o seu público possa participar da construção da história a partir de suas próprias experiências. As ilustrações podem, inclusive, contradizer um texto verbal, de forma a gerar dúvidas em seus leitores, exigindo suas avaliações pessoais frente à narrativa, podendo subverter o texto escrito (Nikolajeva; Scott, 2011). Assim como os desenhos de pictogramas, a forma de leitura das ilustrações em livros é também bastante particular,

envolvendo contextos, repertórios e tempos de leituras distintos, além de aspectos específicos para a sua reprodução gráfica.

É importante considerar que, essas categorias apresentadas se misturam na prática, bem como não existem limites rigorosos entre elas. Porém, seu entendimento, permite a compreensão de que existem muitas funções e formas de aplicações dos desenhos ao longo de um processo projetual, sendo que, dentre essas diversas aplicações, muitas delas participam da elaboração de projetos de design da informação, apresentando caráter interdisciplinar. Pensando o desenho interdisciplinarmente, Farthing diz que:

Muitos dos problemas do mundo ainda consistem na falta de compreensão e comunicação entre as pessoas. Suspeito que a aprendizagem do desenho, como forma de pensamento visual e como diálogo interdisciplinar, poderia ampliar nosso conhecimento de mundo e auxiliar na solução de muitos desses problemas (Zimmermann; Farthing, 2020, p. 71).

Esse referencial teórico, organizado no Quadro 1, fundamentou as reflexões acerca da análise do ensino do desenho em currículos de design, discutidas a seguir, bem como auxiliou na elaboração dos argumentos e proposições que levaram às alterações curriculares no Curso de Design Gráfico da UDESC, apresentadas posteriormente.

Quadro 1: Referencial teórico quanto às classificações e usos do desenho como linguagem visual e comunicação

Autores	Categorias	Subcategorias	Segmento
Twyman (1985)	Linguagem Visual Gráfica Linguagem Visual Não-gráfica	Verbal Pictórica Esquemática	
Farthing (2011)	Desenho Conceitual Desenho Pictórico	Descritivo Instrutivo	Especulativo Definitivo
Adams (2006)	Desenho como percepção Desenho como comunicação Desenho como investigação Desenho como ação		
Massironi (2010)	Desenho de função Ilustrativa Desenho de função operativa Desenho de função taxonômica Desenho de diagrama Desenho de sinalética		

Fonte: Elaborado pelas autoras.

Vale ressaltar, que muitos dos estudos em desenho nas últimas décadas, provenientes sobretudo do Reino Unido, surgiram como uma resposta a rupturas no campo das artes, onde o ensino clássico do desenho, até então considerado essencial, passou ser questionado, e mesmo excluído de currículos, dando espaço a outras formas de representação visual. Assim:

[...] em algum momento entre 1950 e 1980, a maioria das escolas de arte britânicas abandonou o desenho de observação, que tinha estado no centro da instrução de todos os artistas ocidentais por pelo menos 30 anos. Após o desaparecimento de valores neoclássicos, métodos de desenho a partir de estátuas em gesso e modelo nu chegaram ao ponto de parecerem

irrelevantes, muitas vezes opressivos e ritualizados (Hyman, 20--, p. 13, tradução nossa⁶).

Também a expansão da fotografia e das mídias digitais fez com que as funções do desenho fossem reavaliadas no ensino, visto que a importância das habilidades em desenho tornou-se incerta ou mesmo irrisória (NATIONAL LIFE STORIES, 2010). Esses questionamentos se expandiram para outros campos além das artes, também impactados por estas mudanças. É assim que, principalmente a partir dos anos 2000, sucedeu uma retomada nas pesquisas em desenho no Reino Unido, as quais ganharam força por uma abordagem interdisciplinar, incluindo pesquisadores de diversas áreas, entre elas design, antropologia, medicina, arqueologia, coreografia, biologia, engenharia, psicologia e educadores nas escolas (ZIMMERMANN, 2016). É a partir dessa abordagem que novos conceitos em desenho foram formulados, como um conhecimento e prática que vão além de uma forma de representação unicamente artística ou meramente técnica, cabendo a cada área identificar suas particularidades e adaptar seu ensino a contextos específicos.

3. Levantamento do ensino do desenho em currículos em design gráfico no Brasil

Em estudo anterior (Zimmermann, 2016), a partir de um levantamento feito de currículos em cursos de graduação em design no Brasil, foram analisadas as disciplinas referentes ao ensino do desenho⁷. Para essa análise, foram selecionadas seis (6) instituições a partir da plataforma e-MEC (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2016), as quais, possuíam cursos de bacharelado em Design com habilitação em Design Gráfico ou similar, na modalidade presencial. Também foi considerado o ano de fundação dos cursos, selecionando-se os três (3) cursos mais antigos, e três (3) cursos mais recentes na época. Assim, foram analisados os currículos das seguintes instituições: Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Universidade Federal do Paraná (UFPR), Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Universidade Federal de Goiás (UFG), Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG).

Identificou-se, nas denominações das disciplinas, semelhanças nas nomenclaturas, em sua maioria associadas ao desenho de observação (artístico, modelo vivo), desenho técnico e desenho geométrico, ministradas nas fases iniciais dos cursos. Ademais, observou-se que, essas disciplinas, por suas descrições, originaram-se de cursos de Artes Visuais, Engenharias e Arquitetura. Encontrou-se também, em uma das instituições (UFRGS), como particularidade, disciplinas com nomenclaturas tradicionais, entretanto, direcionadas ao design, como Desenho Geométrico para Designer, Desenho Técnico aplicado ao Design e Geometria Descritiva para Designers. Além disso, identificou-se que algumas disciplinas não apresentavam o termo "desenho" em suas nomenclaturas, como Análise e representação de forma (UFRGS) ou Expressão gráfica (UEMG), porém, continham em seus ementários conteúdos de desenho semelhantes à desenho de observação.

Quanto às ementas, em grande parte estas se referiam à descrição de aspectos técnicos do desenho, incluindo conteúdos como o exercício visual, motor e expressivo a partir

⁶ "At some point between 1950 and 1980, most British art schools abandoned the observational drawing that had been at the centre of all Western artists' training for at least 300 years. After the demise of neoclassical values, plastercast and nude model regimes had come to seem irrelevant, often oppressive and ritualised [...]."

⁷ O estudo original também incluiu o levantamento do cenário de ensino do desenho no Reino Unido, a partir de Capítulo IV da tese (Zimmermann, 2016).

do desenho de observação e/ou direcionado a esse tipo de desenho, sem estabelecer vínculo com as disciplinas de práticas projetuais ou mesmo com as demais disciplinas.

Por fim, observou-se que as ementas das disciplinas, de forma geral, não identificavam diferenciação entre as aplicações do desenho conforme as classificações e taxonomias apresentadas no referencial teórico, apesar de essas aplicações possuírem características bastante específicas, as quais requerem formas particulares de desenhar. Destaca-se, porém, que esse levantamento se restringiu apenas à análise dos currículos, podendo os docentes, por conta própria, estabelecerem outras relações entre ementas e conteúdos. De todo modo, esse levantamento contribuiu para a análise e reflexão acerca das nomenclaturas frequentemente atribuídas às disciplinas de desenho e como suas descrições se relacionam às funções e aplicações do desenho atreladas às demais disciplinas dos currículos.

4. Proposta curricular 1: o desenho no design da informação como conteúdo curricular

Em 2015 foram propostas alterações curriculares em três (3) disciplinas do currículo de Design Gráfico da UDESC, até então denominadas Desenho de Observação, Desenho de Apresentação I e Desenho de Apresentação II. As propostas consideraram o ensino do desenho a partir de uma perspectiva projetual e interdisciplinar, estabelecendo relações com as demais disciplinas do currículo e com o exercício do processo projetual, considerando as variadas funções e aplicações do desenho nesse processo.

No quadro 2, ao lado esquerdo, são apresentadas as nomenclaturas e ementas das disciplinas vigentes na época (currículo implementado em 2007), e ao lado direito constam as nomenclaturas e as ementa sugeridas.

Quadro 2: Proposta de alteração curricular das disciplinas de Desenho de Observação e Apresentação 1 e 2 do curso de Design Gráfico da UDESC.

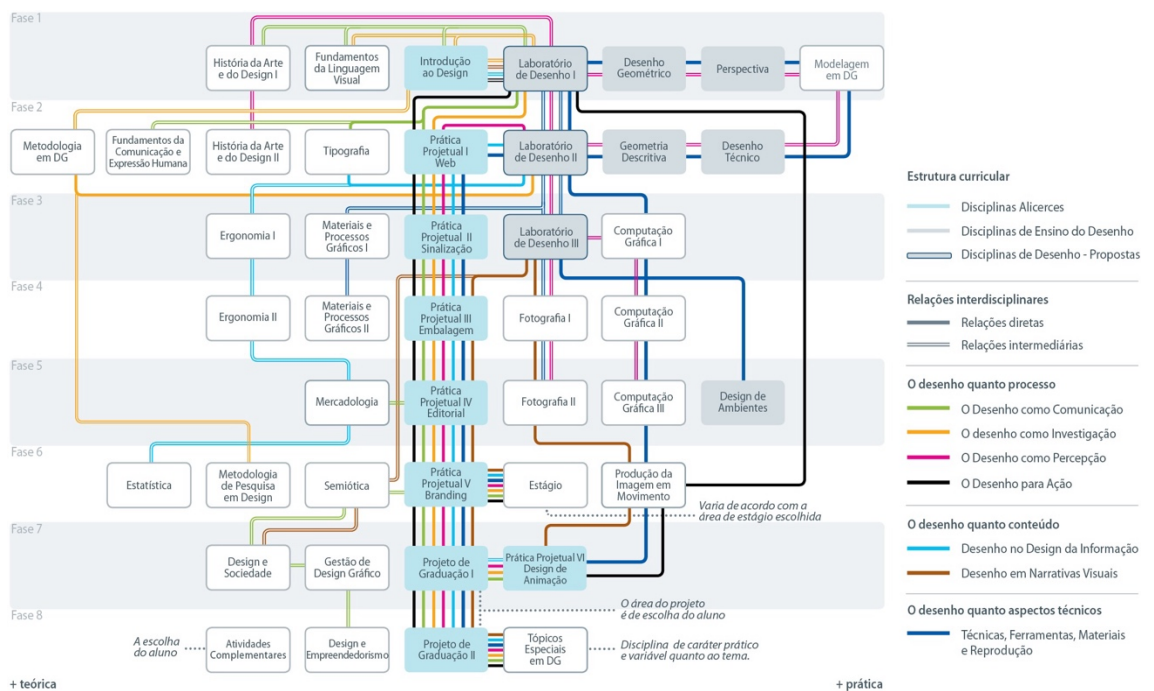
Ementas do currículo implementado em 2007	Ementas do currículo implementado em 2016
<u>Desenho de Observação</u> Materiais de desenho. Exercícios envolvendo a criação e a expressão gráfica. Desenho de observação de objetos sólidos. Estudos e prática de fatores representativos no desenho: volume, claro-escuro, textura e perspectiva. Desenho de formas orgânicas como elemento para elaboração de desenho de observação e de criação. Perspectiva e sombras. Iluminação artificial, natural e sombra. A cor na perspectiva. Principais elementos no desenho, composição da perspectiva.	<u>Laboratório de Desenho I</u> Estudo do desenho como percepção, comunicação, investigação e ação. Estudo de conceitos, definições, funções e taxonomia do desenho aplicados ao processo projetual em design. Leitura e análise do desenho e sua relação com o problema em design e o usuário. Estudo e experimentações de materiais, instrumentos, técnicas, processos e reprodução em desenho. O <i>sketchbook</i> no estudo e no registro do processo criativo.
<u>Desenho de Apresentação I</u> Estudo e prática de materiais expressivos e fatores representativos no desenho. Exercícios desenvolvendo a expressão gráfica. Conhecimento e utilização de técnicas diversas	<u>Laboratório de Desenho II</u> Estudo do desenho como comunicação, investigação e ação. O estudo e a prática do desenho como processo: estudo do problema, relação com usuário, interpretação, criação

<p>aplicadas ao desenho de apresentação. Elaboração de linguagens expressivas individuais. Aplicações individuais orientadas.</p>	<p>relação entre técnica e função, finalização e reprodução. O desenho aplicado ao design da informação: o desenho de pictogramas, infográficos e ilustração informativa. O <i>sketchbook</i> no estudo e registro do processo criativo.</p>
<p><u>Desenho de Apresentação II</u> Elaboração de linguagens expressivas individuais. Design de superfície: grafismos, ilustrações ou outros tipos de composições para aplicação em diferentes tipos de superfícies. Desenhos de apresentação finalizados.</p>	<p><u>Laboratório de Desenho III</u> Estudo do desenho como comunicação, investigação e ação. O estudo e a prática do desenho como processo: estudo do problema, relação com usuário, interpretação, criação, <i>storyboard</i>, relação entre técnica e função, finalização e reprodução. O desenho de narrativas visuais aplicado ao design gráfico: o desenho de ilustração. O <i>sketchbook</i> no estudo e no registro do processo criativo.</p>

Fonte: Zimmermann (2016, p.177) adaptado de UDESC (2007).

Essa proposição partiu de estudos conceituais e taxonômicos do desenho, buscando-se estabelecer relações entre seus conteúdos e suas aplicações em relação às demais disciplinas do currículo, o que foi estudado e exemplificado a partir do diagrama a seguir (Figura 3).

Figura 3: Diagrama das Interações entre as disciplinas de Laboratório de Desenho (I, II e III) e demais disciplina do Currículo do Curso de Design Gráfico da UDESC.



Fonte: Elaborado pela autora, inspirado no *Plan de dessin* de Farthing (2006), em referência ao diagrama das linhas do metrô de Londres, criado por Harry Becks.

O diagrama apresenta a distribuição das disciplinas por fases (linhas), por pré-requisitos (colunas), e por relações entre conteúdos teóricos (lado esquerdo) e conteúdos práticos (lado direito). Ao centro, destacadas em azul, estão localizadas as disciplinas consideradas a espinha central do curso, nas quais todas as demais devem convergir.

As linhas coloridas, que interligam as disciplinas, foram utilizadas para representar as relações entre as disciplinas de Laboratório de Desenho I, II e III com as demais disciplinas, utilizando-se categorias referentes ao desenho como comunicação, investigação, percepção e ação (linhas verde, laranja, rosa e preto), podendo apresentar relações mais ou menos diretas entre elas (linha contínua ou linha vazada). Também foram identificadas as relações estabelecidas nos usos do desenho como fim, aplicados ao Design da Informação e a Narrativas Visuais (linhas azul e marrom). Já, a categoria de aspectos técnicos (linha azul escura) refere-se os usos de instrumentos, materiais e suportes que participam na elaboração de desenhos e suas reproduções (impressão ou visualização em meios digitais).

Entende-se que todas essas categorias não possuem limites rígidos, podendo se sobrepor e ou mesmo serem utilizadas de forma integrada. O uso dessa classificação é sugerido, sobretudo, por estabelecer relações entre tipos de desenho, funções no processo projetual e interações entre conteúdos e disciplinas. A própria elaboração do diagrama serviu com uma forma de reflexão sobre essas interlocuções, auxiliando no debate frente às discussões curriculares, mostrando-se, posteriormente, como um instrumento didático utilizado em sala de aula na apresentação das disciplinas.

Quanto à sugestão de mudança de nomes, foram observadas as experiências de elaboração do currículo da *Drawing Qualification*, no Reino Unido (Betts, 2011). O curso, de abordagem transdisciplinar, foi pensando de forma a estimular novas práticas e pedagogias. Para tanto, uma das estratégias usadas, foi o estudo de nomenclaturas para suas unidades, evitando-se expressões relacionadas a modelos tradicionais de ensino, instigando nova proposições. Assim, foram “evitadas unidades individuais que tivessem foco em uma linguagem específica do desenho, como ‘tom’, ‘linha’, ‘composição’, ‘perspectiva’” (Ibid., p. 29, tradução nossa⁸). Como exemplo, a unidade que comumente seria chamada de "Luz e sombra", nesse currículo, foi denominada "Desenho com a luz".

Partindo-se desse mesmo princípio, da ideia da provocação quanto à abordagem das disciplinas, foi indicado o termo “Laboratório de Desenho” (Laboratório de Desenho I, II e III) para sugerir conteúdos voltados à experimentação e à investigação do desenho, sem referência direta a aspectos técnicos específicos.

De forma geral, todas as três ementas foram elaboradas considerando as inserções do desenho em projetos em design, suas aplicações ao longo do processo, suas relações com os públicos e suas reproduções. Na disciplina de Laboratório de Desenho I, de caráter introdutório, foi proposta uma visão ampla do desenho, com experimentações de técnicas variadas. Já, em Laboratório de Desenho II foi sugerido o conteúdo do desenho para o design da informação, considerando suas particularidades, partindo-se da compreensão da síntese gráfica. Por fim, em Laboratório de Desenho III, foi definida a relação do desenho com a ilustração narrativa, como por exemplo, a ilustração para livros de ficção.

⁸ “[...] avoided individual units that focused on a specific language of drawing, for example 'tone', 'line', 'composition', 'perspective’”.

Falando especificamente da disciplina de Laboratório de Desenho II, dentro do diagrama foram identificadas relações fortes com as seguintes disciplinas: Tipografia (desenho no design da informação); Metodologia Projetual (desenho como investigação); Computação Gráfica (desenho por aspectos técnicos) e todas as Práticas Projetuais (comunicação, investigação, percepção e ação). Por exemplo, na disciplina de Prática Projetual referente a projetos de embalagem o desenho aparece como pictogramas, como sequência pictórica de procedimento (como abrir a embalagem), como tipografia, entre outros usos. Nas disciplinas de Prática Projetual referentes à sinalização e interfaces digitais, o desenho é utilizado como pictogramas e infográficos.

Com base nestas justificativas, apresentadas ao Colegiado do Curso, a proposta de alteração curricular foi aprovada no ano de 2015, sendo implementada a partir do primeiro semestre de 2016 (UDESC, 2015).

Com a sua implementação, dentre os conteúdos trabalhados na disciplina de Laboratório de Desenho II estavam o desenho de famílias de pictogramas, o desenho de sequências pictóricas de procedimentos e o desenho de infográficos. O desenvolvido de algumas dessas atividades foram registrados ao longo dos anos e descritos em Zimmermann e Coutinho (2020a e 2020b); Zimmermann e Klohn (2021; 2022).

5. Proposta curricular 2: o desenho no design da informação como disciplina curricular

Em 2022, iniciaram-se os estudos para uma nova alteração curricular, em virtude da curricularização da extensão nos cursos de graduação de todo o país. A partir dessa necessidade, decidiu-se fazer um estudo completo de todo o currículo, revendo sua estrutura geral, visando a atualização das disciplinas, conteúdos e bibliografias.

Esse estudo envolveu todo o Colegiado do Departamento de Design da UDESC e teve a duração aproximada de um ano e meio. Dentre as atividades desenvolvidas, foram realizadas as seguintes ações: conversas com docentes⁹ de outras instituições a respeito de suas experiências em estudos curriculares, levantamento e análise de currículos nacionais e internacionais; consulta a egressos (questionário); consulta a discentes (atividades em sala de aula a partir da técnica dos 6 chapéus do conhecimento e desenho de mapa conceitual do curso), além das consultas a docentes (questionários e conversas), seguidas das discussões coletivas entre Núcleo Docente Estruturante (NDE) e Colegiado do Curso.

Dentre as avaliações, no que refere às disciplinas de Laboratório de Desenho I, II e III, decidiu-se por sua manutenção, com revisão dos conteúdos, atualização da bibliográfica a partir da ampliação do acervo da Biblioteca Universitária e alteração de suas nomenclaturas. A mudança do nome das disciplinas se deu como forma a facilitar o entendimento das diferenças entre seus conteúdos, observando-se suas especificidades, além de permitir a criação futura de Laboratórios Institucionais de Desenho, como espaços para atividades de extensão. Além disso, optou-se por eliminar a obrigatoriedade de pré-requisito entre Laboratório de Desenho II e III, por entender-se que seus conteúdos não são necessariamente sequenciais.

Dessa forma, a disciplina de Laboratório de Desenho I foi denominada Desenho Experimental, Laboratório de Desenho II passou a ser chamada de Desenho no Design da Informação e Laboratório de Desenho III recebeu o nome de Desenho em Narrativas Visuais. Quanto à alteração da ementa da disciplina de Laboratório de Desenho II, esta pode ser

⁹ Foram convidadas às conversas a professora PhD. Solange Galvão Coutinho, da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), e a professora Dra. Mônica Moura da Universidade Paulista (UNESP).

conferida na tabela a seguir (Quadro 3):

Quadro 3: Alteração da disciplina Laboratório de Desenho II para Desenho no Design da Informação, no currículo do curso de Design Gráfico da UDESC, aprovado em 2023 e implementado em 2024.

Ementa do currículo implementado em 2016	Ementa do currículo implementado em 2024
<u>Laboratório de Desenho II</u> : Estudo do desenho como comunicação, investigação e ação. O estudo e a prática do desenho como processo: estudo do problema, relação com usuário, interpretação, criação relação entre técnica e função, finalização e reprodução. O desenho aplicado ao design da informação: o desenho de pictogramas, infográficos e ilustração informativa. O <i>sketchbook</i> no estudo e registro do processo criativo.	<u>Desenho no Design da Informação</u> : O estudo do desenho aplicado ao design da informação: a síntese gráfica, o desenho de pictogramas, o desenho na ilustração informativa e na infografia. O estudo e a prática do desenho como processo: estudo do problema, relação com seu público, elaboração de roteiro, investigação de técnicas, composições e paleta cromática, geração de alternativas, finalização e reprodução aplicada ao projeto gráfico. A metáfora visual em desenho no design da informação.

Fonte: Adaptado de UDESC, 2023.

Na alteração da ementa buscou-se inicialmente identificar as aplicações do desenho aplicado ao design da informação, para, em seguida, estabelecer suas relações com metodologias projetuais, como parte de processos. Foi incluído o tema da metáfora visual, em virtude de atividades desenvolvidas na disciplina, observando-se a sua relevância, sobretudo, no desenvolvimento de infográficos (Zimmermann; Klohn, 2021). Optou-se por retirar as informações referentes ao *sketchbook* por se entender que os registros dos processos criativos podem acontecer em suportes variados, físicos ou digitais.

A nova proposta curricular foi aprovada em Colegiado e órgão superiores da instituição (UDESC, 2023), com sua implementação a partir do primeiro semestre de 2024.

6. Considerações finais

Dentre as diversas aplicações do desenho no design, existem particularidades quando direcionadas a diferentes tipos de projetos. Nesse sentido é que foram reestruturadas disciplinas de desenho no currículo do Curso de Design Gráfico da UDESC, com a elaboração de uma destas, especificamente voltada ao Design da Informação. O planejamento da disciplina a partir deste tema, além de atender a aspectos da área, diferenciando-se de outros usos do desenho, também estabeleceu relações interdisciplinares claras no currículo, aproximando-se de práticas projetuais de projetos de sinalização, de interfaces digitais, de embalagens, entre outras, auxiliando numa compreensão maior do desenho como partícipe do processo projetual.

Observou-se que esse direcionamento auxiliou na compreensão das particularidades do desenho informacional, o que, após a alteração curricular implementada em 2016, foi validado por docentes, discentes e egressos na alteração curricular implementada em 2024, incluindo a mudança do nome da disciplina, com maior direcionamento as suas aplicações.

De uma forma geral, com a reestruturação das disciplinas, seus objetivos voltaram-se às funções do desenho, ao invés da orientação ao ensino de técnicas clássicas de representação, sendo que os aspectos técnicos passaram a ser discutidos a partir das

necessidades do desenho aplicado a um problema de design, por exemplo, a criação de pictogramas para bulas de remédio que auxiliem na compreensão das informações de uso e suas restrições. Ademais, a diferenciação explícita entre as disciplinas de Desenho no Design da Informação e Desenho em Narrativas Visuais auxiliou docentes e discentes na compreensão das diferentes formas de pensar e trabalhar com o desenho, utilizando-se de metodologias particulares, por exemplo, no desenho de sequências pictóricas de procedimentos ou ilustrações para livros de ficção.

Por fim, identificou-se também que essas mudanças contribuíram para a valorização do próprio ensino do desenho dentro do curso, visto suas aplicações serem evidenciadas tanto por suas denominações (nome das disciplinas) quanto por suas descrições (ementas), estabelecendo relações diretas com as disciplinas de práticas projetuais e aplicações profissionais contemporâneas, não estando necessariamente vinculadas a ferramentas de desenho, mas aos modos de pensar pelo desenho. Nesse sentido, as discussões geradas a partir desses aspectos, observando-se as particularidades e complexidade de cada tipo de desenho em projetos de design distintos, também têm auxiliado nas discussões quanto ao uso de ferramentas digitais contemporâneas no processo projetual.

Como estudos futuros, considera-se importante o acompanhamento do currículo implementado, de forma a ser verificada a necessidade de adaptações e atualizações nos anos subsequentes, bem como identifica-se a relevância de um levantamento atualizado acerca dos currículos em design no Brasil, observando-se mudanças recentes.

Referências

ADAMS, Eileen. **Professional practices**. Lancing: Power Drawing/The Campaign for Drawing, 2006.

BETTS, Simon. The bigger picture of drawing: a new curriculum, a new pedagogy. In: KANTROWITZ, A., BREW, A., & Fava, M. (Ed.). Thinking through drawing: practice into knowledge. **Proceedings of an interdisciplinary symposium on drawing, cognition and education**. New York: Columbia University, 2011, p. 27-33. Disponível em: https://www.academia.edu/2938948/Thinking_through_Drawing_Practice_into_Knowledge_2011. Acesso em: 12 set. 2025.

FORMIGA, Eliana. **Símbolos gráficos: métodos de avaliação de compreensão**. São Paulo: Blucher, 2011.

MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo desenho**. Lisboa: Edições 70, 2010.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. (2016). e-MEC: instituições de educação Superior e cursos cadastrados Brasília: MEC. <http://emec.mec.gov.br/> Acesso em: 03 abr. 2016.

NATIONAL LIFE STORIES. **Connecting lines: artists talk about drawing**. London: National life stories & The British Library, 2010. 2 Discos Compactos (50min.).

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado: palavras e imagens**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

FARTHING, Stephen. **Plan de dessin.** In: Stephen Farthing studio. 2006. Figura. <http://stephenfarthing.co.uk/wordpress/archive-01/>. Acesso em: 12 set. 2025.

FARTHING, Stephen. The Bigger Picture of Drawing. In: Kantrowitz, A., Brew, A., & Fava, M. (Ed.). Thinking through drawing: practice into knowledge. **Proceedings of an interdisciplinary symposium on drawing, cognition and education.** New York: Columbia University, 2011, p. 21-25. Disponível em: https://www.academia.edu/2938948/Thinking_through_Drawing_Practice_into_Knowledge_2011. Acesso em: 12 set. 2025.

HYMAN, Timothy. Why draw from observation? In: **Royal Drawing School: the drawing year,** Brochure. London: Royal Drawing School, 20--.

TWYMAN, Michael. Using pictorial language: a discussion of the dimensions of the problem. In: Dufty, Thomas; Waller, Robert. (Eds.) **Designing usable texts.** Orlando, Flórida: Academic Press, 1985, p. 245-312.

UDESC. **Resolução nº 107/2007, CONSUNI. Reformulação curricular e projeto pedagógico do curso de Graduação em design – habilitações em Design Gráfico e em Design Industrial - 2007.** Florianópolis: UDESC, 2007. Disponível em: <http://www.ceart.udesc.br/design/projeto-pedagogicode-curso-ppc>. Acesso em: 31 jan. 2016.

UDESC. (2015). **Resolução nº 081/2015 - CONSUNI. Reformulação Curricular e Projeto Pedagógico do Curso de Bacharelado em Design: Habilitação em Design Gráfico e em Design Industrial do Centro de Artes - CEART.** Florianópolis: UDESC, 2015. <http://secon.udesc.br/consuni/resol/2015/081-2015-cni.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2016.

UDESC. (2023). **Projeto RESOLUÇÃO No 029/2023 – CEG. (2023) Aprova reforma curricular do Curso de Bacharelado em Design, Habilitações: Design Gráfico e Design Industrial, do Centro de Artes, Design e Moda – CEART, da Fundação Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC.** Florianópolis: UDESC, 2023. Disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/18627/ppc_design_2023_17151751585186_18627.pdf. Acesso em: 12 set. 2025.

ZIMMERMANN, Anelise. **O ensino do desenho na formação em Design Gráfico: uma abordagem projetual e interdisciplinar.** 2016. 220 p. Tese Doutorado. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.

ZIMMERMANN, Anelise; COUTINHO, Solange Galvão. Teaching drawing in Graphic Design: an analysis of scenarios and a proposal for Brazil based on the design process and an interdisciplinary approach. In: **DATJournal Design Art and Technology,** Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2020a, v.5, n.2, p. 155-173.

ZIMMERMANN, Anelise ; COUTINHO, Solange Galvão. Do Desenho Conceitual ao Pictórico: Experiências e Reflexões no Ensino do Desenho na Formação em Design Gráfico, p. 92-125. **Fronteiras do design: (in)formar novos sentidos,** v. 1. São Paulo: Blucher, 2020b.

ZIMMERMANN, Anelise; FARTHING, Stephen. Desenhos do desenhar: pesquisa e práticas de Stephen Farthing. **Revista Apotheke,** Florianópolis, 2020, v. 6, n. 2. <https://doi.org/10.5965/24471267622020059>.

ZIMMERMANN, Anelise; KLOHN, Sara Copetti. Ensino de infografia baseada em narrativas pessoais, p. 470-484. In: **Anais do 10º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2021 e do 10º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação**. São Paulo: Blucher, 2021. Disponível em: DOI 10.5151/cidicongic2021-036-357569-CIDI-Educacao_ac.pdf

ZIMMERMANN, Anelise; KLOHN, Sara Copetti. O ensino do desenho e da infografia a partir de mapas de narrativas pessoais, p. 4031-4046. In: **Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: Blucher, 2022. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-ensino-do-desenho-e-da-infografia-a-partir-de-mapas-de-narrativas-pessoais-38115>