

I. Introdução

Começar um projeto, seja ele comercial ou pessoal, é como enfrentar uma estrada, caminhar pelas trilhas que encontramos, decidir nos desvios, passar por obstáculos enfrentando-os, e chegar ao nosso destino.

Início o relato de minha pesquisa com a esperança de contribuir para que outros pensamentos sobre meu objeto de estudo possam surgir. Trago mais perguntas do que respostas, mas espero que a apresentação do meu percurso seja útil para outros andarilhos.

Certo dia, estava começando um projeto de design, questionei meu processo de criação. Tive vontade de partir minha cabeça, esvaziá-la, retirando todo o conteúdo lá existente para recompor-me a partir da mistura de meu pensamento com o mundo que estava a minha frente. Deste desejo surgiu uma imensa vontade de conhecer mais a fundo as questões envolvidas nos processos de criação. Naquele momento estava embebida pela esfuziante curiosidade de entender os mecanismos de pensamento, suas origens, acreditando que encontraria métodos onde eu pudesse estimular os processos de criação envolvidos no desenvolvimento de projetos de design.

Fui tomada pelo desejo de pesquisar este tema com a intenção de colaborar na formação de alunos de design, permitindo que cheguem à vida profissional mais preparados para o desenvolvimento de seus projetos. Ao iniciar minha pesquisa percebi a necessidade de olhar com mais intimidade os caminhos percorridos pelos alunos durante o desenvolvimento de projetos, para então refletir sobre que mecanismos poderiam ser trabalhados e estimulados a fim de se tornarem profissionais mais versáteis. Assim sendo, no processo de observação empreendido inicialmente, mantive como norte a seguinte pergunta: como estimular o processo de projeto de alunos de Design?

Como resposta, trago uma segunda pergunta: por que alunos? Porque entendo que se trabalharmos bem o processo de projeto no momento da formação acadêmica, a experiência se estende para a vida profissional como uma base sólida.

Na pesquisa foi proposto um recorte para observação, com foco na disciplina PPD-CV Conclusão¹, última disciplina de projeto na habilitação de Comunicação Visual no programa de graduação em Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). A turma da professora tutora Izabel de Oliveira foi acompanhada nos semestres 2007.2 e 2008.1², observando-se todos os alunos inscritos, ou seja, a turma como um todo, e mais detalhadamente 4 alunos.

1 Planejamento, Projeto e Desenvolvimento de Comunicação Visual - Conclusão. Disciplina do currículo implantado em 1987, em vigor para turmas que ingressaram até 2007.

2 Referente ao período de agosto de 2007 a julho de 2008.

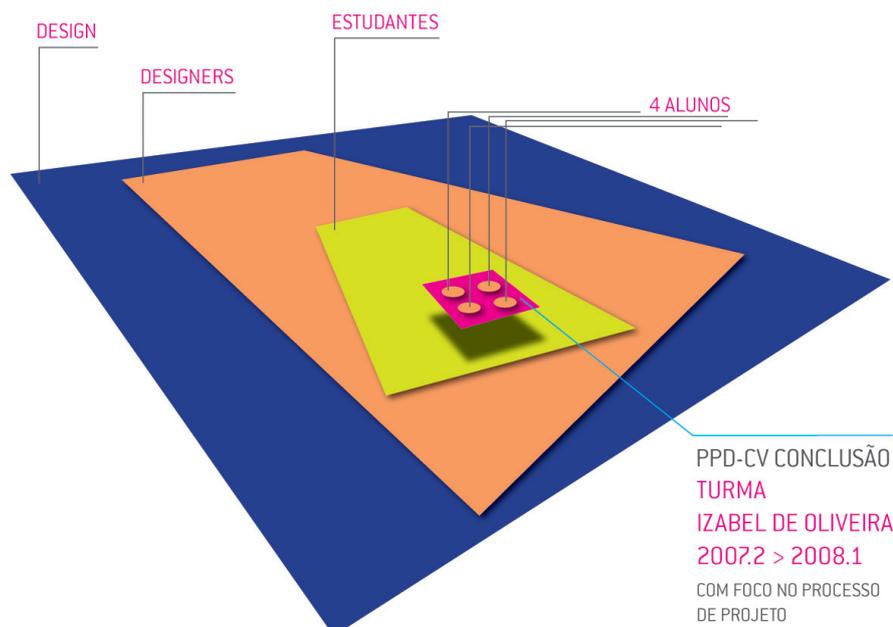


Figura 1 - Mapeamento do recorte da pesquisa.

Mas por que PPD-CV Conclusão? Primeiramente porque temos a dissertação de mestrado de Izabel de Oliveira, intitulada “Proposta pedagógica para ensino de projeto de design: um estudo de caso” onde a autora, posicionando-se no universo do professor e da instituição, realiza um estudo detalhado da disciplina, apresentando diretrizes, normas, características, metas, estrutura acadêmica, dispensando assim a necessidade de nos debruçarmos sobre um estudo minucioso da mesma. Em segundo lugar, porque esta é considerada eixo de conexão entre todas as disciplinas da grade curricular, uma vez que se entende que o aluno aplica aqui o conhecimento adquirido entre todas as demais disciplinas cursadas. Finalmente, porque possui diretrizes definidas e é a última disciplina de projeto antes do ingresso do aluno na vida profissional. Nela, pode-se observar o futuro profissional ainda no seu ambiente acadêmico.

Destaco, também, outro ponto importante para a pesquisa, qual seja, o curso de Design da PUC-Rio antes do currículo de 2007, possuía apenas duas habilitações: Comunicação Visual (onde está localizada a pesquisa) e Projeto de Produto. Após 2007, o curso abriu mais duas habilitações: Moda e Mídia Digital. No novo currículo entende-se que as disciplinas de projeto devem ser ministradas com a inserção de oficinas pertinentes ao programa do curso, e com uma proposta de ensino em que o aluno deve ser proativo e participativo. Vejo então a oportunidade de pautar a presente pesquisa no currículo antigo como uma possibilidade de avaliar o desenvolvimento de projetos de graduação ainda nesta estrutura, permitindo que possam ser confrontados futuramente alguns resultados em relação às disciplinas de Projeto Conclusão do novo currículo, contribuindo para que as lacunas levantadas possam ser preenchidas.

Para o desenvolvimento da pesquisa proposta adotei uma abordagem qualitativa, que se desdobrou como pesquisa exploratória, por meio do processo de observação participante, interagindo nos processos de criação dos alunos da disciplina em questão,

registrando as experiências realizadas, resultando em um estudo de caso. A escolha deste tipo de pesquisa deve-se ao fato de estarmos tratando de uma investigação de um fenômeno contemporâneo, dentro de seu contexto da vida real, além de estarmos observando uma situação tecnicamente única. Esta abordagem beneficia-se do desenvolvimento prévio de proposições teóricas para conduzir a coleta e a análise de dados. (Yin, 2005; p.33)

Visando atingir esta meta, acompanhei por 2 anos a disciplina, escolhendo 2 semestres para observação detalhada. Trabalhei com um diário de campo onde fiz inúmeras anotações e realizei entrevistas com perguntas abertas com o intuito de registrar não só as opiniões da professora tutora Izabel de Oliveira como a dos demais professores de PPD-CV Conclusão sobre os processos de criação dos alunos. Alguns dados foram fotografados para ilustrar pontos da pesquisa que julguei relevantes.

Apesar de o recorte ter se restringido aos meses de agosto de 2007 a julho de 2008, acompanhei a turma de PPD-CV Conclusão da Professora Izabel de Oliveira durante todo o período de desenvolvimento da dissertação de mestrado, entre os meses de fevereiro de 2007 a dezembro de 2008.

Embora a investigação tenha sido delimitada no ambiente acadêmico, quis me certificar que o campo da pesquisa estaria de acordo com a realidade profissional, uma vez que um dos objetivos era identificar no ambiente acadêmico lacunas que pudessem ser trabalhadas, contribuindo para a formação de um profissional melhor preparado.

A partir desse pensamento, foram identificados os pontos que se inter-relacionam num processo de projeto, mapeando sua estrutura, na escola e no ambiente profissional.

No ambiente profissional, o designer projeta para o cliente e produz um objeto³ e esta inter-relação pertence ao campo de atuação do profissional, representada pelo mercado. No ambiente acadêmico, o designer é o estudante de design, o cliente é o professor. Algumas vezes este aluno também projeta para um cliente externo, desenvolvendo seu projeto no ambiente acadêmico, resultando também desta relação um objeto. Neste caso a inter-relação representa a aula, que obedece às “leis” da pedagogia, mas especificamente, pedagogia do Design. Apresento a seguir dois diagramas que ilustram as estruturas acima citadas.

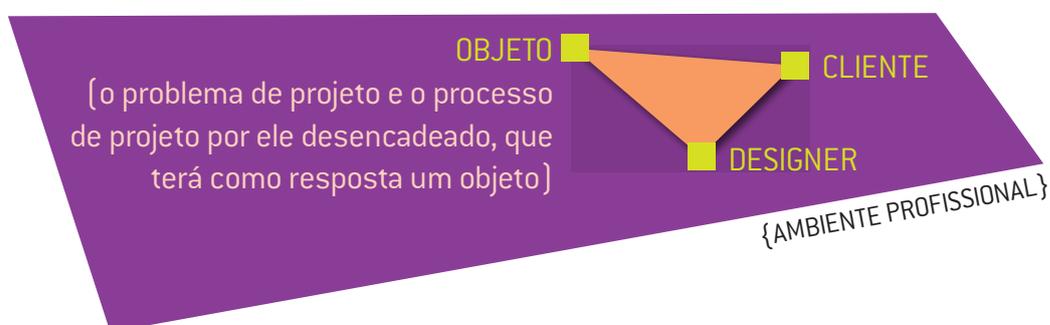


Figura 2 - Mapeamento do ambiente profissional onde o designer está inserido.

³ Na presente pesquisa, a palavra “objeto” será utilizada para designar todo e qualquer resultado tangível ou intangível de um processo de projeto no campo do design.

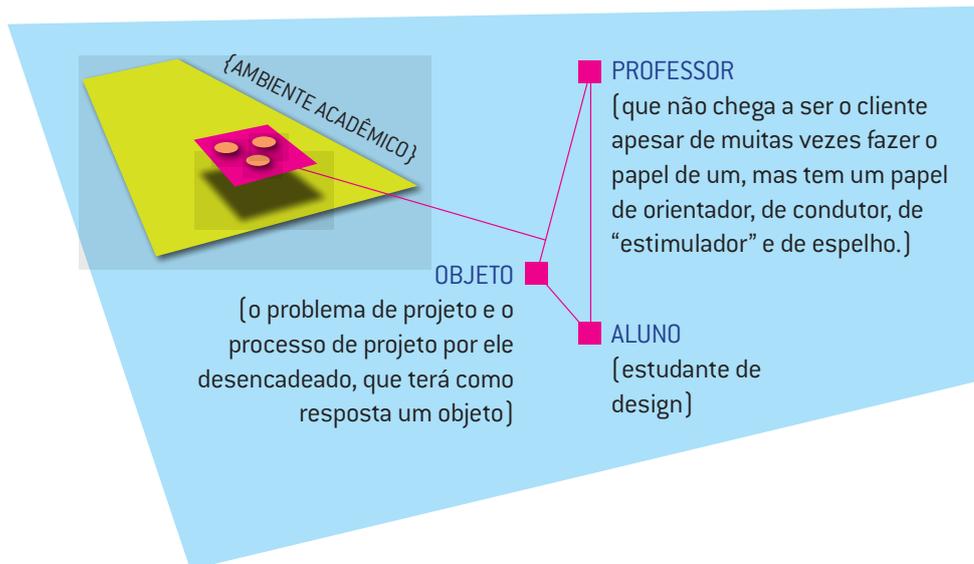


Figura 3 - Mapeamento do ambiente acadêmico onde o designer está inserido.

Em ambas estruturas as relações co-existem, mudando apenas o peso de influência que cada pólo exerce. No ambiente acadêmico, a pedagogia atua com força total no sujeito, mas no ambiente profissional ela está contida na formação deste sujeito, atuando em segundo plano. O objeto tem as mesmas características no que diz respeito às etapas percorridas, diferenciando-se na implantação e nas características de produção. Algumas vezes este aluno projeta a partir de uma demanda real e de aplicação imediata e neste momento cede aos limites impostos por questões afeitas ao mercado profissional. Mas, quando projeta sem o compromisso com uma demanda real, os limites do trabalho podem ser ampliados. Neste último caso, em que o professor representa o cliente no ambiente acadêmico, os limites e questionamentos no processo de configuração do objeto são trazidos por ele.

No desenvolvimento de um projeto seja para uma demanda real imediata ou como um simples exercício no terreno da configuração de um objeto de design, o trabalho pressupõe a tríade sujeito, objeto e cultura. A cultura representada pela demanda e pela contextualização desta, é o meio social, o grupo social, o sujeito demandante seja real ou fictício. O objeto é o problema de projeto e o processo por ele desencadeado, que terá como resposta um objeto. O sujeito que é o aluno, futuro profissional.

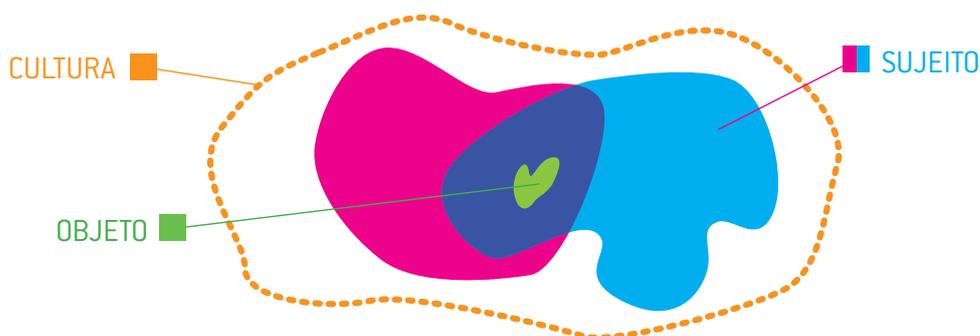


Figura 4 - Diagrama das relações entre cultura, objeto e o sujeito.

No diagrama acima podemos verificar que sujeito e objeto estão contidos na cultura e não podem ser vistos descolados dela. O sujeito é composto por duas áreas, sua realidade externa e sua realidade interna onde em sua interseção localiza-se o objeto, uma vez que ele pertence à realidade externa ao sujeito e encontra-se na cultura e pertence à realidade interna do sujeito enquanto idéia ou representações mentais.

Assim, a presente pesquisa está estruturada da seguinte maneira: no capítulo 2 trato da disciplina PPD-CV Conclusão, do currículo do curso de Design da PUC-Rio, suas características, etapas percorridas pelos alunos, comportamentos adotados e resultados sempre me posicionando no papel do aluno, uma vez que a dissertação de Izabel de Oliveira já apresenta o estudo da disciplina com diretrizes e metas. No capítulo 3, apresento os projetos selecionados que foram mais detalhadamente observados, descrevendo-os a partir das etapas de projeto, fazendo referência às etapas que o aluno percorre no PPD-CV Conclusão, à luz de referencial teórico, com base nos estudos de W. D. Winnicott sobre o viver criativo e Fayga Ostrower sobre os processos de criação, ambos complementados pela visão pedagógica de Rita Couto e pelos estudos de Forty, Miller e Schön. No capítulo 4 minhas considerações finais, apresentando um olhar crítico sobre a disciplina, seguidas das referências bibliográficas e anexos da pesquisa.