

De 14 a 20
de setembro
de 2019

V SEMANA
INTEGRADA DO
CEART

CEART MOSTRA DE PROJETOS DE ENSINO E MONITORIA

Pesquisa de processos de desenho manual e computadorizado como forma de expressão bidimensional no Design e no ensino da graduação

Bolsistas: Cristiano Razzia; Luane Castro Costa Britto

✉ crisrazzia@gmail.com; brittoluane@gmail.com

Professor Orientador: Célio Teodorico dos Santos

✉ celio.teodorico@gmail.com

INTRODUÇÃO

O desenho é uma ferramenta de comunicação poderosa e se torna eficiente na medida em que os ruídos desaparecem, ou seja, o desenho é de fácil compreensão e auto explicativo, em forma, materiais e texturas. Saber desenhar não depende apenas de uma habilidade manual e, sim uma operação cerebral da forma de como vemos as coisas. O exercício do processo mental por meio do desenho, e de um constante refinamento aumenta a capacidade de percepção tridimensional.

OBJETIVOS

O estudo do desenho manual e digital e sua eficiência no campo da comunicação e expressão, além da contribuição na geração de ideias e produtos. Revisão bibliográfica e fichamento de conteúdos para fundamentação teórica, coleta de conteúdo auxiliar para a elaboração de material didático e acompanhamento das aulas de desenho de representação a fim de observar o desenvolvimento dos alunos, suas dificuldades e experiências.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Com o estudo do desenho, buscamos compreender melhor a ocupação da forma no espaço, a construção dos objetos por formas básicas da geometria, a organização visual por meio das linhas e planos, a construção da comunicação visual através da ambiguidade, iluminação, sombreado, profundidade, entre outros. Validar os métodos apresentados no meio acadêmico e por profissionais da área de Design e sua colaboração na compreensão da forma e da espacialidade dos objetos. Os métodos estudados foram retirados de bibliografias e pesquisas acadêmicas. As técnicas avaliadas consistem em:

- Método do Cubo
- Perspectiva com Pontos de Fuga
- Perspectivas Axonométricas
- Linha Mestre
- Luz e Sombra
- Grade Axonométrica com Ponto de Fuga

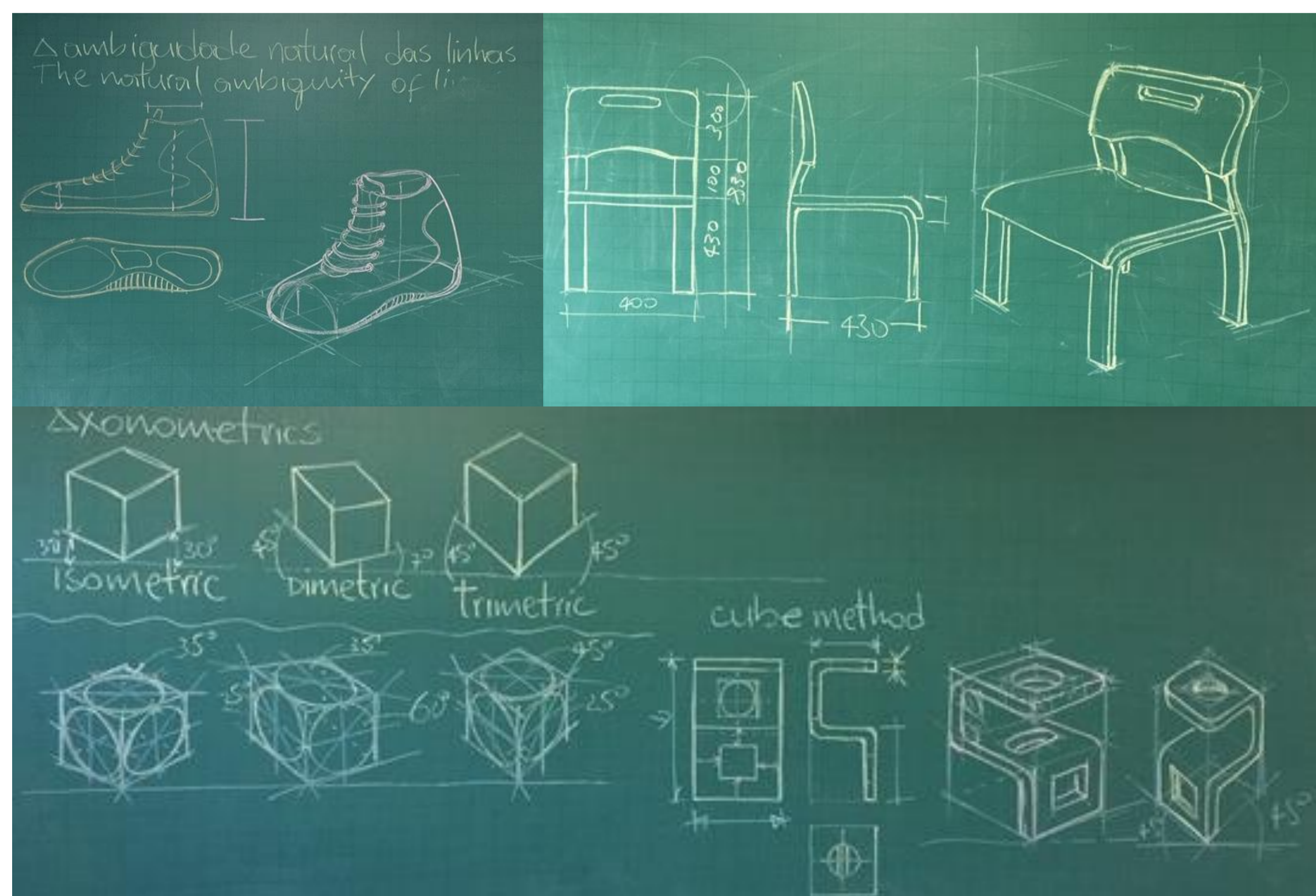


Figura 1 – Estudo em sala; Método do cubo.



Figura 2 – Processo de Sketching.

RESULTADOS

Após a introdução das técnicas em sala de aula e a aplicação de exercícios, foi elaborado um questionário e entregue aos alunos da 2ª e 3ª fase do curso de Design Industrial, onde é ministrada a disciplina de Desenho de Representação I e II pelo professor Célio Teodorico. Os resultados evidenciaram uma preferência dos alunos no uso da Linha Mestre, Método do Cubo e Luz e Sombra. O Método Linha Mestre propicia ao desenhista maior liberdade espacial, além da decomposição dos objetos em seções, facilitando a visualização e morfologia do objeto. O Método do Cubo auxilia os desenhistas com pouca prática a visualizar as partes e contornos do objeto através do rebatimento das vistas dentro da caixa. O Método Luz e Sombra é aplicado na finalização do render, agregando volume e enfatizando a tridimensionalidade dos objetos. É importante ressaltar há métodos que os alunos mais se identificam, podendo até misturar técnicas para melhor atender a necessidade de expressão que os mesmos desejam.

BIBLIOGRAFIA

SENNA, Carlos Eduardo; TEIXEIRA GONÇALVES, Fábio. Rendering: A Evolução da Linguagem Gráfica, Seus Precursores e Sua Relação com o Design de Produto. Vol. 5, N. 2, 2017, ISSN 2318-7492.

MONTENEGRO, Gildo A. A Perspectiva dos Profissionais. 2ª edição. Publicado por Blucher, 2010.

HENRY, Kevin. Drawing for Product Designers. London: L. K. Publishing Limited, 2012.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conhecimento das vistas ortográficas, isométricas e variações de perspectiva são os primeiros passos para um designer começar a esboçar. Quando obtiver a verdadeira compreensão de como a forma se comporta e ocupa o espaço, o designer poderá começar o seu sketch. O próximo passo é escolher a vista que mais valoriza seu objeto, destacando seus detalhes e suas funções. Com traços leves, criar linhas de limite, planos de rebatimento e assim construir a forma básica do produto. Em seguida, usar a variação da grafite para reforçar detalhes e limites geométricos. Os usos da cor, da sombra e dos pontos de luz irão trazer a tridimensionalidade desejada, ressaltando o objeto do papel.

Com o estudo do desenho, buscamos compreender melhor a ocupação da forma no espaço, a construção dos objetos por formas básicas da geometria, a organização visual por meio de linhas e planos, a construção da comunicação visual através da ambiguidade, iluminação, sombreado, profundidade, entre outros. O uso devido da perspectiva e das formas básicas da geometria, a variação possível das formas clássicas para a construção de formas mais complexas. O conhecimento dos planos, das vistas e do posicionamento do objeto para a sua representação.

O desenho profissional requer esforço em pensar, analisar, praticar e experimentar. A ferramenta de sketching visa aprimorar a capacidade do designer de comunicar-se visualmente, sendo rápido, preciso, despreocupado e livre. Ter o domínio de sketching é ter uma otimização de tempo e comunicação, influenciando em um bom projeto.