

DESIGN NO CONTEXTO ESCOLAR: PROPOSIÇÕES DE APROXIMAÇÃO COM A CULTURA VISUAL

PETITOT, Juliano Silva¹; CORRÊA, Amanda Ribeiro²

¹ Acadêmico do 6º semestre do curso de Artes Visuais Modalidade Licenciatura – UFPel.
julianopetitot88@hotmail.com

² Acadêmica do 8º semestre do curso de Artes Visuais Modalidade Licenciatura – UFPel.
correa.ribeiro.amanda@gmail.com

BRANDÃO, Cláudia Mariza Mattos³

³ Profa. Me, Departamento de Artes e Comunicação – Centro de Artes – UFPel. attos@vetorial.net

1 INTRODUÇÃO

O presente texto foi desenvolvido a partir da reflexão sobre o Design e como este pode ser utilizado no ensino de arte, considerando-o como um campo produtor de imagens voltadas ao comércio/consumo de produtos industriais, tendo como aporte o teórico Fernando Hernández com as discussões acerca da Cultura Visual.

O termo da língua inglesa *design*, deriva da palavra em latim *designare*, “que significa marcar, indicar, ou, simplesmente, designar” (EGUCHI, 2008, p. 1674). No Brasil diversos estudiosos já tentaram traduzir este para expressões como *projética industrial*, por exemplo, no entanto elas caíram em desuso. Normalmente ele é utilizado para indicar a área de atuação do *designer*, bem como a qualidade/forma estética de um objeto. Tal profissional pode se especializar em variadas linhas de produção: design de produtos, digital, impressos, ambientes, moda, cinema e vídeo, entre outros. Para obter excelência em um projeto, o *designer* manipula conceitos, projeta e executa a proposta, sempre se valendo de recursos tecnológicos de ponta, conseguindo efeitos estéticos sedutores para estimular determinado tipo de consumo.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

A partir da reflexão sobre o Design e como este pode ser utilizado no ensino de arte, assim como da importância de abordá-lo em âmbito educacional, fez-se um levantamento bibliográfico e, após as leituras e discussões, elaboramos proposições que pudessem direcionar a compreensão sobre o tema em questão. Os dados encontrados nesta primeira etapa foram cruzados com nossas experiências de estágio no curso de Artes Visuais Modalidade Licenciatura. Tal metodologia nos possibilitou um maior entendimento sobre a área do Design e sua estreita relação com as Artes Visuais, enriquecendo os conteúdos por nós explorados em nossas práticas como futuros arte-educadores.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O trabalho desenvolvido pelo profissional designer envolve um projeto conceitual, funcional e que se apresente de forma esteticamente coerente e atrativa, atendendo e atingindo o público alvo através de jogadas de marketing, por vezes

“sedutoras” quando utiliza, por exemplo, imagens e *slogans* apelativos ao cliente com o intuito de induzir ao consumo do objeto em questão. O resultado final só se torna possível quando o profissional já se possui estudos nos campos da comunicação, artístico e cultural.

Desta forma, levando em consideração que o Design é uma atividade que produz diversas formas de artefatos industriais voltados ao mercado de consumo, a partir de estudos que primam o resultado visual e que está diretamente relacionado com a tecnologia e com conhecimentos artísticos, podemos considerá-lo como um importante elemento constitutivo da cultura visual. Sendo assim, é possível pensá-lo como um colaborador na formação de indivíduos que consomem imagens cotidianamente, conscientes ou não, do modo como se dá a recepção das mesmas.

Hernandez (2000) apresenta como base dos estudos sobre Cultura Visual, os

artefatos materiais (edifícios, imagens – fixas e em movimento – representações no *Mass media*, performances, etc.) produzidos pelo trabalho ou pela ação e pela imaginação dos seres humanos com finalidades estéticas, simbólicas, rituais ou político-ideológicas. (HERNANDEZ, 2000, pag. 134)

Deste modo, as relações entre os fundamentos do *design* com a arte, assim como com as novas tecnologias são meios eficazes no auxílio da formação de jovens contemporâneos. Por isso, torna-se indispensável problematizar estas questões em âmbito educacional, visando uma abordagem acerca da realidade em que os escolares estão inseridos, contribuindo para que possam identificar as imagens consumidas por eles, que chegam a todo o momento através das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). Portanto, a utilização do *design* e seus conceitos na educação têm “como objetivo favorecer o contato dos alunos com a cultura material através do manuseio de ferramentas e de objetos concretos” (GUEDES, 2010, p.01). Através de tais práticas, as crianças e os jovens ampliam as suas habilidades manuais e mentais, exercitando a criatividade através da elaboração e resolução de problemas.

O fato do arte/educad@r trabalhar com as novas tecnologias disponíveis em sala de aula prepara o educando para fazer leituras mais críticas do mundo globalizado ao qual se vive. Criar situações que favoreçam a leitura de imagens que permeiam o cotidiano, como sugere Hernández, aproxima os estudantes de linguagens artísticas presentes no contexto escolar, enquanto o prepara para acompanhar as mudanças que ocorrem velozmente na era da informação.

Segundo Fontoura (2006), o desenvolvimento de atividades que envolvem o *design* enriquece e complementa a formação dos jovens, integrando diversas áreas do conhecimento, como se na prática destas atividades, os escolares pensassem de forma interdisciplinar, o que normalmente é o grande desafio, tanto do ensino da arte quanto no de outros campos do saber. Além disso, o trabalho com *design* em âmbito educacional promove a estimulação sensorial e motora, envolvendo-os física e mentalmente, integrando pensamento e ação ao mundo por eles habitado. O processo de aprendizado a partir do *design* é dinâmico e envolvente, acontece de dentro para fora, fazendo referência às coisas da vida.

Sardelich (2006) fala da importância de abordar estes conhecimentos a cerca das imagens que nos rodeiam, pois,

quase tudo do pouco que sabemos sobre o conhecimento produzido nos chega via Tecnologias da Informação e Comunicação –TIC – que, por sua vez, constroem imagens do mundo. Nômades em nossas próprias casas,

capturamos imagens, muitas vezes sem modelo, sem fundo, cópias de cópias, no cruzamento de inúmeras significações(SARDELICH,2006, p.03).

Então, é fundamental o arte/educad@r lidar com essas imagens e as suas diferentes formas de disseminação, por meio das TIC, entendendo como essas imagens se apresentam na contemporaneidade “é estudar a capacidade de todas as culturas para produzi-las no passado e presente com a finalidade de conhecer seus significados e como afetam nossas ‘visões’” (HERNÁNDEZ, 2000, p.51).

4 CONCLUSÕES PARCIAIS

Tendo como base os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), na consideração das diferentes formas de trabalhar com a expressão através da arte, destaca-se o “reconhecimento e utilização dos elementos da linguagem visual representando, expressando e comunicando por imagens” (PCN’s, 1997, pag.63).

Desta forma, a proposta de trabalhar com *design* em uma sala de aula é importante para o desenvolvimento sensível e perceptivo, através da apreciação e análise de características formais dos objetos, como formas, padrões de cor, texturas e acabamentos, podendo ser utilizado também nesse processo o ensino com referência nas leis da Gestalt, o que tornaria ainda mais rico o trabalho. Além disso, é fundamental considerarmos o desenvolvimento do pensamento crítico e criativo, oportunizando aos educandos a produção e o consumo de imagens a partir de critérios de valor e da experiência, tornando-os capazes de significar os conhecimentos adquiridos na escola, de acordo com o que estão recebendo de informação.

Esse pensamento crítico sobre a produção de imagens é importante e indispensável nos dias atuais, por nos encontrarmos cercados de uma infinidade de imagens de naturezas diversas e em sua maioria publicitárias. Assim, essa criticidade só se torna possível quando conhecemos a natureza das imagens, a origem e finalidade de suas produções. O processo de estimular os estudantes no exercício do pensamento crítico e no aguçamento dos olhares sobre a realidade, aferindo sentido aos conteúdos estudados, colabora para o desenvolvimento de leituras visuais do mundo, tornando-os seres ativos na recepção das imagens, e não meros receptores passivos.

5 REFERÊNCIAS

HERNÁNDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

FONTOURA, Antônio M. **Pode-se educar crianças através do design?**.7º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Paraná, 2006.

GUEDES, Caroline Lengert; GUEDES, Jorge Roberto; PEREIRA, Alice Theresinha Cybis. **Trabalhando com Design no Ensino Fundamental**. Conferência Internacional de Educação para Desenvolvimento Sustentável, Santa Catarina, 2010.

SARDELICH, Maria Emilia. **LEITURA DE IMAGENS, CULTURA VISUAL E PRÁTICA EDUCATIVA**. Cadernos de Pesquisa, v. 36, n. 128, p. 451-472, maio/ago

de 2006. Disponível em:
<<http://www.scielo.br/pdf/%0D/cp/v36n128/v36n128a09.pdf>> Acesso em 27
Junho/2011.

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

EUGUCHI, Haroldo Coltri. **DESIGN VERSUS ARTESANATO: IDENTIDADES E CONTRASTES**. Anais Do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, SP, 2008.

Disponível em <<http://www.modavestuario.com/152designversusartesanato.pdf>>
Acesso em 27 Junho/2011.