

**UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**

Roseli da Silva Pereira

**O uso do *Design* Gráfico na arte-educação: uma
possibilidade de reflexão das visualidades do cotidiano**

Itapetininga
Dezembro 2014

Roseli da Silva Pereira

**O uso do *Design* Gráfico na arte-educação: uma possibilidade de reflexão das
visualidades do cotidiano**

Trabalho de Conclusão do Curso de
Licenciatura, Habilitação em Artes Visuais
do Departamento de Artes Visuais do
Instituto de Artes da Universidade de
Brasília.

Orientadora: Prof^a Ma. Marta Mencarini
Guimarães

Coorientadora: Prof^a Ma. Dorisdei Valente
Rodrigues

Tutor Presencial: Werner José Lisbôa Krapf

Itapetininga
Dezembro 2014

SUMÁRIO

1. Introdução.....	2
2. Desenvolvimento.....	4
2.1 A importância da arte-educação na formação do indivíduo: O Processo de ensino e aprendizagem em Artes e o papel que ocupa na história e na atualidade.....	5
2.1.1 Cultura visual na educação em arte: uma possibilidade de reflexão das visualidades do cotidiano.....	9
2.1.2 A Arte Tecnologia como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem em artes.....	10
2.1.2.1 A contribuição do <i>Design</i> Gráfico para a Educação em Arte: capacidades e habilidades do <i>designer</i> e a possibilidade e relevância de seu uso na Arte-educação.....	12
2.2 Processo da intervenção em sala de aula.....	16
3. Conclusão.....	29
Referências Bibliográficas.....	31
Anexos.....	33
Anexos 1: Questionário - Leitura de Obra – Grupos 1, 2 e 3.....	33
Anexos 2: Questões para análise de resultados da oficina.....	36
Anexos 3: Trabalhos realizados pelos alunos.....	38

O uso do *Design* Gráfico na arte-educação: uma possibilidade de reflexão das visualidades do cotidiano

1. Introdução

Na contemporaneidade estamos expostos a uma multidão de imagens, seja nas ruas, nas propagandas de televisão, no ciberespaço e em diferentes espaços e lugares. Essa enorme avalanche de informações visuais que estamos expostos cotidianamente, através das mídias, principalmente, entre outros meios, são disseminadas com uma velocidade muito grande e a tendência é de não questionarmos essas informações e as absorvermos de forma passiva.

Essa investigação surgiu do desejo de utilizar a arte-educação como meio de desenvolver habilidades reflexivas e críticas do aluno em relação a essas visualidades com base em questionamentos da realidade em que vivemos, como consta nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's):

“questionar a realidade formulando-se problemas e tratando de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade, a intuição, a capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação” (PCN'S, 1998, p. 8).

Esse trabalho investiga as possibilidades de criação e formação em arte pelo uso do *design* gráfico a partir dos conhecimentos do curso de licenciatura em artes visuais, da história da arte, em especial dos elementos da linguagem visual e suas diferentes técnicas.

Neste contexto, a experiência pessoal com o *design* gráfico, mesmo sem formação acadêmica na área foi o ponto de partida, a inspiração, escolhida para contribuir para a reflexão dessas visualidades, levando em conta que o *designer* gráfico também é responsável pela criação da comunicação visual que consumimos.

Em todo projeto visual desenvolvido, várias informações são necessárias para que o produto final comunique a mensagem que pretende ao público alvo. O espaço, formas, cor, tamanho, tipografia, entre outros, são elementos que deverão ser trabalhados visando a comunicação a que se propõe os artistas, *designers* gráficos, bem como os profissionais que desenvolvem trabalhos voltados à visibilidade e comunicação visual.

Acredita-se que para desenvolver um projeto estético, necessita-se desenvolver habilidades técnicas no campo das artes visuais e sua história, além de realizar pesquisas de diferentes estéticas para inovar e criar. Nesse sentido, esse trabalho buscou desenvolver uma experiência a partir da atuação de *designer* relacionando a vivência do curso de artes visuais com um projeto pedagógico desenvolvido em forma de oficina, que se utilizou de elementos da linguagem visual, a fim de coletar dados práticos para a investigação.

O objetivo da pesquisa é possibilitar ao aluno informações que o levem a refletir sobre as visualidades a que está exposto continuamente, desenvolvendo a criatividade, a interação, a análise, a argumentação, a capacidade de desenvolver e concretizar projetos estéticos. Para tanto, pretende-se utilizar dos conhecimentos do *design* gráfico a fim de promover possibilidades para o ensino e aprendizagem em artes visuais.

Nesse contexto, pretende-se utilizar a proposta triangular de Ana Mae Barbosa para se construir conhecimentos em arte-educação:

- Contextualização histórica (conhecer a sua contextualização histórica);
- Fazer artístico (fazer arte);
- Apreciação artística (saber ler uma obra de arte).

Essas três etapas vão nortear o trabalho para aprimorar a reflexão do fazer artístico na contemporaneidade.

Além de Barbosa, a pesquisa baseia-se na cultura visual de Fernando Hernández, na História da Arte de Gombrich (enfoque para o capítulo sobre a Arte Moderna), nos estudos sobre a sintaxe visual de Dondis, entre outros teóricos.

Em busca de obter um resultado que garanta o que é esperado pelos PCN's, se espera de um aluno de artes saber utilizar diferentes linguagens para expressar e comunicar ideias, saber utilizar diferentes formas de informação e recursos tecnológicos, a criatividade e a intuição.

2. Desenvolvimento

A linguagem gráfica está presente na educação desde as primeiras séries com os livros didáticos, livros de histórias infantis, nas capas dos cadernos, na decoração de mochilas e lancheiras, fazendo parte, desde a tenra idade, das visualidades presentes no cotidiano do indivíduo.

Na atualidade as informações chegam até nós em um ritmo dinâmico surpreendente. As informações visuais são as que mais se impregnam em nossa mente, interferindo e potencializando opções e escolhas em todos os setores da vida, sem que possamos perceber conscientemente, refletindo diretamente na formação de nossa identidade. A cultura visual interfere como o indivíduo se relaciona e é afetado pela realidade em que vive.

Nessa forma de construção do conhecimento, tendo como embasamento teórico a história da arte e a cultura visual, e também com a utilização da tecnologia, encontra-se um fio condutor em que seja possível e exequível um projeto para a utilização do *design* gráfico na arte-educação e que leve realmente às reflexões das visualidades do cotidiano.

O objetivo dessa pesquisa é identificar as possibilidades de aprendizagem na arte-educação a partir de experiências desenvolvidas no campo da arte gráfica. Os conhecimentos de artes visuais e do *designer* gráfico dialogam nesse trabalho por entender que tanto nas artes visuais como no *design* gráfico as apropriações dos elementos da linguagem visual tornam-se fundamentais para pensar sobre as visualidades ao nosso redor. Segundo Ana Mae Barbosa (2003, p. 111) “a leitura das imagens fixas e móveis da publicidade e da arte na escola nos exercita a consciência acerca daquilo que aprendemos através da imagem”.

“Em nossa vida diária, estamos rodeados por imagens impostas pela mídia, vendendo produtos, idéias, conceitos, comportamentos, *slogans* políticos etc. Como resultado de nossa incapacidade de ler essas imagens, nós aprendemos por meio delas inconscientemente. A educação deveria prestar atenção ao discurso visual. Ensinar a gramática visual e sua sintaxe através da arte e tornar as crianças conscientes da produção humana de alta qualidade é uma forma de prepará-las para compreender e avaliar todo o tipo de imagem, conscientizando-as de que estão aprendendo com estas imagens” (BARBOSA, 1998, p. 3).

Entende-se que essas considerações da arte-educadora Ana Mae Barbosa, dão respaldo ao uso do *design* gráfico na arte-educação pelo grande potencial expressivo na comunicação visual gerada pela mídia, da qual o *designer* gráfico

também é produtor e da necessidade da gramática visual ser ensinada através da arte.

2.1 A importância da Arte-educação na formação do indivíduo: O Processo de ensino e aprendizagem em Artes e o papel que ocupa na História e na atualidade.

“A arte promove o desenvolvimento de competências, habilidades e conhecimentos necessários a diversas áreas de estudos; entretanto, não é isso que justifica a sua inserção no currículo escolar, mas seu valor intrínseco como construção humana, como patrimônio comum a ser apropriado por todos” (IAVELBERG, 2010, p. 9).

O ensino de artes no Brasil tornou-se obrigatório no período militar que instituiu a disciplina Educação Artística. A polivalência no ensino das artes desse período não capacitava os professores a dar um ensino de qualidade, devido ao preparo ser muito curto, apenas dois anos, para tantas áreas a serem estudadas. O caráter tecnicista, legava a Educação Artística como um saber informal, de desenvolvimento de habilidades, “e não como um campo de conhecimentos organizados”, conforme cita Hernández (2000). Chegamos a 1989 tendo arte-educadores com uma atuação ativa e consciente e com uma formação fraca e superficial no que diz respeito ao conhecimento de arte-educação e arte, segundo Barbosa.

No momento político dos anos 80, com ameaças de se eliminar a arte do currículo escolar de 1º e 2º graus, com alegação de que arte não teria conteúdo, fez-se a necessidade da revisão de conteúdos e formas de ensinar e ver a arte como uma disciplina. Houve uma intensa discussão e questionamentos sobre a formação dos docentes e metodologias de ensino que culminou com a reformulação do ensino de artes. A LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação) e os PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais) nortearam a nova visão de ensinar e aprender e vieram fortalecer a presença da arte na escola, “equiparando a disciplina Arte às demais disciplinas em grau de importância para o pleno desenvolvimento das capacidades cognitivas” (NÓBREGA, 2010, p. 183).

Quando o curso de formação de professores de Artes perdeu o perfil polivalente, ou seja, lecionar várias disciplinas ao mesmo tempo como artes visuais,

música, dança, teatro, desenho geométrico e tornou-se específico em uma disciplina apenas, permitiu a melhoria da qualidade de ensino e preparo dos professores.

Desde a década de 70 o ensino de artes privilegiava o fazer artístico, sendo a arte-educação baseada “nas propostas de experimentação expressiva como mola propulsora para o processo criador” (NÓBREGA, 2010, p. 183). As imagens de artistas não eram apresentadas para as crianças, para elas não terem influência e perderem a livre expressão. A proposta triangular de Ana Mae Barbosa veio confrontar com esse modelo, incluindo ao fazer artístico, a história da arte e a análise de obras, objetivando um desenvolvimento mais integral do aluno. Nesses três vértices, o aluno entende que a arte acontece em um tempo e espaço (contextualizar); tem o contato com a obra desenvolvendo o senso estético e analítico (apreciar); desenvolve a habilidade técnica e a capacidade criadora (fazer).

O arte-educador deve estar apto a desenvolver competências da área de artes visuais que o habilitem a exercer a licenciatura de uma forma atuante, dinâmica e que interaja com a sociedade e suas manifestações culturais. Deve ser compromissado em atender ao aluno de uma forma integral, possibilitando seu desenvolvimento físico, cognitivo, suas interações e inter-relações, auxiliando-o em seu desenvolvimento.

Estamos em uma época em que a tecnologia avança veloz. O número de estímulos visuais que recebemos nos geram informações das mais variadas, necessitando de um ensino que enxerga o aluno como pessoa na sua totalidade, o direciona na captação, seleção e processamento dessas informações. Segundo Rosa Iavelberg (2010), cabe ao professor de arte criar oportunidades de interação dos estudantes com esses conteúdos através da utilização de variados meios para informar “conceitos e princípios que deseja ensinar, ciente de que é o aluno quem transforma tais informações em conhecimento por intermédio de interações sucessivas” (IAVELBERG, 2010, p. 27).

Infelizmente, a formação de alguns professores limitam sua capacidade de ensinar e as precárias condições existentes em algumas escolas, limitam o acesso dos alunos a meios de exploração de informações que estimulem a criatividade e o fazer artístico.

Segundo Barbosa (1989) a TV, os fracos padrões dos desenhos para colorir e os *outdoors*, eram as fontes de imagens mais frequentes para as crianças e que ela

antevia para o futuro da arte-educação uma linha centrada à iniciação do *design*, especialmente para escolas do 2º grau.

Segundo Dondis (2003) observa que há critérios deficientes na utilização da abordagem visual com fins pedagógicos e que se faz necessário uma reformulação neste sentido. Segundo Nageli Raguzzoni Teixeira (2005), em relação ao domínio da imagem sobre a linguagem verbal, considera a importância de se trabalhar a imagem midiática em sala de aula, incorporando “a mídia impressa e eletrônica enquanto mecanismos de exploração pedagógica” (TEIXEIRA, 2005, p. 191).

Analisando as considerações desses autores sobre as criações de oportunidades de captação de informações, sobre a deficiência de imagens para se trabalhar em sala de aula e sobre a importância de se trabalhar a imagem midiática, levando-se em conta a influência que esse tipo de imagem exerce na criança e adolescente, reforça a qualificação do diálogo existente entre a arte e o *design* gráfico, tornando essa ligação didática mais estreita.

O professor necessita ser ativo buscando participar de todas as áreas que envolvem a arte-educação, integrando família e sociedade e respeitando as diferenças. Necessita aliar a didática e a pedagogia às transformações que acontecem em todos os setores, principalmente no que tange as tecnologias de comunicação e informação. Campello e Venturelli (2014) pontuam que as tecnologias digitais têm um grande potencial pedagógico sendo um importante instrumento de construção e articulação de informações.

“Se a educação ou a pedagogia sempre precisaram de certas disciplinas, notadamente biológicas e antropossociais, precisam, contemporaneamente, articular-se com certos ramos da Engenharia, da Medicina, da Comunicação, do *Design* Gráfico, da Linguística, entre outras, para dar conta dos desafios e das possibilidades que as TIC trazem para a comunicação educacional, fundamental nos processos formativos...” (DIAS, HOFFMAN, CASTRO, 2010, p. 21).

A tecnologia proporciona uma abordagem de conteúdos de uma forma interdisciplinar e/ou transdisciplinar possibilitando o diálogo entre as diversas disciplinas gerando uma interação de informações e conhecimentos potencializando o ensino-aprendizagem.

A reflexão sobre as ações cotidianas em sala de aula auxiliam o professor a redirecionar sua prática pedagógica e avaliar o desenvolvimento do aluno, sua visão cognitiva, social, tornando-o uma pessoa apta a ter opinião e se expressar buscando o seu próprio caminho.

“[...]quando um estudante realiza uma atividade vinculada ao conhecimento artístico, a pesquisa evidenciou algo que, por óbvio, muitos esquecem, que não só potencia um habilidade manual, desenvolve um dos sentidos (audição, a visão, o tato) ou expande sua mente, mas também, e sobretudo, delinea e fortalece sua identidade em relação às capacidades de discernir, valorizar, interpretar, compreender, representar, imaginar, etc, o que lhe cerca e também a si mesmo” (HERNÁNDEZ, 2000, p. 41).

Com base nos requisitos de que precisa e deve ser um arte-educador, vê-se a importância de seu estudo e pesquisa constante e que sua atuação não é meramente entrar em uma sala de aula e repassar conhecimentos pré-estabelecidos, um cronograma a ser seguido. O professor deixa de ser um transmissor de conhecimento para ser um gerador de novos saberes com aprendizagens significativas.

O educador necessita encontrar o caminho no qual realiza a forma de comunicar bem o seu conhecimento, se capacitando, se atualizando, interagindo com o meio social, com outros profissionais da área e usando a interdisciplinaridade para uma educação mais efetiva, participando de oficinas e laboratórios, seminários e realizando estudos independentes.

Os projetos, como característica do meio acadêmico, vêm dar uma formação prático-teórica ao professor. Essa capacidade e autonomia que permite o projeto, faz com que o preparo do futuro educador seja a descoberta de novos caminhos, novas nuances, ou caminhos já trilhados mas, com nova visão, a forma como ele consegue se expressar integralmente.

A formação continuada do professor se torna quase que uma exigência nos dias atuais, pelas transformações constantes que ocorrem. A formação continuada aprimora o conhecimento adquirido na formação anterior e o prepara para estar apto aos novos desafios.

Todo conhecimento é uma somatória de teorias, conceitos, informações, experiências, que são reavaliadas, reinterpretadas, aprofundando o sentido, dando um novo significado, uma nova direção.

2.1.1 Cultura visual na educação em arte: uma possibilidade de reflexão das visualidades do cotidiano

“[...]a noção de cultura visual é interdisciplinar e busca referenciais da arte, da arquitetura, da história, da mediatologia, da psicologia cultural, da antropologia, etc. e não se organiza a partir de nomes de artefatos, fatos e sujeitos, mas sim em relação a seus significados culturais” (HERNÁNDEZ, 2000, p. 134).

O conhecimento da cultura visual está ligado como o indivíduo se relaciona e é afetado pelas visualidades do cotidiano. No convívio social, mais especificamente no escolar, tem-se a relação estreita com objetos da cultura visual. Todas as relações imagéticas que se tem nesse âmbito de convívio se refletem diretamente na formação da identidade do sujeito. Nessas interações estreitas formam-se os gostos e as escolhas para os outros setores da vida.

Segundo Fernando Hernández (2000), os objetos da cultura visual que têm uma relação mais próxima, em termos educativos, entre meninos e adolescentes,

“são os que recobrem as paredes dos quartos, as imagens das pastas da escola, as revistas que lêem, os programas de televisão a que assistem, as apresentações dos grupos musicais, os jogos de computador, suas imagens na *internet*, a roupa, seus ícones populares, etc” (HERNÁNDEZ, 2000, p. 134).

Essas imagens a que estão expostos cotidianamente, refletem não só o estereótipo das figuras que são consumidas, mas também as posições e os comportamentos sociais que estão implícitas nessas imagens, e a ‘verdade’ inquestionável que carregam. A cultura visual exerce o papel de ponte entre o “universo visual de fora da escola [...] com a aprendizagem de estratégias para decodificá-lo, reinterpretá-lo e transformá-lo na escola” (HERNÁNDEZ, 2000, p.136).

Pela grande profusão de imagens que temos contato diariamente, acabamos sendo afetados visualmente, assimilando informações inconscientemente por não sermos capacitados em interpretá-las. Daí a importância da escola em ensinar aos alunos a leitura e produção de imagens incluindo os produtos culturais midiáticos.

As imagens que invadem nosso cotidiano não são apenas figuras, mas vêm carregadas de simbolismos e significados que mudam conforme a época e o contexto. “O caráter simbólico de uma imagem é inconstante, mutável e instável, que tanto pode nos atingir e nos fazer vibrar, quanto pode parecer sem sentido algum, não nos afetando, apenas imprimindo uma informação vazia” (GOMES, 2001, p. 8).

Segundo Pillar (2008), a visualidade contemporânea, vem atrelada à diferentes linguagens, como os sons, tecnologias de criação e reprodução de imagens, englobando mídia, arte e imagens do cotidiano. Essa visualidade dinâmica envolve e constitui o sujeito de diferentes modos, principalmente na atualidade com a inserção das redes sociais (cibercultura) impregnando novos olhares em consequência da tecnologia.

2.1.2 A Arte Tecnologia como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem em artes

A tecnologia está presente na atualidade no cotidiano das pessoas. No âmbito escolar também não é diferente, porém essa presença ainda continua tímida. Para uma grande parte de estudantes brasileiros essa realidade ainda é distante. Sendo um importante instrumento de expressão e comunicação, muito utilizado na arte contemporânea através de seus inúmeros recursos, é imprescindível que a escola possibilite aos alunos essa aproximação em aulas de arte-educação.

Segundo Campello e Venturelli (2014) pontuam que as tecnologias digitais têm um grande potencial pedagógico sendo um importante instrumento de construção e articulação de informações.

“O domínio tecnológico dos *softwares*, em conjunto com conhecimento dos fundamentos das linguagens artísticas, aliado à educação estética e artística pode fazer com que o nível de qualidade do ensino no Brasil tenha um grande avanço nos próximos anos. Para que esse trabalho, de apoio ou criação, seja apreciado, é necessário que se tenha visão geral dos elementos que compõe as artes. Essas noções serão importantes na preparação de uma informação digital que contenha, simultaneamente, imagens e texto” (CAMPELLO E VENTURELLI, 2014, p. 7).

Apenas o aparato tecnológico disponível na escola não garante a aprendizagem dos alunos. Os professores necessitam se capacitar, se atualizar e aprender teorias e métodos para utilizar esses recursos em sala de aula, otimizando o ensino. O computador é uma poderosa ferramenta de criação e potencializa os recursos tradicionais da arte.

Outro importante fator do uso do computador nos processos de ensino e aprendizagem é que como novo modo de produção cultural, interfere na vida social, política e econômica, sendo relevante o papel do professor em orientar os alunos nesse sentido.

A utilização da proposta triangular de Ana Mae Barbosa também cabe no que tange a tecnologia em arte-educação. O processo de apreciação de obras, por exemplo, pode atingir grandes dimensões, com a grande quantidade de imagens disponibilizadas e o acesso a museus virtuais com qualidade real, aos quais a grande maioria dos alunos estaria impossibilitada de visitar pela localização em que se encontram, como os museus internacionais. O computador se transforma em uma ponte democrática de acesso a cultura, sem o deslocamento físico e sem custos monetários, tão fora da realidade de muitos alunos e escolas. O computador amplia os limites físicos, ideológicos e metodológicos.

Nos PCN's de arte constam que o aluno deve saber utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos. O professor serve como mediador entre o aluno e o instrumento de aprendizado, orientando-os nessa nova área do conhecimento.

“Os computadores conectados a Internet, quando bem utilizados em sala de aula, reconfiguram o papel do professor e do aluno. Retira do professor o papel mais importante do processo de aprendizagem, dando mais autonomia aos alunos, pois os dá uma maior responsabilidade pela construção do conhecimento” (NÓBREGA, 2010, p. 173).

Nóbrega (2010) pontua a importância de um ateliê para que o aluno entre em contato com diversos tipos de materiais, superfícies, técnicas e situações-desafio, motivando o interesse do aluno para a arte.

Há a necessidade de incorporar as novas tecnologias nesse espaço de aprendizagem. A arte possibilita uma infinidade de conexões e formas de linguagem. O *design*, por exemplo, apresenta semelhanças de processos criativos e de produção com a arte, além de usar como ferramenta o computador. Neste contexto o *design* pode se tornar um aliado nas aulas de arte-educação utilizando-se a tecnologia, expandindo as possibilidades criativas.

“O uso de um computador como ferramenta de *design* permitia que se cometessem e corrigissem erros. Cor, textura, imagens e tipografias podiam ser esticadas, curvadas, tornadas transparentes, estratificadas e combinadas de maneira inédita” (MEGGS E PURVIS, 2009, p. 629).

Grande número de *softwares* livres para manipulação de imagens e textos, como o *GIMP*, estão disponíveis para *download* na *internet*, facilitando o acesso e uso em ambientes escolares, inclusive com tutoriais que auxiliam a apropriação das ferramentas digitais e seus diferentes usos que vão além da apropriação apenas no campo da educação, mas já apontam para possibilidades no mundo do trabalho.

2.1.2.1 A contribuição do *Design* Gráfico para a Educação em Arte: capacidades e habilidades do *designer* e a possibilidade e relevância de seu uso na Arte-educação.

“Desde os tempos pré-históricos, as pessoas buscam maneiras de dar forma visual a ideias e conceitos, armazenar conhecimento sob a forma gráfica e trazer ordem e clareza às informações. No curso da história, essas necessidades foram atendidas por diversas pessoas, entre as quais escribas, impressores e artistas” (MEGGS E PURVIS, 2009, p. 10).

O *design* gráfico é uma expressão técnica e criativa que utiliza imagens e/ou textos para comunicar ideias e conceitos. Ele é usado para informar, identificar, sinalizar, organizar, estimular, persuadir, entreter. Está presente nas visualidades do cotidiano através de ilustrações, revistas, jornais, embalagens, *internet*, placas indicativas, *out-doors*, identidade visual, *folders*, enfim, tem uma infinidade de utilizações.

Segundo Filho (2006) o *design* gráfico cuida da geração, tratamento e organização da informação. Seus objetivos são identificar marcas, rótulos, símbolos, informar e instruir relações entre as coisas, como exemplo: mapas, sinais de orientação, promoção de produtos como *poster*, anúncio. Suas áreas de atuação são: Comunicação Social – editoração, ilustração, *web*, comunicação visual dinâmica, filmes e vídeos; Sistemas de Orientação e Sinalização – elementos de comunicação, imagem corporativa e de produto; Ambientação; Embalagem; Material Promocional.

Uma grande forma de expressão do *designer* gráfico se deu na arte do cartaz, no início do século XX na Europa, marcado pelos movimentos de arte moderna. Seus trabalhos foram influenciados pelos artistas modernos com a nova linguagem dos elementos visuais como o ponto, linha, plano, forma e textura e a relação entre esses elementos, que também são os elementos de referência da concepção do trabalho do *designer* gráfico. Embora inspirados pelo cubismo e construtivismo os *designers* tinham consciência da necessidade da referência figurativa como elemento persuasivo e comunicativo com o público em geral.

“As mensagens visuais nos rodeiam constantemente e as que persistem devem ser visualmente chamativas, intelectualmente desafiadoras e dotadas de autenticidade própria. Embora o *design* gráfico contemporâneo seja em grande parte definido pela tecnologia, ainda existem fortes laços prendendo-os ao artesanato e à estética do passado” (MEGGS E PURVIS, 2009, p. 9).

A principal habilidade do *designer* é encontrar soluções criativas para seus projetos, que está intrinsecamente ligada aos conhecimentos e a bagagem cultural que tem. Como cita Rachel A. S. Rohenkohl (2012), a criatividade é mais interessante ao percebê-la como uma habilidade que não é estática, mas passível de crescimento e aprimoramento.

À semelhança do artista que necessita adquirir conhecimento e técnica em relação aos elementos formais de uma obra, para se tornar um *designer* gráfico, também é necessário estudar cores, formas, linhas, além de tipografia, produção gráfica, entre outras questões, e estar inserido técnica e culturalmente. O *designer* se utiliza de diversas áreas do conhecimento para desenvolver os projetos, além de suas habilidades, usa a pesquisa para adquirir informações para encontrar soluções originais.

“Assim é que, falar de projeto em *design* é considerar que a interdisciplinaridade possibilita que se busque nas diversas áreas de conhecimento informações necessárias à configuração de um determinado objeto ou sistema de objetos. Trabalha-se, com isto, uma maneira de articular os diferentes conhecimentos de modo a organizá-los, onde cada área tem uma forma específica de colaborar para a produção de um novo conhecimento” (PORTUGAL e COUTO, 2010, p. 3).

Sob essa perspectiva interdisciplinar, o *design* oferece grande contribuição para o desenvolvimento de projetos educativos. Através da sintaxe visual podemos estudar os elementos básicos para uma melhor comunicação visual.

Dondis (2003) pontua sobre a alfabetização visual, a linguagem visual, sua composição e compreensão que pode ser em diversos níveis desde “o puramente funcional até os mais elevados domínios da expressão artística” (DONDIS, 2003, p. 3), traçando uma investigação de seus elementos formais como linha, cor, textura, relacionando-os com a expressão, técnicas individuais e o contexto dos meios que influenciam resultados no *design*, pintura, fotografia, arquitetura, televisão e artes gráficas.

Decompondo a imagem em elementos formais para compreender sua composição, criamos um *design* com esses elementos e os relacionamos para darmos um significado, resultando em um trabalho projetado pelo artista ou *designer*. Esses elementos formais já foram constatados em pinturas pré-históricas: “Sinais geométricos abstratos, como pontos, quadrados e outras configurações, se entremesclam com os animais em muitas pinturas de cavernas” (MEGGS E PURVIS, 2009, p. 19).

Luciano Guimarães (2000), fala da importância da cor como linguagem em todos os tipos de cultura e na comunicação visual e diz que “as cores se tornaram a grande alavanca dos meios de comunicação no século que findou e continuarão sendo, também no futuro, o grande fator de apelo das mensagens imagéticas” (GUIMARÃES, 2000, p. ii). Percebe-se que o estudo da cor, como elemento integrante de uma comunicação visual é muito relevante, pois, “a cor está impregnada de informações e de significados simbólicos e é fonte de grande valor para os comunicadores visuais” (DONDIS, 2003, p.64).

Também na arte-educação a cor ocupa um papel considerável pela sua importância expressiva. Na mistura de pigmentos o aluno se apropria da infinita paleta de cores, tons e nuances que pode conseguir com apenas as cores primárias e o branco. O uso da cor potencializa a capacidade criativa e expressiva tanto em trabalhos de arte como em outras áreas em que a cor é relacionada no cotidiano do indivíduo.

Observando essas relações entre arte e *design*, percebe-se novamente a estreita ligação e o diálogo existente entre essas duas áreas, separadas, talvez, pelo objetivo a que se propõem. Enquanto a arte objetiva a estética, o *design* busca a funcionalidade.

Entretanto, Dondis (2003) através de um percurso pela História da Arte, pontua a importância da visualidade na comunicação desde a pré-história, referenciando uma função na arte. Essa função na pré-história também é citada por Philip B. Meggs e Alston W. Purvis (2009, p. 19) quando dizem “foi, mais precisamente, a alvorada das comunicações visuais, porque essas primeiras figuras foram feitas para sobrevivência e com fins utilitários e ritualísticos”.

Percebe-se então, que mesmo em níveis mais abstratos e subjetivos, a arte tem sua função. Como exemplo de função na arte, temos o Renascimento com a pintura do teto da Capela Sistina (1512), por Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni (1475-1564), que além de ser uma expressão artística (subjetividade/estética) também tinha a função de evangelizar (objetividade/utilidade) a população analfabeta.

Em relação ao *design* gráfico, mesmo objetivando a funcionalidade, está intimamente ligado à arte, principalmente à arte moderna. Segundo E.H.Gombrich (1999), “poder-se-ia até dizer que arte moderna encontrou uma nova função ao servir como campo de provas para novos modelos de combinação de formas e

padrões” e que nos parece normais vê-los estampando cartazes, revistas, impressos e até tecidos. Os artistas da arte moderna buscavam a simplificação do desenho, preocupavam-se mais com a forma do que com tema, como cita Gombrich sobre Paul Klee:

“Descreveu como as formas que emergiam de suas mãos sugeriam gradualmente algum tema real ou fantástico à sua imaginação, e como seguiu esses indícios sempre que pressentiu poderem ajudar e não dificultar suas harmonias completando a imagem que tinha ‘encontrado’ ” (GOMBRICH, 1999, p. 578).

O expressionismo influenciou, com suas técnicas e temáticas, a ilustração gráfica e a arte do cartaz. Paul Klee (1879-1940) e Kandinsky (1866-1944), artistas-professores da *Staatliches-Bauhaus* (1919-1933), influenciaram o *design* graças as suas teorias de cor e forma professadas na escola. “Klee introduziu na arte moderna elementos de culturas não ocidentais e infantis para criar desenhos e pinturas carregados de comunicação visual” (MEGGS E PURVIS, 2009, p. 404). Outros movimentos artísticos também tiveram grande influência em relação ao *design* gráfico.

“Os conceitos, as imagens e os métodos de organização visual do cubismo, futurismo, dadá, surrealismo e expressionismo propiciaram aos *designers* gráficos valiosas descobertas e processos. Os artistas desses movimentos, que ousaram adentrar terrenos desconhecidos de possibilidades artísticas inexploradas, continuam a influenciar artistas, *designers* e ilustradores até hoje” (MEGGS E PURVIS, 2009, p. 343).

No Renascimento, através das guildas, artista e artesão tinham uma livre relação, participando de todas as etapas do trabalho. A Bauhaus e o movimento *Arts and Crafts* (Artes e Ofícios) reascenderam essa ligação, por acreditarem que não há a distinção entre belas-artes e artes aplicadas.

Quando damos as obras de arte *status* para referendá-la nos museus, sendo acessível a apenas uma elite, esquecemos que o mundo e a vida a influenciam e negamos a importância da comunicação visual “tanto historicamente quanto em termos de nossa própria vida” (DONDIS, 2003, p. 12). Unindo arte e artes aplicadas a Bauhaus tentou trazer a arte para o cotidiano através do *design*, “que era visto como um veículo para a mudança social e a revitalização cultural” (MEGGS E PURVIS, 2009, p. 414).

O *design* gráfico está intimamente ligado com a produção visual a que estamos expostos cotidianamente. Ele dá sentido, (re)significa conceitos, elabora

mensagens em ambientes presenciais e virtuais, formando mensagens e imagens, contribuindo para que questões ambientais e sociais sejam analisadas.

O *design* gráfico utiliza imagens, signos e símbolos para comunicar, expressando no campo da visualidade, agregando valores, em bens concretos ou não. É uma manifestação da cultura contemporânea. O *design* se utiliza de possíveis interações, promovendo um processo de raciocínio, fazendo associações de ideias e analogias, potencializando a aquisição do conhecimento. Não há fórmulas prontas, mas através do processo de criação e vencendo etapas de questionamentos e aprimoramentos em todos os estágios de desenvolvimento, se chega ao produto final satisfatório.

“Toda solução criativa de projeto parte de um problema. O problema é o ponto de partida do processo de *design* e sua solução de projeto é o objetivo do *designer*. Dotado de um problema, ocorre o primeiro nível do processo criativo – a preparação. Nessa etapa é investigado qualquer dado que possa ser relevante” (ROHENKOHL, p. 47).

No campo da arte-educação o desenvolvimento de projetos aliados ao *design* proporcionaria a visão da variedade de pontos de vistas, entendendo que o *designer* gráfico trabalha de uma forma interdisciplinar. Possibilita perceber e defrontar com problemas e encontrar soluções plausíveis. Há a interação do problema, a pesquisa, o raciocínio para se chegar a soluções criativas.

Segundo Meggs e Purvis (2009), os *designers* gráficos contribuem para que o público entenda as questões ambientais e sociais, prerrogativas também dos arte-educadores. Como também proporcionar ao aluno o contato com a tecnologia é uma prerrogativa da arte-educação, o *design* gráfico possibilita essa aproximação, pois, os *designers* gráficos têm “responsabilidade de adaptar a nova tecnologia e de traduzir o espírito de seu tempo mediante a invenção de formas e modos de expressar ideias” (MEGGS E PURVIS, 2009, p. 676).

2.2 Processo da intervenção em sala de aula

Foi desenvolvido um projeto pedagógico em forma de oficina com o objetivo de coletar dados para a pesquisa. A proposta da oficina foi trazer informações práticas sobre o uso do *design* gráfico como instrumento para o ensino-aprendizagem em arte-educação observando-se a construção coletiva do

conhecimento através da contextualização com a história da arte, do fazer artístico, da observação e análise das obras do artista Paul Klee (1879–1940).

A oficina foi realizada na Escola Estadual Prof. Abílio Fontes em Itapetininga/SP, com alunos do EJA (Educação de Jovens e Adultos) - 3º termo. Essa escola foi escolhida por se mostrar receptiva anteriormente, em situações de estágio (1, 2 e 3), e ter os sujeitos com o quais se queria desenvolver a pesquisa, jovens e adultos.

A oficina teve a duração de 8 dias com 50 min cada aula, perfazendo um total de 400 min/aula e foi realizada com turma de classe média, com faixa etária diversificada, que varia de 22 a 50 anos. São jovens e adultos trabalhadores que dedicam-se aos estudos no período noturno.

A pesquisa foi participante, onde o pesquisador se envolve no processo de forma ativa. Os instrumentos utilizados compreenderam a observação, entrevista, diário e questionário, através de aulas práticas, aliando o método de trabalho do *designer* gráfico com a proposta triangular de Ana Mae Barbosa e a tecnologia. A documentação da oficina se deu através de registro fotográfico.

A oficina objetivou na criação de ilustrações para embalagens de perfume, tendo o artista Paul Klee como base para o desenvolvimento da criatividade e da aplicação dos conhecimentos em relação à linguagem visual, utilizando a pesquisa, contextualização e análise das obras do artista citado.

Buscou-se possibilitar aos estudantes, através do método de trabalho do *designer* gráfico, o estímulo à pesquisa, a análise de possibilidades e a solução prática do projeto sugerido a partir de requisitos pré-estabelecidos. A ideia é proporcionar aos alunos a articulação do pensamento objetivo/funcional do *designer* ao pensamento subjetivo/estético da arte.

No primeiro encontro da oficina, mediante a proposta triangular, foi apresentado inicialmente o texto “Contextualização: Klee e o Expressionismo” (Lavelberg, Arslan, p.7) e posteriormente, após os alunos serem divididos em 3 grupos (2 grupos formados por 2 alunos; 1 grupo formado por 3 alunos) num total de 7 alunos, foi disponibilizado o computador para efetuar a pesquisa sobre obras do artista citado. O tempo para a pesquisa foi dividido entre os grupos. Durante o primeiro contato com a pesquisa, iniciou-se orientação em relação a leitura das obras (apreciação), observando os traços, formas, cores, texturas e seus respectivos temas.



FIG. 01 – ALUNOS PESQUISANDO



FIG. 02 – GRUPO PESQUISANDO

Após a pesquisa, os alunos escolheram as obras com as quais gostariam de trabalhar. Para o desenvolvimento da proposta foram apresentados os elementos norteadores para a criação de um produto, no qual o nome do perfume, a fragância e o público alvo ao qual seria direcionado o perfume são informações principais para a criação. Esses são elementos importantes na comunicação visual que sugestionam formas, cores, tipografia, através de suas associações. Como foi exemplificado para eles: “Perfume amadeirado lembra o que?”, “Madeira”, responderam; e “Que cor?”, responderam: “Marrom”.

No segundo encontro foi feita a leitura específica da obra escolhida, do artista Paul Klee, por cada grupo. Foi exposto para os alunos os elementos que compõem as obras como linha, figuras geométricas, espaço, textura. Foi apresentado o círculo cromático e falado sobre as cores primárias, secundárias, quentes e frias e a importância da cor como elemento de composição e expressão na obra.

Nesse encontro foi constatado que os alunos não sabiam quais eram as cores primárias e que cores resultavam de suas misturas. O resultado satisfatório da aplicação desses conhecimentos adquiridos foi constatado pela diversidade de mistura de cores feita pelos alunos na atividade prática, usando apenas o amarelo, azul, vermelho e branco.

Através da observação das obras impressas, os alunos se inteiraram mais com as obras escolhidas e puderam reconhecer os elementos que as compõem. Foi utilizado um questionário para orientar os alunos na leitura das obras com referência em Rosa Lavelberg e Luciana Arslan no texto “Por que Trabalhar com Paul Klee” (anexo 1).

Sentaram-se em grupo e puderam discutir sobre os elementos e a composição da obra, bem como as sensações que sentiam ao contemplá-la. Essa etapa foi importante por direcionar uma leitura mais aprofundada da obra em seus aspectos formais e estimular a fruição artística, questionando elementos subjetivos.

- **1º grupo** - Obra escolhida: *The Kettledrum Organ*, 1930. Uma das alunas do grupo é artesã e relacionou a obra com a técnica que utiliza em seus trabalhos, a técnica de colagem de filtro de café usado. A escolha da fragrância do perfume é amadeirada e o público alvo são os homens. O nome do perfume é Com...plexo.



FIG. 03 – *The Kettledrum Organ*, 1930 – Paul Klee



FIG. 04 – GRUPO 1 PESQUISANDO

Na leitura da obra selecionada, o grupo 1 observou os aspectos formais como as linhas retas construindo as formas geométricas, as cores apagadas e em tons escuros. Relacionaram as formas geométricas com caixas sobrepostas, como se fossem jogadas e esquecidas em algum lugar, transmitindo uma sensação de abandono e tristeza (anexo 1).

- **2º grupo** - Obra escolhida: *Senecio*, 1922. O grupo 2 escolheu utilizar o desenho de uma figura feminina em primeiro plano, baseando-se na obra escolhida para compor o fundo. A fragrância é sensual, para mulheres, no qual foi dado o nome 'Provocante'.

FIG. 05 – *Senecio*, 1922 – Paul Klee

FIG. 06 – GRUPO 2 DISCUTINDO A IDEIA

Na leitura da obra selecionada, o grupo 2 observou duas faces compostas por formas geométricas, destacando o rosto e o olho também com formas geométricas. Foi observado pelo grupo 2 que as linhas não tem movimento, e um dos alunos citou a cor quente laranja. Houve um equívoco quando citaram que essa cor estaria em primeiro plano, quando na realidade é uma cor que compõe o fundo da obra. Para eles, a obra transmite sofrimento no olhar e não há alegria nas cores (anexo 1).

- **3º grupo** - Obra escolhida: *In The Desert*, 1914. O grupo 3 optou por usar quadrados e retângulos coloridos a exemplo da obra. A fragrância escolhida é masculina e foi dado o nome 'Expressão'.

O grupo 3 observou na obra escolhida que o artista utilizou quadrados coloridos em tamanhos diferentes, com certa desproporção e apresentando a maioria a cor verde. Foi observado também linhas desiguais na composição, como se elas sofressem uma onda suave, seguido pelas cores, sensação de desequilíbrio entre as formas e cores, movimento e frio (anexo 1).



FIG. 07 – *In The Desert, 1914* – Paul Klee FIG. 08 – GRUPO 3 DISCUTINDO A IDEIA

Conforme dados colhidos no questionário aplicado (anexo 1) percebemos que os alunos conseguiram fazer uma leitura mais aprofundada da obra. Além de observarem os elementos formais como linhas, formas e cores, também descreveram as sensações que as obras transmitiam como tristeza, movimento, abandono, desequilíbrio.

No terceiro encontro, após as discussões das ideias, os alunos iniciaram a criação e ilustração das caixas de perfume. Em publicidade, essa discussão de ideias chama-se *brainstorm* (literalmente: "tempestade cerebral" em inglês) onde os componentes que estão interagindo na criação lançam ideias sobre o tema discutido. É a etapa mais importante de todo trabalho, pois é a que vai direcionar o processo da criação. Para os alunos esse é um momento de troca de informações, de construção de conhecimento, onde, na troca de ideias fazem analogias, análises, concordam, discordam. Utilizam a cognição, o pensamento analítico e crítico. Essa etapa foi bem aproveitada por todos os alunos, resultando ideias satisfatórias para o andamento da oficina.

Para se ter ideia do espaço a ser utilizado, os alunos fizeram o *layout*, ou seja, o estudo preliminar, o rascunho, sobre um molde plano da caixa de perfume.



FIG. 09 E 10 - ALUNOS REALIZANDO O LAYOUT

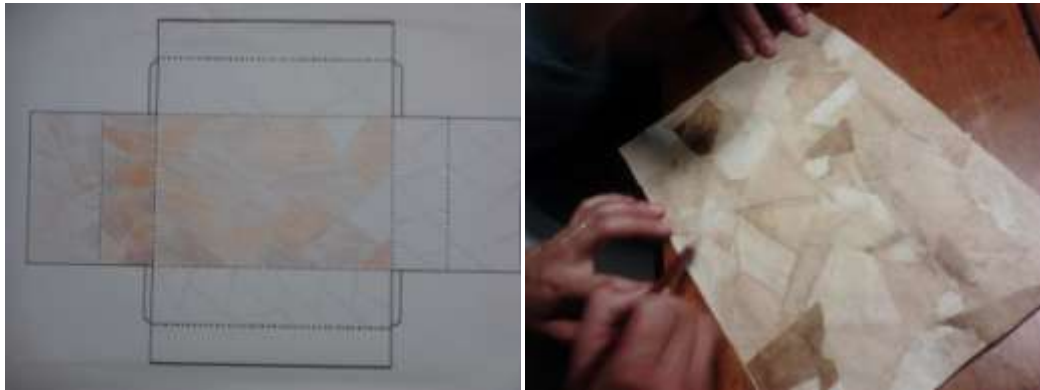


FIG. 11 – LAYOUT GRUPO 1

FIG. 12 – ILUSTRAÇÃO COM COLAGEM DE FILTRO DE CAFÉ E RETOQUES COM LÁPIS DE COR – G. 1



FIG. 13 E 14 - ALUNOS REALIZANDO O TRABALHO – G 2



FIG. 15 E 16 - ALUNOS REALIZANDO O TRABALHO – G 3



FIG. 17 E 18 - ALUNOS REALIZANDO O TRABALHO – G 3

No quarto e quinto encontros os alunos fizeram a arte-final, ou seja, a finalização do desenho para ser colocado na embalagem.

O grupo 1 trabalhou com colagem de filtros de café usados, retocando com lápis de cor para dar mais destaque para as formas. O grupo 2 trabalhou com guache. Usaram apenas as cores primárias e o branco para comporem todas as cores usadas, aplicando o que aprenderam anteriormente sobre o círculo cromático. O grupo 3 optou por cada um dos elementos fazer o seu desenho, ao invés de desenvolverem um trabalho coletivo. Utilizaram a técnica do lápis de cor sobre papel texturizado (linho).



FIG. 19 E 20 - TRABALHO DO GRUPO 1



FIG. 21 E 22 - TRABALHOS DO GRUPO 3



FIG. 23 – TRABALHO DO GRUPO 3



FIG. 24 - TRABALHO DO GRUPO 2



FIG. 25 E 26 - TRABALHOS DO GRUPO 2

No sexto encontro os trabalhos foram digitalizados e trabalhados no programa *GIMP*. Os alunos não conheciam o programa e outros nem sabiam manusear o mouse. Foi dada uma aula de introdução ao tratamento da imagem digital, onde os estudantes foram orientados em relação ao manuseio das principais ferramentas a fim de interferir no desenho feito enriquecendo os trabalhos através das ferramentas digitais como pintar, texturizar, realçar com luz e sombra. Além das ferramentas próprias do programa, aprenderam como acessar e salvar arquivos do computador e de mídia externa.

No sétimo encontro colocaram os nomes dos perfumes escolhendo a tipografia e cor, os dados como quantidade em ml, código de barras, composição do produto, e a cor que finalizaria a embalagem.

Apesar das dificuldades iniciais apresentadas em relação ao programa usado, o resultado obtido, dentro das limitações de conhecimento e tempo disponível, foi satisfatório, possibilitando interessantes resultados visuais. O computador permitiu

não só enriquecer os trabalhos feitos como corrigir eventuais erros ou detalhes que não ficaram como queriam. Nessa etapa os alunos trabalharam com a técnica digital aperfeiçoando a estética.

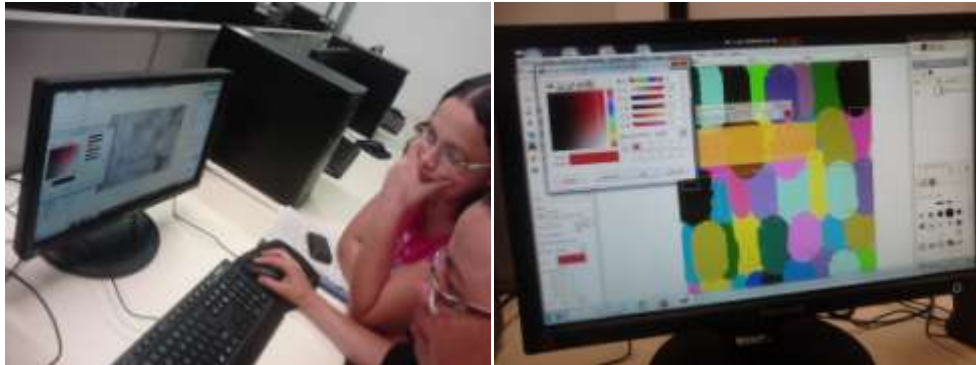


FIG. 27 E 28 – ALUNOS TRABALHANDO NA IMAGEM DIGITALIZADA



FIG. 29 E 30 – ALUNOS TRABALHANDO NA IMAGEM DIGITALIZADA

No último encontro foi levado para os alunos as embalagens impressas em papel fotográfico no formato bidimensional, com as marcas de corte e dobra para eles recortarem e montarem as embalagens no formato tridimensional. Segundo os alunos foi a fase que mais gostaram por verem concretizado de forma satisfatória todo o trabalho realizado. “Fui eu mesma quem fiz?”; “Como ficou bonito nesse papel com brilho!”; “Olha como as cores realçam na impressão pelo computador”, foram frases ditas pelo alunos ao verem seus trabalhos impressos.



FIG. 33 E 34 – ALUNAS COM O DESENHO E AS EMBALAGENS CONCLUÍDAS



FIG. 35 E 36 – ALUNAS COM O DESENHO E AS EMBALAGENS CONCLUÍDAS



FIG. 37 E 38 – ALUNAS COM O DESENHO E AS EMBALAGENS CONCLUÍDAS



FIG. 39 E 40 – AS EMBALAGENS CONCLUÍDAS

Quando a oficina foi iniciada os alunos ficaram indecisos quanto a participar, mas à medida em que foram melhores informados, aderiram à proposta. A perspectiva da utilização do computador foi o argumento que mais interessou aos alunos, embora mostrassem um certo receio, sendo o uso da tecnologia a maior dificuldade apresentada por eles durante a oficina. O tempo para o uso do computador foi o maior empecilho, visto que há a necessidade de uma aproximação maior no uso de ferramentas digitais e *softwares* para apropriação de seus comandos e técnicas. Os alunos ainda não haviam utilizado instrumento tecnológico em aulas de arte e a oficina apresentou a eles a utilização dessa ferramenta em arte-educação.

O uso do computador otimizou a pesquisa possibilitando ao aluno apreciar uma grande quantidade de obras. A tecnologia possibilitou também que ampliassem as imagens e verificassem detalhes mais nitidamente do que se fossem observados em gravuras de livros ou em salas de aula, possibilitando um acesso melhor e maior às imagens que, segundo Barbosa (1989), era deficitário no âmbito escolar. Contudo pontua sobre a falta de imagens nas escolas para levar o aluno a apreciação e leitura de imagens, e que as únicas imagens de referência em sala de aula, eram as imagens ruins dos livros didáticos, as imagens das folhas para colorir e as imagens produzidas pelas crianças. Hoje em dia esse acesso às imagens é mais fácil e dinâmico, porém ainda é deficitário no que tange ao seu uso em sala de aula. Essa deficiência do uso da imagem foi observada em situações de estágio realizados anteriormente.

O aprendizado em grupo mostrou ser um importante fator para facilitar todas as fases da oficina. Todos sentaram-se em conjunto e tinham acesso de todo processo desenvolvido pelos grupos, o que gerou uma potencialização de resultados.

Direcionados pela proposta triangular (contextualização e leitura de obras), pesquisa e discussão em grupo, ou seja, munidos de informações, a criatividade e o fazer artístico dos alunos fluiu. Colocaram também em suas criações repertório próprio, na relação da técnica de artesanato com filtros de café de uma aluna e do gosto por criações geométricas de outra aluna.

Ao responderem o questionário os alunos conseguiram realizar uma leitura dos aspectos formais das obras de Paul Klee, observando as linhas, formas geométricas, cores e tonalidades, e também conseguiram expressar as sensações

que experimentaram ao apreciarem as obras, fazendo uma leitura mais profunda. Esses aspectos apreendidos pelos alunos são essenciais para a reflexão das visualidades do cotidiano, resultado que se espera com essa pesquisa.

Os alunos obtiveram muitos aprendizados com a oficina. Foram capacitados tecnicamente, usando materiais de desenho, pintura e tecnológico. Aprenderam a utilizar a mistura de cores. Usaram o raciocínio lógico e abstrato na concepção dos trabalhos. Tiveram contato com materiais que normalmente não são de seu uso em aulas de arte, como o papel linho e fotográfico. Aprenderam a construir seu aprendizado com a pesquisa e trabalho em grupo. Desenvolveram a capacidade crítica e analítica com a leitura de obras e a construção de um produto funcional. Aprenderam sobre elementos visuais como linha, forma, textura, cor e em como utilizar esses elementos conferindo harmonia, equilíbrio e estética, pensando no público alvo ao qual foi direcionado a criação do produto (anexo 2).

3. Conclusão

A proposta da oficina desenvolvida com os alunos mostrou-se pertinente, estimulando o interesse dos alunos pela aula de arte, interesse esse que constatou-se pequeno em estágios efetuados anteriormente na mesma escola e turma.

O resultado da oficina foi um ótimo aproveitamento em todas as etapas desenvolvidas. A aproximação com a arte mostrou-se evidente, com a contextualização, leitura dos aspectos formais e a fruição auxiliada pelo questionário de Lavelberg e Arslan. O resultado das embalagens prontas foi gratificante, visto que proporcionou claramente aos alunos a sensação de sentirem-se capazes em realizar bem o projeto de trabalho.

Ao propor a oficina das embalagens de perfume, acrescentou-se ao trabalho em arte-educação os elementos textuais. Além de utilizar a tipografia como um elemento artístico, aplicou-se a interdisciplinaridade, a analogia e a relação de elementos visuais e verbais exercitando o raciocínio do aluno.

Com os trabalhos realizados em um plano bidimensional, os alunos tiveram uma visão geral de todas as faces que compunham a embalagem, podendo dispor as informações nos espaços adequados exercitando a interdisciplinaridade novamente, utilizando o pensamento matemático, ou seja, equilibrando visualmente as informações visando a estética. Com o resultado das embalagens, já no formato tridimensional, verificaram a importância da divisão e exatidão das medidas necessárias para a boa conclusão do trabalho.

A impressão das embalagens em papel fotográfico, de alta qualidade, realçou o trabalho de cor e textura feito com técnicas de desenho e pintura e através do computador, permitindo um aspecto mais profissional às embalagens, valorizando ainda mais os trabalhos dos alunos.

Os alunos, com a proposta de pensamento objetivo do *design* gráfico, puderam trabalhar também o pensamento subjetivo que a arte proporciona, colocando no trabalho desenvolvido interpretações próprias, valorizando a criatividade e o aprendizado. Com a oficina os alunos tornaram-se um pouco mais aptos a questionarem a visualidade que consomem, visto que experimentaram a produção das mesmas.

Observou-se portanto que a oficina aplicada proporcionou a interação e aprendizado através do trabalho em grupo; incentivou a organização e tomadas de

decisões; capacitou o aluno a pesquisar usando recurso tecnológico; incentivou a autonomia do aluno ao adquirir conhecimento; estimulou a criatividade através da associação de elementos; capacitou o aluno a trabalhar no espaço em função da estética e clareza de informações; desenvolveu no aluno a visão tridimensional a partir do projeto em formato bidimensional, ampliando sua visão espacial; possibilitou ao aluno trabalhar com o equilíbrio visual com a disposição dos elementos no plano; capacitou o aluno a trabalhar o visual usando também elementos textuais, utilizando a tipografia como um elemento artístico; capacitou o aluno no uso de técnicas artísticas e tecnológicas.

A área da educação exige uma formação que seja pautada na busca de formas para passar o conhecimento da melhor maneira possível e os projetos de pesquisa auxiliam muito esse processo.

Através dos resultados da pesquisa proposta nesse trabalho, é possível afirmar que esses resultados respondem positivamente à problemática lançada, ou seja, que há relevância e pertinência em se utilizar o *design* gráfico na arte-educação e que o mesmo vai possibilitar uma reflexão acerca das visualidades do cotidiano. O objetivo do projeto é que os alunos obtenham uma forma diferenciada de ver e ler as informações visuais a que estão expostos, que habitualmente é passiva e inconsciente, para uma consciência do modo que essas informações influenciam.

Nessa pesquisa inicial pode-se estabelecer uma linha de raciocínio que possibilite dar andamento à pesquisa e, a partir desse preâmbulo, ter um ponto de partida em associar o *design* gráfico com a arte-educação para se estudar conceitos presentes no nosso cotidiano, suas subjetividades e estímulos visuais.

Referências

BARBOSA, Ana Mae – Arte-Educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-40141989000300010&script=sci_arttext – Acesso em: 28/06/2013

BARBOSA, Ana Mae - Arte, Educação e Cultura - Disponível em: http://solarpresencial.virtual.ufc.br/arquivos/curso/841/arte_educacao_cultura_ana_mae_barbosa.pdf - Acesso em: 03/07/2013

BARBOSA, Ana Mae - O Ensino da Arte no Brasil nos inícios do século XXI – Disponível em: <http://www.esep.pt/aprender/phocadownload/revistaaprender27/aprender%2027%20-%20a13.pdf> – Acesso em 20/10/2014

CAMPELLO, Sheila Maria Conde Rocha ; **VENTURELLI** Suzete
Cultura Digital na Escola – Brasília - Editora Programa de Pós-graduação e Arte da Universidade de Brasília - 2014

DIAS, Belidson; **HOFMANN**, Thérèse; **CASTRO**, Rosana – Fundamentos do Curso – Artes Visuais – Universidade Aberta do Brasil – UAB/UnB – Ministério da Educação – Brasília, 2009

DONDIS, **Donis A.** - Sintaxe da Linguagem Visual, Ed. Martins Fontes, 2003 - Livro em pdf

HERNÁNDEZ, Fernando – Cultura Visual, Mudança Educativa e Projeto de Trabalho - Artmed Editora, 2000

HERNÁNDEZ, Fernando; **OLIVEIRA**, Marilda Oliveira de (Orgs) - A Formação Do Professor eo Ensino das Artes Visuais – **TEIXEIRA**, Nageli Raguzzoni - Cap. 12 - Educação e Mídia – A sala de aula como espaço de significações – **Editora UFSM**, 2005

GOMBRICH, E.H. – A História da Arte – Ed. Gen/LTC, 1999

GUIMARÃES, Luciano – A Cor como Informação – a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores, Ed. Annablume, 2000 – Disponível em: http://books.google.com.br/books?id=kcQqB9FmL6wC&printsec=frontcover&dq=A+cor+como+informa%C3%A7%C3%A3o+pdf&hl=pt-BR&sa=X&ei=6QwFVLb5GfDJsQTSg4GABg&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false – Acesso em 30/08/2014

IABELBERG, Rosa - Para gostar de aprender arte: Sala de aula e formação de professores – Dados Eletrônicos – Porto Alegre: Artmed, 2010 - Disponível em: http://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=BCALtgYz4yIC&oi=fnd&pg=PR5&dq=-%09A+import%C3%A2ncia+da+Arte/educa%C3%A7%C3%A3o+na+forma%C3%A7%C3%A3o+do+indiv%C3%ADduo+%E2%80%93+O+que+%C3%A9+Arte/educa%C3%A7%C3%A3o+e+o+papel+que+ocupa+na+hist%C3%B3ria+e+na+atualidade.&ot_s=9KtLiX5KPt&sig=hDW-aQsDhen_kV_o4HEJQvIK9oU#v=onepage&q=-

[%09A%20import%C3%A2ncia%20da%20Arte%20Feduca%C3%A7%C3%A3o%20na%20forma%C3%A7%C3%A3o%20do%20indiv%C3%ADduo%20%E2%80%93%20O%20que%20%C3%A9%20Arte%20Feduca%C3%A7%C3%A3o%20e%20o%20pap el%20que%20ocupa%20na%20hist%C3%B3ria%20e%20na%20atualidade.&f=false](#)
- Acesso em 30/06/2013

IAVELBERG, Rosa; **ARSLAN**, Luciana - Por que Trabalhar com Paul Klee? – Suplemento didático – Ed. Moderna – Disponível em:
<http://www.moderna.com.br/lumis/portal/file/fileDownload.jsp?fileId=8A7A83CB30D6852A01319105E5B120B5> – Acesso em: 30/08/2014

MEGGS, Philip B.; **PURVIS**, Alston W. – História do Design Gráfico – Ed. Cosac Naify – São Paulo, 2009

NÓBREGA, Christus – Tecnologias Contemporâneas na Escola 1 – Licenciatura em Artes Visuais - Universidade Aberta do Brasil – UAB/UnB – Ministério da Educação – Brasília, 2010

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS - ARTE- Ministério da Educação e do Desporto - Secretaria de Educação Fundamental – Brasília, 1998 - Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf> - Acesso em: 20/09/2014

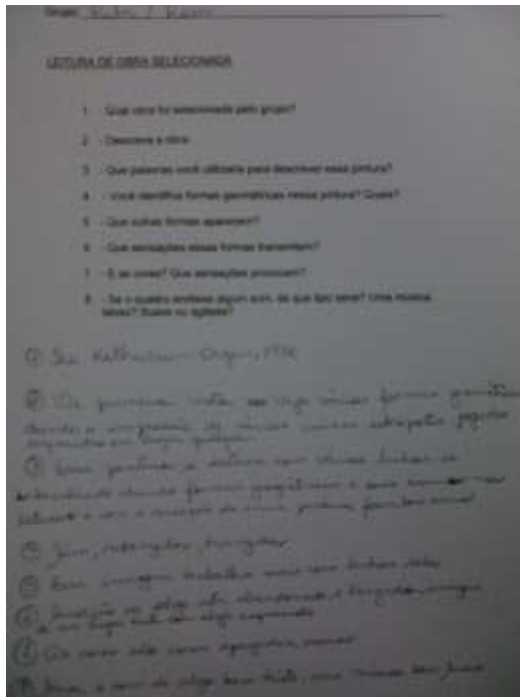
PILLAR, Analice Dutra - Visualidade e Sentido: contágios entre arte e mídia no ensino da arte - Disponível em:
http://viuvabranca.ufrgs.br/pesquisa/PRD/PP/Anexo/15323_1.pdf - Acesso em: 06/06/2013

PORTUGAL, Cristina; **COUTO**, Rita Maria de Souza - Conceituação da linha de pesquisa Design em Situações de Ensino-aprendizagem - 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design
Disponível em: <http://blogs.anhemi.br/congressodesign/anais/artigos/68050.pdf> - Acesso em: 05/07/2013

ROHENKOHL, Raquel Andressa Stefeni - Criatividade e Design: uma análise da habilidade criativa no processo projetual – Disponível em:
<http://mysearch.avg.com/search?cid={D948953E-922B-4433-A621-2B059A2B53FF}&mid=3f8a4a6a27bf4fb48ce79208c20dd3a2-ad1491be2ce6c122f6b66faa90e70c2decf7d34c&lang=en&ds=uf011&pr=sa&d=2013-06-24%2010:37:07&v=15.2.0.5&pid=safeguard&sg=0&sap=dsp&q=Criatividade+e+Design%3A+uma+an%C3%A1lise+da+habilidade+criativa+no+processo+projetual+Raquel+Andressa+Stefeni+Rohenkohl> – Acesso em 05/07/2013

Anexos:

Anexo 1: Questionário - Leitura de Obra – Grupos 1, 2 e 3



QUESTIONÁRIO – LEITURA DE OBRA – G. 01

Leitura de obra selecionada – Grupo 01:

Qual obra foi selecionada pelo grupo?

R.: *The Kettle Drum Organ*, 1930.

Descreva a obra.

R.: De primeira vista vejo várias formas geométricas dando a impressão de várias caixas sobrepostas, jogadas, esquecidas em lugar qualquer.

Que palavras você utilizaria para descrever essa pintura?

R.: Essa pintura se destaca com várias linhas se intercalando dando formas geométricas e tons escuros nas laterais e com a sensação de uma pintura fosca, bem escura.

Você identifica formas geométricas nessa pintura? Quais?

R.: Sim. Retângulos, triângulos.

Que outras formas aparecem?

R.: Essa imagem trabalha mais com linhas retas.

Que sensações essas formas transmitem?

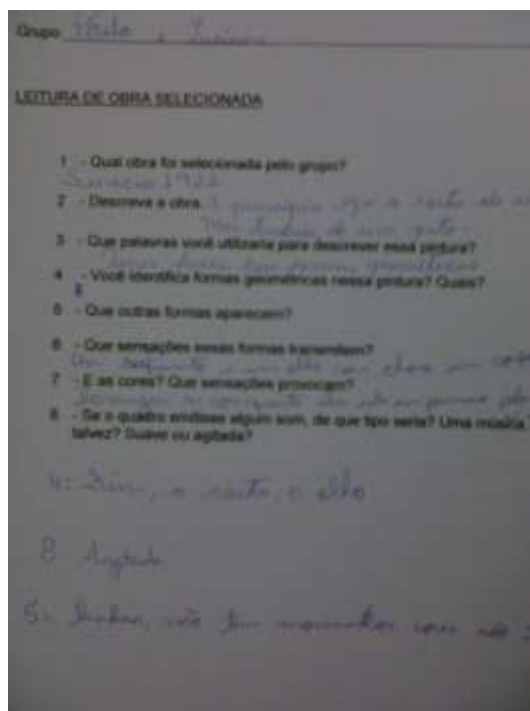
R.: Sensação de algo está abandonado, e largado, imagem de um lugar triste com algo esquecido.

E as cores? Que sensações provocam?

R.: As cores são apagadas, escuras.

Se o quadro emitisse algum som, de que tipo seria? Uma música talvez? Suave ou agitada?

R.: Seria o som de algo bem triste, uma música suave.



QUESTIONÁRIO – LEITURA DE OBRA – G. 02

Leitura de obra selecionada – Grupo 02:

Qual obra foi selecionada pelo grupo?

R.: *Senecio*, 1922.

Descreva a obra.

R.: A princípio vejo o rosto de uma pessoa mas também de um gato.

Que palavras você utilizaria para descrever essa pintura?

R.: Duas faces com formas geométricas.

Você identifica formas geométricas nessa pintura? Quais?

R.: Sim, o rosto, o olho.

Que outras formas aparecem?

R.: Linhas, não tem movimentos, cores não tem alegria

Que sensações essas formas transmitem?

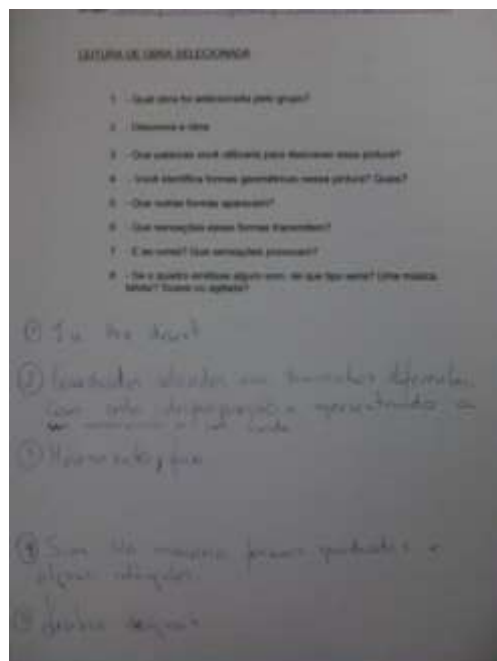
R.: Um sofrimento e um olho com choro, um corpo

E as cores? Que sensações provocam?

R.: Laranja, a cor quente, ela está em primeiro plano ela não é uma cor uniforme.

Se o quadro emitisse algum som, de que tipo seria? Uma música talvez? Suave ou agitada?

R.: Agitada



QUESTIONÁRIO – LEITURA DE OBRA – G. 03

Leitura de obra selecionada – Grupo 03:**Qual obra foi selecionada pelo grupo?**

R.: *In the Desert.*

Descreva a obra.

R.: Quadrados coloridos em tamanhos diferentes, com certa desproporção e apresentando a maioria a cor verde.

Que palavras você utilizaria para descrever essa pintura?

R.: Movimento, frio.

Você identifica formas geométricas nessa pintura? Quais?

R.: Sim. Na maioria formas quadradas e alguns retângulos.

Que outras formas aparecem?

R.: Linhas desiguais.

Que sensações essas formas transmitem?

R.: Sensações de desequilíbrio entre as formas e cores.

E as cores? Que sensações provocam?

R.: Como se as linhas sofressem uma onda suave, seguido por suas cores.

Se o quadro emitisse algum som, de que tipo seria? Uma música talvez? Suave ou agitada?

R.: Uma música suave.

Anexo 2: Questões para análise de resultados da oficina

Algumas questões foram levantadas para análise dos resultados de ensino-aprendizagem obtidos durante a oficina:

- **Os alunos mostraram interesse pela oficina?**

R. Sim. No início ficaram indecisos quanto a participar da oficina, mas à medida em que foram melhores informados, aderiram à proposta. A perspectiva da utilização do computador foi o argumento que mais interessou aos alunos, embora mostrassem um certo receio.

- **Quais dificuldades tiveram em executar as propostas sugeridas?**

R. As maiores dificuldades enfrentadas foram com o início da utilização do computador e do programa apresentado. O tempo para o uso do computador foi o maior empecilho, visto que há a necessidade de uma aproximação maior no uso do computador e *softwares* para apropriação de seu uso.

- **Quais facilidades tiveram em executar as propostas sugeridas?**

R. A interação mostrou ser um importante fator para facilitar todas as fases da oficina. Todos sentaram-se em conjunto e tinham acesso de todo processo desenvolvido pelos grupos, o que gerou uma potencialização de resultados.

- **Os alunos já haviam utilizados o computador em aulas de arte?**

R. Não. Essa oficina apresentou aos alunos a utilização dessa ferramenta em arte-educação.

- **Os alunos tiveram dificuldade com a criatividade?**

R. Não. Como relatado anteriormente, a interação auxiliou muito. Direcionados pela proposta triangular (contextualização e leitura de obras), pesquisa e discussão em grupo, ou seja, munidos de informações, a criatividade fluiu. Colocaram também em suas criações a subjetividade, na relação da técnica de artesanato com filtros de café de uma aluna e do gosto por criações geométricas de outra aluna.

- **Que aprendizados foram proporcionados com a oficina?**

R. Os alunos foram capacitados tecnicamente, usando materiais de desenho, pintura e tecnológico. Aprenderam a utilizar a mistura de cores. Usaram o raciocínio lógico e abstrato na concepção dos trabalhos. Tiveram contato com materiais que normalmente não são de seu uso em aulas de arte, como o papel linho e fotográfico. Aprenderam a construir seu aprendizado com a pesquisa e trabalho em grupo. Desenvolveram a capacidade crítica e analítica com a leitura de obras e a construção de um produto funcional. Aprenderam sobre elementos visuais como linha, forma, textura, cor e em como utilizar esses elementos conferindo harmonia, equilíbrio e estética, pensando no público que iria consumir esse produtos.

Anexo 3: Trabalhos realizados pelos alunos



Colagem com filtro de café usado



Lápis de cor sobre papel linho – 180 grs



Lápis de cor sobre papel linho – 180 grs



Lápis de cor sobre papel linho – 180 grs



Guache sobre papel – 180 grs (estudo das misturas de cores primárias mais o branco)



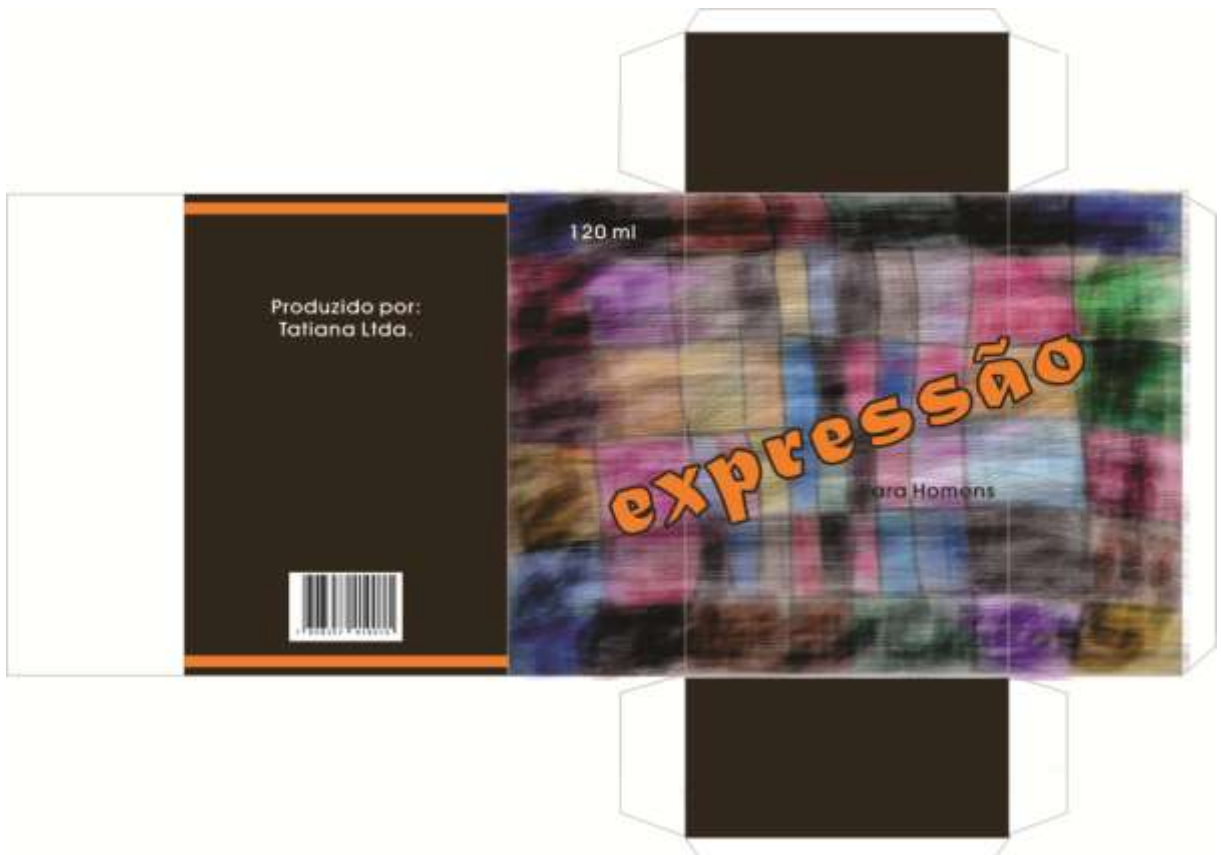
Embalagem impressa com marca de dobra e corte – papel fotográfico 180 grs



Embalagem impressa com marca de dobra e corte – papel fotográfico 180 grs



Embalagem impressa com marca de dobra e corte – papel fotográfico 180 grs



Embalagem impressa com marca de dobra e corte – papel fotográfico 180 grs



Embalagem impressa com marca de dobra e corte – papel fotográfico 180 grs