

CONCEITOS DO DESIGN COMO FOMENTADORES DE UMA ARTE/EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA

AFONSO, Micheli M.¹;
BRANDÃO, Cláudia M. M.²

¹Acadêmica, Curso de Artes Visuais – Licenciatura – UFPel. mimafons@gmail.com;

²Profa. Me, Departamento de Artes e Comunicação – Instituto de Artes e Design - UFPel.
Alberto Rosa nº 62 - Pelotas.

1. INTRODUÇÃO

Quando vivemos a autenticidade vivida pela prática de ensinar-aprender participamos de uma experiência total, diretiva, política, ideológica, gnosiológica, pedagógica, estética e ética. (FREIRE, 1996, p.13)

O(a) arte/educador(a) enfrenta diariamente desafios em sala de aula. Dentre eles o ritmo acelerado dos alunos em descompasso com as práticas pedagógicas tradicionais. Os estudantes estão cansados das aulas maçantes, características da velha educação *bancária*¹, do modo lento como os conteúdos são ministrados, do antigo/tradicional método de ensino ainda reproduzido por alguns professores “parados no tempo” e alienados do mundo contemporâneo e de seu ritmo frenético. O aluno, assim como o sistema globalizado em que nos encontramos, precisa de propostas novas de ensino que supram suas atuais necessidades de aprendizagem. Ele não é o mesmo estudante de dez anos atrás. Seu modo de perceber o mundo mudou, sua capacidade de aprendizagem e adequação aos novos meios de comunicação ampliou-se, a velocidade da assimilação de conhecimento e da habilidade de exercer atividades múltiplas é outra, e o(a) professor(a) não pode ficar indiferente às mudanças, visto que se espera que ele seja um pesquisador ativo e atento ao seu tempo histórico e suas demandas.

O(A) professor(a) de Artes precisa refletir criticamente sobre os seus métodos, conscientizando-se da necessidade de ser um instigador no processo de construção do conhecimento, um problematizador que propiciará aos alunos o auxílio necessário para que eles desenvolvam a criticidade frente à realidade. Estudamos porque é na escola que nos preparamos para o mundo. Nela aprendemos os conceitos que nos ajudam na vida cotidiana, descobrimos quais são as nossas habilidades e a carreira que gostaríamos de seguir, tornamo-nos sociáveis, construímos parte da nossa personalidade, vivemos momentos tristes e alegres, todos essenciais para o nosso desenvolvimento, enfim, passamos por fases importantes e decisivas do nosso crescimento pessoal. Percebe-se, portanto, o papel decisivo do(a) professor(a) na formação dos indivíduos, como um provedor de sentido à vida escolar dos estudantes:

Então, qual foi a minha tarefa? Criar um espaço de convivência. Isto é ensinar. Bem, eu ensinei a vocês. E vocês, ensinaram a mim? Sim! Claro que sim! Ensina-mo-nos mutuamente. (...) E nos transformamos em congruência... De maneiras diferentes, porque, claro, temos vidas diferentes, temos diferentes espaços de perguntas, temos

¹Termo definido por Paulo Freire no livro *Pedagogia do Oprimido* (1970), que expõe algumas práticas pedagógicas como transmissão passiva de conhecimento, a qual considera o(a) professor(a) como detentor absoluto do conhecimento, desconsiderando a experiência e o conhecimento prévio do aluno. Colocando o(a) professor(a) na posição de narrador e o aluno como depósito das informações, sem a preocupação com o desenvolvimento do pensamento crítico e construção do conhecimento.

experiências distintas. Mas nos transformamos juntos, e agora podemos ter conversas que antes não podíamos. (...) Assim, o professor, ou professora, é uma pessoa que deseja esta responsabilidade de criar um espaço de convivência, este domínio de aceitação recíproca que se configura no momento em que surge o professor em relação com seus alunos, e se produz uma dinâmica na qual vão mudando juntos. (MATURANA, disponível em: <http://www.comitepaz.org.br/Maturana2.htm>)

Na perspectiva do entendimento de Maturana sobre ser professor(a) fica explícita a necessidade do(a) arte-educador(a) buscar aproximar os conteúdos da disciplina do cotidiano de vivência dos estudantes. Nesse sentido temos no *design*, uma palavra que se refere ao projeto visual e funcional de produtos, uma fonte rica em conceitos pertinentes à formação de sujeitos críticos e reflexivos. Tais conceitos podem ser agregados à arte/educação trazendo possibilidades diferentes para o ensino da arte na contemporaneidade, aliado às necessidades de ensino-aprendizagem do novo alunado, pois:

O design é importante por viabilizar a concretização da idéia imaginada, facilitando a comunicação das pessoas envolvidas no processo e por acelerar efetivamente a produção e a materialização de idéias benéficas à sociedade. O design não mostra-se relevante apenas no processo de passagem entre ideação e realização, mas também no momento de criação, de recriação e de aperfeiçoamento constante. Apresenta-se, portanto, como um elemento essencial, produtivo, enriquecedor e relevante nas tomadas de decisões em todo e qualquer momento da vida humana. (MEYER, 2002, disponível em: <http://webmail.faac.unesp.br/~paula/Paula/escola.pdf>)

A criatividade inerente às práticas do design oferece ao arte/educador uma gama sem limites no que tange a educação. Esta habilidade pode ser exercitada de diferentes maneiras com os alunos, principalmente através de trabalhos práticos, individuais ou em grupo, com diferentes técnicas e materiais que estimulem a imaginação. No amplo leque das expressões criativas temos no desenho infantil (se bem orientado!) uma fonte para o exercício da criatividade e um fundamento caro às práticas do design. Por suas intrínsecas ligações com a imaginação, o grafismo pode ser um exercício determinante para as futuras opções profissionais dos estudantes e uma fonte de inspiração. Tal afirmação encontra respaldo nas palavras de Fernanda Machado (http://www.dad.puc-rio.br/dad07/arquivos_downloads/37.pdf) referindo-se a um renomado designer gráfico norte-americano:

O desenho infantil encanta e desperta o interesse dos adultos pela sua criatividade e pela inocência da mais pura expressão. É curioso o fato de que em trabalhos de ilustração, adultos resgatam a linguagem do desenho infantil, encantados pela sua inocência e simplicidade que dão expressividade ao desenho. É o caso de Paul Rand.

A partir dos argumentos acima expostos é possível notarmos a importância do tema para a área de formação docente em artes. Assim sendo, demarca-se a relevância da pesquisa uma vez que contribui e amplia as discussões sobre as interrelações entre Arte/Educação e Design, colaborando para o enriquecimento das atividades de estágio desenvolvidas na licenciatura em Artes Visuais da UFPel.

2. METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

Como procedimento metodológico inicial, recorreremos ao levantamento bibliográfico, realizando a escolha e a exploração de fontes pertinentes à temática abordada. A seguir foi encaminhada a leitura exploratória, a análise e a síntese do material selecionado. Subsidiado pela pesquisa bibliográfica foi elaborado um novo texto que aqui é apresentado sinteticamente. Com ele encerra-se a primeira etapa da pesquisa, que em sua sequência buscará delimitar atividades específicas que possam ser desenvolvidas com crianças e adolescentes, com o intuito de proporcionar experiências aos estudantes em consonância com as exigências do mundo contemporâneo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A atividade do design é de significativa importância no campo da educação. Ela envolve processos cognitivos presentes no nosso cotidiano como, por exemplo, o ato de planejar. O artista gráfico ao executar um projeto planeja todos os detalhes para que a sua comunicação seja eficiente, clara. Os alunos, independente da idade, operando com o conceito de “planejamento” podem executar de maneira ordenada e consciente as atividades comuns no cotidiano escolar. Eles fazem escolhas para desenvolver as atividades propostas, atribuindo sentido para as práticas. Tal conceito é incorporado à vida dos alunos, pois todas as ações necessitam de planejamento, em maior ou menor escala, pois como destaca Guilherme Meyer (2002, disponível em: <http://webmail.faac.unesp.br/~paula/Paula/escola.pdf>) *o design apresenta-se como um meio de exercitar as conexões entre as capacidades do homem permitindo a ligação entre a idéia imaginada (por vezes abstrata) em algo concreto, disponível a todos.*

Saídas criativas para diferentes tipos de problemas, tanto em sala de aula como no dia-a-dia são essenciais para o indivíduo do século XXI. Se isto for trabalhado nas escolas, sendo no ensino de arte ou utilizando metodologias interdisciplinares, oferecendo este “treino” prévio, as soluções inteligentes e criativas serão uma constante na vida em sociedade, visto que:

A criatividade tem sido apontada como a habilidade de sobrevivência para o próximo milênio, como o recurso mais valioso de que dispomos para lidar com os problemas que afetam as nossas atividades diárias no plano pessoal e profissional. (...) Diante da perspectiva de novos problemas e desafios, que tendem a surgir de forma cada vez mais rápida, a demanda crescente por soluções originais é um fato. Torna-se, pois, imprescindível que os caminhos para a criatividade pessoal sejam conhecidos e explorados e que os entraves para as nossas fontes interiores de criação sejam desfeitos. (ALENCAR, 1996, p. 5 e 6)

Outro aspecto intrínseco ao design é a utilização das “referências”, ou seja, a análise em vários meios de comunicação afins ao trabalho a ser realizado que servirão de base para este novo projeto, muito utilizadas por profissionais da área. As “referências” são interessantes às práticas pedagógicas por constituírem o âmbito da pesquisa. A pesquisa deverá sempre estar presente e será o suporte para a produção, tendo em vista que este exame em diversos materiais enriquecerá o vocabulário visual dos alunos. Além disso, propiciará o surgimento de novas idéias acerca do mesmo exercício, tão quanto a troca de experiências criativas dentro do grupo em sala de aula. Nas escolas de ensino fundamental e médio, muitas vezes, não existe o hábito da pesquisa, principalmente no que diz respeito a trabalhos desenvolvidos na disciplina de Artes:

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses que-fazer-se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo, educo e me educo. Pesquiso para conhecer e o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade. (FREIRE, 1996. p. 14)

Ao pesquisar, buscar referências, o aluno aprende muito além do que investiga. Aprende, pois para encontrar o ponto certo da pesquisa verifica vários outros assuntos, busca novas fontes [além do(a) professor(a)], interage com colegas e familiares, descobre novas possibilidades, ampliando o mundo para além dos limites da sala de aula.

4. CONCLUSÕES

Entre os conceitos citados, próprios do design, muitos outros que permeiam esta área podem ser trabalhados e discutidos como pertinentes para o ensino de arte, podendo misturar-se a conteúdos clássicos das artes sob uma nova ótica ou apresentar-se aos alunos como um método que ensina outras maneiras de pensar a arte e a vida. Seus conceitos são úteis, pois não se limitam apenas às artes, mas abrangem outras áreas do conhecimento, exercendo também este papel multidisciplinar que é percebido na sociedade contemporânea, auxiliando o(a) arte/educador(a) no processo de estimular os estudantes no exercício do pensamento crítico e no aguçamento dos olhares sobre a realidade, aferindo sentido aos conteúdos estudados.

5. REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Eunice Soriano de. **A Gerência da Criatividade**. São Paulo: Makron Books, 1996.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 33ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- LUPTON, Ellen. PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos Fundamentos do Design**. Ed. Cosacnaify, 2008.
- MACHADO, Fernanda Morais. **O Desenvolvimento da Criatividade e da Percepção Visual**. Disponível em: <http://www.dad.puc-rio.br/dad07/arquivos_downloads/37.pdf> Acesso em: junho, 2010.
- MATURANA, Humberto. **O que é ensinar?... Quem é um professor ?**. Disponível em: <<http://www.comitepaz.org.br/Maturana2.htm>> Acesso em: Agosto, 2010.
- MEYER, Guilherme Corrêa; ROSA, Silvana Bernardes. **Design na Escola**. Disponível em: <<http://webmail.faac.unesp.br/~paula/Paula/escola.pdf>> Acesso em: junho, 2010.
- SPERB, Daniel Quintana. **Conceitos de Design**. Disponível em: <<http://dqsporb.files.wordpress.com/2009/05/conceitos-de-design.pdf>> Acesso em: junho, 2010.