



**FACULDADES MAGSUL**

**FRANSIELLY DUBAS PAGEL**

**ARTE E DESIGN GRÁFICO: UMA PRÁTICA DE ENSINO NA ESCOLA**

**PONTA PORÃ - MS**

**2013**

FRANSCEILLY DUBAS PAGEL

ARTE E DESIGN GRÁFICO: UMA PRÁTICA DE ENSINO NA ESCOLA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)  
apresentado às Faculdades Magsul Ponta Porã,  
como parte dos requisitos para obtenção do  
título de licenciatura em Artes Visuais, sob a  
orientação da prof.(a), Esp. Rute Moura Derzi.

PONTA PORÃ- MS

2013

FRANSCIALLY DUBAS PAGEL

ARTE E DESIGN GRÁFICO: UMA PRÁTICA DE ENSINO NA ESCOLA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)  
apresentado às Faculdades Magsul Ponta Porã,  
como parte dos requisitos para obtenção do  
título de licenciatura em Artes Visuais, sob a  
orientação da prof.(a), Esp. Rute Moura Derzi.

**Data de aprovação:** 04/ 12/ 2013

**Local:** Faculdades Magsul

**Banca Examinadora:**

---

**Orientador(a):** Prof<sup>ª</sup> Esp. Rute Moura Derzi (FAMAG)

---

**Membro:** Prof<sup>ª</sup> Ma. Mara Lucinéia Marques Corrêa Bueno (FAMAG)

PONTA PORÃ - MS

2013

## **DEDICATÓRIA**

Dedico esse Trabalho de Conclusão de Curso a minha família, que sempre esteve me apoiando e incentivando, especialmente a minha mãe que sempre esteve ao meu lado em todas as dificuldades.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado chances de fazer uma faculdade, a minha família que sempre me apoiou e me incentivou nos meus estudos.

Agradeço especialmente a minha mãe que sempre correu atrás dos meus sonhos junto comigo, que nunca me deixou desistir, desde o primeiro ano de faculdade me ajudou nos trabalhos, me incentivou e sempre esteve ao meu lado.

Agradeço ao meu pai por ter me dado condições de fazer uma faculdade, por nunca ter negado nada que me trouxesse conhecimento.

Agradeço aos meus amigos e colegas de faculdade por sempre estarem me ajudando e passando as dificuldades no decorrer do curso juntos, sem desistir. Especialmente a Ane Gabriely que além de colega de faculdade se tornou uma grande amiga, sempre torcendo pelo meu sucesso e realizando os trabalhos juntas, a Elinete, Rayane, Jóici e Lais o grupo sempre unido nos trabalhos, diversões e sempre um torcendo pelo outro.

Agradeço a minha orientadora e professora Rute Moura Derzi por ter me ajudado e incentivando, apesar de inúmeras dificuldades, me passou conhecimentos enormes que sempre vou levar comigo. A professora Andréa Natália da Silva que pegando no pé, brigando e nunca desistido, graças a ela que estou aqui hoje, sempre querendo o meu melhor e sabendo que sou capaz.

Agradeço aos meus demais professores pelo aprendizado, carinho e dedicação nesses quatro anos de faculdade, pessoas que jamais vou esquecer e que tenho um carinho enorme, sem eles não estaria aqui.

"Design Gráfico não é só um belo desenho.

Design Gráfico é um belo desenho, com um sentido e uma tarefa a cumprir."

**Chico Homem de Melo**

PAGEL, Franscielly Dubas. **Arte e Design Gráfico: Uma Prática de Ensino na Escola. 79 p.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Artes Visuais, Faculdades Magsul, Ponta Porã: 2013.

## **RESUMO**

Este trabalho de conclusão de curso apresenta como tema arte e design gráfico: uma prática de ensino na escola. A questão tem como objetivo inserir o design gráfico na arte educação, apresentando planos de aula de como trabalhar a Arte Digital na disciplina de Arte através do design gráfico. Desse modo, foi realizada uma pesquisa de natureza qualitativa onde o pesquisador desenvolve conceitos e idéias a partir do que foi encontrado, no modo de estudo de caso. O presente estudo se justifica pela informatização nas escolas públicas e privadas. Este trabalho está dividido em três seções, sendo a primeira seção e segunda seção de pesquisas bibliográficas e a terceira seção a execução do projeto. Na primeira seção será feita uma abordagem do surgimento do design gráfico na história da arte, para isso voltaremos para a pré-história mostrando a importância da comunicação visual desde os primórdios da arte até o surgimento do design gráfico com a junção de movimentos artísticos e influências da arte. A segunda seção será voltada para a arte – educação, especialmente a arte – educação contemporânea onde existem novos métodos de ensino e novas tecnologias inseridas no ensino de arte, dando o exemplo de algumas propostas de atividades desenvolvidas na disciplina de Design I e II no decorrer do curso de Artes Visuais das Faculdades Magsul. A terceira seção é a prática de execução do projeto, onde foi realizado um projeto de design gráfico com os alunos do nono ano dos anos finais do ensino fundamental, da escola Magsul, onde desenvolveram um projeto de Pictogramas utilizando o Software Adobe In Design, encontrando os resultados obtidos, como também as dificuldades, que apesar disso obteve bons resultados. A pesquisa foi desenvolvida para auxiliar o arte-educador a inserir o design gráfico na arte educação visando o preparo do professor no uso das TIC's Tecnologias de Informação e Comunicação existente na escola.

**Palavras-chaves:** Arte – Educação. Design Gráfico. Arte Digital.

p. Finalización del curso de trabajo (pregrado) - Artes Visuales de golf, colegios Magsul, Ponta Pora: 2013.

## RESUMEN

Este trabajo de finalización tiene como tema y diseño gráfico: una enseñanza práctica en la escuela. La pregunta tiene como objetivo introducir el diseño gráfico en la educación artística, planes de lecciones que muestran cómo trabajar las Artes Digitales en la disciplina del arte a través del diseño gráfico. De este modo se llevó a cabo un tipo de investigación cualitativa, donde el investigador desarrolla conceptos e ideas de lo que se encontró en el camino del estudio de caso. Este estudio se justifica por la informatización en las escuelas públicas y privadas. Este trabajo se divide en tres secciones, la primera sección y la segunda sección de búsquedas en la literatura y la tercera sección de la ejecución del proyecto. En la primera sección se hará una aproximación a la aparición del diseño gráfico en la historia del arte para volver a la prehistoria que muestra la importancia de la comunicación visual desde los albores de arte a la aparición del diseño gráfico con la incorporación de los movimientos artísticos y las influencias arte. La segunda sección se dedica al arte - educación, especialmente el arte - educación contemporánea , donde hay nuevos métodos de enseñanza y las nuevas tecnologías integradas en la enseñanza del arte, dando el ejemplo de algunas de las actividades propuestas en la disciplina del Diseño I y II durante Viaja Artes Visuales Magsul colegios. La tercera sección es la práctica de la ejecución del proyecto, que se llevó a cabo un proyecto de diseñador gráfico con estudiantes de noveno grado de los últimos años de la educación primaria, escuela Magsul, donde desarrollaron un proyecto de pictogramas con Adobe en el diseño, la búsqueda de los resultados obtenidos, así como las dificultades que, sin embargo tenían buenos resultados. La encuesta fue desarrollada para ayudar al educador de arte insertará el diseño gráfico en la educación artística dirigido a la preparación del docente en el uso de las Tecnologías de la Información y las TIC en la escuela existente.

**Palabras clave:** arte - Education. Diseño Gráfico. Arte Digital.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### FIGURAS

Figura 1 – Bisão Ferido (pintura rupestre), Altamira, Espanha .....	17
Figura 2 – Palácio de Cristal. Joseph Paxton. ....	19
Figura 3 – De onde viemos? Que somos? Para onde vamos? Paul Gauguin .....	20
Figura 4 – Um exemplo de Art Nouveau .....	22
Figura 5 – Pôster Moulin Rouge – La Goulue 1891 Toulouse - Lautrec .....	23
Figura 6 – Pôster Pantomimes Lumineuses. Jules Chéret. 1892 .....	24
Figura 7 – Pôster 1914. Alfred Leete. Inglaterra .....	25
Figura 8 – Prédio da Bauhaus em Dessau. Projeto Walter Gropius .....	27
Figura 9 – Símbolo da Bauhaus.....	28
Figura 10 – O que torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?.....	30
Figura 11 – Marilyn Mouroe – serigrafia, Andy Wharol .....	31
Figura 12 – Projetos desenvolvidos por Alexandre Wollner.....	40
Figura 13 – Projetos desenvolvidos por Aloísio Magalhães .....	41
Figura 14 – Sérgio Rodrigues e sua poltrona mole .....	42
Figura 15 – Tela Geométrica .....	44
Figura 16 – Adobe InDesign .....	44
Figura 17 – Adobe InDesign .....	45
Figura 18 – Adobe InDesign .....	45
Figura 19 – Adobe InDesign .....	46
Figura 20 – Adobe InDesign .....	46
Figura 21 – Adobe InDesign .....	47
Figura 22 – Adobe InDesign .....	47
Figura 23 – Adobe InDesign .....	48
Figura 24 – Adobe InDesign .....	48
Figura 25 – Adobe InDesign .....	49
Figura 26 – Adobe InDesign .....	49
Figura 27 – Adobe InDesign .....	50
Figura 28 – Adobe InDesign .....	50
Figura 29 – Pictogramas informando lugares.....	52

Figura 30 – Restless: Keith Haring in Brazil.....	53
Figura 31 – Retrospect, Keith Haring.....	54
Figura 32 – Poptogramas – Daniel Motta.....	54
Figura 33 – Pictogramas para as olimpíadas Rio 2016 .....	55

## **FOTOGRAFIAS**

Fotografia 1 – Apresentação da proposta do projeto .....	60
Fotografia 2 – Desenvolvimento do projeto no papel .....	61
Fotografia 3 - Desenvolvimento do projeto no papel .....	61
Fotografia 4 - Desenvolvimento do projeto no papel .....	62
Fotografia 5 - Desenvolvimento do projeto no papel .....	62
Fotografia 6 – Explicação de como funciona o Software Adobe InDesign .....	63
Fotografia 7 – Explicando o uso das ferramentas do Software Adobe InDesign.....	64
Fotografia 8 – Desenvolvimento dos pictogramas na sala de Tecnologia Educacional	64
Fotografia 9 - Desenvolvimento dos pictogramas na sala de Tecnologia Educacional	65
Fotografia 10 - Desenvolvimento dos pictogramas na sala de Tecnologia Educacional	65
Fotografia 11 - Desenvolvimento dos pictogramas na sala de Tecnologia Educacional	66
Fotografia 12 - Desenvolvimento dos pictogramas na sala de Tecnologia Educacional	66
Fotografia 13 - Desenvolvimento dos pictogramas na sala de Tecnologia Educacional	67

## **LISTA DE SIGLAS**

STE – Sala de Tecnologia Educacional

Tic's – Tecnologias de Informação e Comunicação

PPP - Projeto Político Pedagógico

LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação

PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>13</b>
<b>1 A ARTE E O DESIGN GRÁFICO .....</b>	<b>16</b>
1.1 O Surgimentos do Design Gráfico na Arte.....	18
1.2 O Movimento das Artes e Ofícios .....	21
1.3 Art Nouveau .....	22
1.4 Bauhaus.....	26
1.5 Da Modernidade a Contemporaneidade na Arte e no Design .....	29
<b>2 ARTE E DESIGN GRÁFICO: UMA PRÁTICA DE ENSINO NA ESCOLA... ..</b>	<b>32</b>
2.1 Arte – Educação Contemporânea .....	32
2.2 O Design Gráfico e o Arte - Educador .....	36
2.3 Os Recursos da Computação Gráfica na Produção de Trabalhos Artísticos.....	37
2.4 Comunicação Visual.....	38
2.5 Os Designers Gráficos Brasileiros.....	39
2.6 Proposta de Atividades .....	42
2.6.1 Adobe InDesign.....	43
2.6.2 Da Sala de Aula para o STE .....	43
<b>3 PRÁTICA DE EXECUÇÃO DO PROJETO.....</b>	<b>51</b>
3.1 Arte Digital .....	51
3.2 Projeto: Pictogramas – Sistema de Informação Visual .....	52
3.4 A Cidade de Ponta Porã.....	56
3.5 Escola Magsul .....	56
3.6 Execução do Projeto .....	57
3.6.1 Planejamento de Execução do projeto.....	59
3.6.2 Desenvolvimento .....	60
3.6.3 Dificuldades Encontradas .....	67
3.6.4 Relatos sobre a prática e os resultados obtidos.....	68
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>71</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>72</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>74</b>
<b>APÊNDICE .....</b>	<b>78</b>
<b>GLOSSÁRIO .....</b>	<b>79</b>

## INTRODUÇÃO

Meu nome é Franscielly Dubas Pagel, brasileira, solteira, nasci em 26 de novembro de 1991 na cidade de Amambai, Mato Grosso do Sul, morei até os dezessete anos em uma cidadezinha do interior do Mato Grosso do Sul, chamada Paranhos, lá não tive nenhuma professora que fosse licenciada em Artes Visuais, tendo muita dificuldade em saber o que era a arte, na maioria das vezes eram trabalhos mimeografados. Terminando o Ensino Médio me mudei para o município de Ponta Porã, comecei a Faculdade de Pedagogia mas não me identifiquei e optei mudar para o curso de Artes Visuais das Faculdades Magsul, em busca do saber, que não obtive na escola. Comecei o curso não imaginando o que seria feito e aprendido no decorrer desses quatro anos, pois não tive nenhuma base de conhecimento na escola, me surpreendi bastante, achei que íamos aprender desenhar, pintar e aprendi coisas que jamais esquecerei.

O curso de Artes Visuais das Faculdades Magsul tem como pergunta condutora, uma obra de Paul Gauguin, De onde viemos? Quem somos? Para onde vamos? enquanto educador da fronteira, analisar o ser humano desde seus antepassados, de onde veio, suas raízes culturais, sua família, quem ele é perante a sociedade e perante a si mesmo, e o que almeja em seu futuro, não é tarefa fácil.

No decorrer do curso de Artes Visuais conhecendo todas as disciplinas tive um interesse maior pela disciplina de Design Gráfico a qual me identifiquei muito, pois já gostava da área e percebi que o Design não é muito explorado nas aulas de artes das escolas públicas e privadas. Surge então a pergunta para o meu Trabalho de Conclusão de Curso, como o design gráfico pode contribuir com o arte-educador na prática do ensino escolar?

Os alunos muitas vezes pensam que a arte assim como a história vive do passado e o arte educador tem a função de mostrar para os alunos que tem como fazer arte utilizando as tecnologias que temos disponíveis nas escolas. Utilizamos o Design Gráfico e os diversos programas para um fazer artístico.

O tema, arte e design gráfico: uma prática de ensino na escola, surge para dar suporte ao arte educador, para que ele conheça o que é o design gráfico? A história? Como surgiu? E como podemos aprender arte através do design gráfico, fazendo uso de Softwares de produção gráfica na prática do ensino escolar.

A questão tem como objetivo inserir o design gráfico na arte educação, apresentando planos de aula de como trabalhar a Arte Digital na disciplina de Arte através do design gráfico.

Desse modo, foi realizada uma pesquisa de natureza qualitativa onde o pesquisador desenvolve conceitos e idéias a partir do que foi encontrado, no modo de estudo de caso, pesquisa feita em referenciais bibliográficos e artigos da internet. Segundo, LUDKE & ANDRÉ (1986), o estudo de caso, pode ser simples e específico, onde se é pesquisado apenas um caso, ou complexo e abstrato. O caso é sempre bem delimitado, devendo ter seus contornos claramente definidos no desenrolar do estudo. (LUDKE & ANDRÉ, 1986, p.17).

O pesquisador procura revelar a multiplicidade de dimensões presentes numa determinada situação ou problema, focalizando-o como um todo. Esse tipo de abordagem enfatiza a complexidade natural das situações, evidenciando a inter-relação dos seus componentes. (LUDKE & ANDRÉ, 1986, p.19).

O presente estudo se justifica pela informatização nas escolas públicas e privadas e é preciso que arte – educadores, e alunos passem por um processo criativo digital contemporâneo em arte, para compreenderem que a arte digital e o design gráfico andam juntas. MORAN (2000) fala que o uso das tecnologias precisa ser escolhido de acordo com o que se pretende que os alunos aprendam:

Num processo de aprendizagem o uso de tecnologias evidentemente também se alterará. Não se trata mais de privilegiar a técnica de aulas expositivas e recursos audiovisuais, mais convencionais ou mais modernos, que é usada para a transmissão de informações, conhecimentos, experiências ou técnicas. Não se trata de simplesmente substituir o quadro-negro e o giz por algumas transparências, por vezes tecnicamente mal elaboradas ou até maravilhosamente contruídas num *Power point*, ou começar a usar um *datashow*. (MORAN, 2000, p.143).

A tecnologia a ser utilizada deverá se adequar aos objetivos da atividade, trabalhar com técnicas que incentivem a participação do aluno, o debate, que promova conhecimento.

Este projeto está dividido em três seções, sendo a primeira seção e segunda seção de pesquisas bibliográficas e a terceira seção a execução do projeto.

Na primeira seção será feita uma abordagem do surgimento do design gráfico na história da arte, para isso voltaremos para a pré-história mostrando a importância da comunicação visual desde os primórdios da arte até o surgimento do design gráfico com a junção de movimentos artísticos e influências da arte. Porém nem todos os artistas apreciaram esse novo estilo de arte que surgiu com a revolução industrial, Paul Gauguin foi um desses

artistas que se afastou da sociedade moderna e criou a obra que é a referência do curso de Artes Visuais das Faculdades Magsul, De onde viemos? Que somos? Para onde Vamos?

Foi criado então, O movimento das artes e ofícios para resgatar a tradição artesanal da arte, porém não teve muito sucesso já que eram produtos caros demais. Surge então um novo movimento artístico voltado para transmitir o sentimento do artista na fabricação de objetos do cotidiano, o Art Nouveau. O primeiro movimento voltado exclusivamente para o design, onde os artistas procuravam novas formas de promover a arte. Com isso surge uma escola chamada Bauhaus que propunha estabelecer um contato entre a arte e produção industrial, unindo arquitetos, engenheiros, designers, pintores e artistas, para uma produção em grande escala.

Nesta seção terá também um breve relato da transição do moderno para o contemporâneo na arte e no design, onde os artistas começaram a ver a arte como um acontecimento com isso trouxeram para o cotidiano das pessoas, um movimento que ocorreu nessa transição que foi voltado para o design gráfico é a Pop Art, uma arte voltada para a publicidade que exprime o materialismo da época.

A segunda seção será voltada para a arte – educação, especialmente a arte – educação contemporânea onde existem novos métodos de ensino e novas tecnologias inseridas no ensino de arte. Entre essas novas tecnologias e métodos está inserido o design gráfico que é uma comunicação visual, pois transmite mensagens através de imagens.

E quando falamos em design gráfico não podemos esquecer-nos dos Designers mais importantes da historiográfica brasileira que são eles: Alexandre Wallner, Aloísio Magalhães e Sérgio Rodrigues.

A partir dos designers citados podemos ver a importância de inseri-lo na arte educação, sendo assim teremos exemplos de atividades que foram realizadas durante a disciplina de Design Gráfico I e II do curso de Artes Visuais das Faculdades Magsul.

A terceira seção é a prática de execução do projeto, onde foi realizado um projeto de design gráfico com os alunos do nono ano dos anos finais do ensino fundamental, da escola Magsul, desenvolveram um projeto de Pictogramas utilizando o Software Adobe In Design, nesta seção terá a explicação do projeto bem como, onde foi realizado, o que são os pictogramas? Citando nome de artistas que trabalharam com pictogramas. Software utilizado. O que é Arte Digital e Sistema de Informação Visual?

A pesquisa foi desenvolvida para auxiliar o arte-educador a inserir o design gráfico na arte educação visando o preparo do professor no uso das TIC's Tecnologias de Informação e Comunicação existente na escola.

## 1. A ARTE E O DESIGN GRÁFICO

Nessa seção será feita uma síntese sobre o que é a arte, sobre os primeiros manifestos do homem através da arte e os manifestos da arte através do Design Gráfico.

Nos deparamos com muitas perguntas, segundo JANSON (2001), sobre o que é arte, por que isso é arte... a arte nada mais é que uma palavra, uma palavra que defina o conceito de arte e o fato da obra existir, a arte também é um objeto que pode ser visto e apreciado. “A arte é um objeto estético, feito para ser visto e apreciado pelo seu valor intrínseco. As suas características especiais fazem da arte um objeto à parte, longe da vida cotidiana, em museus, igrejas ou cavernas”. (JANSON, 2001, p. 12).

Porém o que é um objeto estético? Segundo JANSON (2001), a estética costuma ser definida como “o que diz respeito ao que é belo”. Mas nem tudo o que não é belo aos nossos olhos deixa de ser arte, o que não nos agrada pode agradar o outro.

É difícil dizer claramente o que seja a arte, conforme COLI (1995), podemos dizer que é uma manifestação do ser humano que causa uma sensação de admiração. A Mona Lisa de da Vinci é sem dúvida uma obra de arte, mas como vemos a obra de Marcel Duchamp, um vaso sanitário, colocamos em dúvida todos os conceitos sobre arte, como um vaso sanitário, pode ser visto como arte?

Pra decidir o que é ou não arte, nossa cultura possui instrumentos específicos. Um deles, essencial, é o discurso sobre o objeto artístico, ao qual, reconhecemos competência e autoridade. Esse discurso é o que preferem o crítico, o historiador da arte, o perito, o conservador de museu. São eles que conferem o estatuto de arte a um objeto. (COLI, 1995, p. 10 - 11).

Então, nem tudo o que é visto pode se denominar arte, para ser uma obra de arte é preciso não apenas causar uma sensação de admiração por quem vê a obra, mas também ser reconhecida por um crítico de arte dando assim um estatuto de arte para o objeto que será reconhecido a partir de então como uma obra de arte.

Essas obras de arte são expostas em museus, galerias de arte, teatros, cinema de arte, revistas especializadas, onde todos conseguem ter acesso.



A arte é vista de diferentes maneiras pelas diversas culturas existentes, cada povo tem um modo de ver e fazer arte, com o passar do tempo a arte vai se modificando, o que conhecemos hoje como arte, não é a mesma que os artesões de antigamente conheciam.

O design gráfico é visto por muitos como arte e outros já falam que não é arte, pois não é uma criação única, a arte e o design gráfico é uma forma de comunicação visual, pois ambas tem um propósito uma mensagem, uma comunicação através de uma imagem.

A comunicação visual, conforme ARCHER (2001), em seu sentido mais amplo, tem uma longa história. Quando o homem primitivo ia sair para caçar, as pegadas que ele distinguia dos animais, era um sinal gráfico.

A arte existe desde que o homem existe. Desde a pré – história o homem sente a necessidade de se comunicar e através da arte, mais especificamente das pinturas rupestres, o homem começou a se comunicar pintando, gravando e esculpindo as paredes das cavernas. Uma representação da arte paleolítica é o Bisão Ferido de Altamira, no norte da Espanha (fig. 01).

Figura 01 – Bisão Ferido (pintura rupestre), c.15000 – 10000 a. C. Altamira, Espanha.



Fonte: <http://artemazeh.blogspot.com.br> Acesso em 24/jul/2013

O Bisão ferido, conforme JANSON (2001), é uma imagem viva e realista, assombrosa pela agudeza da observação, pelo traçado firme e vigoroso, pelos matizes sutis

que dão volume e relevo às formas ou, talvez ainda mais, pela força e dignidade da fera agonizante.

O homem representava o bisão como um rito religioso como que se ele o fizesse grande, conseguiria sair para caçar e pegar um bisão tal qual ele havia desenhado. Desde aquele período a comunicação visual já tinha a sua função.

Conforme pode ser visto o homem tem a necessidade de se comunicar e começou isso utilizando a arte, através da comunicação visual, com o passar dos tempos o homem foi evoluindo e a arte também, passando por várias manifestações até chegar a arte contemporânea que está até os dias de hoje.

## 1.1 O Surgimento do Design Gráfico na Arte

O design gráfico surgiu de uma junção de movimentos artísticos e influências da arte. A história do design está fundida com a história da arte.

Antes do design gráfico a pintura era vista como algo tradicional que era baseado em fatos históricos. Conforme PALHOÇA (2008), a forma era um invólucro bem acabado para uma idéia ou coisa: um fato heróico, um ensinamento, uma representação do visível, uma expressão dos sentimentos do artista. Só depois se foi percebendo que a forma também era expressiva e significativa por si mesma. As obras eram adornadas pelos estilos, clássicos, barrocos, góticos, os objetivos do público ou urbanísticos não eram considerados.

Mas foram justamente os problemas urbanísticos da cidade insalubre, feia e alienante nos bairros operários e fábricas, com estrutura inadequada para sua nova funcionalidade, que cobraram maior urgência e exigiram de arquitetos e artistas atitudes projetais mais conscientes. (PALHOÇA, 2008, p. 145).

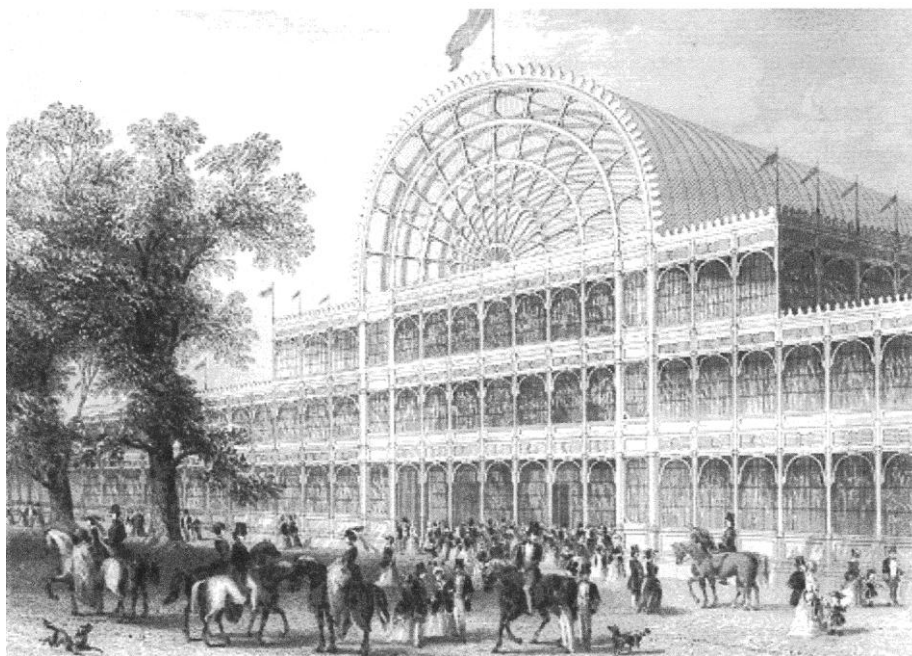
A partir de então os artistas começaram a se preocupar com a vida urbana das pessoas e não apenas nos fatos heróicos e históricos, as cidades com sua imagem poluída pelas fábricas cobrou uma maior urgência dos arquitetos e artistas da época.

As técnicas e estilos começaram a avançar para suprir as necessidades da época. E nessa época eram feitas grandes exposições de arquitetura e produtos industriais.

Em 1851, a primeira grande mostra, em Londres, já apresentava muitos produtos com técnica e estilo avançados. Para essa exposição foi construído, em quatro meses e meio, o Palácio de Cristal, com estrutura modular pré-fabricada de ferro fundido e paredes de vidro. (PALHOÇA, 2008, p. 146).

O Palácio de Cristal (1850-51), segundo STRICKLAND (2004), que abrigou a primeira Feira Mundial em Londres, demonstrou as possibilidades estéticas de uma estrutura de ferro fundido e vidro, que cobria 85 quilômetros quadrados, envolvendo árvores que já estavam no local.

Figura 02 - Palácio de Cristal. Joseph Paxton.



Fonte: <http://xavante179.blogspot.com.br> Acesso em 24/jul/2013

Era uma estrutura moderna que, sofreu muitas críticas dos que respeitavam o estilo histórico, mas o mundo já caminhava para um estilo próprio e moderno, como o design. O ferro que no estilo clássico se escondia nas grandes colunas começou a se mostrar, assim como as pinceladas marcadas do impressionismo substituiu o liso do neoclássico, novas possibilidades de matérias vão surgindo e assim nascendo um novo estilo.

Na passagem do século XIX para o século XX, uma Arte Nova, uma moda - moda de uma sociedade de consumo em massa - se dissemina por toda a Europa e os Estados Unidos. (PALHOÇA, 2008, p. 147).

Com isso alguns artistas se afastaram dessa sociedade moderna, em busca de uma arte primitiva, que foi o caso de Paul Gauguin (1848 – 1903), onde sua obra teve uma definição importante na linha do desenvolvimento artístico.

Figura 03 - De onde viemos? Que somos? Para onde vamos? 1897. 138.5 x 373 cm Paul Gauguin



Fonte: <http://gauguin2b.blogspot.com.br/> Acesso em 24/jul/2013

Gauguin se afastou da sociedade moderna e buscou, junto com os povos não corrompidos pela sociedade moderna, uma autenticidade e ingenuidade primitivas, fonte da criação. Foi viver no Taiti, não para imitar a arte desse povo, mas viver com eles e explorar suas próprias sensações. Defendia pintar não o que se vê, mas o que se guardou na memória, para comunicar um pensamento. (PALHOÇA, 2008, p. 147).

Gauguin como muitos outros artistas da época, quis fugir dessa sociedade que estava se modernizando e busca a retomada da arte primitiva, onde pintava não o que estava vendo mas sim o que se guardou na memória para relembrar a época antes da revolução industrial.

As repercussões da arte primitiva, como o exemplo da obra de Gauguin, podem ser identificadas em muitos trabalhos de artistas modernos, na publicidade, nas artes gráficas, no design. (PALHOÇA, 2008, p. 147). Muitos outros movimentos artísticos estavam acontecendo, Não só a obra de Gauguin, mas a descoberta e valorização de outras formas de expressão começam a acontecer.

A arte africana com as suas máscaras e formas diferentes, que influenciou o cubismo, e a escultura moderna. As gravuras japonesas, com a valorização das linhas e composição assimétrica. Tudo isso foi importante para a formação da arte moderna.

Porém alguns artistas preocupados com a industrialização em massa defendiam a revalorização do processo artesanal e do trabalho criativo. Com isso surge então um movimento chamado de Artes e Ofícios.

## 1.2 O Movimento das Artes e Ofícios

Desde o século XVIII, segundo PROENÇA (2004), o governo britânico procurava estabelecer uma colaboração entre as artes e a indústria artesanal, através da Society of Arts. Somente em 1835 que as escolas oficiais de desenho foram criadas com o objetivo de aprimorar o design das manufaturas e tornar a arte compatível com a industrialização.

O movimento de artes e ofícios foi criado para resgatar a tradição artesanal da arte, que com a produção em massa estava ameaçado, este movimento influenciou desde as artes decorativas, como papeis de parede, tecidos até capas de livros. Este grupo era liderado pelo escritor e projetista britânico Willian Morris, um jovem arquiteto que passou a divulgar a importância de se renovar a tradição artesanal, melhorando o seu design, pois temia que a indústria vulgarizasse a arte.

O grupo advogava um retorno a tradição artesanal da arte “feita pelo povo e para o povo, como uma finalidade para quem fazia e para quem usava”. Morris teve sucesso temporário em reviver a qualidade no desenho e no artesanato, que estava ameaçado em extinção pela produção em massa. Os objetos feitos a mão era simplesmente caros demais. (STRICKLAND, 2004, p. 90).

Esse movimento apesar de não ter tido muito sucesso, pois eram produtos caros demais, e com a revolução industrial veio uma nova realidade e era preciso aceitar o trabalho artístico mecanizado, esse movimento teve muita importância para o design, o desenho industrial. Estabeleceu-se a prática dos artistas desenharem objeto para a produção em série pela indústria. As indústrias começaram a precisar então de artistas para criar esses desenhos que hoje conhecemos como designer gráfico. Surge então um novo movimento artístico voltado para transmitir o sentimento do artista na fabricação de objetos do cotidiano, o Art Nouveau.

### 1.3 Art Nouveau

A arte nova ou Art Nouveau como é conhecida na França, surgiu na última década do século XIX, reunindo as mais diversas tendências, como as ideias da industrialização, o movimento de artes e ofícios, a arte oriental, arte decorativa e as iluminuras medievais. Essa nova arte envolveu principalmente objetos ornamentais e a arquitetura.

O Art Nouveau, que floresceu entre 1890 e a Primeira Guerra Mundial, foi um estilo decorativo internacional que se opôs à esterilidade da Era Industrial. Baseava-se em formas torcidas, floridas, que se contrapunham à aparência pouco estética dos produtos fabricados por máquinas. (STRICKLAND, 2004, p. 91).

Era um estilo de ser facilmente reconhecido, por causa das linhas sinuosas e curvas do tipo trepadeiras. Tentava preservar o contato do artista com a natureza, com linhas orgânicas pretendia contaminar a vida urbana.

Figura 04 - Um exemplo de Art Nouveau.



Fonte: <http://artnouveau2a.blogspot.com.br/> Acesso em 25/jul/2013

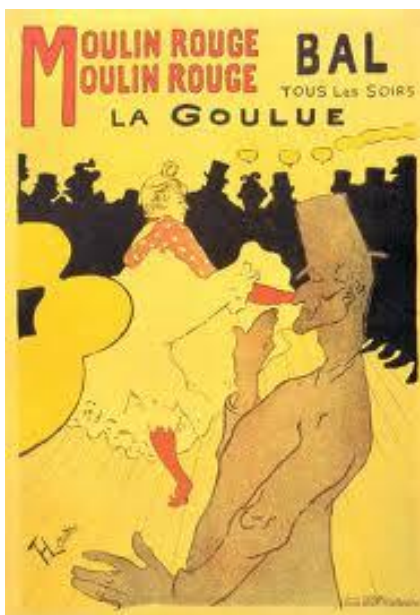


A principal conquista da Art Nouveau, porém, foi promover uma verdadeira unidade das artes. Desse modo, os móveis, os objetos do dia a dia e o próprio edifício passaram a ser criados a partir de uma mesma tendência decorativista. (PROENÇA, 2004, p.139).

Foi o primeiro movimento voltado exclusivamente para o design, os artistas procurando novas formas de promover a arte, para que ela não perdesse o seu valor diante da industrialização, fazer com que o artista busque novas formas e novas linhas. Conforme PALHOÇA, (2008), suas linhas curvas, floridas e em forma de heras são percebidas na arte, na arquitetura, nos objetos, nas artes gráficas e na tipografia, nos equipamentos urbanos, na decoração, nas roupas, nas jóias e até nos corpos.

A Art Nouveau também pode ser observada nas artes gráficas, em especial nos pôsteres que chamava a atenção de todos nas ruas de Paris.

Figura 05 - Pôster Moulin rouge –La Goulue. 1891. Toulouse-Lautrec



Fonte: <http://commons.wikimedia.org> Acesso em 25/jul/2013

Os avanços tecnológicos na arte gráfica podem ser observados nos cartazes feitos na época, coloridos pela litografia e caminhando para um design moderno.

A Art Nouveau não está ligada ao artesanato, mas sim a um trabalho de arte aplicada que agregava valor aos produtos industriais.

Considera-se que ocorreu uma transição das artes gráficas para o design gráfico quando houve a integração da produção artística e industrial. A litografia permitiu que os designers desenhassem suas próprias letras e imprimissem amplas áreas de cores, tendo domínio sobre os processos de produção e reprodução de imagens e textos (PALHOÇA, 2008, p. 151).

A litografia que é um processo de gravura em pedra permitia que os designers pintassem a mão as pedras litográficas uma para cada cor desejada, onde os designers desenhavam suas próprias letras para a impressão com amplas cores para a produção de imagens e textos.

Figura 06 - Pôster. Pantomimes Lumineuses. Jules Chéret. 1892.



Fonte: <http://iawanimation.wordpress.com> Acesso em 25/jul/2013

O pôster Pantomimes Lumineuses de Jules Chéret é um exemplo de litografia colorida, onde o designer conseguia varias cores e impressões diferentes.

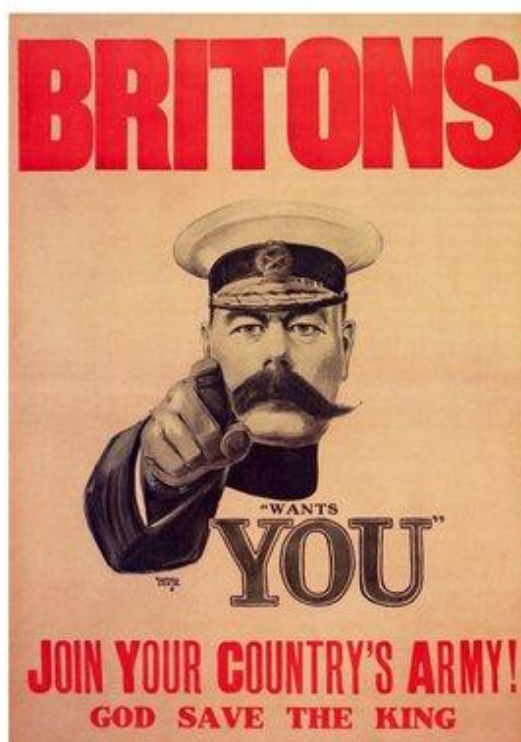
Estavam, principalmente, interessados na psicologia da cidade para tornar o lugar da existência mais elegante, moderno e alegre, uma nova paisagem. Mas a cidade rica e adornada era interrompida quando iniciavam os subúrbios das fábricas e os enormes bairros operários. A Art Nouveau também serviu para revelar as contradições, e quando os conflitos se intensificam nas vésperas da Primeira Guerra Mundial, o movimento se dissolveu. (PALHOÇA, 2008, p. 152).



Sendo assim, a Art Nouveau queria trazer o belo para a cidade novamente, que estava invadida pelas fábricas e bairros operários, a arte vinha através de pôsteres litográficos trazer beleza para a cidade, que antecedia a Primeira Guerra Mundial.

No período que antecede a guerra, as experimentações futuristas marcaram o design gráfico. Exaltavam o movimento e as formas da máquina moderna e mostraram que as letras e as palavras também eram imagens e podiam ser exploradas de forma significativa. Variavam não apenas os tipos, tamanhos e pesos das letras, mas sua composição na página. A publicidade era para os futuristas a manifestação da vida moderna e a influência desse movimento no design gráfico foi importante. Os dadaístas deram continuidade a esses experimentos. (PALHOÇA, 2008, p. 152).

Figura 07 - Pôster 1914. Alfred Leete. Inglaterra



Fonte: <http://foter.com/Alfred-Leete/> Acesso em 25/jul/2013

O pôster acima é uma mensagem para os britânicos se juntarem ao exército do seu país, já que estavam em um período de guerra.

Os pôsteres foram muito utilizados na propaganda, juntamente com a fotografia que já possibilitava na impressão preta e branca, junta se tornaram um meio de comunicação poderoso, já que ainda não havia a televisão e o rádio. A guerra foi que deu importância para

o design gráfico no mundo moderno, pois as pessoas precisavam de informativos, signos de identificação, diagramas, manuais de instruções, ilustrações, campanhas contra a guerra.

A Alemanha e os Estados Unidos foram as principais referências para o design gráfico, após a guerra a Alemanha estava desestruturada e começa a investir na educação e em novos projetos para reformular a economia do país, surge então uma nova escola com tendências renovadoras para o design gráfico, a Bauhaus.

## 1.4 Bauhaus

A escola Bauhaus, segundo, PROENÇA (2004), criada por Walter Gropius, foi um verdadeiro centro de novas ideias no campo da arquitetura, do urbanismo, da estética industrial e do próprio ensino da arte.

Para Gropius, nas escolas de arte não deveria existir uma rígida separação entre as chamadas “belas-artes” e as “artes decorativas”, ou seja, as que produziam objetos para a vida diária. Ao contrário defendia a existência de uma única arte, a arte do século XX, que se caracterizaria por sua utilidade social. (PROENÇA, 2004, p.175).

Portanto, a escola propunha estabelecer um contato entre arte e produção industrial, unindo arquitetos, engenheiros, designers, pintores e artistas, unindo – os para uma produção em escala industrial. Fazia projetos voltados para a funcionalidade, simplicidade entre a forma e a função, atendendo a necessidade da sociedade e facilitando a produção industrial.

Figura 08 - Prédio da Bauhaus em Dessau. Projeto Walter Gropius. 1925.



Fonte: <http://jornalnocego.blogspot.com.br> Acesso em 25/jul/2013

Para Gropius, fundador da Bauhaus, segundo, PALHOÇA (2008), a sociedade é que deveria organizar e determinar seu progresso. Por isso a educação era considerada fundamental.

O urbanismo é o centro das atenções. A organização da sociedade é a cidade, e a cidade é concebida como um sistema de comunicação. Tanto a cidade, como a casa, os objetos, e a comunicação visual deveriam ser projetados para atenderem ao dinamismo de sua funcionalidade. Mas a atividade projetual não poderia ser apenas racionalista e mecanicista. Quando se projeta, se projeta para um grupo de pessoas, e é necessário considerar a experiência dessas pessoas ao usufruir o espaço ou utilizar os objetos, inclusive em seus aspectos psicológicos. (PALHOÇA, 2008, p. 159).

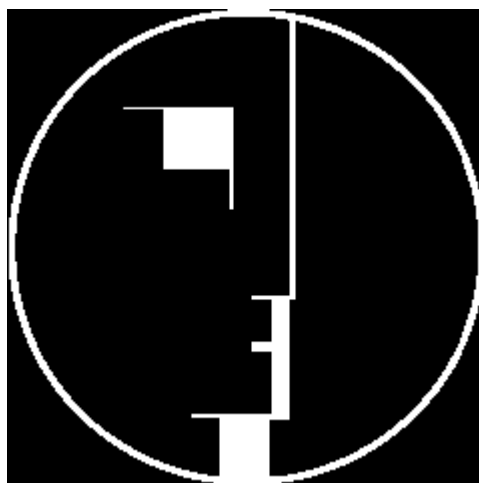
Sendo assim, fazer arte para um grande número de pessoas, unindo-a com a sua funcionalidade e considerando a experiência das pessoas e para que elas vão utilizar esta arte. Segundo PROENÇA (2004), a Bauhaus possuía um acentuado caráter prático, cujo o objetivo era levar os alunos a dominar os diferentes tipos de materiais como a pedra, madeira, metal, argila, vidro e as tintas.

Era evidente que havia na escola a intenção de dar uma formação completa para os alunos. Mas seu objetivo maior era adquirir uma respeitabilidade que lhe permitisse influir no trabalho dos desenhistas que criavam os modelos dos objetos da vida cotidiana industrializados no país. (PROENÇA, 2004, p.175).

Portanto, a escola tinha como principal objetivo além da formação completa para os seus alunos fazia com que eles ganhassem um maior respeito dos demais profissionais, pois, a Bauhaus era uma escola conceituada na época.

O design gráfico se tornou uma forma de comunicação mais intensa, com absoluta clareza, usava-se todo o tipo de fonte, tamanho, cor, forma geométrica, colocando a expressão interior do designer e o efeito óptico do trabalho.

Figura 09 - Símbolo da Bauhaus (a partir de 1922). Oskar Schelemmer.



Fonte: <http://lnx.whipart.it/musica> Acesso em 25/jul/2013.

A figura acima é o símbolo da escola Bauhaus, sendo esta escola um exemplo para as demais, pois buscava uma formação completa para os alunos.

A Bauhaus adota a idéia de que a forma deve seguir a função, de que uma forma é bela quando é perfeitamente adequada à sua utilidade. A tipografia da Bauhaus, por exemplo, privilegiava o uso de fontes sem serifa, com base geométrica, explorava também fios verticais e horizontais para separar e organizar as informações, mas tais elementos eram moldados por necessidades funcionais, ou seja, com objetivos de comunicação. E a comunicação deveria ser feita de forma simples e penetrante. (PALHOÇA, 2008, p. 161).

Assim o belo e o funcional andam juntos, um complementando o outro, para a Bauhaus não adianta algo ser belo e não ter utilidade. O design gráfico e a arte começam a caminhar juntos, artistas começam a adotar novas formas e métodos para se fazer uma arte mais moderna e sair do tradicional, uma arte para uma nova era, a era industrial, começam a

surgir novos movimentos de arte a partir de então, a maioria voltada para o design gráfico, a arte moderna começa a caminhar para a contemporaneidade, onde artistas começaram a adotar formas abstratas, novos materiais, fugindo do tradicional e entrando no contemporâneo.

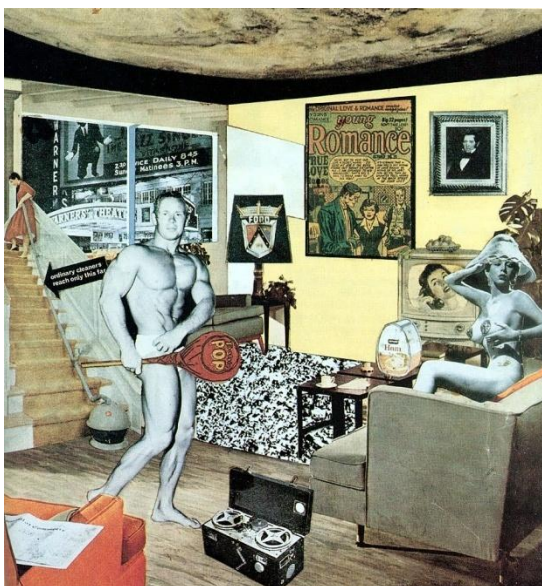
## 1.5 Da Modernidade a Contemporaneidade na Arte e no Design

A transição da arte moderna para a contemporânea levou os artistas a trazer a arte para o cotidiano das pessoas, viam a arte como um acontecimento. A arte mudou e precisa de um novo olhar para contempla – lá.

A Segunda Guerra Mundial, a Guerra Fria, as ditaduras militares na América Latina, o destino do comunismo, o agravamento das crises sociais, os problemas ambientais vão mostrando o fracasso do projeto modernista. Começamos a desconfiar da idéia de progresso, da promessa da ciência moderna, da razão, do planejamento estrutural como o caminho de um mundo melhor para todos. (PALHOÇA, 2008, p. 171).

Sendo assim, o mundo começa a mudar, começa a ter um olhar diferente e a arte não fica para trás, começa uma transição da arte moderna para a contemporânea e alguns movimentos marcaram essa transição, o Happening, a Pop Art, o Minimalismo e a Arte Conceitual.

Figura 10 - “O que torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?” - Richard Hamilton, 1956, 3,00 x 2,80 m



Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br> Acesso em 25/jul/2013

A imagem acima é uma Pop Art e expõe as imagens que invadem o cotidiano da sociedade de consumo, o banal, ícones que são desenhos e recortes estereotipados, mas que representam ideais e desejos populares (PALHOÇA, 2008, p. 172). A Pop Art é um movimento da arte que exprime o materialismo da época, mostra uma sociedade consumista, os artistas tentavam representar o verdadeiro espírito do mundo atual. Uma arte voltada para a publicidade, onde muitos publicitários utilizavam dessa arte para fazer suas propagandas, para chamar a atenção das pessoas a comprar um determinado produto.

Andy Warhol que era um design gráfico incorporou o espírito da Pop Art mais do que ninguém, explorava as imagens das mídias para os seus trabalhos.

Figura 11 - Marilyn Monroe - serigrafia, Andy Warhol, 1964



Fonte: <http://art-et-modernite.tumblr.com/> Acesso em 25/jul/2013

A imagem de Marilyn Monroe feita em serigrafia por Andy Warhol retrata a mídia já que a artista estava em seu auge com isso essa imagem fez muito sucesso na época, todos queriam a imagem da Marilyn Monroe estampada nas camisetas.

Andy utilizava da serigrafia em suas obras, que é um processo de impressão onde transfere a obra para o tecido. Utilizada na arte gráfica onde esse movimento teve muita influencia, onde é utilizado até hoje quando se quer um símbolo ou imagem de uma cultura de massa, o consumismo da sociedade.

Outros movimentos foram acontecendo paralelos a Pop Art, porem muito diferentes um do outro, mas todos com o mesmo intuito, de mostrar sua própria identidade. O design gráfico sempre caminhando para o contemporâneo, adquirindo cada vez novas formas e utilizando cada vez mais a tecnologia para a sua execução.

Mas como utilizar do design gráfico nas aulas de arte? Como ele pode colaborar com o professor na prática do ensino escolar? Este será o assunto da próxima seção, pois já foi visto como o design gráfico apesar de muitas vezes não ser visto como arte caminhou junto com ela desde a revolução industrial, onde a arte precisou mudar para se adaptar ao mundo moderno e com isso muitos artistas se utilizaram do design gráfico em suas obras.

## **2. ARTE E DESIGN GRÁFICO: UMA PRÁTICA DE ENSINO NA ESCOLA**

Nessa seção será feita uma abordagem do arte-educador contemporâneo com o design gráfico, como utilizar a Arte Digital em sala de aula, tendo uma breve explicação sobre o design gráfico e comunicação visual, mostrando alguns exemplos de atividades realizadas na disciplina de Design Gráfico I e II do curso de Artes Visuais das Faculdades Magsul.

### **2.1 Arte - Educação Contemporânea**

A arte educação vem mudando conforme a sociedade vem crescendo, não se pode ter um ensino de arte como antigamente, existem novos métodos de ensino e novas tecnologias inseridas no ensino de arte. Porém ainda há um grande preconceito com a tecnologia inserida na educação que se iniciou a partir dos anos 60, onde começou a inserir a tecnologia da época na educação na defesa de um modelo tecnicista.

A teoria pedagógica tecnicista, segundo Libâneo (1994), percebia a sociedade como um sistema harmônico e funcional, e a escola como a instituição que organiza, através de técnicas específicas, o processo de integração do indivíduo neste sistema. Nesta perspectiva, a educação é um universo fechado, sem ligação com as questões sociais, e gera seus próprios problemas, passíveis, portanto, de resolução mediante a utilização de modernas tecnologias e a elaboração de objetivos comportamentais e mensuráveis. (LEITE, 2003, p. 12).

Surge assim a tecnologia educacional, onde se dava ênfase aos meios de educação porém sem questionar suas finalidades. Assim as escolas começaram a ver a utilização da tecnologia como uma visão limitada da educação, somente após os anos 80 que a tecnologia educacional começou a ser vista como uma opção de se fazer educação, onde o aluno em contato com a tecnologia em sala de aula consiga trabalhar com a tecnologia na sociedade.



Os currículos de arte, conforme BARBOSA (2008) foram implementados na educação baseados em uma sociedade com um grande débito nos princípios do design, tendo assim um formalismo, e hoje em dia as escolas tem como proposta os princípios do design pra serem inseridos na educação.

Indubitavelmente, desde então, houve algumas mudanças, e os programas de Arte/Educação comprometeram-se a explorar mais os diversos meios além dos tradicionais pintura, escultura, cerâmica, gravura, desenho e tecelagem, e também incorporam, lentamente, aspectos dos estudos culturais, da cultura visual e da critica e apreciação da arte e suas praticas. (BARBOSA, 2008, p. 281).

Sendo assim, as escolas e programas de Arte/Educação enfrentam a necessidade de mudar esses conceitos tradicionais e formalistas e começam a discutir um ensino contemporâneo, explorando as novas formas e tecnologias de promover a arte.

Através da arte, é possível desenvolver a percepção e a imaginação para apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade critica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a capacidade criadora de maneira a mudar a realidade que foi analisada. (BARBOSA, 2008, p. 100).

Portanto os alunos através das novas tecnologias<sup>1</sup> podem apreender a arte já estudada e desenvolver atividades praticas criando uma nova arte da que foi analisada. Na arte a criação e a originalidade é muito valorizada e os alunos têm uma capacidade de criar incrível, os arte educadores precisam explorar isso através do design gráfico, onde os alunos podem criar novas formas para uma comunicação visual.

É preciso perder a vergonha de nos imiscuir com educação e encará-la sem subterfúgios para renovar nosso conceito de educação em museus (BARBOSA, 2008, p. 105). Alguns arte educadores ainda se recusam a trabalhar o design gráfico em sala de aula, ficam presos a métodos tradicionais do ensino de arte e não se abrem para novos conceitos, a

---

<sup>1</sup> Tecnologia que surgiu no anos 70 e se tornou concreta a partir dos anos 90, no caso o computador, TV, Internet, telefone, celular, CD, DVD, câmera digital, cinema, etc.

sociedade muda e os alunos mudam, os métodos do ensino de arte precisam de adequar a essa mudança. Conforme a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) 2007:

Art. 36. I- destacará a educação tecnológica básica, a compreensão do significado da ciência, das letras e das artes; o processo histórico de transformação da sociedade e da cultura; a língua portuguesa como instrumento de comunicação, acesso ao conhecimento e exercício da cidadania;

1 I- domínio dos princípios científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna; (BRASIL, 2007, p. 33).

Conforme lei o arte educador precisa inserir a tecnologia em suas aulas de arte. A sociedade ainda tem aquele velho preconceito de que arte não está acompanhando a evolução do mundo e das tecnologias. O arte educador que utiliza o design gráfico em suas aulas de arte está mostrando que a arte ao contrário do que a sociedade imagina, está inserida na tecnologia, desde a execução do trabalho até a sua divulgação através das mídias, como a internet. Fazendo com que os alunos se interessem e até escolham algum tipo de profissão voltada para a arte e o design.

Um exemplo de design gráfico que pode ser passado para os alunos é o logotipo da Rede Globo de televisão tão conhecido por todos, que foi criado por um designer austríaco naturalizado brasileiro Hans Donner.

Os programas que envolvem o design gráfico despertam muito o interesse nos alunos principalmente do Ensino Médio, onde já estão pensando em uma carreira profissional e o designer pode ajudá-lo a descobrir se ele tem vocação para as mídias digitais<sup>2</sup> e a arte gráfica. Muitas escolas não trabalham o design gráfico por falta de interesse dos profissionais da área, por não ter formação e não procurar uma qualificação, por motivo financeiro das escolas e por não incluir o design no plano de ensino da escola. Os alunos acabam sem uma obtenção do conhecimento necessário. Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais:

---

<sup>2</sup> Conjunto de aparelhos de comunicação baseados na tecnologia digital, permitindo assim uma comunicação digital.

As artes visuais, além das formas tradicionais (pintura, escultura, desenho, gravura, arquitetura, artefato, desenho industrial), incluem outras modalidades que resultam dos avanços tecnológicos e transformações estéticas a partir da modernidade (fotografia, artes gráficas, cinema, televisão, vídeo, computação, performance) (BRASIL, 2001, p.61).

Mas será que os arte educadores estão preparados para estes avanços tecnológicos na educação? Segundo, FREIRE (2011), a evolução das tecnologias está associada diretamente á evolução da humanidade, onde o domínio da informação é essencial para a manutenção do poder. Portanto, a escola e os professores precisam estar diante dessa tecnologia para caminhar juntamente com a humanidade. Começa então a alfabetização tecnológica do professor, para que o professor vivencie novas formas de ensinar, a tecnologia chega nas salas muitas vezes não por conta do professor, mas pela necessidade e imposição do governo federal.

O papel da escola, segundo FREIRE (2011), é transformar a tecnologia que temos hoje em favor da educação, para que os alunos usem a tecnologia em benefício deles.

Formar alunos conhecedores dos meios de comunicação a ponto de poder interferir nos produtos oferecidos pelos veículos é um objetivo que devemos perseguir diariamente no processo escolar. E, ainda, formar cidadãos que possam criar seus próprios veículos dentro dos meios de comunicação existentes é essencial para a evolução da sociedade como um todo. (FREIRE, 2011, p. 27).

Para isso, a escola e os professores precisam estar juntos, caminhando com a tecnologia formando alunos conhecedores dos meios de comunicação. O design gráfico ajuda os professores a trabalharem as tecnologias na arte educação.

A tecnologia de hoje segundo, FREIRE (2011), não é só um resultado da vida moderna, mas sim um eco dos tempos: reverbera hoje como resultado daquilo que veio sendo gritado, desde sempre. E a educação vem sendo questionada, pois não tem conseguido atender as necessidades da contemporaneidade.

Há necessidade de uma postura crítica diante da tecnologia na educação, diante da relação entre tecnologia e educação, ou seja, devemos buscar caminhos que conduzam o professor a praticar um ensino de qualidade em meio às mudanças velozes e estruturais das esferas dos conhecimentos, saberes e práticas que ocorrem na atualidade. (FREIRE, 2011, p. 73).

Para que o professor consiga desempenhar o seu papel com qualidade, buscando atender as necessidades contemporâneas, para isso ele precisa ser alfabetizado tecnologicamente tendo habilidade, domínio e conhecimento da tecnologia, que seja confiante ao levar o aluno para a sala de informática ou ao utilizar outro tipo de tecnologia.

## 2.2 O Design Gráfico e o Arte – Educador

Para um arte educador trabalhar com o design gráfico, primeiramente é necessário saber o que seria esta arte gráfica, de acordo com MUNARI (1993):

Designer é o profissional capaz de encontrar as soluções para os problemas estéticos coletivos e o usuário quando utiliza um objeto ou um produto projetado por um verdadeiro designer tem consciência da presença de um artista que trabalhou para ele, melhorando as condições da vida humana e favorecendo a relação com o mundo da estética. (MUNARI, 1993, p. 03).

Portanto, o design gráfico se utiliza de imagens, textos para transmitir uma mensagem, uma idéia, se comunicar visualmente, para que isso aconteça, o design utiliza de habilidades do desenho e dos programas específicos para fazer uma comunicação visual, entre eles: Photoshop, Illustrator, Indesign, Flash, Corel Draw, entre outros.

Pode-se ver um design gráfico no cotidiano, como em logotipos de empresas, embalagens, livros, revistas, folders e todo meio de comunicação visual. O design gráfico utiliza do computador para fazer arte.

O designer baseado em MUNARI (1993) é um artista do nosso tempo, resolvendo os problemas da sociedade com muita competência e habilidade, utilizando de todos os recursos e técnicas adequadas para satisfazer esteticamente o seu cliente.

A preocupação com o design Gráfico existe desde a pré – história como vimos na seção 1, com a confecção dos primeiros utensílios, mesmo que o homem pré – histórico não soubesse. Hoje e cada vez mais o design gráfico está presente, uma cadeira ou um

eletrodoméstico que vimos que é diferente, não se criou sozinho, precisou de um designer gráfico para projetar o desenho para depois ser construído.

Vários estilos que ocorreram durante os tempos e as mudanças influenciaram o design gráfico, a Arte Nouveau, Arte Decó a Bauhaus. Todos estes estilos queriam passar uma mensagem visual para o mundo, por exemplo na primeira guerra mundial, o design gráfico foi muito importante, onde os pôsteres transmitiam mensagens através de imagens, dando informativos para o povo sobre a guerra.

O design gráfico é uma forma de comunicação visual feita através de imagens com algum propósito. Em sala de aula, os alunos podem utilizar do design gráfico para fazer uma comunicação visual, se utilizando de imagens para isso.

### 2.3 Os Recursos de Computação na Produção de Trabalhos Artísticos

O computador tornou-se uma mania cada vez mais veloz na busca de informações e reconstrução de formas geométricas ou abstratas. O desenvolvimento de programas computadorizados estão cada vez mais avançados e modernos. No entanto, essa arte de criar formas, cores, modelos e estilos no computador não acontece sozinha, por si só. A informática isolada não pode ser concorrente para a Arte, porém, a Arte está sendo inovada, reinventada, transformada através do uso dos novos recursos do computador.

“Uma das mais recentes conquistas tecnológicas da área da comunicação e expressão são os computadores. Eles têm provocado grandes transformações em todos os campos, inclusive no da produção artística” (COSTA, 2004, p. 99).

A tecnologia inseriu-se no universo da Arte não apenas de forma técnica. As criações artísticas produzidas pela tecnologia demonstram a criatividade, a habilidade e a inter-relação com outras áreas do conhecimento humano, como analisa Costa (2004) em seus estudos:

A arte já não se desenvolve de maneira isolada, nem sequer independente da ciência, da tecnologia, e da indústria. A tecnologia aproximou essas áreas da ação humana numa nova integração, e a arte técnica, e especial, a informática, aproximou de forma dominante os campos artísticos (COSTA, 2004).

O design gráfico e a computação gráfica é um recurso, por exemplo, que pode ser utilizado por diversas áreas do conhecimento. Para além do aprendizado da Arte propriamente dito, com recursos do design e da computação gráfica, a interação entre os sujeitos, na busca de melhores resultados e mesmo na socialização do belo, é um dos benefícios que se pode verificar em trabalhos pedagógicos com a informática aplicada.

É a Arte digital. O contexto social dos alunos na atualidade traz essa inovação. Entende-se assim como um processo criativo do século XXI. A Arte contemporânea rompe barreiras, aproxima linguagens diferentes, e no campo pedagógico, é campo fértil para interdisciplinaridade.

A arte contemporânea é caracterizada pelo rompimento de barreiras entre o visual, o gestual e o sonoro. O happening, a performance, a bodyart, a arte sociológica e ambiental, o conceitualismo e a própria vídeo art são algumas das manifestações artísticas que comprovam uma tendência atual para o inter-relacionamento de diversas linguagens representativas e expressivas. Portanto, pelo isomorfismo organizacional, a interdisciplinaridade dever ser o meio através do qual se elaborem os currículos e a práxis pedagógica da arte (BARBOSA, 1984, p. 68).

Criações com vídeo, músicas, movimentos, fazem parte desse novo olhar sobre a arte, pelas novas gerações.

## 2.4 Comunicação Visual

A comunicação visual, segundo MUNARI (1997), é praticamente tudo o que nossos olhos veem que transmite uma mensagem. Imagens que dão informações diferentes segundo o contexto em que ela está inserida.

A comunicação visual pode ser dividida em casual ou intencional:

Comunicação visual casual é a nuvem que passa no céu, não certamente com a intenção de nos advertir de que está para chegar um temporal. Comunicação intencional é, pelo contrário, a série de nuvenzinhas de fumaça que os índios faziam para comunicar, através de um código preciso, uma informação precisa. (MUNARI, 1993, p. 65).

Portanto, segundo MUNARI (1997) a comunicação casual é livremente interpretada por quem a recebe, independente da mensagem que foi enviada, já a comunicação intencional é recebida com seu total significado, que foi passado pelo emissor, é uma comunicação mais clara e objetiva.

O Design gráfico trabalha com a comunicação visual intencional, onde mostra o seu produto de todas as formas possíveis que ele é melhor que outro produto. O aluno quando for desenvolver um design gráfico precisa se preocupar com a mensagem visual que seu trabalho vai transmitir, deixar sempre de forma clara o objetivo do trabalho, por exemplo se for desenvolver um pôster para alguma exposição dos trabalhos de arte que os alunos irão fazer, procurar desenvolver esse pôster colocando todas as informações visuais, para que quando o espectador ver, entenda claramente sem duvidas.

## 2.5 Os Designers Gráficos Brasileiros

Quando se fala em Designer Gráfico é importante lembrar e citar em sala de aula alguns designers importantes para a historiografia do designer gráfico são eles: Alexandre Wollner, Aloísio Magalhães e Sérgio Rodrigues.

Alexandre Wollner um dos pioneiros do design no Brasil, participou da fundação da primeira escola de designer no país, Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro (ESDI). Ao longo de sua carreira, o designer concebeu projetos de identidade visual para empresas como Itaú, Hering, Philco, Eucatex, Metal Leve e Indústrias Klabin, tornando-se internacionalmente reconhecido<sup>3</sup>. Com mais de 50 anos de designer já realizou diversas exposições com seus projetos, um dos designers mais importantes do Brasil.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <http://www.tecnopop.com.br/alexandre-wollner-design-brasil/> Acesso em 27/jun./2013

Figura 12 - Projetos desenvolvidos por Alexandre Wollner.



Fonte: <http://cemporcentodesign.blogspot.com.br> Acesso em 26/jul./2013

A imagem acima mostra alguns projetos de logotipos realizados por Alexandre Wollner para algumas empresas famosas.

Aloísio Magalhaes juntamente com Alexandre Wollner e outros designers fundaram a (ESDI) Escola Superior de Designer Industrial. Um dos pioneiros do Design no Brasil, reconhecido mundialmente, era um incansável defensor do patrimônio histórico e artístico. Desenvolveu diversos projetos, onde podemos destacar: 4º Centenário do Rio de Janeiro (1964), Unibanco (1965), Light (1966), Petrobrás (1970), e seu desenho para a nova cédula do Cruzeiro Novo (1966).



Figura 13 - Projetos desenvolvidos por Aloísio Magalhães.



Fonte: <http://eduardobarroso.blogspot.com.br> Acesso em 26/jul./2013

Estes são alguns projetos de designer desenvolvido por Aloísio Magalhães onde também foi responsável pelo projeto da cédula do cruzeiro novo. Considerado um dos pioneiros do Design moderno no Brasil.

Sérgio Rodrigues, arquiteto e um dos principais designers brasileiros, conhecido por implantar o conceito de brasilidade no design dos móveis. Um de seus projetos mais conhecidos é a Poltrona Mole criada em 1957, hoje parte do acervo do Museum of Modern Art de Nova York (MoMA).

Em uma entrevista, gravada no dia 27 de maio de 2010 no estúdio Cine & Vídeo, em São Paulo, Rodrigues diz: “Eu só poderia dizer o seguinte: o Museu de Arte Moderna de Nova York você considera aquilo um museu de peso, de valor? Claro, aquilo é um museu. E o que tem lá dentro são obras de arte? Claro. Pois é, a poltrona mole está lá dentro do museu de Nova York. E só entram lá obras de arte, então é obra de arte. Na realidade, algumas peças que preenchem determinados requisitos como não só o agradável, a função, tudo, todas as qualidades de um verdadeiro design, se impressionam, aquilo lá é uma obra de arte. O móvel é uma obra de arte.”<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Disponível em: <http://www.producaocultural.org.br/slider/sergio-rodrigues/> Acesso em 27/jun./2013

Figura 14 - Sérgio Rodrigues e sua poltrona mole.



Fonte: <http://saoromaomoveis.wordpress.com> Acesso em: 26/jul./2013

Existem muito outros designers que foram importantes para a história do design brasileiro, mas estes foram os pioneiros e não pode deixar de falar deles quando se falar em design. Importante o arte educador conhecer um pouco da história deles e de seus projetos que são utilizados nos dias de hoje, mostrando assim para os alunos a importância do design gráfico estar inserido na arte educação, pois os famosos logotipos que conhecemos são criados a partir do design gráfico.

## 2.6 Propostas de Atividades

Este tópico apresenta algumas propostas de atividades para ser trabalhada na disciplina de arte, na STE (Sala de Tecnologia Educacional), envolvendo o design gráfico, são atividades acadêmicas que foram desenvolvidas na disciplina de Design Gráfico I e II no curso de Artes Visuais das Faculdades Magsul.

### 2.6.1 – Adobe InDesign

O Adobe InDesign é um software utilizado para a edição de revistas, jornais, propagandas, folders, cartões etc. Mas antes de iniciar qualquer projeto no InDesign, segundo VIEIRA, 2004, primeiro é preciso passar o projeto no papel. Qual sua finalidade, o esboço, as cores, para quem o projeto será desenvolvido, tempo de execução.

Vamos supor o projeto de uma capa de revista. Todo projeto requer planejamento, análise, definições gerais e criatividade porém, todos nós sabemos que por melhor que seja o planejamento do projeto o mesmo sempre estará sujeito a problemas imprevistos. (VIEIRA, 2004, p. 2).

Por isso a importância de se fazer um projeto antes de começar a utilizar o programa, para evitar alguns imprevistos. Após o projeto executado no papel, hora de passar para o InDesign, o software possui várias ferramentas e configurações, algumas ferramentas que permitem selecionar, editar e criar elementos na página e outras ferramentas destinam-se à escolha das formas, linhas e gradientes. Então antes de começar a desenvolver o projeto é necessário conhecer suas ferramentas, neste projeto foram utilizadas ferramentas como: Linha, Elipse, retângulo, quadrado, borracha, lápis, caixa de tinta, entre outras, são ferramentas de fácil manuseio todas localizadas na caixa de ferramentas do Adobe InDesign.

### 2.6.2 - Da Sala de Aula para a STE

Exemplos de atividades que utiliza o design gráfico nas aulas de Artes:

#### **Exemplo I - Desenhando uma tela geométrica.**

Aqui temos o passo a passo para desenhar uma tela geométrica utilizando o programa Adobe InDesign, utilizado no design gráfico.

- a) Abrir o Adobe InDesign, Clique com o botão direito do mouse na área de trabalho Mais Zoom e aumente o tamanho da área de trabalho.

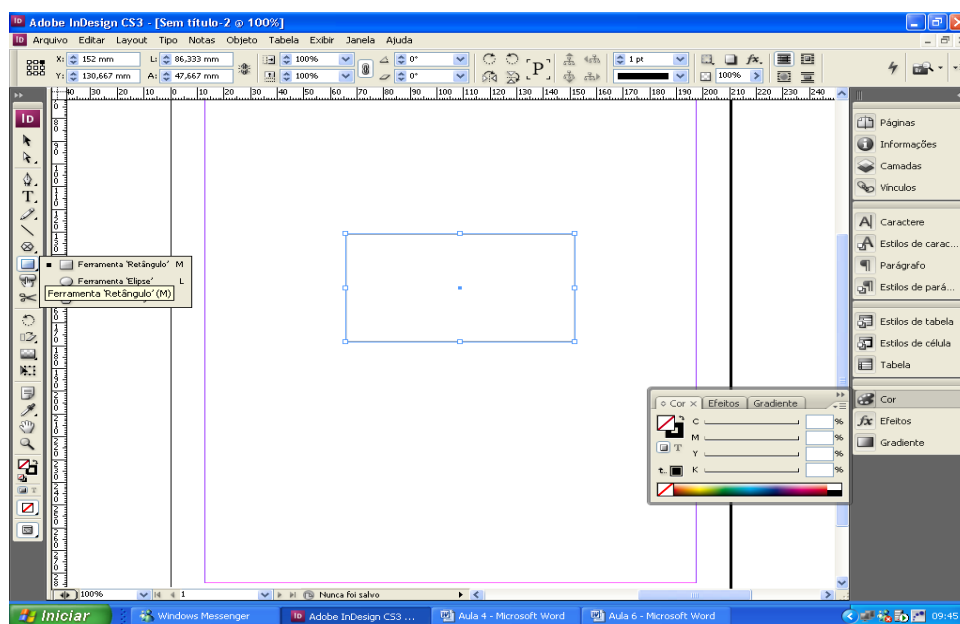
- b) Clique em Exibir Grades e Guias/ Exibir Grade do documento.
- c) Clique na **Ferramenta Retângulo** e insira na área de trabalho e centralize. Você irá desenhar uma Tela, conforme a figura abaixo.

Figura 15 - Tela geométrica.



Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

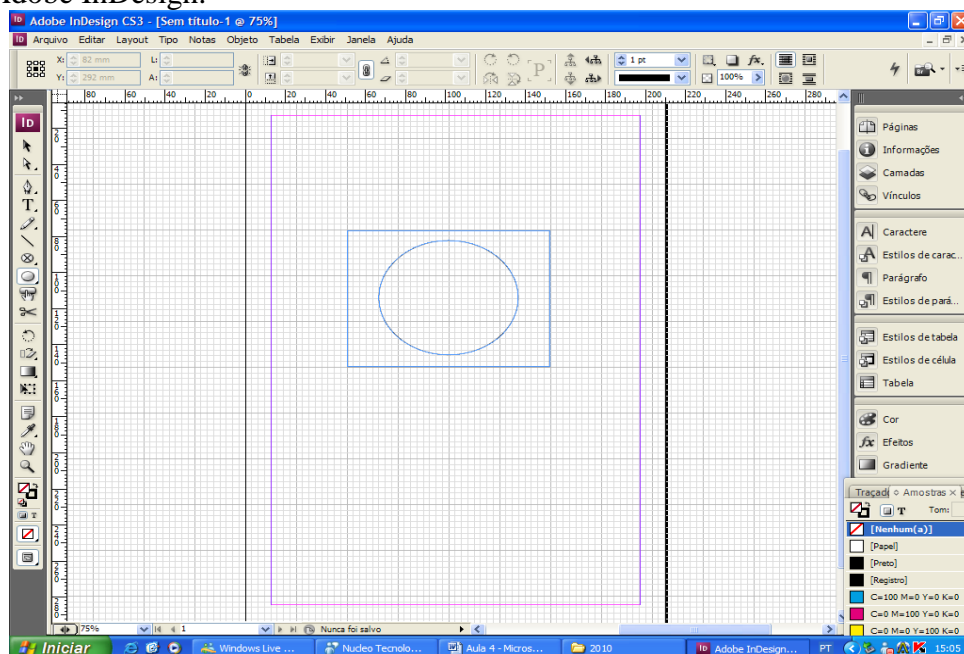
Figura 16 - Adobe InDesign.



Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

- d) Clique na **Ferramenta Elipse** e insira dentro do Retângulo conforme a figura abaixo:

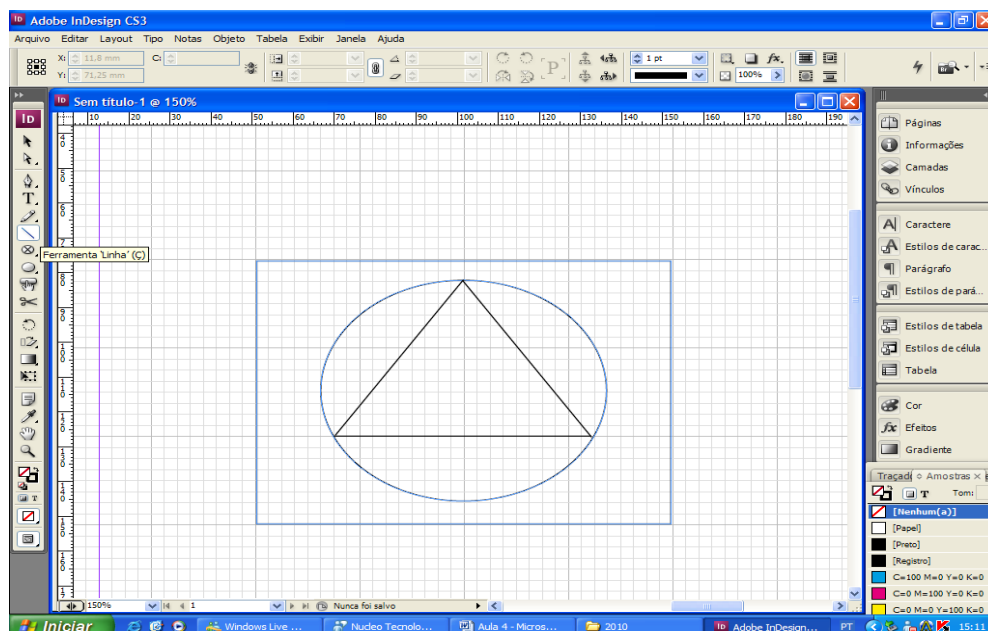
Figura 17 - Adobe InDesign.



Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

- e) Com a **Ferramenta Linha**, monte o triângulo dentro do círculo.

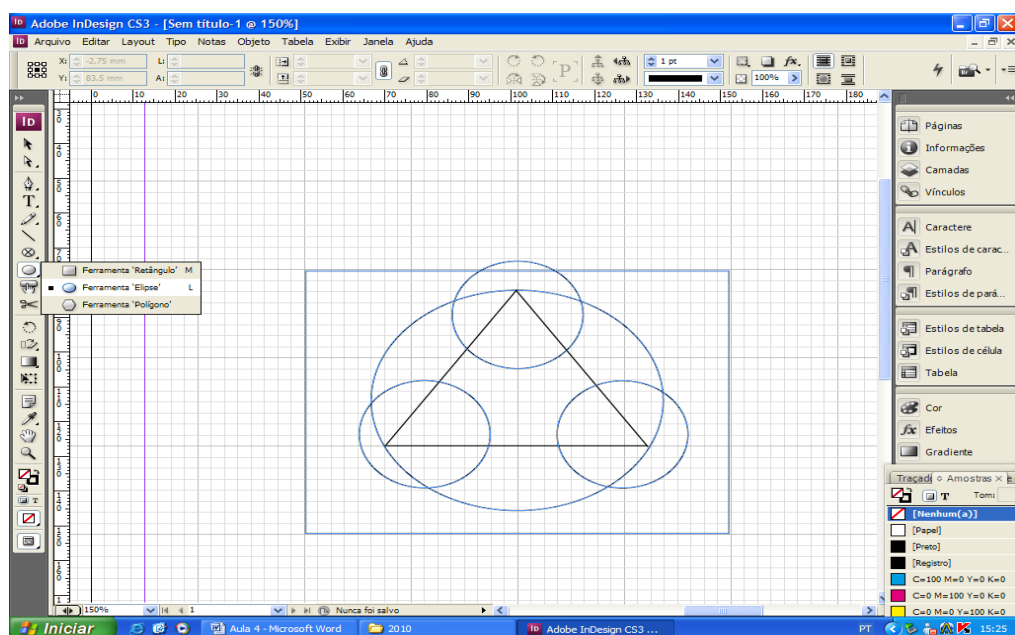
Figura 18 - Adobe InDesign.



Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

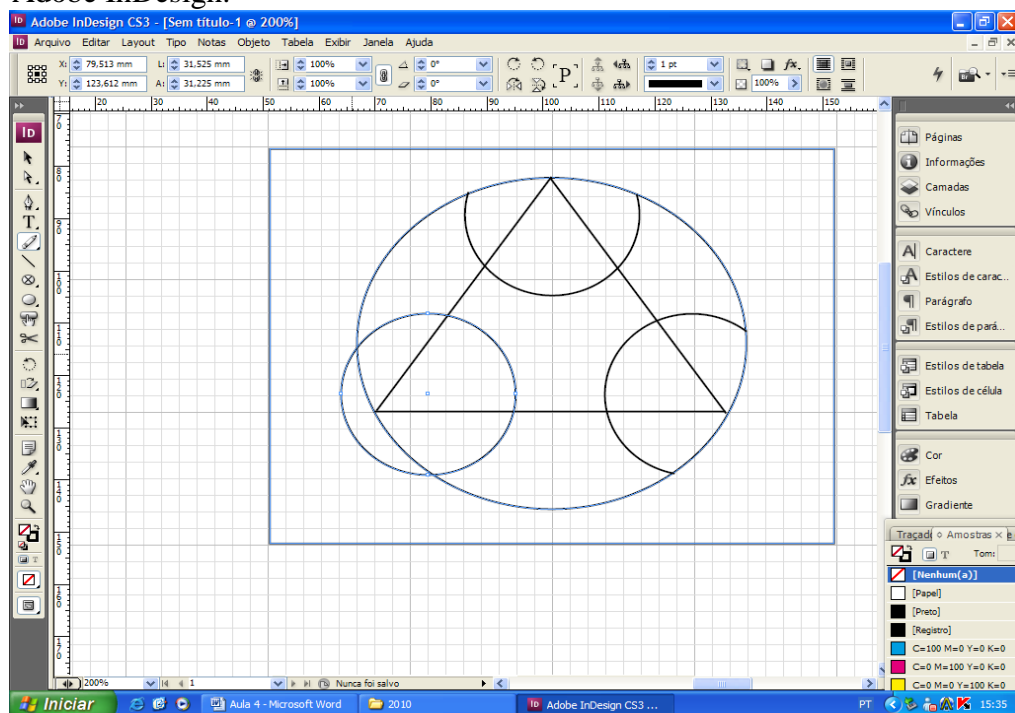
- f) Clique na **Ferramenta Elipse** novamente e insira nos cantos do triângulo, conforme a figura abaixo, utilize a **Ferramenta Borracha** para apagar as laterais.

Figura 19 - Adobe InDesign



Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

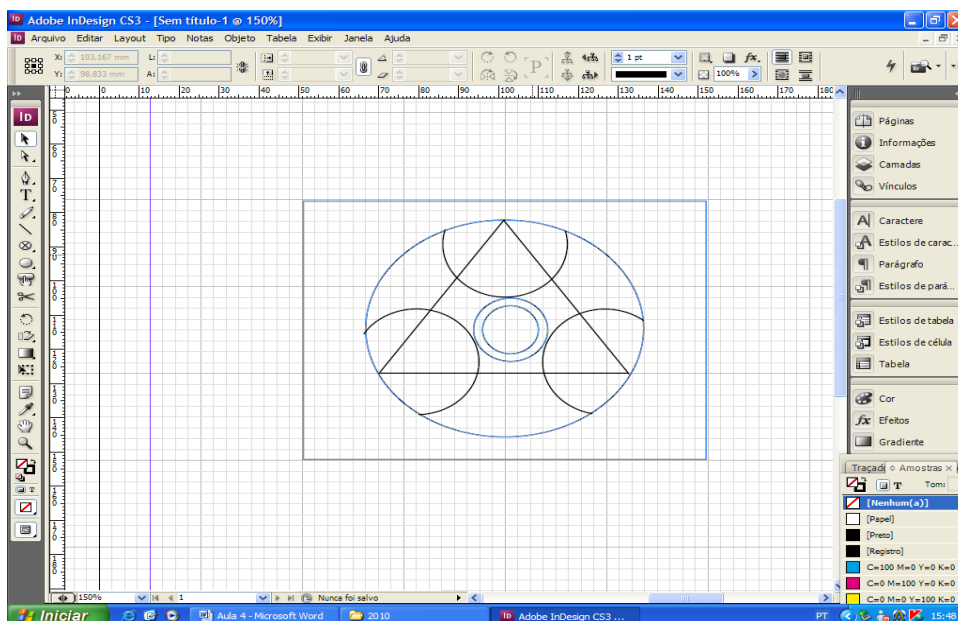
Figura 20 - Adobe InDesign.



Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

- g) Clique na **Ferramenta Retângulo** e insira no centro do triângulo, desenhe duas vezes, conforme a figura abaixo.

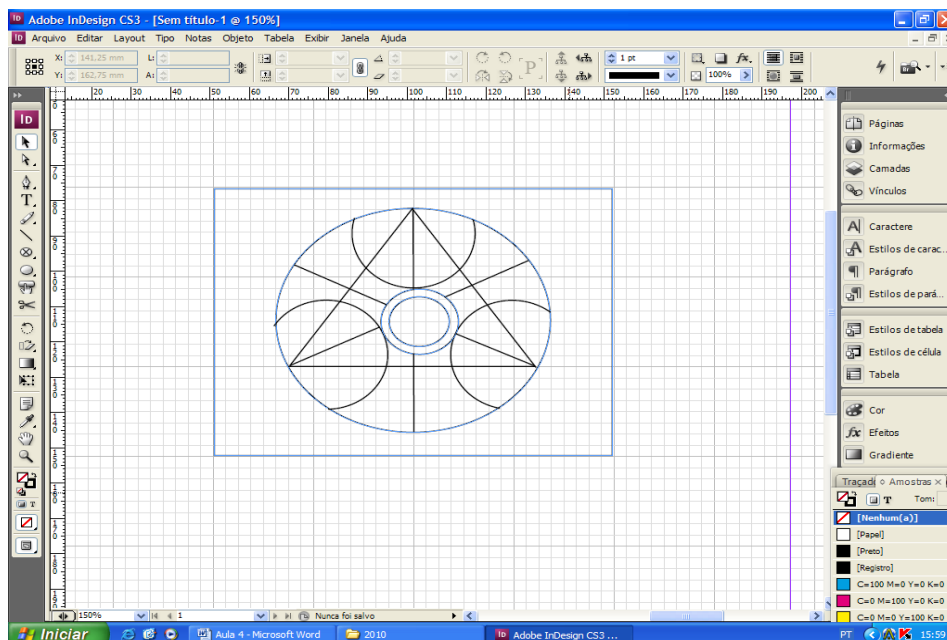
Figura 21 - Adobe InDesign.



Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

h) Clique na **Ferramenta Linha** e insira nos vértices, conforme a figura abaixo:

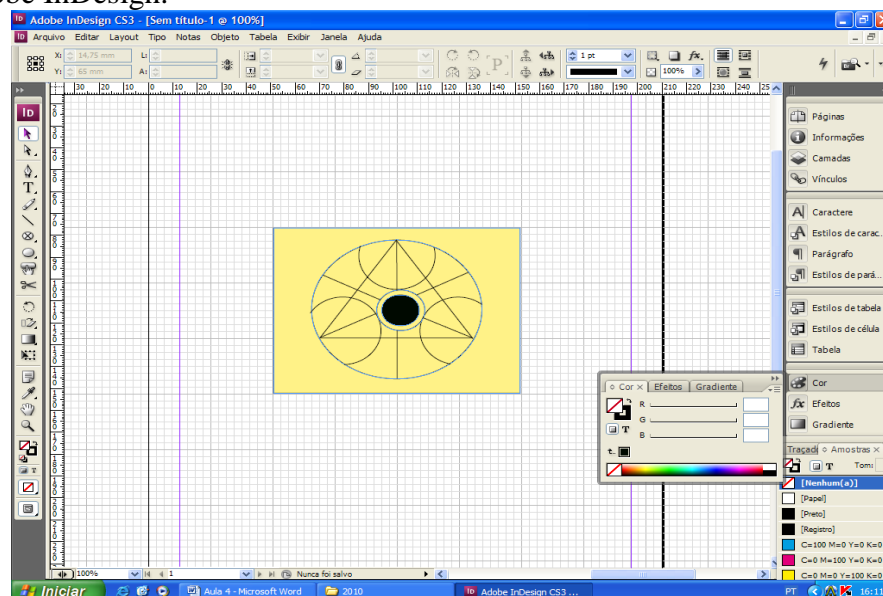
Figura 22 - Adobe InDesign.



Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

i) Feito todos esses passos a sua tela está pronta, agora vamos colorir, selecione primeiramente a borda externa, ou seja o seu retângulo, clique na paleta de Cores e aplique as seguintes configurações: R – 255, G – 242, B – 135. e a próxima cor será a preta. R – 0, G – 9, B – 0

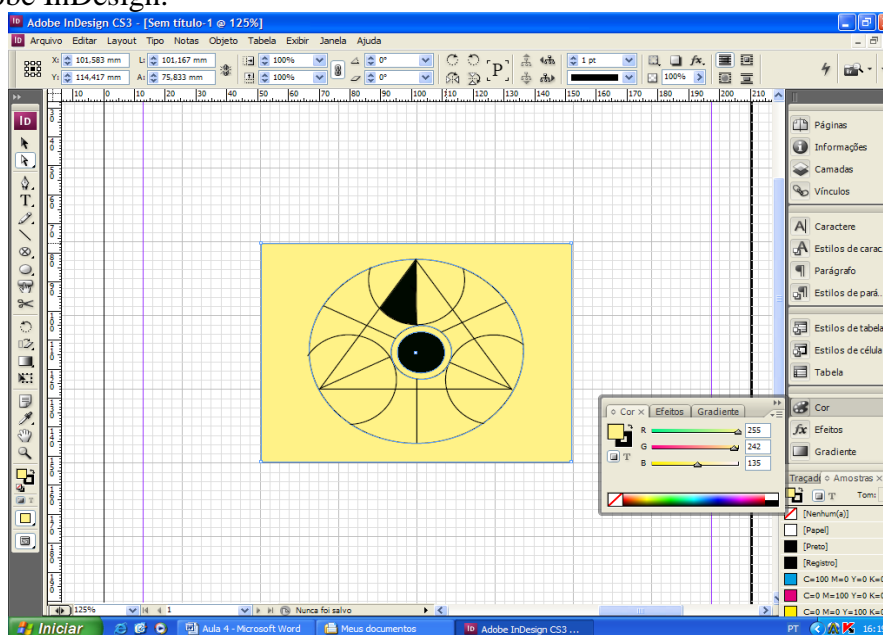
Figura 23 - Adobe InDesign.



Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

- j) Os demais triângulos preencher com a cor preta, utilizando a **Ferramenta Lápis**.

Figura 24 - Adobe InDesign.



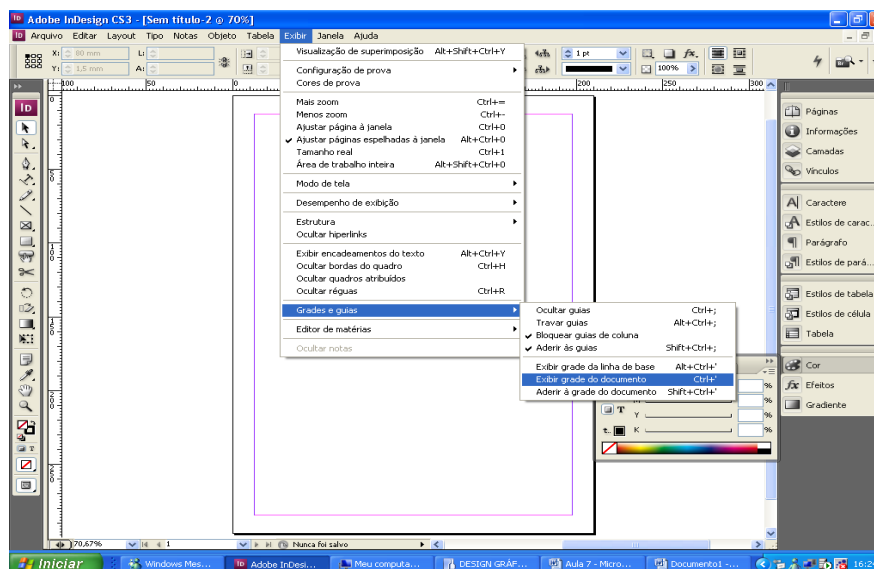
Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

## Exemplo II – Desenhando com formas geométricas.

- Abrir o Adobe InDesign, Clique com o botão direito do mouse na área de trabalho. Mais Zoom e aumente o tamanho da área de trabalho.
- Clique em Exibir Grades/Exibir grade do documento, conforme segue e figura abaixo:



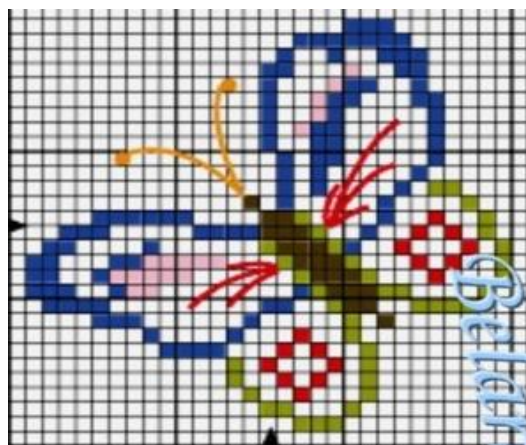
Figura 25 - Adobe InDesign.



Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

- c) Com a **Ferramenta Retângulo**, você vai confeccionar todo o desenho da Borboleta1 obedecendo as cores conforme a figura abaixo. Com a **Ferramenta Linha** ou **Elipse** desenhar a antena da Borboleta.

Figura 26 - Adobe InDesign.

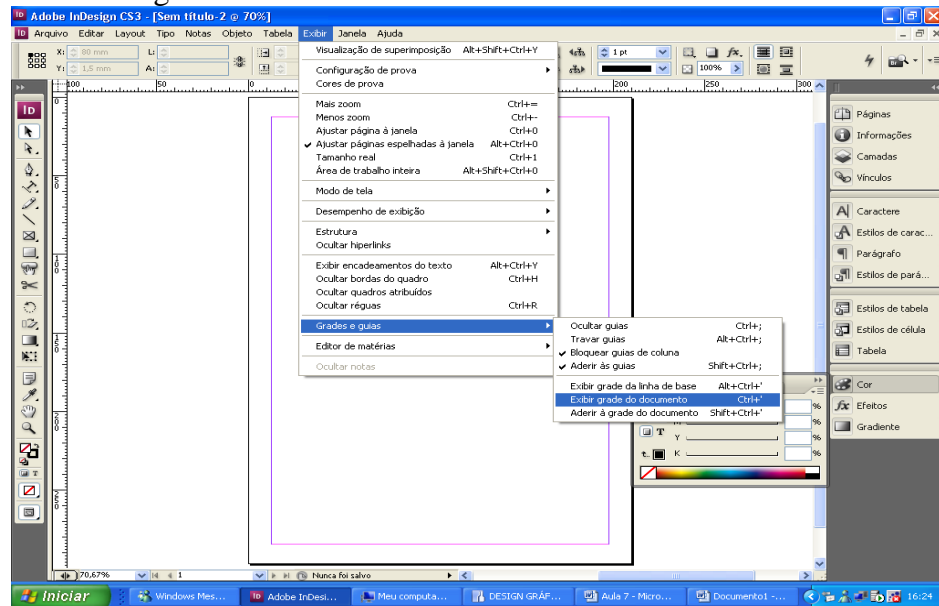


Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

### Exemplo III - Desenhando com formas geométricas.

- Abrir o Adobe InDesign, Clique com o botão direito do mouse na área de trabalho Mais Zoom e aumente o tamanho da área de trabalho.
- Clique em Exibir Grades/Exibir grade do documento, conforme segue e figura abaixo:

Figura 27 - Adobe InDesign.



Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

- c) Utilizar as Ferramentas necessárias para fazer o desenho das seguintes carinhas, conforme a figura abaixo:

Figura 28 - Adobe InDesign.



Fonte: Prof. Ruth Moura Derzi. Disponível em: <http://zipmail.uol.com.br/> Acesso em: 22/out./2013

### 3. PRÁTICA DE EXECUÇÃO DO PROJETO

Esta seção teve como uma das abordagens utilizadas, a pesquisa qualitativa.

A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento, a pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada [...] (LÜDKE; ANDRÉ, 1986, p. 11).

Uma pesquisa qualitativa no modo de estudo de caso, que segundo Ludke e André (1986) o interesse do estudo de caso incide naquilo que ele tem de único, de particular, mesmo que posteriormente fiquem evidentes certas semelhanças com outros casos ou situações.

#### 3.1 Arte Digital

A Arte Digital, segundo ROGRIGUES (2012), resume-se a uma só disciplina onde incorrem: “todas as manifestações artísticas realizadas por um computador”. Porém nem tudo o que é realizado no computador é arte digital, pode-se então definir a arte digital como o projeto em que foi empenhado o potencial do computador para a sua criação.

Os primeiros feitos artísticos em um computador foram produzidos por matemáticos na década de 60.

A maioria das obras nesse período é geométrica. Isso também se explica em função das dificuldades de criação de imagens realísticas, tanto em relação à tecnologia de visualização nas saídas gráficas, monitor e impressora, quanto no desenvolvimento de algoritmos. (VENTURELLI, 2004, p.62).

Nos anos 60 não havia tanta tecnologia quanto se tem hoje, eram poucos os artistas que utilizavam do computador para fazer arte. Conforme, VENTURELLI (2004), uma das características fundamentais da arte digital é a interação que ela pode provocar entre a obra e

o espectador. Os artistas então na década de 80 começaram a se interessar mais por essa forma de arte buscando a participação do espectador.

### 3.2 Projeto: Pictogramas – Sistema de Informação Visual

O sistema de informação visual está ligado à comunicação visual e serve para sinalizar, informar. Segundo, RIBEIRO, 2007, um projeto de sinalização ajuda a pessoa na sua orientação e circulação dentro do ambiente, não resolvendo todos os problemas, mas ajudando na locomoção. Um exemplo de informação visual são os pictogramas, que serve como localização e sinalização dentro de um ambiente.

Pictogramas são representações de objetos de uma forma simplificada, mas sem perder o sentido de informação. São usados para sinalização pública, instrução, orientação, e qualquer meio de transmitir uma informação. São símbolos universais que uma pessoa possa se localizar em qualquer lugar do mundo.

Figura 29 - Pictogramas informando lugares



Fonte: <http://www.lenhaecologica.com.br>. Acesso em: 09/out./13

Os pictogramas por ser uma comunicação visual, conforme RIBEIRO, 2007, qualquer pessoa pode entender, mesmo sendo analfabeta, aí se vê a importância dos pictogramas em lugares públicos para que facilite a locomoção e informação de todos.

O design gráfico tem na sua essência informar, dar ideias, onde se trabalha imagens e texto, os pictogramas são um exemplo de design gráfico onde utiliza a arte gráfica e comunicação visual.

Keith Haring um artista americano, utilizou pictogramas para fazer sua arte, estudou design gráfico e realizou diversas exposições inclusive no Brasil, onde participou da Bienal em São Paulo em 1982, e fez um mural numa praia da Bahia em 1980.

Figura 30 - Restless: Keith Haring in Brazil.



Fonte: <http://oglobo.globo.com>. Acesso em: 14/out./2013.

Haring encontrou inspiração na Bahia para sair pintando muros e paredes daquele lugar, com o passar dos anos e com o tempo a maioria das pinturas foi desaparecendo.



Figura 31- RETROSPECT Keith Haring.

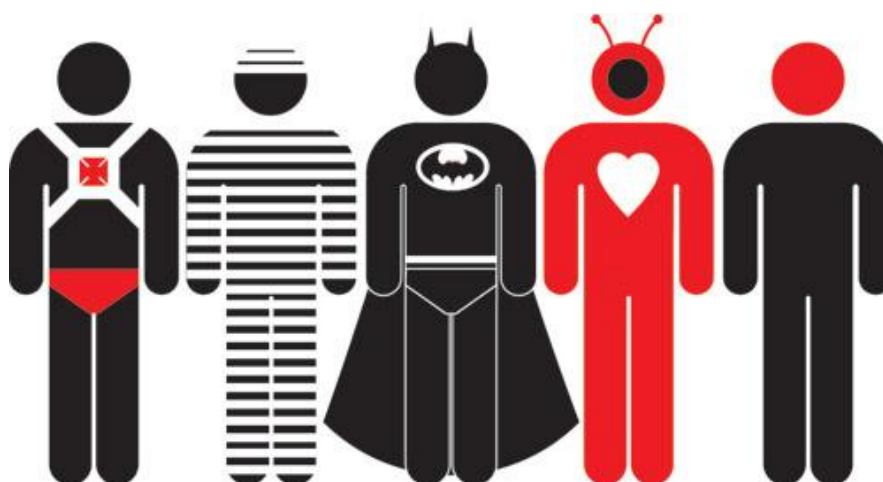


Fonte: <http://www.galleries-bartoux.com>. Acesso em: 15/out./2013.

Haring utilizava a arte gráfica especialmente os pictogramas em todas as suas obras, seu trabalho reflete também temas homossexuais já que ele era um homossexual assumido. Haring teve o apoio de Andy Warhol famoso artista da pop art. Suas obras estão expostas em diversos lugares do mundo inteiro.

Outro artista e designer conhecido em utilizar os pictogramas em suas obras é o brasileiro Daniel Motta, faz os chamados poptogramas que são os pictogramas relacionados à cultura pop, e tem como principal características serem todos preenchidos ao invés de apenas contornos.

Figura 32 - Poptogramas, Daniel Motta.



Fonte: <http://twinbrothersblog.blogspot.com.br>. Acesso em: 15/out./2013.

Daniel Motta usa os pictogramas de uma forma mais divertida, inserindo no universo pop, mas não perdendo sua principal característica de informar e comunicar.

Um exemplo atual de pictogramas foram os desenvolvidos por um grupo de designers para as olimpíadas e paraolimpíadas 2016 do estúdio Dalton Maag, foram inspirados em marcos do Rio de Janeiro. O uso dos pictogramas nas olimpíadas surgiu em 1948 nas olimpíadas de Londres. De acordo com a diretora de marca dos jogos, Beth Lula, “Queremos deixar um legado para o design brasileiro”.

Figura 33 - Pictogramas para as olimpíadas Rio 2016



Foto: Daniel ramalho/Terra. Disponível em: <http://esportes.terra.com.br> Acesso: 08/Nov./2013

O processo de criação dos pictogramas durou cerca de 16 meses e teve a participação de federações internacionais. Cinco esportes tiveram pictogramas pela primeira vez: golfe, maratona aquática e rúgbi, além de triátlon e canoagem paraolímpico. Antes da realização dos pictogramas, os esportes foram fotografados e após feito um projeto no papel. Além disso, paisagens do Rio de Janeiro também serviram de inspiração para a equipe de criação.

"Nos baseamos nas formas do Rio de Janeiro, o mar, as montanhas. O movimento do atleta também foi inspiração muito marcante, buscar um traço para que o público criasse uma

ligação imediata. Traço muito leve, solto, cheio de ginga. Como é o brasileiro e como são os cariocas", disse Beth Lula, diretora de marca da Rio-2016.<sup>5</sup>

Para criação de pictogramas é necessário a utilização de um programa específico de design gráfico, onde tem ferramentas para um bom trabalho, o software Adobe InDesign, um programa de fácil acesso e que pode ser utilizados em qualquer escola.

### 3.4 A cidade de Ponta Porã

Ponta Porã, localizada no estado de Mato Grosso do Sul, é uma cidade de fronteira com o Paraguai facilitando o uso da tecnologia onde a entrada de produtos vindo da cidade vizinha Pedro Juan Caballero é muito grande. Segundo QUINTAS, 2012, a origem da cidade se deu primeiramente do lado paraguaio onde Laguna Punta Porã, era apenas um povoado as margens de um lago no Paraguai, a palavra Punta da língua espanhola significa ponta e Porã da língua guarani, bonito. Com o aumento da população havia a necessidade de autoridades brasileiras se instalarem do lado brasileiro, o local escolhido foi à região das três figueiras onde hoje é a prefeitura da cidade de Ponta Porã e as figueiras já não existem mais, sendo a ultima derrubada por uma forte tempestade no ano de 2011.

A primeira escola criada na cidade de Ponta Porã surgiu em 1901, até então as crianças estudavam no município paraguaio.

### 3.5 Escola Magsul

A escola Magsul, uma escola particular localizada na cidade de Ponta Porã, na Avenida Presidente Vargas, n. 725, centro. Tem como objetivo desenvolver nos alunos, através do processo ensino/aprendizagem, todas as competências e habilidades possíveis, capacitando – os a exercer a cidadania plena.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <http://esporte.uol.com.br/rio-2016/ultimas-noticias/2013/11/07/rio-2016-lanca-pictogramas-das-olimpiadas-com-icone-para-paralimpicos.htm#fotoNav=6> Acesso: 08/Nov./2013



A escola Magsul tem como eixo norteador, a formação de alunos críticos, reflexivos, com liberdade, solidariedade, justiça, para que atinjam o exercício pleno da cidadania, através do desenvolvimento de todas as suas capacidades, assegurando-lhes o acesso ao saber historicamente acumulado articulado com os conhecimentos atuais, fomentando o desenvolvimento, através da reflexão da consciência ética, política e religiosa, além de possibilitar o ensino – aprendizagem e a pesquisa. (Projeto Político Pedagógico – Escola Magsul).

O regimento escolar do Magsul, fala na seção I, art. 41 que os laboratórios constituem-se de salas ambientes, que tem por objetivo fornecer ao aluno condições de experimentar e a ampliar seus conhecimentos.

### 3.6 Execução do Projeto

Para mostrar como arte educadores podem utilizar o design gráfico nas aulas de arte, foi desenvolvido um projeto com os alunos do nono ano, o motivo de se trabalhar com a sala do nono ano foi por serem alunos com mais disposição e aprendizagem com a tecnologia, estão sempre dispostos a conhecer novos programas e desenvolver projetos ligados a tecnologia. E também por estarem em um período de busca por uma profissão onde podem se interessar pelo designer gráfico que tem um amplo mercado de trabalho.

Este projeto foi realizado com base no tema, arte e design gráfico: uma prática de ensino na escola. Onde a proposta foi desenvolver um projeto de pictogramas para uma determinada empresa sendo ela fictícia ou não, utilizando o Software Adobe InDesign

O projeto foi realizado na escola Magsul, uma escola particular, localizada na cidade de Ponta Porã, e que tem como arte-educador, um membro do corpo docente das Faculdades Magsul, um dos requisitos tanto da matéria de Estágio Supervisionado como a de TCC, para a aplicação do projeto. A proposta foi feita para o professor Genivaldo Antonio Alves, que é o professor de Arte do nono ano, onde foram utilizadas suas aulas e também foi necessária a utilização do laboratório de Informática com o sistema operacional Windows, e assim aconteceu a execução do projeto.

## **Objetivo Geral**

Trabalhar a Arte Digital na disciplina de Artes, inserindo o design gráfico e os recursos da tecnologia

## **Objetivos Específicos**

- Apresentar como o design gráfico pode ser trabalhado na Arte-Educação;
- Como aprender Arte Digital, através do design gráfico;
- Trabalhar com o Software Adobe InDesign nas aulas de Artes;
- Trabalhar com Sistema de Informação Visual - Pictogramas utilizando o Software Adobe InDesign;
- Avaliar os alunos durante a execução e finalização do projeto;

A justificativa do projeto se faz, pela informatização nas escolas privadas e públicas e é preciso que arte – educadores, e alunos passem por um processo criativo digital contemporâneo em arte, para compreenderem que a arte digital e o design gráfico andam juntas.

O projeto sobre pictogramas foi realizado porque pictogramas é uma forma simples de mostrar o design gráfico para os alunos.

A simplicidade se caracteriza por organizações formais fáceis de serem assimiladas, lidas e compreendidas rapidamente. É uma técnica associada principalmente à técnica da minimilidade e da clareza. Não obstante, é oportuno assimilar, que ela pode ser associada, excepcionalmente, a objetos complexos, desde que estes apresentem uma configuração formal bem organizada visualmente. (GOMES, 2008, p.78).

Portanto, a simplicidade se traduz nos pictogramas, por serem de clara e fácil apreensão, além de um mínimo de unidades informativas, quase sempre regidos pelo essencial.

O projeto durou cerca de um mês, entre os meses de Outubro e Novembro. As aulas foram realizadas no período matutino, com o tempo de cinquenta minutos cada aula. Foram utilizadas para o desenvolvimento e finalização do projeto o total de cinco aulas.

### 3.6.1 Planejamento de Execução do Projeto

- Disciplina/período: Artes/Matutino
- Público-alvo: 9º ano do Ensino Fundamental
- Número total de alunos: 32
- Carga horária: 05h:00min.
- Conteúdo: Pictogramas
- Habilidades: Coordenação motora, percepção visual, criação de desenhos artísticos, edição de imagem digital.

#### I – Início

- a) Apresentação do projeto;
- b) Formação de grupos;
- c) Desenvolvimento do projeto no papel;

#### II – Desenvolvimento na sala de Tecnologia

- d) Explicação sobre o programa Adobe InDesign;
- e) Desenvolvimento dos Pictogramas.

#### III – Finalização do Projeto

- f) O projeto finalizado.

### **Recursos utilizados**

- Programas e ferramentas utilizadas: Computador e o Software Adobe InDesign.
- Recursos adicionais: Folha de Sulfite, Lápis e borracha.
- Avaliação: Durante a realização do projeto, foi avaliado a participação do aluno, o projeto no papel e o resultado final após o desenvolvimento do projeto no Software Adobe InDesign.

### 3.6.2 Desenvolvimento.

#### I – Início

- a) Explicando a proposta de execução do trabalho, o que é o design gráfico? E o que são pictogramas?

Fotografia 1 – Apresentação da proposta do projeto



Fonte: Arquivo pessoal.

- b) Formação de grupos; os alunos organizaram-se em duplas e trios para facilitar a execução do trabalho, onde outros optaram por fazer sozinhos.

Ao todo foram 16 grupos: dois grupos de três alunos, onze grupos de dois alunos e 3 optaram por fazer sozinhos.

#### II – Na Sala de Aula

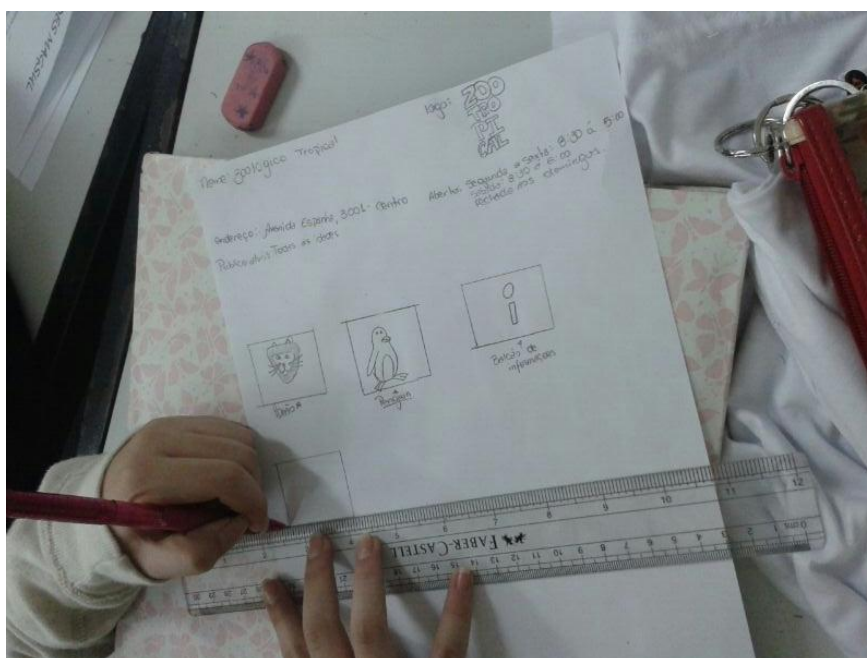
- c) Primeiramente os alunos desenvolveram o projeto no papel, a proposta foi que cada grupo criasse um projeto de pictogramas, para uma determinada empresa, (sendo ela fictícia ou não). Na proposta do projeto cada grupo deverá definir o nome da empresa, endereço, horário de funcionamento, público-alvo da empresa.

Fotografia 2 – Desenvolvimento do projeto no papel em sala de aula



Fonte: Arquivo pessoal.

Fotografia 3 – Desenvolvimento do projeto no papel em sala de aula



Fonte: Arquivo pessoal.

Fotografia 4 – Desenvolvimento do projeto no papel em sala de aula



Fonte: Arquivo pessoal.

Fotografia 5 – Desenvolvimento do projeto no papel em sala de aula



Fonte: Arquivo pessoal.



### III- Desenvolvimento na sala de Tecnologia – STE

- d) Após a realização do projeto no papel, os alunos foram levados para a sala de Tecnologia Educacional onde foi trabalhada a próxima etapa do projeto.
- e) Explicando o Software Adobe InDesign. Programa, utilizado para desenhar os pictogramas. Explicando o uso das ferramentas que serão utilizadas como: Linha, Elipse, retângulo, quadrado, borracha, lápis, caixa de tinta, entres outras.

Fotografia 6 – Explicação de como funciona o Software Adobe InDesign



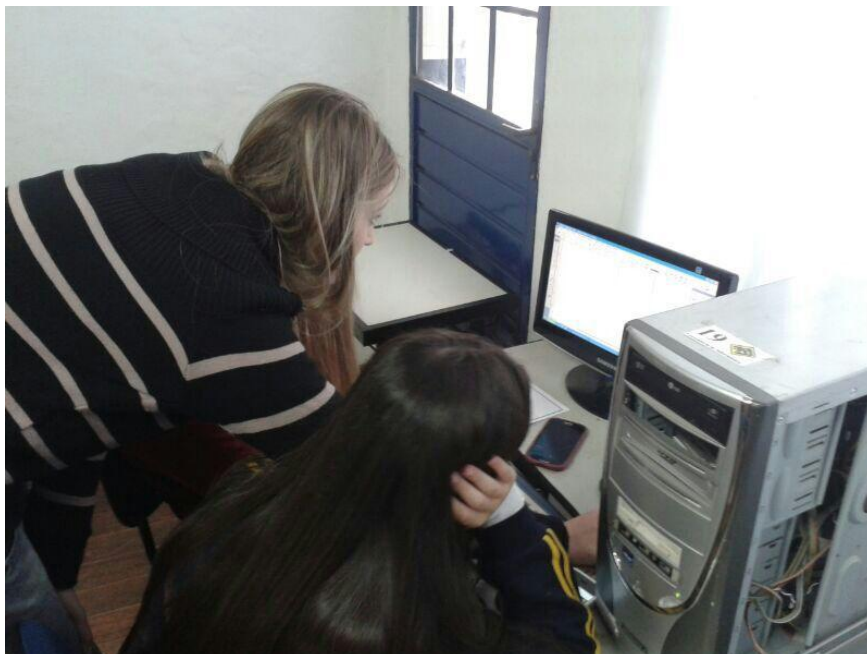
Fonte: Arquivo pessoal.

Fotografia 7 – Explicando o uso das ferramentas do Software Adobe InDesign



Fonte: Arquivo pessoal.

Fotografia 8 – Desenvolvimento dos pictogramas na sala de Tecnologia Educacional



Fonte: Arquivo pessoal.



Fotografia 9 – Desenvolvimento dos pictogramas na sala de Tecnologia Educacional



Fonte: Arquivo pessoal.

Fotografia 10 – Desenvolvimento dos pictogramas na sala de Tecnologia Educacional



Fonte: Arquivo pessoal.

Fotografia 11 – Desenvolvimento dos pictogramas na sala de Tecnologia Educacional



Fonte: Arquivo pessoal.

Fotografia 12 – Desenvolvimento dos pictogramas na sala de Tecnologia Educacional



Fonte: Arquivo pessoal.

Fotografia 13 – Desenvolvimento dos pictogramas na sala de Tecnologia Educacional



Fonte: Arquivo pessoal.

### 3.6.3 Dificuldades Encontradas

Durante a execução do projeto foram encontradas algumas dificuldades, como:

- a) Problemas nos computadores:
  - Alguns computadores apresentaram problemas durante a execução do projeto, como: desligavam sozinhos e os alunos acabavam perdendo o trabalho.
  - Não abriam o programa
  - Muitos não funcionavam direito e os alunos tinham que ficar trocando de computador, atrasando a finalização do projeto.
- b) Perca do trabalho:
  - Os alunos não utilizavam o procedimento correto para salvar seu arquivo, e acabavam perdendo todo seu trabalho.

Mas apesar das dificuldades citadas acima, não houve nenhum impedimento na execução e finalização do projeto, obtendo os resultados desejados.

### 3.6.4 Relatos sobre a prática e os resultados obtidos.

Como uma forma de concretizar o projeto, foram coletados depoimentos dos alunos e do professor de Arte, Genivaldo Antonio Alves, onde responderam um questionário sobre o projeto, Pictogramas. O questionário foi dividido em dois, sendo um para os alunos e outro para o docente de arte. O questionário está em Apêndice neste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

#### **Alunos**

Iniciando o questionário com os alunos, foram divididos em grupos, os quais realizaram o projeto no total de 16 grupos, onde se dividiram em duplas, trios e alguns optaram por fazer individualmente.

Na primeira questão os alunos deveriam relatar a opinião deles sobre o trabalho, na sala de tecnologia educacional, participação, produção, se gostaram ou não. A Maioria dos alunos responderam que gostaram, como pode ser visto nos depoimentos de C.V.B / M.C.C.M e V.A / C.J:

*“Nós gostamos, foi muito interessante, aprendemos a mexer no programa para desenvolver os pictogramas”*

*“Gostamos, pois foi uma atividade legal, criativa, construtora, uma ideia nova”*

Depois foi questionado se sabiam o que era Pictogramas, a maioria respondeu que não, como pode ser visto nos depoimentos de C.A / I.S e M.R.S:

*“Antes da aula não, mas é uma ótima técnica de trabalhar com a tecnologia na escola”*

*“Não sabíamos o que era, mas agora já temos a noção do que é Pictogramas”*

Somente três alunos já sabiam o que eram os Pictogramas. Sobre o Design Gráfico foi questionado se já haviam trabalhado nas aulas de arte, se tinham o conhecimento que era possível unir arte e tecnologia, todos os alunos responderam que nunca tinham trabalhado com o design gráfico, alguns ressaltaram que podem sim unir arte e tecnologia, como M.R / G.A.F, C.A / I.S e C.V.B / M.C.C.M:

*“Não, mas foi muito interessante aprender que podemos unir arte e tecnologia”*

*“Não havíamos trabalhado com isso ainda, porém sabíamos que arte e tecnologia podiam ser unidas em trabalhos”*

*“Nunca havia trabalhado com Design Gráfico, mas sabia que era possível”*

A quarta questão foi referente às dificuldades durante a execução do projeto e se gostariam de mudar algo. A maioria dos alunos reclamaram dos computadores e do programa, como pode ser visto no depoimento do aluno R.D.R:

*“Sim, o fato dos computadores não ligarem, ou levarem a aula inteira para abrir o programa”*

Somente duas duplas diferem da opinião dos colegas, as duplas C.V.B / M.C.C.M e V.A / C.J:

*“Não, pois a professora foi muito paciente e soube explicar direito. Não”*

*“Não encontramos nenhuma dificuldade, foi muito fácil e divertido trabalhar com esse projeto”*

Sobre o Software Adobe InDesign, alguns gostaram, outros não, como os alunos C.V.B / M.C.C.M, V.A / C.J, C.L e C.B / M.C:

*“Interessante e muito fácil de usar”*

*“Foi interessante, pois ainda não sabíamos desse programa”*

*“O programa é muito complicado de usar”*

*“Não gostei, porque ele é complicado”*

A sexta questão refere se gostariam de trabalhar novamente algo voltado para o Design gráfico, todos afirmaram que sim, que gostariam de realizar outros trabalhos com o Design Gráfico.

### **Docente de Artes Visuais**

O Professor Genivaldo Antonio Alves, regente da turma do nono ano onde foi aplicado o projeto, acompanhou todo o seu desenvolvimento, por este motivo foi aplicado um questionário por ele ter observado o antes, durante e depois do projeto e a repercussão em suas aulas.

Na primeira questão trata se ele é a favor da utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação nas suas aulas de arte, ele responde que sim:

*“Sim, o crescimento tecnológico é constante na era contemporânea e o uso nas aulas é primordial para o desenvolvimento do mesmo”*

A segunda questão refere à proposta do projeto, ele afirma que:

*“Considero positiva a proposta apresentada e executada, pois a tecnologia é usada diariamente pelos alunos”*

Há respeito se houve repercussão em suas aulas, ele afirma que:

*“Sim, os alunos questionaram o programa e as criações feitas por eles”*

Na quarta questão foi perguntado se já havia realizado esse tipo de atividade antes em suas aulas, ele responde que:

*“Com recursos tecnológicos sim, mas não com os elementos apresentados pela acadêmica”*

Na quinta e última questão e de muita importância para este projeto, foi questionado se o projeto beneficiou no aprendizado dos alunos, o professor responde que:

*“Sim, o desenvolvimento despertou o interesse pelas novas tecnologias”*

Ao final da realização do projeto e baseado nos depoimentos coletados, foi possível realizar uma análise dos resultados e observar se o Design Gráfico é explorado nas aulas de arte, como uma primeira experiência incluindo o uso das tecnologias, unindo Arte Digital e Design Gráfico, teve um resultado satisfatório apesar de todas as dificuldades apresentadas mostrando que o Design Gráfico pode ser inserido nas aulas de arte, como foi mostrado no projeto de Pictogramas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na pergunta condutora do curso: De onde viemos? Que somos? Para onde Vamos? Faz-nos refletir que tipo de educadores buscamos ser, de onde viemos e quem somos, é reflexo da educação que obtivemos e para onde vamos é o que buscamos de novo para o aprendizado dos alunos.

Em meio a isso, buscamos inserir o Design Gráfico na arte-educação com o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação existentes na escola.

Responde – se então a pergunta deste TCC (Trabalho de Conclusão de Curso): Como o design gráfico pode contribuir com o arte-educador na prática do ensino escolar? Através do projeto de pesquisa que mostra a utilização das tecnologias através do design gráfico, além de atividades que foram desenvolvidas no decorrer das aulas de Design Gráfico I e II, mostrando assim que atividades envolvendo o design gráfico para ser trabalhadas com os alunos existem muitas, cabe agora a escola incentivar o uso das tecnologias nas aulas de arte e do estudo e formação de arte- educadores.

O projeto obteve grande êxito tanto para o arte-educador da escola onde foi aplicado, quanto para os alunos que contribuíram com o conhecimento tecnológico e participação das aulas que de uma maneira foram diferentes do que estavam habituados.

O uso do Design Gráfico na arte educação, juntamente com o uso das tecnologias se inova a cada dia, sendo assim é escolha do arte-educador utilizar dessa comunicação visual para o ensino da arte digital como uma forma de melhoria da educação, incluindo o aluno na era digital. Os meios de ensinar a arte são ilimitados cabe ao arte-educador ter a criatividade e a disposição de sempre se aperfeiçoar para um ensino de qualidade.

## REFERÊNCIAS

- ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea: uma história concisa**. São Paulo. Ed. Martins Fontes, 2001
- BARBOSA, Ana Mae. **Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais**. São Paulo. Ed. Cortez, 2008.
- \_\_\_\_\_, Ana Mae. **Arte-Educação: conflitos e acertos**. São Paulo: Max Limond, 1984.
- BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB)**. Ed. Brasília, 2007.
- \_\_\_\_\_, **Parâmetros Curriculares Nacionais: arte/ Ministério da Educação**. 3. Ed. Brasília: A Secretaria, 2001.
- COLI, Jorge. **O que é Arte**. São Paulo. Ed. Brasiliense, 2004.
- COSTA, Cristina. **Questões de Arte. A natureza do belo, da percepção e do prazer estético**. 1 ed. São Paulo: moderna, 2004.
- FREIRE, Wendes. **Tecnologia e Educação (As Mídias na Prática Docente)**. Rio de Janeiro, Ed. Mak Ed, 2011.
- FONTES, Martins. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo. Ed. Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 2001.
- GOMES, João Filho. **Gestalt do Objeto – Sistema de Leitura Visual da Forma**. 8. ed. rev. e ampl. – São Paulo: Escrituras Editora, 2008.
- JANSON, H.W. **Iniciação a história da Arte**. São Paulo, 2º Ed. Martins Fonseca, 1996.
- LEITE, Lígia Silva (coord). **Tecnologia Educacional**. Petrópolis – RJ, Ed. Vozes Ltda, 2003.
- LUDKE, Menga & ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo, Ed. EPU, 1986.
- MORAN, José Manoel; MASETTO, Marcos T; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 10. Ed Campinas: Papirus, 2006
- MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- OLAV, Keven. **Dominando Adobe InDesign 1.5**. Rio de Janeiro, Ed. Ciência Moderna Ltda, 2001.
- PALHOÇA. **Introdução ao Design Gráfico**. São Paulo. Ed. Revista e atualizada, 2008. Disponível em: <[http://busca.unisul.br/pdf/94931\\_introducao\\_design.pdf](http://busca.unisul.br/pdf/94931_introducao_design.pdf)> Acesso em 05/jun./2013
- PROENÇA, Graça. **História da Arte**. São Paulo. Ed. Ática, 2004.



MS. **Projeto Político Pedagógico** – Escola Magsul. Ponta Porã, 2012.

QUINTAS, José Manoel Richard. **Ponta Porã em Foco**. Dourados – MS, Ed. Exata Centro de Cópias e Papelaria, 2012.

RODRIGUES, Marcelo. **Arte Digital**. Dissertação (Mestrado) - FCSH. Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em História da Arte Contemporânea, 2012.

STRICKLAND, Carol. **Arte Comentada: da pré – história ao pós – moderno**. Rio de Janeiro, Ed. Ediouro, 2004.

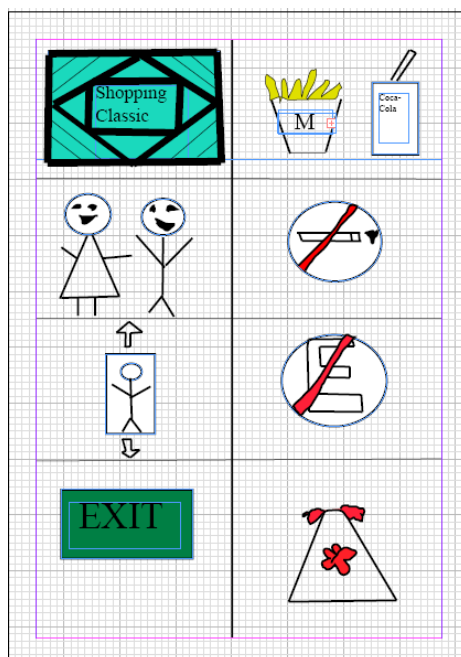
RIBEIRO, Milton. **Planejamento Visual Gráfico**. Brasília, Ed. LGE. ed. rev. e atualizada, 2007.

VENTURELLI, Suzete. **Arte : Espaço, tempo, imagem**. Brasília, Ed. Universidade de Brasília, 2004.

VIEIRA, Anderson. **Adobe InDesign (Guia Prático e Visual para Profissionais e Amadores)**. Rio de Janeiro, Ed. Alta Books, 2004.

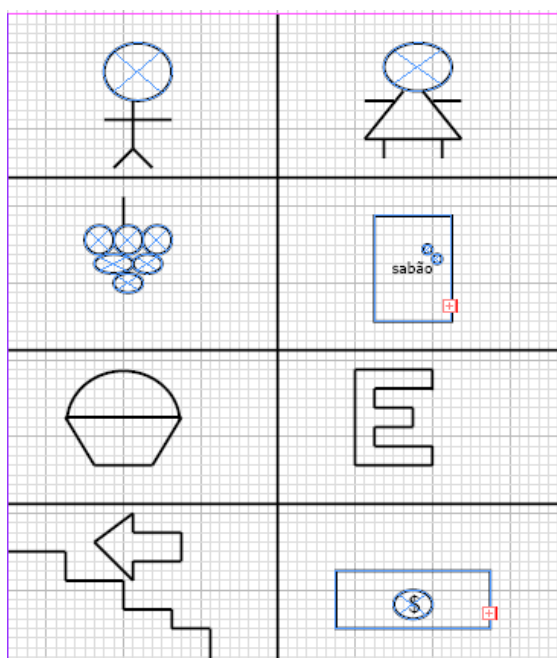
## **ANEXO**

### Anexo A – Pictogramas desenvolvidos para um Shopping.



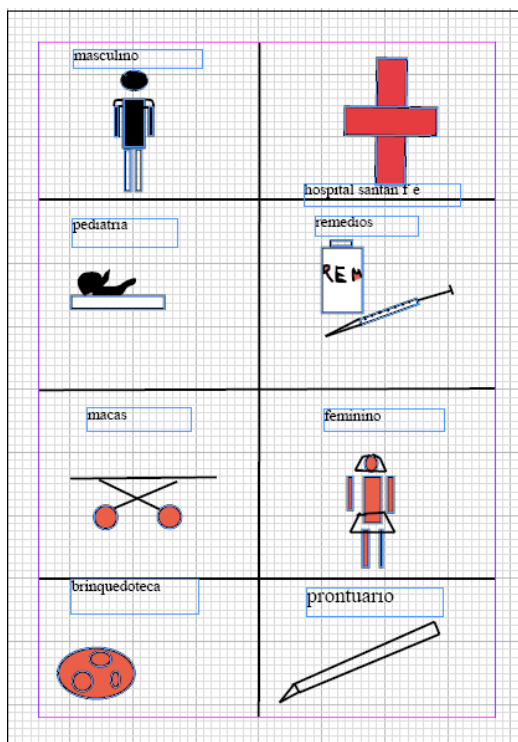
Fonte: Arquivo pessoal.

### Anexo B – Pictogramas desenvolvidos para um Supermercado.



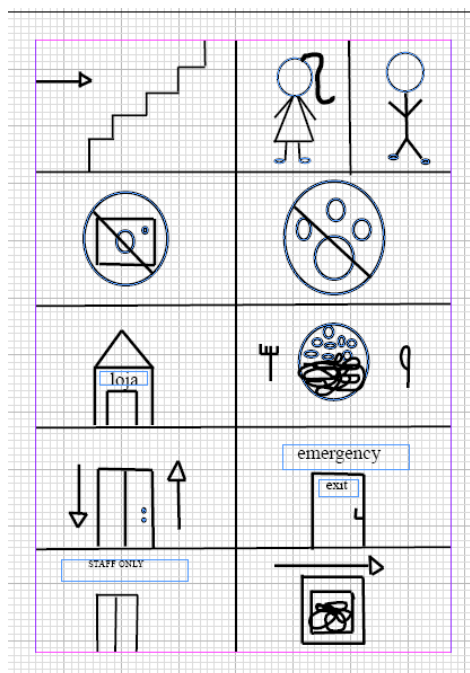
Fonte: Arquivo pessoal.

### Anexo C – Pictogramas desenvolvidos para um Hospital.



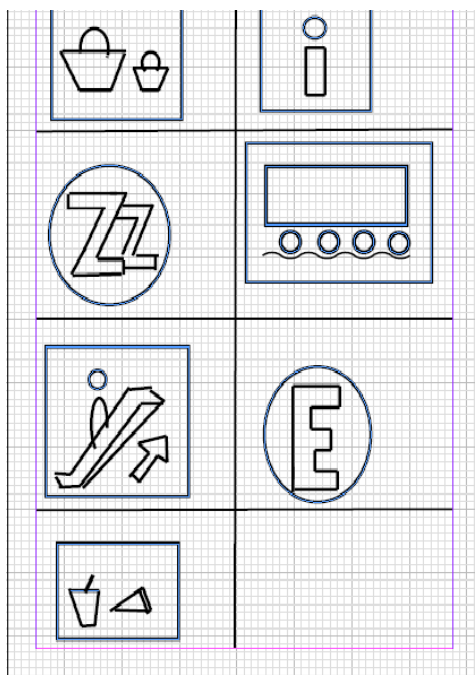
Fonte: Arquivo pessoal.

### Anexo D – Pictogramas desenvolvidos para um Zoológico.



Fonte: Arquivo pessoal.

Anexo E – Pictogramas desenvolvidos para um Shopping.



Fonte: Arquivo pessoal.

## **APÊNDICE**

### **APÊNDICE A – Questionário I –Alunos**

- 1 – Relate, sua opinião sobre o trabalho. (Na sala de aula, na STE (Sala de Tecnologia Educacional), participação, produção, se gostaram ou não).
- 2 – Sabiam o que é Pictogramas? Que é uma forma de trabalhar com Design Gráfico e que poderia ser aprendido como Arte Digital na disciplina de Arte na escola?
- 3 – Já haviam trabalhado com o Design Gráfico nas aulas de Arte? Sabiam que era possível unir tecnologia e arte?
- 4 – Encontraram dificuldades durante a execução do projeto? Quais? Gostariam de mudar algo?
- 5 – O que acharam de trabalhar com o Software Adobe InDesign?
- 6 – Gostariam de fazer novamente algo relacionado com o Design Gráfico?

### **APÊNDICE B – Questionário II – Docente de Artes Visuais**

- 1 – É a favor da utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação nas suas aulas de Arte?
- 2 - Sua opinião referente à proposta deste projeto?
- 3 – Ouve repercussão em suas aulas depois da realização do projeto?
- 4 – Já tinha realizado esse tipo de atividade antes em suas aulas?
- 5 – O projeto beneficiou o aprendizado dos alunos?

## **GLOSSÁRIO**

ADOBE INDESIGN: software da Adobe Systems desenvolvido para diagramação e organização de páginas.

DESIGN: desenho ou modelo – configuração, concepção, elaboração relacionado ao desenho.

DESIGNER: profissional habilitado a efetuar atividades relacionadas ao design.

SITE: páginas da internet, onde se pode ler e visualizar informações, imagens, vídeos, etc.

SOFTWARE: parte lógica, conjunto de instruções e dados processado pelos circuitos eletrônicos do computador.

WINDOWS: sistema operacional para computadores da empresa Microsoft.