

O ENSINO DE HISTÓRIA DA ARTE NO CONTEXTO DO DESIGN

Maruan Coltro Gosch

Resumo

Esta pesquisa busca, por meio de revisão bibliográfica, mostrar a importância da disciplina de História da Arte nos cursos de Design, assim como apontar caminhos didáticos para que se torne algo que agrega valor à formação do aluno. Esses caminhos devem possibilitar o designer a compreender conceitos estéticos e semióticos através da contextualização histórica da arte e, ainda, levar à assimilação da sintaxe visual por intermédio das obras de arte estudadas. Pretende-se, dessa maneira, instigar o discente a desenvolver um pensamento crítico em relação à comunicação visual contemporânea, enriquecer seu repertório visual, simbólico e conceitual e também apropriar-se desses conhecimentos em seus projetos. Portanto, ao final, esse estudo pretende auxiliar o professor em sala de aula e tornar o conteúdo programado mais relevante para o estudante.

Palavras-chave: Ensino de Design. História da Arte. Leitura de imagens.

1 INTRODUÇÃO

esse artigo busca apresentar caminhos para a disciplina de História da Arte para serem explanados nos cursos de Design de modo que o aluno possa utilizar-se desse conhecimento na sua profissão. Assim, a pesquisa aborda os aspectos do curso e suas características, as competências do designer, a importância e a função da disciplina no contexto dessa área do conhecimento.

Essa investigação tem como objetivos analisar o caráter multidisciplinar do Design e o seu olhar para as imagens, bem como compreender a

importância da disciplina de História da Arte no referido curso, investigando os pontos mais relevantes para a formação do aluno.

A relevância desse estudo se dá ao esmiuçar o conteúdo proposto e auxiliar professores em sala de aula. O propósito concentra-se em fazer o aluno assimilar melhor o conteúdo programado, ajudá-lo na interpretação imagens (seja das artes ou não) e na construção de um repertório próprio para seu desenvolvimento profissional.

Pelo caráter teórico/exploratório dessa pesquisa, optou-se por uma investigação através de revisão bibliográfica. Esse tipo de pesquisa trata da análise de dados qualitativos, partindo da pesquisa de definições de diversos autores. Dentre eles, enfatiza-se os estudos de Arnold (2008), Barbosa (1999), Canda e Batista (2009), Dondis (2015) e Toda (2012), além de outros autores pertinentes ao longo do trabalho.

2 DESENVOLVIMENTO

A linguagem é um recurso de comunicação próprio do ser humano. Desde cedo, somos ensinados a juntar letras em palavras, palavras em frases e assim por diante. Aprendemos também sobre a gramática e a diversidade da sintaxe da nossa língua. Quanto mais praticamos – seja lendo, falando, ouvindo ou escrevendo –, mais dominamos a comunicação verbal e descobrimos as infinitas possibilidades de apresentá-la. Não somente isso: quanto mais o indivíduo absorve, analisa e relaciona as informações verbais, mais crítico, pensador, questionador e menos influenciado ele se torna.

Da mesma forma, deveríamos aprender a ler informações visuais. Atualmente, somos bombardeados por imagens advindas de diversos meios: impresso ou pela televisão, internet, propagandas, indicações de trânsito, outdoors nas ruas, etc. Apesar da visão ser um dos primeiros sentidos que nos é despertado, não estimulamos o aprendizado da leitura crítica do que vemos para que, de fato, possamos compreender as informações visuais que nos rodeiam ou que saibamos utilizá-las como uma importante ferramenta de comunicação. Como explica Dondis (2015, p. 6):

Praticamente desde nossa primeira experiência no mundo, passamos a organizar nossas necessidades e nossos prazeres, nossas preferências e nossos temores, com base naquilo que vemos; ou naquilo que queremos ver. Essa descrição, porém, é apenas a ponta do iceberg, e não dá de forma alguma a exata medida do poder e da importância que o sentido visual exerce sobre nossa vida. Nós aceitamos sem darmos conta de que ele pode ser aperfeiçoado no processo básico de observação, ou ampliado até converter-se num incomparável instrumento de comunicação humana.

Ao interpretar uma imagem, pode-se refletir sobre ela e criar juízos de valor da mesma forma que fazemos com as informações verbais.

Os profissionais que trabalham com imagens ou o meio ambiente produzido pelo homem, como os designers, além de saber ler imagens, têm o papel fundamental de criá-las para um determinado público. Então, é necessário que se aprenda como conduzir esses projetos de forma que sua estrutura estética seja o mais coerente possível, tanto nos seus elementos, na sua composição, quanto no seu significado e propósito.

Por meio do estudo da arte é possível adquirir o conhecimento capaz de auxiliar esses profissionais nesse trabalho. Conforme afirma Barbosa (1999, p. 31), "mais de 25% das profissões [...] estão ligadas direta ou indiretamente às artes, e, seu melhor desempenho depende do conhecimento de arte que o indivíduo tem". O autor ainda diz que:

A consciência de que o artefato trará mais qualidade à vida se não tiver somente propriedades funcionais, mas, ao mesmo tempo, apelar para a imaginação [...], junto com a certeza de que o produtor do artefato será mais eficiente se tiver algum conhecimento em artes. (BARBOSA, 1989, p. 181).

O DESIGN MULTIDISCIPLINAR E A COMUNICAÇÃO VISUAL

Na atualidade, é comum ouvirmos o termo design como adjetivo de produtos e serviços. Naturalmente, essa conjunção não está associada a isso

e sim ao processo de criação e elaboração de artefatos gráficos e/ou industriais. Steve Jobs define design:

No vocabulário da maioria das pessoas, design significa aparência. É decoração de interiores. É o tecido de cortinas, do sofá. Mas para mim, nada poderia estar tão longe do significado de design. Design é a alma fundamental de uma criação humana, que acaba se expressando em camadas externas sucessivas do produto ou serviço. (informação verbal) .

A palavra design também é, muitas vezes, associada a desenho, unicamente, mas conhecendo seu significado mais profundo, descobrem-se diversos sentidos para o vocábulo. Segundo Villas-Boas (2000, p. 45):

Design é uma palavra de origem inglesa originária de designo (as-eraviatum) que em latim significa designar, indicar, representar, marcar, ordenar. O sentido de design lembra o mesmo que, em português, tem desígnio: projeto, plano, propósito.

Logo, esse termo refere-se à atividade de projetar, seja uma peça gráfica (fotografia, ilustração, diagramação, layout de site, sinalização...) ou um produto (móvel, eletrodoméstico, produto de moda, joia, entre outros.), levando em consideração aspectos básicos, como: a) formais, que se referem à apresentação do objeto; b) simbólicos, que possam ser condizente ao desejo, ao conhecimento e ao contexto social em que o público está inserido; c) funcionais, que tenham um propósito físico que terão que suprir como a ergonomia, a usabilidade e a cognição; d) emocionais, que se referem à nostalgia em que o projeto possa aguçar os sentidos do usuário (GOSCH, 2014).

Panizza (2004) enfatiza que o designer assume o compromisso de desenvolver sistemas visuais que tragam resultados comunicacionais e mercadológicos para a sociedade ocidental moderna. Para Costa (1996, apud PANIZZA, 2004, p. 38-39), esse profissional:

Deve ser, antes de mais nada, um profissional de comunicação com boa formação técnica, flexibilidade psicológica, sensibilidade e criatividade, acostumado a transformar dados simbólicos em projetos funcionais a fim de “gerar” soluções, na forma de sínteses expressivas, a todo momento, num processo técnico e mental com estratégias comunicacionais que direcionem as respostas às necessidades da empresa, produto ou da mensagem e suas funções, levando em consideração as necessidades e restrições socioculturais do seu público-alvo.

Assim, estudam-se e conhecem-se questões como cores, teoria da forma, tipografia, meios de comunicação, marketing, ergonomia, entre outras tantas áreas. Com isso, ele avalia e vivencia a situação do cliente e pondera todas as variáveis a fim de encontrar a melhor solução, de forma harmônica e viável, que traga resultados.

O design “embora pertença a uma área de conhecimento específica e mais ou menos consolidada enquanto campo intelectual, ele é essencialmente interdisciplinar.” (VILLAS-BOAS, 2000, p. 33). Logo, ele busca conhecimento em diversas áreas para o seu desenvolvimento pleno e, ao ser alcançado, pode gerar ideias para todas as áreas. Ainda nessa linha, Tissiani (2013, p. 36) apresenta:

O design é considerado multidisciplinar, uma vez que engloba diversas áreas de conhecimento e necessita de diferentes experiências para designar seu processo de criação, tanto de suas peças gráficas quanto de seus produtos, a fim de atender da melhor forma possível às necessidades, valendo-se de diferentes técnicas, dando suporte a essa diversidade. O designer, ao projetar, utiliza conteúdos de várias áreas, entre outras, de engenharia, psicologia, negócios, tecnologia, química, física, mecânica; essa relação se torna essencial no processo de desenvolvimento de produtos, já que [...], ao projetar, buscam-se soluções além da forma, pensam-se nos fatores econômicos, nos materiais, culturas e crenças.

Ao tratar de multidisciplinaridade, destaca-se aqui o conhecimento e as referências que o designer pode buscar na leitura de imagens. A professora de Comunicação Donis A. Dondis, em seu livro "Sintaxe da linguagem visual", trabalha a ideia de "alfabetismo visual", em que esses profissionais devem aprender e analisar aquilo que é visto, observando que a informação visual pode ir além do nível primário da informação (DONDIS, 2015, p. 86-87).

Predebon (1997) fala sobre a importância do alfabetismo visual no processo criativo ao afirmar que "é preciso articular a boa familiaridade com a inovação com uma habilidade de comunicá-la aos menos dotados." (PREDEBON, 1997, p. 177), já que "ideias criativas são com frequência produto de uma associação de duas referências aparentemente estranhas entre si." (PREDEBON, 1997, p. 177).

O mundo criativo é repleto de signos, símbolos, personagens e diversos outros elementos que fazem parte da cultura de uma sociedade. Para a formação criativa, é necessário que esses elementos construam um repertório no qual conseguirão formar de maneira ampla um referencial, não apenas para o processo criação de artefatos, mas também para a composição visual dos mesmos.

Sustentada nessa percepção, Esteves (2012) percebe que os alunos de Design têm dificuldade em interpretar briefings no processo de criação e elaboração dos projetos, porque isso "está relacionado à falta de repertório visual. [...] Ou seja, falta referência básica para o processo de criação e composição das peças." (ESTEVES, 2012, p. 26).

HISTÓRIA DA ARTE PARA DESIGNERS

A professora Dana Arnold, em seu livro "Introdução à história da arte", aponta que nossas obras bibliográficas de história estão repletas de eventos do passado que nos são apresentados como um movimento contínuo em direção ao progresso. A História da Arte, por sua vez, acabou seguindo

também esse caminho, organizando a experiência visual em uma sequência de estilos distintos, procurando definir sistematicamente grandes épocas estilísticas.

Porém, a autora questiona essa abordagem e defende que a História da Arte tem como preocupações centrais identificar, classificar, interpretar, descrever e pensar as obras do passado e do presente por intermédio de arquivos primários; no caso, a obra de arte em si (ARNOLD, 2008).

O que Dana quer dizer é que a abordagem deve ser feita por meio do estudo da imagem – seja ela pintura, escultura, arquitetura – e inclui também a fotografia, o cinema, além de imagens mecânicas, eletrônicas e digitais. Através de uma leitura crítica, pode-se examinar as várias manifestações artísticas no espaço e no tempo e suas relações com a evolução da história nos seus aspectos sociais, políticos e econômicos, contemplando a produção artística de diferentes períodos, escolas e movimentos, desde a antiguidade até os dias atuais, e perceber como pensamos sobre esses períodos e como os pontos de vistas mudaram ao longo do tempo (ARNOLD, 2008).

Portanto, essa área do conhecimento estimula a capacidade de comunicação, a identificação de códigos visuais e questiona o que está por trás das imagens. A leitura de uma obra de arte ajuda a compreender as inúmeras possibilidades do mundo que nos cerca e muda o modo como vemos a realidade ao mostrar outras novas possibilidades. Isso é definido através da imaginação criativa do indivíduo que, ao observar uma obra de arte, atribui diversos sentidos a ela.

Os cursos de Design possuem em sua grade curricular a disciplina de História da Arte, que entra como um componente complementar à formação dos profissionais. Nota-se a inclusão dela no referido curso para suprir a demanda do Ministério da Educação e Cultura (MEC), que sugere na Resolução nº 5, de março de 2004, a respeito das Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design:

O curso de graduação deve ensejar, como perfil desejado do formando, capacitação para a apropriação do pensamento reflexivo e da

sensibilidade artística, para que o designer seja apto a produzir projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, estéticas culturais e tecnológicas, observando o ajustamento histórico, os traços culturais e de desenvolvimento das comunidades, bem como as características dos usuários e de seu contexto sócio-econômico e cultural. [...] O curso de graduação em design deverá contemplar, em seus projetos pedagógicos e em sua organização curricular, conteúdos que atendam aos seguintes eixos interligados de formação: conteúdos básicos: estudo da história e das teorias do design em seus contextos sociológicos, antropológicos, psicológicos e artísticos, abrangendo métodos e técnicas de projetos, meios de representação, comunicação e informação, estudos das relações usuário/objeto/meio ambiente, estudos de materiais, processos, gestão e outras relações com a produção e o mercado; (CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 2004).

Nota-se, através dessas diretrizes, que o enfoque do curso é a multidisciplinaridade. Em conjunto com outras disciplinas, a História da Arte fundamenta e dá suporte teórico e conceitual à prática profissional.

Tendo em vista os argumentos expostos, apresentam-se três conjunções a respeito da importância da disciplina nessa profissão. É necessário que a leitura de obras de arte nas aulas do Design possa:

1) propiciar ao indivíduo interpretar a comunicação visual em obras artísticas dos diversos momentos de nossa história (pinturas, esculturas, arquitetura...) e, assim, interpretar as expressões visuais do nosso presente (televisão, materiais impressos, propaganda, internet...). Barbosa (1999, p. 35) destaca que “preparando-se para o entendimento das artes visuais se prepara [...] para o entendimento da imagem quer seja arte ou não.”. Ressalta-se ainda que a leitura possui o papel de desenvolver um pensamento crítico, ajudando o aluno a criar a habilidade de reconhecer as influências às quais está exposto e contestar aquilo que não condiz com seus valores. Como apresentam Canda e Batista (2009, p. 108):

As linguagens artísticas presentes no currículo escolar representam uma fonte de vivência através da apreciação artística, do desenvolvimento do senso crítico e das experiências estéticas e conseqüentemente, como caminho socializador do educando;

2) ampliar o repertório visual, simbólico e conceitual. O conhecimento das obras de arte, dos períodos artísticos, da análise da estética e do contexto em que a obra foi inserida, assim como a interpretação de signos e o entendimento das intenções do artista – desde sua criação, execução e finalização –, expande a mente do estudante e, desse modo, ele acaba por descobrir caminhos diferentes para resolver problemas do processo criativo. Canda e Batista (2009, p. 113) asseguram que:

Enquanto nosso pensamento cotidiano busca segurança, prudência, rigor, resultados palpáveis e a convergência com o que está estabelecido, o pensamento criativo envolve riscos e busca o crescimento, a descoberta de novos caminhos e a divergência do padrão adotado socialmente.

Ao abrir a mente através de novos repertórios, o estudo da História da Arte possibilita ao designer “formar uma base sólida para a construção das ideias, o despertar da criatividade e a contribuição para a formação de uma linguagem única.” (TODA, 2012, p. 496);

3) conduzir ao entendimento de como criar e compor peças visuais. Esteves (2012, p. 26) explica que se deve usar

Uma série de referências do repertório do público-alvo para transmitir mensagens. Algumas dessas referências, apropriadas do campo das artes visuais, agregam à mensagem uma série de valores culturais positivos contidos no objeto artístico.

Casarin (2008) apresenta três influências das artes que atuam na composição criativa de imagens: (a) elemento inspirador, cuja arte tem o

papel de servir como uma designação, assim, o criador transforma, interpreta e cria com base em um referencial; (b) influência técnica, compreensão sobre os elementos gráficos e a organização deles, bem como a tecnologia e os materiais empregados; (c) relação direta, ou seja, a utilização deliberada de uma obra para compor o visual, também chamada de apropriação.

3 CONCLUSÃO

Considera-se que se cumpriram os objetivos expostos inicialmente. É fato que a disciplina de História da Arte assume um papel de grande importância na formação do designer, pois complementa essa área do conhecimento por meio do aprendizado de diferentes períodos artísticos, inúmeros artistas e as grandes obras já produzidas, oportunizando o profissional a compreender seu presente, a fazer uma leitura crítica de qualquer representação visual e, mais do que isso, auxiliá-lo na criação de artefatos visuais coerentes, representativos e originais.

O papel do docente nesse processo é o de administrar as aulas levando em conta os aspectos do curso e as expectativas do discente. Essas conjunções apresentam um caminho para que a disciplina agregue valor e desperte interesse no aluno. Logicamente essa pesquisa pode servir como base para que o professor conduza suas aulas, mas, ressalta-se que cabe a ele organizá-la de maneira a atender suas próprias concepções de ensino, assim como as expectativas da ementa da matéria e a diversidade de cada turma.

Por fim, conclui-se que depois de dominadas as técnicas de composição e ciente das características da decodificação da informação visual, o designer toma posse de meios importantes para a experimentação e testagem em um trabalho que exige raciocínio lógico, criatividade e método, a fim de encontrar a melhor solução possível para a comunicação visual em seus projetos.

REFERÊNCIAS

ARNOLD, Dana. Introdução à história da arte. São Paulo: Ática, 2008.

BARBOSA, A. M. A imagem no ensino da arte. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

_____. Arte educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras. In: Estudos Avançados. v. 3, n. 7, 1989, p. 170-182. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ea/v3n7/v3n7a10.pdf>>. Acesso em: 03 out. 2015.

CANDA, Cilene N.; BATISTA, Carla M. P. Qual o lugar da arte no currículo escolar? R. cient./FAP, Curitiba, v. 4, n. 2 p. 107-119, jul./dez. 2009.

CASARIN, Marcela R. Hoje é dia de Maria: a influência das artes visuais nas direções de arte e fotografia. In: XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2008, Natal, RN. Anais... Natal, RN, 2008.

CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. Resolução n. 5 de 8 de março de 2004. Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 março 2004. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces05_04.pdf> . Acesso em: 03 out. 2015.

DONDIS, Donis A. Sintaxe da linguagem visual. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

ESTEVES, R. F. O design gráfico publicitário e as artes visuais: fronteiras e apropriações da arte pela publicidade. Dissertação (Mestrado em Comunicação). São Caetano do Sul: Universidade Municipal de São Caetano do Sul. 176 f. 2012.

GOSCH, Maruan C.; STROBEL NETO, Walter. "Estimulando o interesse e a compreensão na leitura de bulas de medicamentos através do design da informação", p. 46-60. In: Anais do GAMPI Plural 2015 [=Blucher Design Proceedings, v.2, n.4]. São Paulo: Blucher, 2016.

PANIZZA, Janaina F. Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual. 2004. 254 p. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2004.

PREDEBON, José. Criatividade: abrindo o lado inovador da mente - um caminho para o exercício prático dessa potencialidade, esquecida ou reprimida quando deixamos de ser crianças. São Paulo: Atlas, 1997.

TISSIANI, Karina. O ensino do design: política de formação e prática educacional. 2013. 192 p. Dissertação (Mestrado em Educação)- Universidade do Oeste de Santa Catarina, Joaçaba, SC, 2013.

TODA, Egidio Shizuo. A história da arte no curso superior de comunicação digital: a recriação da arte e educação na era digital. In: V World Congresso n Communication and Arts, 2012, Guimarães, Portugal. Anais... Guimarães, Portugal, 2012.

VILLAS-BOAS, André. O que é [e o que nunca foi] design gráfico. ed. 3. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.

Sobre o(s) autor(es)

Maruan Coltro Gosch é especialista em História da Arte, e atua como docente e designer na Unoesc Xanxerê desde fevereiro de 2017, maruan.gosch@unoesc.edu.br