

Lúcia Bergamaschi  
Costa Weymar  
Doutora em  
Comunicação Social  
(PUCRS), Professora  
Adjunta do Centro de  
Artes da Universidade  
Federal de Pelotas;  
luciaweymar@  
gmail.com

# Design Autoral e Cultura Visual: inovações metodológicas no ensino da arte

*Autorial Design and Visual Culture: methodological  
innovations in the teaching of art*

**Resumo:** “Design autorial e cultura visual: Inovações metodológicas no ensino da arte” apresenta projetos de design autorial realizados em Cursos de Design da UFPEL e os vincula ao ensino da arte enquanto práticas relativas à cultura visual e enquanto possibilidade de inovação metodológica.

**Palavras-chave:** design autorial; inovações metodológicas; ensino da arte

**Abstract:** The article focuses on the process of building the house in a collaborative way in the rural environment, involving the local community and academic community, adopting principles of permaculture, radical sustainability, energy saving and reuse of materials. It is a proposition in art that privileges the exchange of knowledges, affections and the care of itself, resulting in Casa Redonda as an artistic relational device.

**Keywords:** copyright design; methodological innovations; art teaching

## INTRODUÇÃO

Em pesquisa anterior denominada “Empreendendo design autorial na escola” (WEYMAR, 2012) apresentamos a metodologia utilizada em experiências acadêmicas<sup>1</sup> que tentam estimular a autoria e o empreendedorismo em pesquisas e em salas de aula. Naquelas experiências proporcionamos conhecimento teórico e prático acerca de design autorial a fim de possibilitar a criação e desenvolvimento de objetos autoiniciados, ou seja, de objetos autônomos. Das três etapas previstas e descritas no artigo em questão (1. Problematização teórica, 2. Desenvolvimento de projeto e 3. Exposição e

avaliação dos objetos) atingimos as duas primeiras uma vez que terminada a disciplina ou a pesquisa tornou-se difícil reagrupar os acadêmicos, muitos deles em seus últimos semestres. De todos os modos, os resultados obtidos nas fases concluídas nos possibilitam chegar a variados resultados.

O presente artigo, agora denominado “Design autorial e cultura visual: Inovações metodológicas no ensino da arte”, objetiva apresentar tais resultados e abrir-se a possibilidades dentro do espectro do ensino da arte vinculado ao campo da cultura visual e às questões de inovação de suas estratégias metodológicas. Entendendo os objetos de design como uma das possíveis e diferentes linguagens abrangidas pelo ensino de artes, partimos do pressuposto que o design de objetos empreendidos pelos estudantes possa ser uma efetiva contribuição ao desenvolvimento individual, singular e expressivo dos jovens bem como ao incremento da cultura visual em toda sua abrangência coletiva.

## DESENVOLVIMENTO E DISCUSSÃO

O desenvolvimento desta pesquisa perpassa os tópicos do ensino da arte, da cultura visual e do design autorial. Os dois primeiros são brevemente discutidos e seus enunciados teóricos obtidos a partir de pesquisa bibliográfica são apresentados em seus pontos mais específicos em relação ao objetivo da pesquisa. O terceiro tópico se refere ao principal aporte teórico e prático da pesquisa em cujo espaço divulgamos os resultados visuais da experiência projetual e metodológica que deu origem à discussão.

### 1) Ensino da arte e design

Segundo o Artigo 1º parágrafo 2º da Lei 9.394 de Diretrizes e Bases da Educação “A educação escolar deverá vincular-se ao mundo do trabalho e à prática social” (BRASIL, 1996). Na mesma direção

1. Disciplina  
Design de Autor,  
Cursos de Design  
Gráfico e Digital,  
UFPEL, 2014/1.

PARALELO31

ISSN: 2358-2528

edição 05 • dezembro de 2015  
Paulo Renato Viegas Damé

Os Parâmetros Curriculares Nacionais indicam como objetivos do ensino fundamental que os alunos sejam capazes de utilizar as diferentes linguagens - verbal, musical, matemática, gráfica, plástica e corporal - como meio para produzir, expressar e comunicar suas idéias, interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privados, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação (BRASIL, 1997, p. 5; grifos nossos).

Grifamos parte da citação acima com o propósito de estabelecer o escopo que interessa a essa pesquisa. Ser capaz de utilizar diferentes linguagens como meio para produzir idéias é objetivo do ensino fundamental muitas vezes negligenciado em face de um tipo de ensino de arte que apenas estimula o conhecimento de artistas e suas escolas. A nossa proposta é respeitar tais parâmetros e vincular o aluno ao mundo do trabalho e das práticas sociais a partir de inovações metodológicas no ensino da arte sob a perspectiva do design autoral e da cultura visual.

## 2) Objetos de design e cultura visual

A expressão cultura visual refere-se a uma diversidade de práticas e interpretações críticas em torno das relações entre as posições subjetivas e as práticas culturais e sociais do olhar. Desse ponto de vista, quando me refiro (...) à cultura visual estou falando do movimento cultural que orienta a reflexão e as práticas relacionadas a maneiras de ver e de visualizar as representações culturais e, em particular, refiro-me às maneiras subjetivas e intrasubjetivas de ver o mundo e a si mesmo (HERNÁNDEZ, 2007, p.22, grifos nossos).

Como temos observado a diversidade de práticas relativas à cultura visual sugere que atividades ligadas ao fazer artístico avancem em relação às

usuais linguagens tradicionais, como pintura e escultura, e incluam outras possibilidades visuais, como o design, por exemplo. Essas outras maneiras de ver e visualizar podem/devem ser assumidas no ensino da arte em suas formas mais cotidianas.

Sugerimos explorar a experiência dos estudantes e de sua realidade através do design. Temos o pressuposto que os elementos visuais daí gerados possam ser carregados de informação sobre suas/nossas culturas, e que tanto a criação de objetos de autor quanto a sua interpretação pelos pares tem muito a nos ensinar, uma vez que consideramos “(...) os artefatos que integram a cultura visual, como forma de pensamento, como um idioma que deva ser interpretado, como uma ciência, ou um processo diagnóstico, no qual se deva encontrar o sentido das coisas a partir da vida que os rodeia” (HERNÁNDEZ, 2000, p. 53).

(...) situa-se a área de Arte dentro dos Parâmetros Curriculares Nacionais como um tipo de conhecimento que envolve tanto a experiência de apropriação de produtos artísticos (que incluem as obras originais e as produções relativas à Arte, tais como textos, reproduções, vídeos, gravações, entre outros), quanto o desenvolvimento de competência de configurar significações por meio da realização de formas artísticas (PCNs, 1997, p.32, grifos nossos).

A criação de objetos pode produzir alternativa frente a tantas representações vazias de significado e sentido, e a sua interpretação pode ajudar os estudantes a conhecerem melhor seu tempo e espaço. Incluir a criação e desenvolvimento de objetos de design no ensino da arte amplia o escopo da cultura visual, aprofunda o ensino da arte em suas perspectivas e permite ao estudante passar de conhecedor passivo de arte a autor ou intérprete crítico de cultura visual.

2. Blanco (2001, p.29), citando Nina Felshin em “¿Pero esto es arte?” diz: As discussões sobre o que se passou a chamar de arte pública de novo gênero, incluíram a noção de comunidade ou de público como constituintes do lugar e definiram o artista público como aquele ou aquela cujo trabalho é sensível aos assuntos, necessidades e interesses comunitários (tradução nossa).

### 3) Inovações metodológicas: criação de objetos de design no ensino da arte

Neste momento elencamos alguns modelos de autoria apresentados por teóricos que estudam o designer enquanto autor. Os modelos em questão vão ao encontro dos resultados obtidos na experiência supracitada, conforme podemos perceber nas imagens relacionadas.

Segundo Rock (2002), tradicionalmente, o poema ou trabalho de arte é um artefato autorreferente enquanto que o design se refere a alguma função exterior ou intenção declarada. Essa oposição poético/prático pode ser resolvida em dois exemplos de produção de design: o “livro de artista” e o “design de ativismo”. No “livro de artista” (Fig.1) a função tem sido exorcizada, pois é um design autorreferencial que trabalha com experimentos visuais e não precisa preencher tarefas comerciais. O “livro de artista” pode ser o modelo mais puro de design autoral. Já o “design de ativismo” (Fig.2) pode ser considerado absolutamente prático além do fato de ser motivado pelo próprio designer, ser autoral em si mesmo e ser dono de uma clara agenda política. Mas, nele, falta a autorreferencialidade do livro de artista somada à ausência da voz que fala porque, quem fala, não é um indivíduo, mas uma comunidade unificada (ROCK, 2002, p. 241-242). Nestes dois grupos iniciais podemos incluir o modelo dos “ilustradores autores” cuja audiência situa-se amplamente na própria comunidade do design e relaciona-se com a geração de uma narrativa criativa (ROCK, 2002, p. 242-243), pois podemos perceber ilustrações tanto nos livros de artista quanto nos designs de ativismo.

Demais modelos classificados por Rock incluem, primeiramente, aqueles “projetos de larga escala cujo designer é chamado para produzir sentido num mar de materiais e assim construir uma narrativa” (Fig.3) (2002, p. 243, tradução nossa). O autor exemplifica com projetos cuja escala é superlativa tanto em dimensões espaciais quanto temporais. A seguir, Rock apresenta o modelo dos “designers que usam a mídia do design gráfico profissional para

criar declarações e composições autorreferenciadas” (Fig.4). São trabalhos que operam em um espaço entre projetos de prestação de serviços e projetos de livre expressão, evitando os parâmetros da relação com o cliente ao mesmo tempo em que retêm as formas ditadas pelo mercado (ROCK, 2002, p. 243).



Figura 1 – “Livro de artista”: Acadêmicos Jordan Martins (o(a)), Karina Régia (Livro Ilustrado dos sonhos), Danilo Almeida e Gizelle Maciel (Ilustrações do libro Os Limites do Impossível)

Fonte: A autora



Figura 2 – “Design de ativismo”: Acadêmicos Melissa Westphal (Manifesto Cuticuti) e Lucas Kurz (4 Things to do this Winter)  
Fonte: A autora



Figura 3 – “Projetos de larga escala...”: Acadêmicos Arthur Theil (Game Doce Quest) e Jéssica Esteves (Aplicativo Doe)  
Fonte: A autora

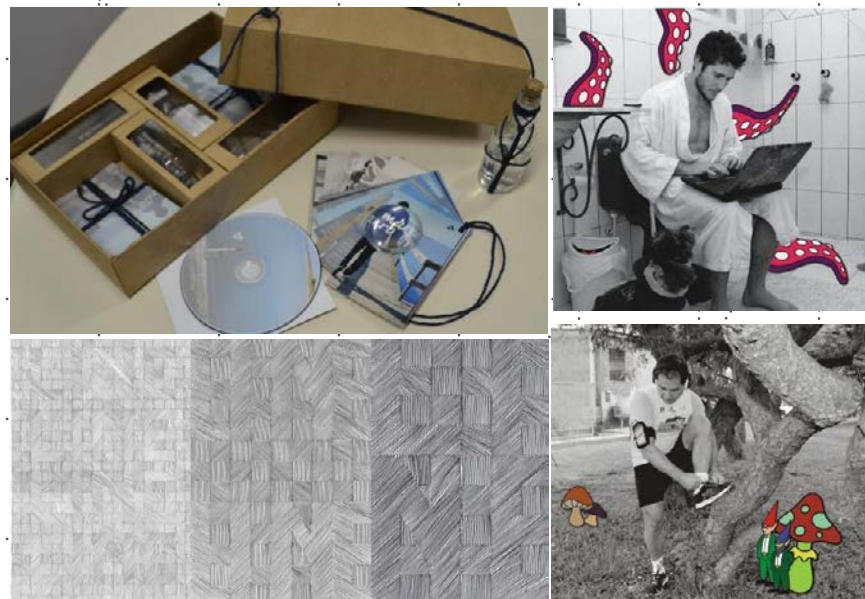


Figura 4 – “Designers que usam a mídia do design...”: Acadêmicos Tábata Costa (Marco Zero), Mariana Azambuja (Line, Line, Line) e Manuela Doerr e Renan Lunardello (Fotografias Ilustradas).

Fonte: A autora



Figura 5 – “Designer como produtor”: Acadêmicos Ana Leal (Ímpar, estampas artesanais), Renata Benites (Design de Superfície), Saarah Gottinari (Be Organic) e Caroline Ferreira (Projeto (Re) Inventando Moda).

Fonte: A autora



Figura 5 – “Designer como empreendedor”: Acadêmicos Pedro Pazzito (Typosoap), Elaine Schaab (Delicadente, kit ensaios fotográficos) e Fernanda Meotti (Coletivo de Arte Mescla)

Fonte: A autora

Poynor (2003) discorre sobre o modelo de “designer como produtor” (Fig.5) uma alternativa que retorna ao conceito de Walter Benjamin. Seria um modo de o designer ter oportunidade de “adquirir o controle dos meios de produção ao mesmo tempo em que divide este controle com o público leitor” (POYNOR, 2003, p. 146, tradução nossa). E, finalmente, apresenta o modelo “designer como empreendedor” (Fig.6), modelo sobre o qual até mesmo programas de pós graduação têm se debruçado. (HEL-

LER, XXX).

Com certeza, as categorias aqui expostas são facilmente movédis e os designs apresentados não se encaixam puramente em uma ou em outra, ao contrário, se entremeiam e se misturam, o que os torna ainda mais interessantes e complexos.

Consideramos que os objetos criados e desenvolvidos pelos estudantes contribuem para o aumento qualitativo da cultura visual (e suas representações artísticas, gráficas e visuais) e para o estímulo à apropriação da metodologia projetual de design enquanto inovação metodológica do ensino da arte.

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após esta breve apresentação dos resultados obtidos na disciplina Design de Autor bem como das conexões realizadas com o ensino da arte e com a cultura visual, julgamos relevante considerar que a presente pesquisa é estudo ainda embrionário daquilo que viemos vislumbrando enquanto um campo do design e da arte que pode ser ainda mais e mais valorizado (tanto no ensino, pesquisa e extensão universitárias quanto no ensino fundamental e médio). Assim sendo, novos desafios nos esperam bem como o aprofundamento das conexões por ora estabelecidas.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Lei 9.394 de Diretrizes e Bases da Educação**. Brasília: MEC/Casa Civil 1996. Disponível em <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm)> Acesso em: 6/9/2014.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Secretaria de Educação Fundamental, Parâmetros Curriculares Nacionais/Arte**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>> Acesso em: 6/9/2012.

HELLER, Steven. **Linguagens do design: compreendendo o design gráfico**. São Paulo: Rosari, 2007. (Coleção Fundamentos do Design).

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

. **Catadores da Cultura Visual: transformando fragmentos em nova narrativa educacional**. Porto Alegre: Mediação, 2007.

POYNOR, Rick. **No more rules: graphic design and postmodernism**. New Haven, Connecticut: Yale University Press, 2003.

ROCK, Michael. The designer as author. In: BIERUT, Michael; DRENTTEL, William; HELLER, Steven (Ed.). **Looking closer 4: critical writings on graphic design**. New York: Allworth Press, 2002. p. 237-244.

WEYMAR, 2012 **Empreendendo design autoral na escola**. Anais do I Seminário Internacional de Ensino da Arte: Cultura visual, escola e cotidiano. Pelotas: UFPEL, 2012.