

Design na formação de uma cultura visual crítica *Design in a critical visual culture formation*

Cristina Portugal

Resumo

Neste artigo apresenta-se uma reflexão sobre cultura visual considerando que a experiência humana a cada dia está mais exposta aos recursos visuais e entendê-los, nos tornará pessoas mais informadas e criteriosas nos processos de tomada de decisão. O Design, em função de sua natureza projetual pode influenciar a formação de uma cultura visual crítica. Discute-se também, a responsabilidade do ensino de Design frente a esta nova demanda e as possibilidades de atuação desses profissionais em outros campos de saber, como por exemplo, a Educação, objeto de estudo aqui contemplado. As discussões realizadas neste trabalho visa gerar reflexões de forma a melhorar a prática projetual, fazendo com que o design esteja mais consciente para oferecer soluções efetivas no que se refere a ambientes educacionais.

Palavras-chave

Design, Cultura Visual, Educação, Tecnologia

Abstract

This paper presents a reflection on visual culture considering that the human experience every day is more exposed to visual and understand them, make us more informed and insightful people in decision-making processes. Design, because of its nature projectual can influence the formation of a critical visual culture. We also discuss the responsibility of the teaching of Design before this new demand and the opportunities for these professionals to action in other fields of knowledge, such as Education, object of study included here. The discussions in this paper aims generate ideas to improve design practice, making the design is more conscious to offer effective solutions with regard to educational environments

Keywords

Design, Visual Culture, Education, Technology

1. Introdução

Neste artigo por meio de uma revisão de literatura apresento uma reflexão sobre a importância da investigação da cultura visual para o campo do Design e sua influência sobre ela. A necessidade de investigarmos áreas de conhecimento relacionadas ao Design torna-se cada vez mais relevantes, pois como alerta Bonsiepe (2011), o campo do Design perdeu a sua substância quando passou a tratar das superficialidades, colocando-se a serviço da beleza cosmética e visando alcançar os lucros do mercado de uma maneira fácil. O autor ainda sugere que o campo do Design seja tratado como qualquer outra disciplina consolidada da ciência e investir em pesquisa, o que permitiria a geração conhecimentos e formação de um sólido arcabouço de embasamento para os estudos da área.

Sob essa perspectiva, neste artigo disponibilizo conhecimentos com o intuito de gerar reflexões de forma a melhorar a prática projetual, fazendo com que o design esteja mais consciente para oferecer soluções efetivas no que se refere a ambientes educacionais digitais. O resultado de um projeto de Design colocado no entorno público, seja este, um artefato analógico, digital ou comunicacional exerce impacto cultural e influencia nossas experiências. Este impacto afeta a maneira pela qual as pessoas se relacionam com os artefatos, com outras pessoas, com o meio ambiente e contribui para a criação de um consenso cultural.

Segundo Ruberti e Pontes (2001), os significativos avanços das tecnologias de informação e comunicação, demandam da escola de nosso tempo um árduo trabalho de incorporar em suas práticas e teorias uma nova forma de ensino-aprendizagem. Essa nova forma pressupõe processos voltados para a potencialização de competências para o uso de múltiplas linguagens que convergem. Além disso, dizem os autores, é preciso desenvolver destreza para se autogerenciar em situações de comunicação que constroem as novas redes telemáticas multimídia.

A experiência humana a cada dia está mais exposta à comunicação visual, e entendê-la tornará as pessoas mais criteriosas e informadas nos processos de tomada de decisão. O Design, em função de sua natureza projetual pode influenciar a formação de uma cultura visual crítica. No processo de formação de futuros designers é preciso estar atento às novas demandas da sociedade e as possibilidades de atuação desses profissionais em outros campos de saber, como por exemplo, a Educação, objeto de estudo aqui contemplado.

Partindo de uma visão aberta à inclusão que caracteriza a área do Design, defendo a ideia de que existe nesse campo de saber um grande potencial para trabalhos conjuntos com a área da Educação, com vistas a atender a novas exigências da sociedade contemporânea. Foi precisamente este entendimento que conduziu as reflexões aqui realizadas sobre as possibilidades de um diálogo interdisciplinar entre Design e Educação como base nos efeitos que as

novas tecnologias estão provocando na imagem, na linguagem, na cultura.

Bomfim (1994, p 17) afirma que para que ocorra o transito de conhecimentos entre teorias torna-se preciso o desenvolvimento de linguagens que promovam a comunicação entre especialistas na produção de conhecimentos e destes com os que se dedicam à aplicação dos conhecimentos na práxis, ou seja, a interação entre os que 'sabem' e que 'fazem'. "A interação entre teoria e práxis exige, além do domínio de linguagens comuns, planejamento, que transforme comunicação em ação".

A comunicação pode ser entendida em sua acepção mais vasta, como utilização dos meios de comunicação em massa, como comunicação escrita, falada, cantada, recitada, visual, auditiva e figurativa. Todo este universo está na base das relações intersubjetivas e constitui o verdadeiro ponto de apoio de toda a nossa atividade pensante, segundo Gillo Dorfles (1999);

A orientação sobre o uso legítimo das imagens é anunciada logo no início do decreto sobre "a invocação, a veneração e as relíquias dos Santos, e as sagradas imagens" resultante da XXV sessão do Concílio de Trento, em 1563.

2. Reflexão sobre cultura visual na educação

A breve reflexão sobre o conceito de cultura visual aqui apresentado tem por base diversos autores que se dedicam ao estudo desse tema, como por exemplo, Nicolas Mirsoeff¹, Macolm Barnard², Kerry Freedman³, Arthur Efland⁴, dentre outros.

Mirsoeff (2003) diz que a cultura visual tem interesse pelos acontecimentos visuais em que o consumidor procura informação e significado, ou lazer, conectado a uma tecnologia visual. Ele entende por tecnologia visual qualquer forma de artefato projetado, seja para ser observado ou para aumentar a visão natural, desde a pintura a óleo até a televisão e a internet. Ainda que os diferentes meios visuais de comunicação estejam sendo estudados de forma independente, apresenta-se atualmente a necessidade de interpretá-los em conjunto, como parte da vida cotidiana. Em disciplinas diferentes como a história da arte, cinema, jornalismo, sociologia, entre outras, este campo emergente e denominado de cultura visual.

Barnard (1998) afirma que o uso que os diferentes grupos sociais e culturais fazem e o modo como definem o visual faz com que se torne relevante investigar e explicar este tema através de estudos sobre cultura visual. Para ele, visual é tudo que é produzido, que pode ser visto, interpretado e criado pelo ser humano que tenha ou produza uma intenção funcional, comunicacional e/ou estética. Assim, para iniciar a discussão ele afirma que é necessário responder a seguinte questão: Que conceito de cultura nós podemos adotar para estudar e explicar a cultura visual?

¹ Nicolas Mirsoeff, coordenador do programa de cultura visual Escola Sternhardt de Cultura, Educação e Desenvolvimento Humano da Universidade de Nova York.

² Malcolm Barnard, professor de cultura visual Escola de Arte e Design da Universidade de Derby.

³ Kerry Freedman, professora da Escola de Arte de Illinois.

⁴ Arthur Efland, professor de Educação Artística da Universidade de Ohio.

Assim como o autor, também considero importante para este trabalho discutir o tema cultura, conceito complexo, mas fundamental para o entendimento do Design, uma vez que ele tem influência direta na cultura como um todo e na cultura visual em particular.

Citando, Raymond Williams, intelectual Galês, Barnard afirma que a cultura visual é o sistema de significado de uma sociedade. Este sistema abrange instruções, objetos, práticas, valores e crenças que são os recursos por meio dos quais uma estrutura social é produzida, reproduzida e contestada por sua visualidade. Estas posições de poder e status são produtos de um sistema específico econômico, qual seja o capitalismo. Este aspecto da cultura visual, portanto, liga ideologia e política. Está relacionado com os caminhos nos quais a cultura visual produz e reproduz a sociedade, assim como os caminhos pelos quais identidades e posições dentro desta sociedade podem ser contestadas e desafiadas. O importante desta discussão para o campo do Design é compreender a responsabilidade social do designer enquanto produtor e criador de sistemas funcionais, comunicacionais e estéticos, os quais de alguma maneira irão influir para a construção da cultura visual e por sua vez da estrutura de uma sociedade.

Mirsoeff (2003) afirma que a cultura visual deve ser tratada desde um ponto de vista muito mais ativo e se baseia no papel determinante que ela desempenha na cultura mais ampla à qual pertence. Ela realiza aqueles momentos nos quais o visual se põe no interdito, se debate e se transforma como um lugar sempre desafiante de interação social e definição em forma de classe, gênero, identidade sexual e racial.

O autor explica que a função principal da cultura visual é poder dar sentido a variedade infinita de realidade exterior mediante a seleção, interpretação e representação da dita realidade. Uma parte importante desta explicação é que ela coloca visível as diferentes maneiras através das quais a imagem foi se transformando gradualmente como representação, derivando de algo real. Estas convenções são, entretanto, poderosas e significativas e por esta razão não será suficiente expô-las como construções sociais apenas.

Os designers como produtores da cultura visual devem compreender porque um sistema prevalece sobre outro e sob que circunstância pode mudar um sistema de representação e quando e como podem representar.

Para Freedman (2003), a tecnologia tem feito com que a cultura visual seja muito mais acessível que as formas literárias da cultura. O poder das tecnologias visuais sob uma perspectiva educativa é profundo e de extrema importância para que os alunos possam compreender a forma visual.

A autora considera que a cultura visual pode facilitar o rompimento de limites e ensinar conceitos. Explica que as representações estão compostas de uma

combinação de significados possíveis e fazem referências a estes, ao invés de depender de apenas um significado, unificado, com uma intenção. Toda uma esfera de significados se interpreta e se une debilmente a signos que construímos e ensinamos uns aos outros informalmente, para facilitar a comunicação.

Esta é a razão pela qual podemos reconsiderar os exemplos da cultura visual e continuar desenvolvendo significado através de novas experiências com eles, estejamos em um museu observando uma pintura renascentista, ou sejamos fãs do filme Guerra nas Estrelas vendo-o pela décima vez na televisão.

Nesse particular, métodos e técnicas de Design aplicados às possibilidades que a lousa digital, ipad, iphone e outras tecnologias interativas oferecem ao professor e ao aluno, de trabalhar com a cultura visual é relevante, pois elas permitem que o professor disponibilize os conteúdos de diversas formas, utilizando recursos visuais, sonoros, táteis e, por sua vez, os alunos podem aprender através das imagens, fotografias e vídeos de uma forma mais lúdica e eficaz.

Segundo Freedman (2003), a nossa percepção das imagens tem lugar como um todo, é imediata ou muito rápida, muito mais fácil de memorizar que os textos escritos. Nesse sentido, as imagens parecem conter não somente mensagens, mas também os mapas necessários para compreender essas mensagens, como afirma Burnet (1995). No momento em se realiza um tipo particular de investimento na imagem, o contexto da comunicação adquire um significado cada vez maior. O resultado é um tipo diferente de imagem, que depende da especificidade cultural e da história local. (BURNET, 1995 apud RIBEIRO, 2008, P.24).

Nesta mesma linha Kress (2005) aborda questões da linguagem, imagens e escrita considerando os efeitos sociais e culturais de amplo alcance num futuro próximo e argumenta que a transição para a tela como meio dominante de comunicação produzirá mudanças de longo alcance nas relações de poder e não simplesmente no âmbito da comunicação. Segundo o autor, o potencial democrático das novas tecnologias da informação e da comunicação terá amplas consequências políticas, econômicas, culturais, conceituais cognitivas e epistemológicas que são inimagináveis.

Para Vilches (1984), as imagens nos meios de comunicação de massa se transmitem em forma de textos culturais que contem um mundo real ou possível, incluindo a própria imagem do espectador. A contribuição pedagógica abordada em seu livro intitulado, *La lectura de la imagen*, está expressa na proposta crítica de alguns modelos metodológicos para analisar os procedimentos de sequencialidade, temporalidade e o comportamento da imagem na informação nos diversos meios de comunicação de massa.

Um ponto crucial a ser considerado neste trabalho, baseado nos autores ci-

tados acima, diz respeito ao fato de não podermos entender as imagens sem levar em conta diversos fatores que implicam seu significado, como por exemplo, fatores culturais, tecnológicos e econômicos.

A esse respeito problematiza Kress (2005), que existem dois fatores distintos, entretanto relacionados entre si, que merecem ser destacados em particular. Trata-se, por um lado, do movimento que se está produzindo desde a escrita que por séculos dominava nosso meio de comunicação, para o novo domínio da imagem, composto pelo movimento que vai desde a dominação do meio livro, para a dominação do meio tela. Esta duas mudanças estão produzindo, por elas próprias, uma revolução nos usos e efeitos da visual literacy que neste trabalho vamos traduzir para alfabetismo visual, e dos meios associados para representar e comunicar em todos os níveis e âmbitos. Segundo Kress, a este respeito duas questões importantes se impõem: Qual é o provável futuro do alfabetismo e quais seriam os mais prováveis efeitos sociais e culturais?

O autor diz que tudo aquilo que aparece representado no discurso oral ou escrito tem que se inclinar inevitavelmente sobre a lógica e a sequência do tempo. Conseqüentemente, o mundo representado no discurso oral ou no escrito é (re)configurado de uma maneira real e quase temporal. A interação humana com o mundo através da imagem não pode escapar a esta lógica, que ordena e configura como representamos o mundo e configura por sua vez, como o vemos e como interagimos com ele. O gênero da expressão é a expressão formal culturalmente mais potente disto. O mundo narrado é um mundo diferente do mundo representado e expressado pela imagem.

Para compreendermos melhor o conceito de imagem valho-me das ideias de Mitchell (2009). Segundo o autor, de um modo geral, podemos dividir o campo das imagens entre aquelas “materiais” e “imateriais”. Ele apresenta um diagrama taxionômico da imagem que é dividido em dois reinos, o material, isto é imagens que podem ser vistas em suportes materiais, e as imagens imateriais que surgem na mente como fantasias, sonhos etc.

Imagem				
Gráfico	Óptico	Percepção	Mental	Verbal
Foto	Espelho	Sentidos	Sonho	Metáfora
Estátua	Projeção	Espécies	Memória	Descrição
Desenho		Aparência	Ideias	
			Fantasias	

Figura 1 - Diagrama taxionômico da imagem adaptado do livro *Iconology* (MITCHEL, 2009).

O autor considera como imagens matérias as que podem ser vistas em suportes físicos, como pinturas, ilustrações, vídeos e imagens imateriais são aquelas produzidas na mente por meio de sonhos, fantasias, memórias, como por exemplo, imagens produzidas por um leitor quando lê um livro, visualizando personagens, cenários, ações podendo também perceber as figuras que compõe o domínio das imagens verbais, como a metáfora.

Mitchel considera que a imagem perceptual é a interface entre mente e mundo, que possibilita essa experiência de sensibilidade mútua, criando significação,

traduzindo, mediando e produzindo um sentido tanto do material como do mental. E ainda ressalta que ao falar de mídia torna-se imprescindível se referir às imagens que nela transitam e aos regimes de visibilidade que elas produzem.

Freedman (2003) constata que hoje aquilo que os estudantes chegam, a saber, e como chegam, a saber, rompe as fronteiras tradicionais. Atualmente os alunos podem obter mais informações das imagens do que dos textos, como consequência a educação artística e aqui podemos incluir a educação em design, que por sua vez tem uma responsabilidade cada vez maior. Enquanto os limites entre educação, além da cultura e entretenimento se ampliam, os alunos aprendem cada vez mais a partir das formas visuais. Neste contexto de mudança devemos estudar os desafios e os limites da forma, do objeto e dos conteúdos escolares.

Outro aspecto que a autora considera importante está relacionado com os limites culturais e educativos. Ensinar cultura visual inclui estudar muitas culturas. Fundamentalmente, tem a ver com a inclusão das pessoas, das imagens e dos artefatos que concebem e criam. A inclusão da cultura visual do passado é parte desta consideração de diversas culturas e sub-culturas.

Freedman (2003) sugere para a educação atual que o inter-relacionamento das experiências da cultura visual, através da educação infantil, fundamental, média e superior, seja cada vez mais acessível, interativa e dependente de hábitos mais amplos de visão. Ela diz, ainda, que muitos adolescentes na busca de entretenimento assistem aos mesmos programas de televisão que os adultos, assim como, muitas crianças e jovens jogam os mesmo vídeos *games* que os primeiros. As crianças visitam museus com seus pais possibilitando uma aproximação cada vez maior entre as gerações de pais e filhos, facilitando a comunicação entre eles. A cultura visual como conjunto deve ser vista como algo real no sentido de que é parte destacada da experiência cotidiana. Uma responsabilidade essencial da educação será ensinar aos alunos sobre o poder das imagens, e as liberdades e responsabilidades que vem com este poder. Se quisermos que os alunos compreendam o mundo contemporâneo no qual vivemos, o currículo terá que prestar uma maior atenção ao impacto das formas visuais de expressão, para além dos limites tradicionais de ensino-aprendizagem, incluindo os limites culturais, as disciplinas e as formas artísticas.

A autora reúne os seguintes conceitos, que refletem este cruzamento de fronteiras, e que são fundamentais para o ensino e o entendimento da cultura visual. (FREEDMAN, 2003, p. 47- 49).

1. Reconceituação de campo: no passado a educação artística, aqui podemos incluir o ensino em design, se centrava no objeto. Agora, se dá mais atenção à importância da relação entre criadores e expectadores, ou seja, produtor e usuário, que se estabelece através da mediação dos objetos.

2. Estética com sentido: as formas visuais somente podem ser compreendidas em relação com seus contextos e contemplação. Ao mesmo tempo, formas de cultura visual dão sentidos a estes contextos. A autora diz que os currículos estão começando a refletir melhor sobre os contextos das formas visuais incluindo informações relevantes necessárias para compreender a complexidade da cultural visual.
3. Perspectivas sociais: a vida social da cultura visual está sendo redefinida em uma escala mundial à medida que se estabelecem culturas híbridas e as tecnologias visuais oferecem a liberdade de informação, e vão mais além das fronteiras internacionais. Nas democracias pós-industriais, as formas visuais de expressão influem na vida social, já que é o reflexo dela mesma. A força educativa de posições e opiniões expressadas por indivíduos e grupos sociais através das formas visuais recebe uma nova ênfase para o ensino.
4. Cognição interativa: a nova investigação de base cognitiva permite que se faça mais evidente a importância das relações entre pessoas e objetos com a aprendizagem. Contudo, se devem levar em conta as diferenças de construções individuais de conhecimento, mas ao mesmo tempo, os estudos de cognição grupal nos dizem que as pessoas relacionando-se com contextos humanos e ambientais constroem conhecimento. Os estudantes criam e interpretam baseados em representações prévias de conhecimento, reciclando as imagens e as idéias com as quais se identificam. Chegam ao saber, em parte, através da investigação interdisciplinar e das estratégias de desenvolvimento e não deveriam ser ensinados baseando-se somente nas estruturas de disciplinas formais.
5. Resposta cultural: as questões multiculturais, transculturais e interculturais cada vez mais em relação ao caráter visual de nossas vidas e entornos sociais são questões críticas da arte, e aqui podemos incluir o design, e tornam-se os aspectos mais importantes que se deva ensinar. A criação e a interpretação são respostas individuais ou de grupo, significadas pela cultura na qual estão inseridas.
6. Interpretação interdisciplinar: com a crescente e a ampla influência da cultura visual na sociedade, o trabalho de educadores das formas visuais se converteu em algo vital para os alunos. Além de ser competência da educação artística, aqui podemos incluir o ensino do design, o imenso alcance do impacto da cultura visual deveria aumentar sua importância em todo o currículo.
7. Experiência tecnológica: as tecnologias nos permitem criar, copiar, projetar, manipular, apagar e reproduzir imagens com uma facilidade e velocidade que desafiam as concepções tradicionais do talento e da técnica.

8. Crítica construtiva: o conhecimento deriva-se de uma variedade de fontes externas a escola, incluindo a cultura visual. Estas referências fragmentadas, frequentemente contraditórias, multidisciplinares e interculturais podem ter mais sentido de compreensão de uma matéria escolar por parte dos alunos, que o currículo baseado na estrutura de uma disciplina.

Em relação à educação, Freedman (2003) problematiza que um importante aspecto educativo da cultura visual é seu efeito sobre a identidade, tanto a respeito da criação como da observação que é a questão de maior importância em educação. A educação é um processo de formação da identidade porque mudamos à medida que aprendemos. Nossa aprendizagem muda nosso eu subjetivo. As imagens e os artefatos da cultura visual se veem constantemente e se interpretam instantaneamente formando um novo conhecimento individual e grupal, onde as pessoas podem falar livremente, consentir visualmente, apresentar e duplicar, manipular informaticamente, transmitir mundialmente etc.

As maneiras com que representamos através da esfera da cultura visual dão forma ao nosso pensamento. Do ponto de vista educativo, torna-se crítico compreender a importância da representação, porque podemos ajudar a dirigir a construção do conhecimento enriquecendo as experiências dos alunos.

Essas ideias encontram eco nas palavras de Roger Chartier, quando afirma que a problemática do “mundo como representação moldado através das séries de discursos que o apreendem e o estruturam, conduz obrigatoriamente a uma reflexão sobre o modo como uma figuração desse tipo pode ser apropriada pelos leitores dos textos (ou das imagens) que nos dão a ver e a pensar o real”. Reside aí, segundo o autor, o interesse manifestado pelo intermédio do qual é historicamente produzido um sentido e diferenciadamente construída uma significação (CHARTIER, 1990, p. 23-24).

Como foi dito anteriormente, as relações discursivas cada vez mais se fazem visuais, e os símbolos visuais amiúde se utilizam como uma forma de discurso. Torna-se imprescindível para o campo da Educação, então, refletir sobre as articulações entre textos, imagens, leitores que nos possibilitam criar o real, dando significado ao mundo. O Design, por seu turno pode colaborar nas reflexões sobre estes temas como produtor de imagem e linguagem, e ainda necessita aprofundar nos estudos de como podem as representações afetar as pessoas no seu processo de aquisição de conhecimento.

As transformações tecnológicas que se proliferam de forma célere estão criando uma nova cultura, e cada vez mais visual, que está transformando nossa maneira de interagir com os objetos, com as pessoas e com o meio ambiente. As mudanças que ocorrem na organização e na produção de conhecimento estabelecem a base de uma nova sociedade, na qual a inteligência passa a ser entendida como o fruto de negociações coletivas que envolvem pessoas e

artefatos tecnológicos. Mudando a estrutura de nossa subjetividade, mudam também as formas de construção do conhecimento e, conseqüentemente, os processos de ensino e de aprendizagem.

A acelerada evolução da tecnologia traz consigo novos desafios, não só para o Design, mas também para as práticas pedagógicas e exigem que seja realizado o replanejamento da sociedade, do setor educativo, da tecnologia e da educação, como apontado acima. Assim, surge a questão de como transpor as pesquisas sobre as teorias de aprendizagem para as tecnologias de hoje? Não existem teorias e modelos educacionais que possam ser diretamente utilizados e nenhuma ferramenta tecnológica que disponibilize de forma direta materiais educacionais. Não há, também, integração adequada dos campos que são fundamentais para este trabalho. As tecnologias de hipertexto, multimídia, hipermídia, redes e ferramentas para trabalho cooperativo exigem um novo design que privilegie a aquisição das habilidades necessárias para a busca e seleção das informações e a construção do conhecimento nos ambientes educacionais disponíveis.

Segundo Ramal (2001), o primeiro elemento dessas mudanças na relação com o saber tem ligação com a velocidade com a qual as informações circulam e são produzidas.

O segundo elemento está vinculado à compreensão das relações entre trabalho, cidadania e aprendizagem. O sujeito de hoje precisa ser um receptor crítico e ativo dos meios de comunicação, localizar as informações e utilizá-las criativamente, além de relacionar-se bem com os grupos e com a produção de saber.

O terceiro elemento diz respeito às tecnologias. Durante séculos as sociedades utilizaram a comunicação oral para a transmissão e aprendizagem dos saberes culturais. Depois, por um longo período, a escrita foi associada à comunicação oral, trazendo novos modos de relação com o conhecimento e ampliando determinadas capacidades humanas.

Os suportes digitais, as redes e a hipermídia são, hoje, tecnologias intelectuais que a humanidade já utiliza para trabalhar questões de ensino e de aprendizagem, para gerar informação, para interpretar a realidade e transformá-la.

Ao se criar um sistema hipermídia é necessário saber de que cultura vem seu usuário, quais experiências ele já vivenciou. Desta forma, faz-se necessário analisar como podem ser disponibilizadas informações que hoje em dia tornam-se cada vez mais complexas, pois exigem que estejam em diversas linguagens, em múltiplos suportes. A organização e o modo como estas informações estarão disponíveis vai influir no entendimento da mesma.

Esses elementos trazem questionamentos para a escola, principal instituição

responsável pela formação do indivíduo e sua inserção na sociedade. As mudanças na produção de conhecimentos vêm questionar suas estruturas rígidas e muitas vezes distantes do cotidiano tecnológico dos alunos.

As tecnologias intelectuais, com seus suportes hipermídia, interconectados, interativos e múltiplos, questionam a escola e a sua compartimentalização disciplinar e suas grades curriculares pouco propícias ao diálogo entre os saberes. Enquanto no mundo digital cada navegante é autor de seu percurso, a escola é atingida por sua falta de personalização, por conduzir os alunos dando apenas uma possibilidade de tempo e ritmo.

A hipermídia é agente das transformações comunicacionais e subjetivas e torna insustentável um modelo escolar que se mostra ineficiente e obsoleto. A reflexão sobre a educação tradicional, a fim de possibilitar novos modelos de ensino-aprendizagem, faz-se necessária no novo paradigma da construção do conhecimento.

3. Considerações finais

A mensagem e o método de expressá-la dependem grandemente da compreensão e da capacidade de usar as técnicas, os instrumentos da composição visual. As técnicas de expressão visual são os meios essenciais de que dispõe o designer para testar as opções disponíveis para a expressão de uma informação em um espaço formal. Trata-se de um processo de experimentação e opção seletiva que tem por objetivo encontrar a melhor solução possível para expressar o conteúdo.

Pensar, observar, entender, dentre outras qualidades da inteligência estão ligadas à compreensão visual. Para Dondis (2003), através do pensamento visual a informação é transmitida diretamente. A característica fundamental da linguagem visual está em seu caráter imediato em sua compreensão espontânea. Em termos visuais, nossa percepção do conteúdo e da forma é simultânea. É preciso compreender que ambos estão interligados e que transmitem informação da mesma maneira. Quando adequadamente desenvolvida, uma mensagem visual vai diretamente ao nosso cérebro, para ser compreendida sem decodificação, tradução ou atrasos conscientes.

Para esta autora, o Design, a manipulação de elementos visuais, é uma coisa fluida, é um tipo de inteligência não-verbal e sua essência está ligada a produção de conteúdo em uma forma, através do controle exercido pela técnica. Dondis (2003) cita a autora Susanne Langer (1961) que diz: a forma, no sentido em que os artistas falam de forma significativa ou expressiva, não é uma estrutura abstrata, mas uma aparição; e os processos vitais da sensação e da emoção que uma boa obra de arte expressa dão ao observador a impressão de estarem diretamente contidos nela, não simbolizados, mas realmente representados. A conseqüência é tão assombrosa que símbolo e significado parecem constituir uma única realidade.

As técnicas visuais possibilitam ao designer uma multiplicidade de formas para a expressão visual do conteúdo. Para Dondis (2003), existem como polaridades de um *continuum*, ou como abordagens desiguais e antagônicas do significado. Na comunicação visual que opera com a velocidade e a imediatez de um canal de informação, estas técnicas devem ser bem definidas. Embora não seja necessário utilizá-las em seus extremos, devem seguir um ou outro caminho, pois se não forem definíveis, tornar-se-ão transmissores ambíguos, conseqüentemente ineficientes de informação.

Nas palavras de Moles (1989), o design procura transformar visibilidade em legibilidade, ou seja, de operações da mente que organizam coisas na forma de signos (volumes, superfícies, ângulos, contornos), em um todo inteligível de modo a preparar uma estratégia para a ação. E, ao assim proceder – ao assumir a responsabilidade pelo aspecto simbólico do mundo, sendo este influente em opiniões e ações – o design gráfico, que projeta o ambiente circundante, carrega em si uma expressividade social. (Moles 1989, p.124).

Vindo ao encontro das ideias acima esboçadas apoio Efland et al.(2003), quando afirmam que a educação das artes visuais e através das artes visuais, e aqui se pode acrescentar a educação em Design e através do Design, é necessária para respaldar e, às vezes, colocar em julgamento a crescente e sofisticada cultura visual que se vem desenvolvendo atualmente nos ambientes hipermidiáticos. Nestes ambientes, a educação pode proporcionar uma forma de enriquecer a vida dos alunos, ajudando-os a criticar e a propor ideias conectadas com a cultura visual e seus significados.

Nesta mesma linha, Dondis (2003) afirma que pessoas para serem visualmente alfabetizadas necessitam passar por uma experiência visual metodológica que comporte explorações, análises e definições com o objetivo de possibilitar o aumento da capacidade para entender sua experiência visual. Esta alfabetização visual deve encontrar, no seio da escola, um lugar de referência.

Segundo Quéau (2001) é evidente que, com o advento de tais tecnologias, serão criadas novas formas de manipulação e de linguagens. É urgente e necessário que se desenvolva uma consciência destas mudanças, que se melhore a formação do indivíduo e que se estabeleça o mais rapidamente possível os meios de uma nova forma de alfabetização. O autor ressalta que a imagem gerada pelas tecnologias, tomada como escrita ubíqua, não deve ser vista como natural, distraidamente vista, mas deve ser antecipadamente lida, analisada, comparada a seu contexto, como aprendemos a fazê-lo no campo informacional da escrita em suporte estático.

O antropólogo Gilberto Simmel (1987) afirma que com o advento da tecnologia o indivíduo tornou-se uma espécie de elo em uma enorme organização de coisas e poderes que arrancam de suas mãos todo o progresso, espiritualidade e valores, para levá-lo de uma forma subjetiva de vida para

uma forma puramente objetiva. Por um lado, ela torna-se aparentemente fácil, invadida pelos estímulos, interesses, emprego do tempo e de consciência que são oferecidos por todos os lados. Por outro lado, a vida é formada pelos conteúdos e ofertas, que tendem a abandonar as verdadeiras colorações e as características individuais. Disto resulta um indivíduo que apela para o extremo no que se refere à exclusividade e particularização, para preservar sua essência mais pessoal e conquistar seus anseios.

Os estudos de Willian Orgbum (1989), sociólogo estatístico e presidente da Sociedade Psicanalista de Chicago, sobre o conceito de distância cultural no contexto da influência da tecnologia e do impacto das invenções sobre o desenvolvimento social vem explicar a situação do ser humano diante das novas tecnologias. O autor afirma que as mudanças provocam tensões em virtude da demora necessária para a assimilação dos progressos tecnológicos e das descobertas científicas pelas instituições sociais e pelos indivíduos acomodados a sua própria cultura. Contudo, estes indivíduos são obrigados a adaptar-se à nova realidade, pagando o custo de uma desorganização. Os problemas sociais que os indivíduos enfrentam surgem do fato de que os aspectos materiais da cultura tendem a modificar-se com mais rapidez que seus traços psicológicos (Orgbum, 1989 apud Couloun, 1995).

É necessário clareza em relação aos objetivos da introdução das novas tecnologias em instituições de ensino, pois os computadores, por exemplo, não possuem uma característica intrinsecamente interativa e transformadora. É o modo como a escola o utiliza que determina se sua função será de estímulo à criatividade, de transmissor de informações, de incentivador de novas formas de sociabilidade e de desenvolvimento de determinadas habilidades cognitivas. O Design busca formas que convidem o usuário ao diálogo. A linguagem e a interpretação dos signos, permeadas por este diálogo, devem sugerir e guiar a ação e a interação do usuário com as interfaces.

Referências

- BARNARD, M. *Art, Design and Visual Culture*. London: Macmillan, 1998.
- BOMFIM, G. Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design. In *Estudos em Design* v. 2-, n.2 (nov)-, 1994 - Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design do Brasil. p.15-22.
- BONSIEPE, G. *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Edgar Blucher, 2011.
- CHARTIER, R. *A História Cultural entre práticas e representações*. Lisboa: Difel, 1990.
- COULON, A. *A Escola de Chicago*. Campinas. Papyrus, 1995
- DONDIS, D. A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo. Martins Fontes, 2003.
- DORFLES, G. *Nuevos ritos: nuevos mitos*. Lumen, 1999.

- EFLAND, A. D.; et al. *Educación y el Arte Posmoderno*. Barcelona: Paidós, 2003.
- FREEDMAN, K. *Emseñar La Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro, 2003.
- KRESS, G. *El alfabetismo en la era de de los nuevos medios de comunicación*. Archidona, Málaga: Aljibe, 2005.
- MALDONADO, T. *Memoria y conocimiento. Sobre los destinos del saber en la perspectiva digital*. Barcelona, Gedisa, 2007.
- MITCHELL, W. J. T. *Iconology: image, text, ideology*. Chicago: The University of Chicago press, 1987.
- MIRSOEFF, N. *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona, Paidós, 2003.
- MOLES, A. A. *The Legibility of the World: A Project of Graphic Design*.
- MARGOLIN, Victor (ed.). *Design discourse: history, theory, criticism*. Chicago: The University of Chicago Press, p. 119-129. 1989.
- PORTUGAL, C. *Designem situações de ensino-aprendizagem. Um diálogo interdisciplinar*. Tese (Doutorado em Design). Departamento de Artes & Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.
- QUÉAU, P. O tempo do Virtual; In. PARENTE, André. *Imagem Máquina*. São Paulo. 34, 2001.
- RAMAL, A. C. *Educação na Cibercultura*. São Paulo. Arned, 2001.
- RIBEIRO, F. N. F.; *Internet e imagem: representações de jovens universitários*. 2008. 181 f. Tese (Doutorado em Educação), Departamento de Educação. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.
- RUBERTI, I.; PONTES, A. N. Mídia, educação e cidadania: considerações sobre a importância da alfabetização tecnológica audiovisual na sociedade da informação. *Educação Temática Digital*, Campinas, v. 3, n. 1, p. 21-27, dez. 2001.
- SIMMEL, G. A Metrópole e sua Vida Mental. In (org. Velho, G.) *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro. Guanabara, 1987.
- VILCHES, L. *La Lectura de la Imagem*. Barcelona: Paidós, 1984.

Sobre a autora

Cristina Portugal é Doutora em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUCRio), Doutorado com Estágio no Exterior na Universidade de Sevilha, Mestre em Design e Bacharel em Comunicação Visual pela PUCRio. É pesquisadora no Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio.

E.mail: crisportugal@gmail.com