Design e autorrealização: educação para um ser humano emancipado

Design and self-realization: education for an emancipated human

QUEIROZ, André Vieira; Mestrando; UFRJ

usoandre@yahoo.com.br

Resumo

Como conhecimentos em Design podem colaborar, na educação básica, para ajudar pessoas a se tornarem capazes de desenvolver seus próprios projetos e de pensar criticamente o modo de consumo da sociedade contemporânea? Defende-se que a abordagem de conhecimentos e técnicas de Design na prática pedagógica escolar, através de oficinas extracurriculares ou das disciplinas de Desenho e Artes, contribui para uma formação mais completa dos estudantes, oferecendo-lhes uma educação projetual, visual, gráfica e material, conhecimentos e habilidades importantes para a complexidade dos desafios que a vida atual apresenta, podendo levá-los a tornarem-se pessoas mais emancipadas e conscientes de si, do mundo que as rodeia e do papel e poder que possuem.

Palavras Chave: educação; design; autonomia.

Abstract

How can knowledge in Design cooperate in they basic education to help people become capable of developing their own projects and to think critically about the mode of consumption of contemporary society? These research is an approach of knowledge and techniques of Design in the pedagogical practice of school, through workshops or the disciplines of Design and Arts, colaborates to a more complete academic formation of students, for to offer them a design, visual, graphic and material education , knowledge and skills important to the complexity of the challenges that present life, and can lead them to become more emancipated and self-aware people, the world around them and the role and power they have.

Keywords: education; design; autonomy.

1 Introdução

Alguém poderia dizer que cada um de nós modifica a si mesmo, se modifica até o ponto em que muda as relações complexas das quais é eixo. (Gramsci, in Zatti, 2007, p.7)

Percebe-se a cada dia na escola a importância de aproximar o que é visto em aula com as experiências cotidianas dos estudantes, ajudando-os a desenvolver conexões entre os conteúdos e o mundo que os cerca. Usar conceitos do Design, enquanto campo do projeto e de estudo dos artefatos, o qual se utiliza de métodos e processos de criação e fabricação, como contexto para práticas pedagógicas escolares pode tornar o ensino-aprendizagem mais rico e diverso, estimulando habilidades que favoreçam a autonomia pessoal, como: planejamento/projeto; representação gráfica; criatividade; imaginação; leitura de imagem; manipulação de ferramentas; compreensão de materiais; descarte; impactos socioambientais; pensamento sistêmico; processos de fabricação etc. Este tipo de prática pode funcionar também como uma orientação profissional, oferecendo condições para aspirantes à área do projeto, porém possui, principalmente, um caráter de formação de pessoas para as demandas da vida.

A promoção do consumo, instaurada no comportamento de grande parte da população hoje, da qual o Design se faz ferramenta, é um fator de forte influência na sociedade, refletindo-se na educação, algo a ser discutido para se alcançar maior equilíbrio nas relações humanas e com a natureza. Medidas devem ser tomadas a fim de colaborar com movimentos para o engajamento de pessoas no sentido de encontrarem maior autonomia, para que sejam capazes de pensar criticamente o seu meio e realizarem seus próprios projetos. Uma cultura de acesso a conhecimentos e ferramentas precisa ser incentivada para amparar demandas pessoais práticas, profissionais, de diversão, comunicação e autorrealização.

De acordo com Vicente Zatti (2007, p.09), a sociedade e a escola têm gerado pessoas com dificuldades de formular juízos próprios, levadas à dependência de condutas e ideais “impostos” pelos meios de comunicação ou pelo senso comum vigentes, “autonomia supõe que o sujeito seja capaz de fazer uso de sua liberdade e autodeterminar-se” (ZATTI, 2007, p.09). O autor discute as relações entre a concepção kantiana de liberdade, “que influenciou muito a educação e o modelo escolar criado a partir da modernidade” (ZATTI, 2007, p.10) e as ideias de Paulo Freire e seu projeto de educação para a tomada de consciência e para “um sujeito emancipado da condição social opressora. As propostas de Kant e Freire possuem em comum uma aposta esperançosa na humanidade, no potencial humano de fazer-se melhor e construir um mundo melhor.” (ZATTI, 2007, p.10).

Este artigo busca discutir como práticas pedagógicas, abordando Design, podem gerar maior amplitude no alcance da educação básica, favorecendo uma formação mais abrangente aos estudantes. Conhecimentos em Design e a noção da sua importância, suas potencialidades, sua presença no dia a dia e a compreensão da atividade do Designer pode favorecer o desenvolvimento de pessoas mais conscientes, criativas, críticas e participativas e, conseqüentemente, consumidores mais criteriosos e informados.

2 Design na Educação Básica Já!

Uma educação construída desde múltiplas perspectivas fomenta o pensamento crítico, a aceitação e a tolerância da diferença. Também propicia o exercício da ação democrática e uma reavaliação de nossas responsabilidades ecológicas, educacionais e sociais. (COUTO; PORTUGAL, 2010)

Esforços precisam ser somados no sentido de encontrar soluções para a abordagem de conteúdos e técnicas que favoreçam uma educação projetual, gráfica e material desde o ensino básico, afim de colaborar para a formação de pessoas mais bem preparadas para os desafios da sociedade contemporânea, capazes de criar e empreender seus próprios projetos e conscientes da necessidade de um modo de vida mais equilibrado com os contextos social e ambiental.

De acordo com Antônio Fontoura (2002, p.7), quando são usadas ferramentas do Design, seus fundamentos e metodologias de trabalho, suas maneiras de interagir na formação da cultura material, ele torna-se, um instrumento que pode colaborar ativamente na educação das crianças e jovens cidadãos.

Com uma abordagem da educação de caráter crítico, acredita-se que os conhecimentos adquiridos possam colaborar com diversas áreas profissionais, pensando numa formação para a vida cotidiana. Assim como o fez João Ademar Lima (2002, p.3), de acordo com o relato da sua experiência, projetos assim não pretendem estimular os estudantes para buscarem a graduação em Design, especificamente, mas sim, oferecer uma educação visual, baseada em conceitos reconhecidos no campo, que possa ajudar não apenas na escolha vocacional, mas no modo como percebem o mundo ao redor.

Ações pedagógicas voltadas à elucidação de questões das culturas visual e material colaboram para a compreensão da realidade e do meio que se habita. Rita Couto e Cristina Portugal (2011) cometam que os seres humanos têm se exposto mais aos recursos visuais, e entendê-los favorece o surgimento de pessoas mais criteriosas e informadas. De acordo com as autoras, o Design é reconhecidamente portador da capacidade de “influir sobre a cultura visual dada sua natureza projetual de imagens e de objetos da cultura” e o ensino de Design possui um compromisso de estar ciente e se adaptar às demandas da sociedade contemporânea.

É importante que o contato com os princípios do Design seja estimulado desde cedo e a escola de ensino básico é um ambiente propício para isso. De acordo com a compilação de textos ‘Aspectos do Design’, do SENAI SP (2012), é “urgente a formação do conceito de Design já no ensino médio (o que já ocorre em países europeus)”, no sentido de tornar a pessoa mais consciente do mundo em que habita, criticamente atento aos estímulos à sua percepção (principalmente visual, neste caso) podendo contribuir para a educação de futuros consumidores, profissionais.

A contextualização de Design através do desenvolvimento de artefatos e sua representação gráfica proporciona uma maior aproximação com a vida fora da escola, fazendo com que os estudantes percebam aplicações do que vêm aprendendo. As disciplinas de Desenho e Artes, diante dos conteúdos que abordam, podem ser veículo para a compreensão do Design, por dialogarem

diretamente com temas em comum. A Geometria Descritiva, parte do conteúdo do ensino médio na disciplina de Desenho, por exemplo, pode se tornar um meio bastante propício, várias competências podem ser desenvolvidas num estudante de G.D. como o desenvolvimento de habilidades manuais e de planejamento, além da percepção espacial, ajudando-o a desenvolver a capacidade de projetar e entender projetos, habilidades importantes para a maioria dos profissionais e fundamentais para um designer. A G.D. teve papel substancial na revolução industrial e pode ser associada aos modos de representação, produção, impacto e distribuição de bens móveis, produzidos industrialmente ou não.

Segundo Fontoura (2002, p.18), a abordagem de Design na educação acarreta a possibilidade de aquisição de conhecimentos de diversas áreas, como a antropologia, psicologia, sociologia, arte, ergonomia, semiótica, tecnologia, ciência dos materiais, técnicas de representação, economia, administração, marketing, informática, entre outros, os quais ocorrem de maneira simultânea na criação de desenvolvimento de projetos; “(...)a solução de um problema de design, pela complexidade que pode assumir, exige o planejamento das ações projetuais e o uso de métodos (...)” (FONTOURA, 2002, p.81). Barbara Necyk e Jane Ferreira (2010) afirmam que “uma experiência interessante surge quando o design se insere em outros níveis da educação”, o trabalho das autoras pretende colaborar para viabilizar-se a introdução de noções de design no âmbito do Ensino Básico.

A autoras Couto e Portugal (2011) abordam, a “cultura visual”, que está relacionada a “tudo que é produzido, pode ser visto, é interpretado e criado pelo ser humano que tenha ou produza uma intenção funcional, comunicacional e/ou estética”. Para elas o design possui influência direta na cultura de modo geral e na cultura visual, principalmente.

(...) 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 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 no futuro será ensinar aos alunos sobre o poder das imagens, e as liberdades e responsabilidades que vem com esse poder. (COUTO; PORTUGAL, 2011)

Em sua dissertação de mestrado, a respeito da linguagem gráfica na educação brasileira, Maria Teresa Lopes (2009), trata da “inteligência visual”, que segundo a mesma, é o modo como o ser humano percebe e reconhece “os objetos e formas que nos circundam e, mais ainda, que nos formam”, é a capacidade de ampliar as possibilidades de compreensão das mensagens visuais encontradas no dia a dia. A autora comenta, em 2009, que os sujeitos não recebiam uma educação que desenvolvesse as suas “capacidades cognitivas e aptidões intelectuais” e que alfabetizar pessoas apenas com letras e números não supre as necessidades contemporâneas. O trabalho da autora dá a ideia de uma inserção de conteúdos de design para formação de não-especialistas em design e a defesa de que: “(...) Linguagem Gráfica, Design, Comunicação e Inteligência Visual precisam assumir a condição de conhecimento que são, e não de ação estanque e pouco entendido” (LOPES, 2009, p.63).

Conforme afirma Rafael Cardoso (2012, p.239), “os melhores mestres, hoje, são aqueles que mantém a curiosidade e a abertura dos iniciantes, completando o ciclo e transformando o aprendizado em processo contínuo. No mundo complexo, aprender a profissão é tarefa para toda

a vida.” A estratégia de abordar o desenvolvimento de objetos na relação design/educação empenha-se nesse sentido, Cardoso (2012) comenta que no ensino de design o melhor modo de estimular o pensamento sistêmico é expor os alunos à indústria,

Quanto mais o ensino souber se integrar a outras instâncias - mercado, indústria, meio cultural etc. - maiores as chances de se tornar um aprendizado verdadeiro, capaz de atuar em parceria com o campo profissional (...). (CARDOSO, p.254)

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 na estrutura de uma sociedade. (COUTO; PORTUGAL, 2011)

A responsabilidade socioambiental do Design, unida ao compromisso de formação educacional da escola ganha força perante o sistema estabelecido, que tem explorado seres humanos e minguado recursos naturais a níveis alarmantes. Se determinadas questões são tratadas com mais clareza desde os anos iniciais da educação, há uma formação mais eficaz para a busca de uma vida significativa, livre, consciente e emancipada.

3 Desenho Objeto Design Consumo

Descobrir e explorar o design das coisas a nossa volta é também descobrir um pouco mais do mundo em que vivemos, e de nós mesmos. Ter conhecimento sobre como tal objeto foi criado, desde somente sua ideia, até sua conclusão, nos faz perceber como as coisas, frequentemente, possuem um valor muito maior do que nós achamos que têm. (Estudante da segunda série do Ensino Médio)

O depoimento do estudante acima, ilustra uma possibilidade de alcance de uma proposta pedagógica abrangendo a cultura da criação, fabricação e consumo de produtos de utilidade cotidiana.

Como professor do Departamento de Desenho do Colégio Pedro II, campus Tijuca II, no Rio de Janeiro, pude ter a oportunidade de realizar junto com estudantes da segunda série do ensino médio um projeto relacionado ao conteúdo de Geometria Descritiva, complementando o ensino/aprendizagem das habilidades de representação e interpretação gráfica, onde realizamos um estudo acerca do desenvolvimento de produtos, sobre o sistema de consumo e seus impactos, além de questões subjetivas, processos criativos e aspectos visuais e da percepção.

Em sala de aula levantou-se questionamentos acerca da relação dos conteúdos de Desenho com os objetos do cotidiano, com o Design e com a cultura do consumo. Tratou-se ainda, nesta aula, sobre as funções práticas, estéticas e simbólicas que os objetos podem possuir. Explorando o modo como as pessoas se relacionam com os produtos e como estes se comunicam com os usuários e o entorno.

O projeto culminou em apresentações orais em grupo, onde os estudantes explanaram sobre a experiência, o processo criativo e mostraram os resultados obtidos. Solicitou-se deles: uma descrição do produto, onde detalharam suas características principais; um painel de inspiração com imagens de projetos semelhantes ao que gostariam de desenvolver; as representações gráficas do

projeto, desde os esboços às vistas ortográficas e o desenho isométrico; além de um protótipo, em escala, a partir de materiais reutilizados e/ou biodegradáveis.

Como inspiração e apoio pedagógico usou-se o documentário Objectified (1999), de Gary Hustwit, onde são demonstrados diversos conteúdos relacionados ao Design, seus recursos, métodos e impactos, além de demonstrar a visão e os processos criativos de designers reconhecidos.

Este projeto foi uma experiência muito proveitosa e satisfatória para as expectativas pedagógicas, apesar de nem todos terem compreendido mais profundamente as questões, houve a percepção de que os estudantes se envolveram, aprenderam, ensinaram e se divertiram, o que se viu refletido nos trabalhos criativos e inovadores que apresentaram, conseguindo fazer uma conexão um pouco mais direta entre os conhecimentos dos campos do Desenho, que se discute na escola, e do Design, o qual costuma ficar “confinado” em graduações e pós-graduações específicas.

4 Conclusão

Diante do que foi exposto, conclui-se que estabelecer relações entre os temas do design com os conteúdos do ensino básico, fornece aos estudantes técnicas importantes para o seu pleno desenvolvimento, no sentido de ajuda-los a dotar-se de capacidades de interpretação, criação e representação, permitindo-lhes maior autonomia para enfrentar os desafios do “mundo complexo”, nos aspectos profissional e acadêmico e na vida cotidiana. Seja na desejada prova de acesso à graduação, montando o currículo ou empreendendo um negócio, criando uma obra genial ou instalando a TV na parede da sala, desenvolvendo seu próprio veículo, sua bolsa, sua mesa de trabalho ou lanterna, encontrando soluções inteligentes, belas, funcionais e de baixo impacto para as demandas cotidianas.

Este artigo busca, desse modo, somar esforços para a reflexão sobre a educação e sua responsabilidade sobre a cultura, a formação de pessoas conscientes da importância, do impacto e da função da imagem e do artefato para a sociedade, capazes de formular pensamento crítico a respeito do modo de vida da sociedade contemporânea e, de prosseguir com seus projetos, emancipadas.

5 Referências

- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. Cosac Naify. São Paulo. 2012.
- FONTOURA, Antônio M. **EdaDe – Educação de crianças e jovens através do design**. Florianópolis, 2002. 337p. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Engenharia da Produção. UFSC. Santa Catarina. 2002.
- LIMA, João Ademar de Andrade. **Descobrimo o Design no Ensino Médio – Aprender Fazendo**. UFPB. 2002.

LOPES, Maria Teresa. **A Linguagem gráfica na educação brasileira: um estudo para sua inserção na formação dos professores nas licenciaturas.** Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Pernambuco. CAC. Design. Recife. 2009.

NECYK, Barbara Jane; FERREIRA, Patrícia Castro. **Educação para o Design.** Anais do 9º Congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design, São Paulo. 2010.

PORTUGAL, Cristina; COUTO, R. M. S. **Design em situações de ensino-aprendizagem.** Estudos em Design (Online), v. 18, p. 01-22, 2010.

PORTUGAL, Cristina; COUTO, R. M. S. **Reflexões sobre Design, Cultura Visual e Educação na pósmodernidade.** VI Encuentro Latino Americano de Diseño. Diseño en Palermo Comunicaciones Académicas. Actas de Diseño Nº11. Buenos Aires, Argentina. 2011.

SENAI. **Aspectos do design.** Textos compilados pelo Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial. SenaiSP Editora. São Paulo. 2012.

ZATTI, Vicente. **Autonomia e educação em Immanuel Kant e Paulo Freire.** EDIPUCRS. Porto Alegre. 2007.