

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Belas Artes
Programa de Pós-graduação em Artes
Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas

Daise de Oliveira Rodrigues

DIÁLOGOS ENTRE *DESIGN* E BELAS ARTES:
a inserção do *design* gráfico no ensino de artes visuais

Contagem
2020

Daise de Oliveira Rodrigues

**DIÁLOGOS ENTRE *DESIGN* E BELAS ARTES:
a inserção do *design* gráfico no ensino de artes visuais**

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes, do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV, da Escola de Belas Artes – EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Orientador(a): Mônica Vaz da Costa

Contagem

2020

ATA DA DEFESA DO TRABALHO FINAL DE DAISE DE OLIVEIRA RODRIGUES
Nº. DE REGISTRO: **2017767462**

Às dez horas do dia vinte e oito de fevereiro de dois mil e vinte, reuniu-se no Ateliê 7, da Escola de Belas Artes – EBA/ UFMG, a Banca Examinadora, indicada pela Coordenadora do **CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ENSINO DE ARTES VISUAIS E TECNOLOGIAS CONTEMPORÂNEAS - CEEAV**, do Programa de Pós Graduação em Artes – PPG Artes, da Escola de Belas Artes – EBA/ UFMG, para julgar o trabalho final intitulado **“DIÁLOGOS ENTRE DESIGN E BELAS ARTES A INSERÇÃO DO DESIGN GRÁFICO NO ENSINO DE ARTES VISUAIS”**, requisito parcial para a obtenção do Grau de **ESPECIALISTA EM ENSINO DE ARTES VISUAIS**.

Abrindo a sessão, a Orientadora Profa. Mônica Vaz da Costa após dar a conhecer aos presentes o teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final passou à palavra à aluna, para a apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pela Banca Examinadora, com a respectiva defesa da aluna. Logo após, a Banca Examinadora se reuniu, sem a presença da aluna e do público, para julgamento e expedição do resultado final.

A Banca Examinadora foi constituída por:

Profa. Mônica Vaz da Costa – Orientadora/Mestre/EBA/CEEAV/UFMG
Prof. Gladston da Costa Almeida – Mestre/Membro Titular da Banca

Conceito: **95** Nota: **A**
Conceito: **95** Nota: **A**

Pelas indicações a aluna foi considerada: **APROVADA**
Conceito Final: **A** Nota: **95**

O Conceito final foi comunicado publicamente à aluna pela Banca Examinadora.

Nada mais havendo a tratar a Orientadora Profa. Mônica Vaz da Costa encerrou e lavrou a presente ATA, que será assinada pelo Membro da Banca Examinadora e pela Profa. Patrícia de Paula Pereira, Coordenadora do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV/ PPG Artes/ EBA/ UFMG. Belo Horizonte vinte e oito de fevereiro de dois mil e vinte.

Mônica Vaz da Costa

Profa. Mônica Vaz da Costa – Orientadora/Mestre/EBA/CEEAV/UFMG

Gladston da Costa Almeida

Prof. Gladston da Costa Almeida – Mestre /Membro Titular da Banca Examinadora

A presente monografia necessita de correções: Sim () Não (X). Caso positivo anexar folha de ressalvas.
A Coordenação CEEAV comunica que a aluna terá até 90 (noventa) dias para apresentar a monografia corrigida.

Patrícia de Paula Pereira
Profa. Patrícia de Paula Pereira
Coordenadora do Curso de Especialização em Ensino de
Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV
Programa de Pós Graduação em Artes – PPG Artes
Escola de Belas Artes – EBA/ UFMG

Prof. Patrícia de Paula Pereira
Coordenadora do Curso de Especialização em Ensino
de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas - CEEAV
Programa de Pós-Graduação em Artes - PPG Artes
Escola de Belas Artes - EBA/UFMG

Resumo

As imagens têm relevância como meio de comunicação na atualidade e, portanto, é necessário refletir acerca das mensagens transmitidas por esse veículo. Logo, o ensino de arte deve promover o alfabetismo visual voltado para a interpretação da imagem em seus diversos meios. Nesse sentido, para além das manifestações tradicionais da arte, a educação visual deve incorporar o estudo das linguagens estéticas presentes no cotidiano. O *design* gráfico está inscrito nesse contexto, devido à sua importância na criação de conteúdo imagético para a comunicação de massa. Desse modo, é preciso decodificar os fundamentos do *design* gráfico, a fim de ampliar a capacidade de percepção crítica da comunicação visual. Partindo dessa premissa, esta pesquisa apresenta as unidades de composição da imagem e analisa obras de arte e publicações do *design* gráfico, com intuito de propor um diálogo entre ambas as linguagens. Ratificando o *design* gráfico como conteúdo para a educação visual está a norma que rege o ensino da educação básica no Brasil, intitulado *Base Nacional Curricular Comum*. O documento cita a necessidade de integrar à educação visual as tecnologias digitais, a comunicação e a linguagem gráfica. Concluindo, esta pesquisa reflete sobre o *design* gráfico como linguagem que compartilha princípios formais com as artes plásticas e propõe sua interseção com o ensino de arte.

Palavras-chave: *Design* gráfico. Ensino de arte. Artes Visuais.

Abstract

Images are relevant as means of communication today, therefore is necessary to reflect on the messages transmitted by this vehicle. Then, art education should promote visual literacy aimed at interpreting the image in its various media. In this sense, in addition to the traditional manifestations of art, visual education must incorporate the study of aesthetic languages day by day. Graphic design is inscribed in this context, due to its importance in creating imagery content for mass communication. Thus, it is necessary to decode the fundamentals of graphic design, in order to expand the critical perception capacity of visual communication. Based on this premise, this research presents the composition units of the image and analyzes works of art and publications of graphic design, in order to propose a dialogue between both languages. Ratifying graphic design as content for visual education is the norm that governs the teaching of basic education in Brazil, entitled Base Nacional Curricular Comum. The document calls for integrate digital technologies, communication and graphic language into visual education. Therefore, this research reflects on graphic design as a language that shares formal principles with the visual arts and proposes its intersection with art teaching.

Keywords: Graphic design. Art teaching. Visual arts.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	07
2. O DESIGN GRÁFICO COMO LINGUAGEM VISUAL	09
2.1 A inserção do design gráfico ao ensino de arte	14
3. OS ELEMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL.....	17
3.1 Tipografia	18
3.2 Ponto, linha e plano.....	20
3.3 Textura	24
3.4 Cor e tom	26
3.5 Direção e movimento	30
3.6 Escala e dimensão.....	32
4. A EDUCAÇÃO DO OLHAR	35
5. CONCLUSÃO	41
6. REFERÊNCIAS.....	42

1. INTRODUÇÃO

Início a apresentação desta pesquisa contextualizando minha trajetória no campo das artes visuais. Minha formação acadêmica começou pelo *design* gráfico, área em que me graduei no Centro Universitário UNA em 2008. Desde então, atuei no ramo editorial, publicitário e na indústria gráfica. Durante essa trajetória participei do processo de criação de livros, revistas, logotipos e campanhas publicitárias. Meu interesse na relação entre arte e *design* acabou me levando a ingressar no curso de Licenciatura em Artes Plásticas em 2015. Desde então, trabalho como professora na rede estadual de ensino, nos níveis fundamental e médio.

O interesse em pesquisar sobre o *design* gráfico como conteúdo para o ensino de arte partiu da minha vivência profissional como *designer* e educadora. A partir da minha experiência como docente, constatei que o *design* nem sempre é abordado pelas aulas de artes, sendo que parte dos estudantes desconhece essa área. Sendo assim, surge a proposta desta pesquisa, com o objetivo de discutir acerca da inserção do *design* gráfico como conteúdo para o ensino de artes.

Assim, esta monografia reflete sobre as conexões entre belas artes e *design* gráfico e propõem a linguagem gráfica como conteúdo para a educação visual. O estudo do *design* gráfico justifica-se devido sua função no planejamento e na organização visual de textos e imagens em suportes bidimensionais para a cultura de massa. Projetos gráficos são consumidos amplamente no cotidiano em diversos contextos, seja no meio digital ou impresso. Desse modo, decodificar o processo de construção da mensagem transmitida por esse conteúdo é vital para ampliar a percepção estética e crítica da imagem.

Partindo dessa premissa, este estudo investiga os fundamentos do *design* gráfico, analisando sua interferência na comunicação de massa. No Capítulo 1, a discussão estruturou-se em torno do surgimento da linguagem gráfica e na distinção entre artes aplicadas e belas artes. Como base para esse levantamento histórico, foi utilizada como fonte bibliográfica o livro *A história do design gráfico*. A obra de Philip B. Meggs faz o levantamento das transformações da linguagem gráfica, das pinturas rupestres ao *design* contemporâneo. O capítulo traz ainda a *Base Nacional Curricular Comum*, que legitima o estudo das manifestações culturais e artísticas contemporâneas.

O capítulo 2 apresenta os elementos da linguagem visual e sua aplicação em obras de arte e projetos gráficos. Esse capítulo tem como principal referência bibliográfica o livro *Sintaxe da linguagem visual*. Nessa obra, Donis A. Dondis decodifica os elementos que constituem a linguagem visual, defendendo a necessidade de se desenvolver métodos para ampliar o alfabetismo do olhar. A partir desse referencial, será analisada a mensagem transmitida pelos elementos visuais que compõem da imagem.

No capítulo 3, com base em um mapeamento de autores importantes para o ensino de arte contemporâneo, abordaremos a necessidade de priorizar a educação visual, contemplando não apenas a arte erudita, como também os produtos da cultura de massa.

Por fim, apresentamos uma breve reflexão sobre o processo de pesquisa, os resultados alcançados e as possibilidades de continuação desta investigação.

2. O DESIGN GRÁFICO COMO LINGUAGEM VISUAL

Historicamente a dicotomia entre belas artes e artes aplicadas é discutível. Donis A. Dondis, em *Sintaxe da linguagem visual*, escreve a respeito do caráter subjetivo da separação entre artes aplicadas e belas artes. Para a autora, o conceito definidor da arte é volátil, tendo sofrido diferenciações ao decorrer da história. No período renascentista não existiam barreiras entre arte e artesanato, o artista desenvolvia suas habilidades sendo aprendiz de artesãos. O valor da obra estava em sua qualidade técnica. Segundo Dondis, “O que se classifica como ‘arte’ pode mudar com tanta rapidez quanto as pessoas que criam esse rótulo” (2015, p.9). Portanto, as fronteiras entre artes aplicadas e belas artes é mutável e está relacionada ao contexto histórico, estético e cultural de um período.

Em *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Walter Benjamin analisa a interferência da sociedade moderna no campo da arte e discute o impacto de técnicas de reprodução em massa na aura artística. O texto pontua a relevância das artes gráficas nesse processo, ao permitir a reprodução das imagens e textos por meio da técnica da gravura. Segundo Benjamin:

As artes gráficas foram reproduzidas pela primeira vez com a xilogravura e passou longo tempo até que, pela impressão, também a escrita fosse reproduzida. São conhecidas as enormes alterações que a impressão, a reprodutibilidade técnica da escrita, provocou na literatura. Mas à escala mundial, tais modificações são apenas um caso particular, ainda que extraordinariamente importante do fenômeno que aqui se observa. À xilografia juntam-se, no decorrer da Idade Média, a gravura em cobre e a água forte, bem como a litografia no início do século XIX. (BENJAMIN, 1955, s/p.).

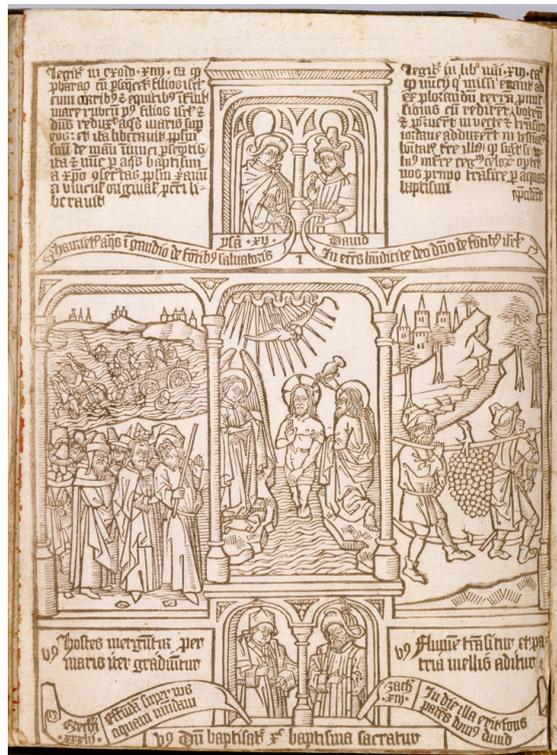
A gravura nega o conceito da obra de arte como algo original e único, na medida que seu valor está na reprodutibilidade. A xilogravura, potencializou a distribuição de informações, visto que permitiu a reprodução de imagens, viabilizando a produção de pequenos livros. As publicações xilogravadas foram importantes meios de propagação de religião cristã (fig.1). Por meio da narrativa ilustrada de histórias a informação se tornava compreensível inclusive para os analfabetos. Philip Meggs, analisa a influência da técnica de gravura para a consolidação do *design* gráfico:

Xilografia é o termo técnico para a impressão a partir de uma superfície de madeira em relevo, uma técnica originária da Ásia. *Tipografia* é o termo para a impressão com pedaços de metal ou madeira independentes, móveis e reutilizáveis, cada um dos quais

com uma letra em alto-relevo em uma de suas faces. Essa definição seca não dá a devida proporção do enorme potencial de conexão entre as pessoas e os novos horizontes para o design gráfico que foram desencadeados por esse extraordinário invento, em meados do século XV. [...] A invenção da tipografia pode ser classificada ao lado da criação da escrita como um dos avanços mais importantes da civilização. (MEGGS, 2009, p.197-198).

Em conjunto com a xilogravura, a tipografia foi primordial para a consolidação do *design* gráfico. Dondis (2015) define: “Para o design gráfico, a industrialização e a produção em série começaram em meados do século XV, com o desenvolvimento do tipo móvel, e seu grande momento foi assinalado pela impressão da Bíblia de Gutenberg” (fig.2). A criação do tipo móvel revolucionou a escrita e os métodos de impressão, pois por meio dessa técnica foi possível confeccionar livros com menor custo e maior agilidade. Desse modo, a tipografia permitiu o registro e distribuição de informação em diversas áreas.

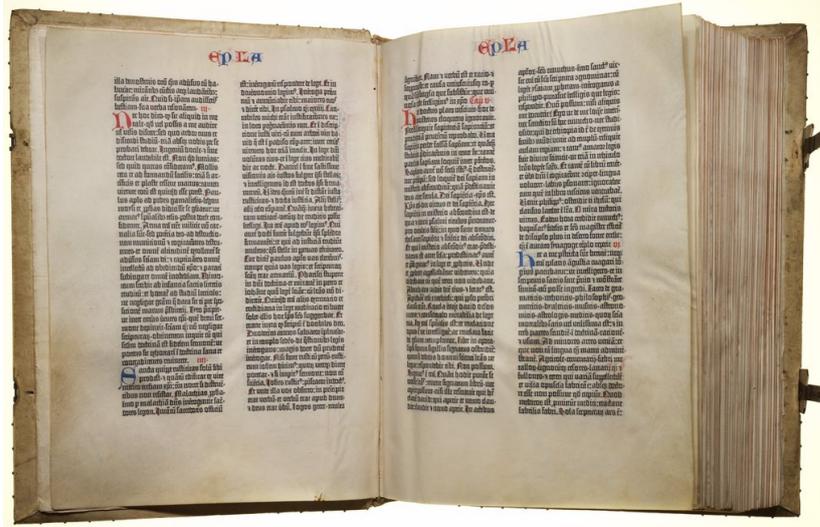
Figura 1 – Bíblia Pauperum, 1465. Xilogravura.



Fonte: Wikimedia Commons¹

¹ Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blokboek,_Biblia_pauperum.jpg> Acesso em jan. 2019.

Figura 2 – Primeiro grande livro impresso. Bíblia de Johann Gutenberg, 1450-1455.



Fonte: National Geographic²

Posteriormente, no século XVIII, a impressão em massa será revolucionada pelo advento da litografia. A técnica permitiu a reprodução de imagens e textos em série, de forma contínua. Meggs, contextualiza o surgimento da litografia:

A litografia (do grego, literalmente “impressão por pedra”) foi inventada em 1796 pelo autor bávaro Aloys Senefelder (1771-1834). Senefelder procurava uma forma barata de imprimir suas próprias obras dramáticas pela experimentação com pedras gravadas e relevos em metal. [...]

A litografia se baseia em um princípio químico simples de que óleo e água não se misturam. A imagem é desenhada numa superfície plana de pedra com crayon, caneta ou lápis de base oleosa. A água é espalhada sobre a pedra para umedecer todas as áreas, exceto a imagem de base oleosa, que repele a água. Em seguida, uma tinta também de base oleosa é passada com um rolo sobre a pedra, aderindo à imagem, mas não às áreas molhadas. Uma folha de papel é colocada sobre a imagem e utiliza-se uma prensa para transferir a imagem entintada para o papel. (MEGGS, op. cit., p.197, 198).

Por intermédio da litografia era possível criar composições mais livres e utilizar o uso das cores na impressão, conforme observa-se, “Depois de analisar as cores contidas na imagem original, o impressor as separava em uma série de lâminas de impressão e imprimia essas cores componentes, uma por uma” (Ibidem, p.198). A litografia possibilitou a criação de cartazes mais atraentes que exploravam o impacto da cor (fig. 3). Um dos mais conhecidos litógrafos do final do século XIX foi Henri Toulouse-Lautrec. O artista rompeu com o modelo de cartazes meramente

² Disponível em: <<https://www.nationalgeographic.org/thisday/feb23/gutenberg-bible-published/>> Acesso em jan. 2019.

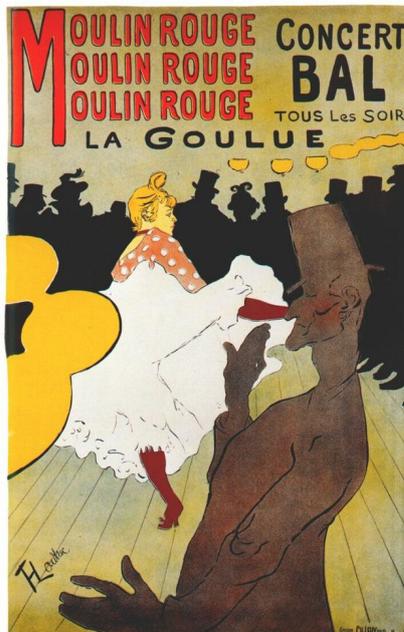
informativos e explorou o valor estético dessas obras, criando anúncios e pôsteres publicitários icônicos. Toulouse-Lautrec revolucionou a publicidade da época, sendo considerado percussor da *art nouveau*.

Figura 3 – Père et Fils e Emile Levy - *Cirque d'hiver*, 1871.
Litografia e tipografia



Fonte: Paris Musees Collections³

Figura 4 – Henri de Toulouse-Lautrec - *Moulin Rouge: La Goulue*, 1891.
Litogravura colorida, 190 x 116,5 cm



Fonte: Wikimedia Commons⁴

³ Disponível em: <<http://parismuseescollections.paris.fr/fr/musee-carnavalet/oeuvres/cirque-d-hiver-boulevard-des-filles-du-calvaire-les-bureaux-ouvriront-a-7#infos-principales>> Acesso em jan. 2019.

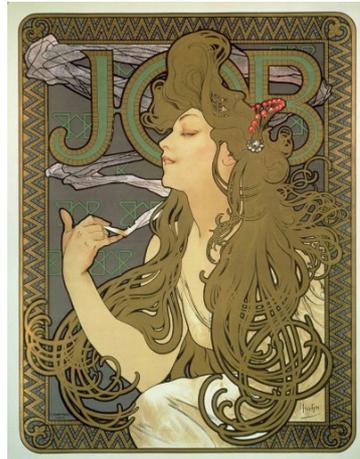
⁴ Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Toulouse-Lautrec,_Henri_de_-_Moulin_Rouge-La_Goulue_-_Google_Art_Project.jpg> Acesso em jan. 2019.

Art nouveau foi um movimento artístico que transitou as belas artes e artes aplicadas. Essa corrente teve seu início nos Estados Unidos e Europa, e está inserida no período da arte moderna. Devido ao contexto estético e social do período, o *art nouveau* se relaciona com a produção em série. O estilo teve forte apelo nas artes aplicadas, impactando o *design* gráfico da época, por meio da criação de cartazes, embalagens e anúncios. Acerca da importância do *art nouveau* para o *design*, Meggs descreve:

Menosprezar o art nouveau, relegando-o à decoração superficial, é ignorar seu papel central na evolução de todos os aspectos do design. O art nouveau é o estilo transitório que evoluiu do historicismo que dominou o design durante a maior parte do século XIX. Ao substituir esse uso quase servil das formas e estilos anteriores, o art nouveau se tornou a fase inicial do movimento moderno, preparando o caminho para o século XX mediante a rejeição das abordagens anacrônicas do século XIX. (Ibidem, p.249).

Assim, esse movimento foi relevante para a história da arte na medida em que rejeitou a estética dos estilos que o precederam e inaugurou o modernismo. Alfons Mucha foi referência nas artes gráficas do período. Em suas criações a figura feminina ocupava papel central, adornada por formas e linhas curvas que derivavam da natureza.

Figura 5 – Anúncio de cigarro. Alfons Mucha, 1898.



Fonte: Folha de São Paulo⁵

Assim, a evolução das técnicas de impressão consolidou o campo do *design* gráfico ao viabilizar a criação de projetos gráficos mais complexos.

⁵ Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/09/mostra-exibe-as-ninfas-sensuais-e-o-flerte-mistico-de-alfons-mucha-na-fiesp.shtml>> Acesso em jan. 2019.

2.1 A inserção do *design* gráfico ao ensino de arte

O *design* gráfico se insere no contexto da pluralidade das artes visuais, compartilhando elementos e princípios formais com a belas artes. Contudo, a linguagem do *design* gráfico contém especificidades que demandam o estudo voltado para seus fundamentos, a fim de possibilitar a compreensão e manipulação de sua linguagem. Consumimos conteúdo visual em diversos contextos, seja na publicidade, nos meios de comunicação, em ambientes digitais e no mercado editorial. É necessário conhecer os elementos que constroem a comunicação visual para desenvolver um pensamento crítico acerca desse conteúdo. Para Donis A. Dondis:

A sintaxe visual existe. Há linhas gerais para a criação de composições. Há elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos por todos os estudiosos dos meios de comunicação visual, sejam eles artistas ou não, e que podem ser usados, em conjunto com técnicas manipulativas, para a criação de mensagens visuais claras. O conhecimento de todos esses fatores pode levar a uma melhor compreensão das mensagens visuais. (Ibidem, p. 15-16).

Segundo a autora, a compreensão dos elementos básicos que compõem a linguagem visual é necessária para a criação e interpretação da imagem. Para além do lugar de receptores da linguagem visual, a tecnologia digital tem tornado acessível a criação e distribuição de informação. As interfaces digitais, através de plataformas amigáveis e intuitivas, convidam todos a serem produtores de conteúdo visual. A tecnologia digital possibilitou que o usuário comum tenha acesso a criação de páginas na *web*, *layout* de apresentações, diagramação de livros e até desenhos de logotipos. Em relação a expansão das imagens como meio de comunicação em massa, Dondis afirma:

A câmara, o cinema, a televisão e a videocassete, além dos meios visuais que ainda não estão em uso, modificarão não apenas nossa definição de educação, mas da própria inteligência. Em primeiro lugar, impõe-se uma revisão de nossas capacidades visuais básicas. A seguir vem a necessidade urgente de se buscar e desenvolver um sistema estrutural e uma metodologia para o ensino e o aprendizado de como interpretar visualmente as ideias. Um campo que foi outrora considerado domínio exclusivo do artista e do *designer* hoje tem de ser visto como objeto da preocupação tanto dos que atuam em quaisquer dos meios visuais de comunicação quanto de seu público. (Ibidem, p. 23).

Portanto, devido à popularização da comunicação visual, deve-se promover a educação voltada para seus fundamentos. Sendo as artes visuais uma linguagem que se comunica através da visualidade, sabe-se que esta possui um sistema de signos e significados baseado em imagens. Assim, em consonância com Dondis, defendemos que a capacidade de interpretar elementos da comunicação visual não deve ser restrita aos profissionais da comunicação visual (artistas, *designers* e publicitários). A autora defende a necessidade de uma alfabetização voltada ao ensino dos elementos básicos da linguagem visual, que possibilite um posicionamento crítico em relação a esse conteúdo. De acordo com ela:

Não existe nenhuma maneira fácil de desenvolver o alfabetismo visual, mas este é tão vital para o ensino dos modernos meios de comunicação quanto a escrita e a leitura foram para o texto impresso. Na verdade, ele pode tornar-se o componente crucial de todos os canais de comunicação do presente e do futuro. [...] Um campo que foi outrora considerado domínio exclusivo do artista e do *designer* hoje tem de ser visto como objeto da preocupação tanto dos que atuam em quaisquer dos meios visuais de comunicação quanto de seu público. (Ibidem, p. 22-23).

Ao compartilhar fundamentos e princípios com as artes plásticas, compreendemos o *design* gráfico como uma linguagem significativa para a educação visual. Em acordo com essa premissa, tem-se a recomendação da Base Nacional Curricular Comum – BNCC, que define as competências que o aluno deve adquirir durante seu período escolar. No currículo de educação para o ensino médio, o BNCC sugere uma abordagem para o ensino de arte voltada para o desenvolvimento da percepção estética e da capacidade de análise crítica. Incluindo como objeto de estudo a produção midiática, a criação artística e manifestações culturais. De acordo com o documento:

No decorrer desses processos, os estudantes podem também relacionar, de forma crítica e problematizadora, os modos como as manifestações artísticas e culturais se apresentam na contemporaneidade, estabelecendo relações entre arte, mídia, mercado e consumo. Podem, assim, aprimorar sua capacidade de elaboração de análises em relação às produções estéticas que observam/vivenciam e criam. (BNCC, 2018. p. 474).

As orientações do BNCC destinadas ao ensino fundamental em arte propõem a linguagem gráfica como habilidade a ser desenvolvida pelo estudante, apontando capas de livros e ilustrações de textos como objetos de conhecimento. No ensino de Língua Portuguesa, a Base Nacional Curricular Comum atesta o impacto das

linguagens contemporâneas na sociedade. Segundo o documento, é necessário desenvolver habilidades éticas e estéticas para se relacionar com os meios de comunicação na atualidade.

As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir. As novas ferramentas de edição de textos, áudios, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer um a produção e disponibilização de textos multissemióticos nas redes sociais e outros ambientes da Web. Não só é possível acessar conteúdos variados em diferentes mídias, como também produzir e publicar fotos, vídeos diversos, podcasts, infográficos, enciclopédias colaborativas, revistas e livros digitais etc. [...]

Ser familiarizado e usar não significa necessariamente levar em conta as dimensões ética, estética e política desse uso, nem tampouco lidar de forma crítica com os conteúdos que circulam na Web. (Ibidem, p. 66).

Portanto, a preocupação com a educação visual não está restrita ao currículo de arte, mas perpassa por vários campos de conhecimento, entre eles a publicidade, também mencionada pelo BNCC como conteúdo a ser estudado em Língua Portuguesa.

Produzir, revisar e editar peças e campanhas publicitárias, envolvendo o uso articulado e complementar de diferentes peças publicitárias: cartaz, banner, indoor, folheto, panfleto, anúncio de jornal/revista, para internet, spot, propaganda de rádio, TV, a partir da escolha da questão/problema/causa significativa para a escola e/ou a comunidade escolar, da definição do público-alvo, das peças que serão produzidas, das estratégias de persuasão e convencimento que serão utilizadas. (Ibidem, p. 177).

Assim, o BNCC reconhece a validade da comunicação de massa como conteúdo de estudo, defendendo a necessidade de se desenvolver a habilidade de criação e interpretação da imagem. Segundo o documento deve-se integrar ao ensino de artes visuais, as tecnologias digitais a comunicação e a linguagem gráfica. Em acordo com essa premissa, essa pesquisa faz uma análise dos fundamentos básicos da linguagem visual e sua intersecção ao campo do *design* gráfico.

3. OS ELEMENTOS DAS LINGUAGEM VISUAL

A partir da premissa que o *design* é uma linguagem visual, entende-se a importância de um estudo voltado para sua composição imagética, compreendendo os signos próprios dessa área. Assim, faz-se necessário decodificar a estrutura compositiva de um projeto gráfico para relacioná-la com seu sistema significante. A composição de um *layout* perpassa pelo fator estético e pelo conceito a ser transmitido. A definição e organização dos elementos visuais que irão compor um projeto gráfico são determinados tendo em vista a harmonia visual e a mensagem emocional a ser transmitida. Dondis explicita a importância da organização dos elementos gráficos, como fator de construção da comunicação visual:

Na criação de mensagens visuais, o significado não se encontra apenas nos efeitos cumulativos da disposição dos elementos básicos, mas também no mecanismo perceptivo universalmente compartilhado pelo organismo humano. Colocando em termos mais simples: criamos um *design* a partir de inúmeras cores e formas, texturas, tons e proporções relativas; relacionamos interativamente esses elementos; temos em vista um significado. (Ibidem, p. 25-26).

O processo de decodificação dos elementos citados pela autora é amplo e demanda o conhecimento dos elementos básicos da mensagem visual e das relações estabelecidas entre eles. As unidades básicas da imagem são: ponto, linha, cor, forma, direção, textura, escala, dimensão e movimento. Segundo a autora, a partir dessas unidades são elaboradas todas as formas de manifestação visual. Contraste, instabilidade, assimetria, irregularidade, complexidade, fragmentação, profusão, exagero, espontaneidade, atividade, ousadia, ênfase, transparência, variação, distorção, profundidade, justaposição, acaso, agudeza, episodicidade: esses princípios e seus opostos denominam as técnicas de comunicação.

Em *Design para quem não é designer* (1994), Robin Williams propõe como método de aprendizagem em *design* gráfico a sistematização da área em fundamentos de organização visual. A autora relaciona a harmonia estética de projetos gráficos à aplicação de quatro princípios básicos: repetição, alinhamento, contraste e proximidade. O alinhamento e a proximidade relacionam-se diretamente com a diagramação das informações, estabelecendo a lógica e a organização visual da composição. O princípio da repetição define que um mesmo elemento visual deve ser usado repetidas vezes no *layout*, para estabelecer a unidade visual e identidade do projeto gráfico. O contraste é usado para criar composições mais atraentes e

destacar informações. Assim, por meio desses fundamentos é possível criar composições gráficas consistentes, e ao mesmo tempo que possuam apelo estético.

Além desses princípios, Williams acrescenta a tipografia como elemento essencial para a composição de projetos gráficos. Segundo a autora, “[o] tipo é o material básico de qualquer página impressa. Ele costuma ser irresistivelmente apelativo e, às vezes, absolutamente imperativo para a diagramação de uma página que contenha mais de uma fonte” (1994, p. 75). No decorrer do tempo, a fonte acompanhou as mudanças estéticas e tecnológicas no campo do *design* gráfico, sendo aplicada também nos meios digitais, além dos impressos. A criação de novos tipos é constante e mantém diálogo com os movimentos artísticos de um período.

3.1 Tipografia

Pode-se definir tipo ou fonte como a forma e estilo de um caractere. A escolha da fonte é parte significativa na concepção do projeto gráfico e irá ajudar a construir a identidade do *layout*. A mensagem emocional e concreta de um texto será transmitida através da escolha do tipo. Tão importante quanto a mensagem simbólica inerente a uma fonte é sua legibilidade. Para escolher uma fonte, deverá ser analisada sua aplicação no contexto do *layout*. Partindo do entendimento do impacto da tipografia no *design* gráfico, deve-se considerar o viés estético da fonte e sua função enquanto elemento de comunicação. Esses aspectos podem ratificar a mensagem literal do texto ou contradizê-la.

Para além da questão visual, a fonte é elemento de comunicação. Portanto, sua definição pode criar uma composição conflitante ou concordante com a mensagem do texto. Na prática, os valores do tipo como elemento estético e de comunicação se fundem, transmitindo a mensagem emocional e literal do texto. A escolha da cor de uma fonte pode ser de ordem estética, mas irá interferir na legibilidade e na mensagem simbólica do *layout*. Para além da relevância para o campo do *design* gráfico, a tipografia permeia todas as áreas que utilizam a comunicação escrita.

Ainda que não exista consciência da mensagem visual transmitida através da escolha tipográfica, ela existe e irá interferir na percepção do texto. É necessária a compreensão do impacto da tipografia para além do campo restrito aos *designers*.

Em relação à importância da tipografia como elemento da comunicação visual, Jan White, em *Edição e Design*, escreve:

A tipografia é fala tornada visível, por isso abra os olhos e ouça o que ela diz. Leia em voz alta, usando as dicas que ela dá. Ela pode ajudar a transmitir pensamentos de modo tão expressivo quanto a voz humana. Sua aparência pode refletir o volume alto pela sua robustez, o sussurro pelo corpo pequeno, o grito pelo seu tamanho, a ênfase por meio do contraste, variações da fala por seu caráter visual. (WHITE, 2006, p. 98).

Assim, a tipografia atua como a voz que confere emoção ao texto. Em composições visuais inscritas no campo da arte, o tipo pode atuar como elemento puramente estético. Na obra *Sem título*, da série “Objetos Gráficos”, a artista plástica Mira Schindler (fig. 6) explora a relação entre texto e imagem. Nesse trabalho as letras são pura forma, sem pretensão de conferir leitura enquanto signos verbais, a composição prioriza o tipo em sua qualidade plástica.

Figura 6 – Mira Schendel. *Sem título*. Objetos Gráficos, 2013. Técnica mista.



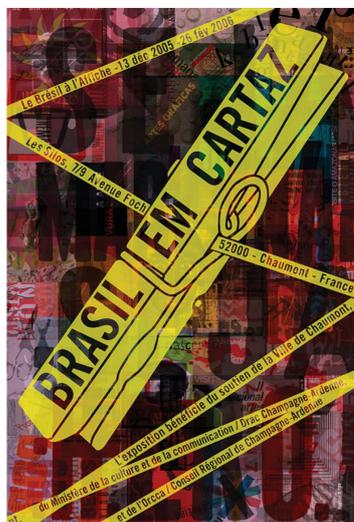
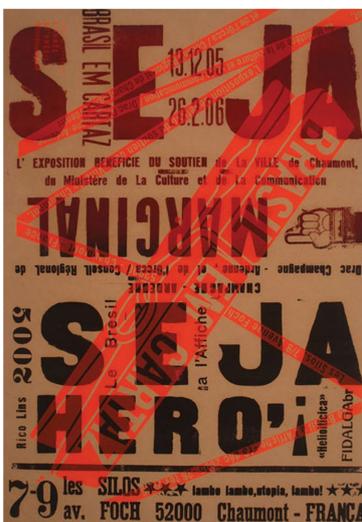
Fonte: Folha de São Paulo⁶

Os cartazes (fig. 7,8,9) do *designer* gráfico Rico Lins, fazem parte da exposição *Brasil em Cartaz*, realizada na França em 2008. Idealizada pelo artista, a mostra resgata o valor patrimonial dos cartazes tipográficos. As obras da exposição foram produzidas utilizando a técnica de impressão tradicional aliada à digital, sendo

⁶ Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1203200908.htm>> Acesso em jan. 2019.

que, parte do texto foi confeccionado por meio de prensas mecânicas. A diagramação explora diferentes tipos, corpos e sentidos da tipografia, apresentando as informações em vários pontos da página. Em sua criação, Rico Lins estabelece relações diretas entre história da arte e *design* gráfico. Em primeiro plano, os cartazes trazem o desenho de pregadores, referenciando a arte de cordel, na segunda camada, têm-se a frase, “Seja marginal, seja herói”, que alude à icônica obra de Hélio Oiticica.

Figuras 7, 8, 9 – Rico Lins. *Brasil em Cartaz*, 2005.
Técnica mista.



Fonte: Rico Lins⁷

As obras de Rico Lins e Schendel, exemplificam o lugar que a tipografia ocupa, na intersecção entre artes visuais e *design* gráfico, nesse contexto, o tipo pode exercer função de signo verbal ou elemento pictórico. Em seus cartazes, Rico Lins utiliza caracteres tipográficos como unidade de comunicação textual, a compreensão imediata de sua criação se faz pela leitura das imagens e do texto impresso. Ao contrário de Rico Lins, a obra de Schendel, utiliza as letras como imagem.

3.2 Ponto, linha e plano

Partindo dos três elementos básicos: ponto, linha e plano, é possível criar todo tipo de informação visual. Segundo Dondis, “[o] ponto é a unidade de

⁷ Disponível em: <<https://www.ricolins.com/portfolio/brazil-em-cartaz/>> Acesso em jan. 2019.

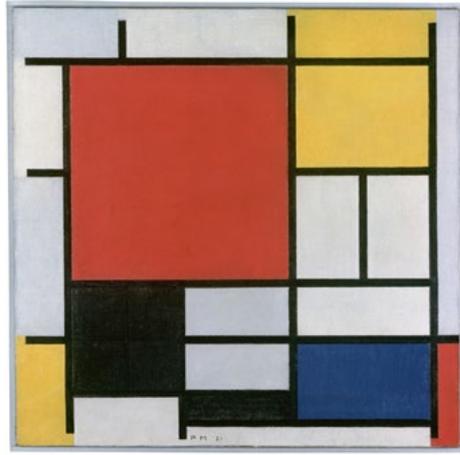
comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima” (Ibidem, p.49). Portanto, o ponto é a unidade básica da linguagem visual, é o elemento mínimo de informação gráfica. Por meio do ponto é possível criar elementos gráficos mais complexos, tais como linhas, planos e textos. Uma série de pontos unidos culmina na linha, também pode-se definir a linha como a trajetória do ponto. Ellen Lupton e Cole Phillips definem:

A linha é uma série infinita de pontos. Entendida geometricamente, uma linha tem comprimento, mas não largura. Uma linha é a conexão entre dois pontos ou o trajeto de um ponto em movimento.
[...] Graficamente, as linhas existem em muitos pesos; a espessura e a textura, assim como o trajeto da marca, determinam sua presença visual. (LUPTON e PHILLIPS, 2008, p. 16).

A linha possui diversas grafias, com variações em sua inclinação, angulação, aspereza e espessura. Ela é um elemento que naturalmente indica movimento, portanto, pode ser usada em composições visuais para direcionar o olhar do observador. O espaço delimitado pela linha cria o conceito de plano ou forma, pode se afirmar que “[o] plano é uma superfície lisa que se estende em altura e largura. Um plano é o trajeto de uma linha em movimento; ele é a linha com amplitude. Uma linha fecha-se para tornar-se uma forma, um plano delimitado” (Ibidem, p.18). Portanto, o plano é o resultado do trajeto da linha, podendo ser preenchido, opaco ou vazado.

Assim, o ponto, a linha e o plano são elementos básicos da linguagem visual, podendo ser usados como unidades de construção ou isoladamente, como elemento estético. São várias as correntes e movimentos artísticos que exploram a pureza desses elementos. Piet Mondrian foi um dos nomes significativos do abstracionismo e no decorrer de sua trajetória, suas criações abandonam os ornamentos e tendem ao essencial. Suas obras buscam a simplificação e essência da arte por meio de cores primárias e formas básicas. A tela *Composição com grande plano vermelho, amarelo, preto, cinza e azul* (fig. 10), é composta unicamente por linhas e planos. A obra traz uma base branca sobre a qual são desenhadas linhas ortogonais pretas e a partir da intercepção dessas linhas são formados planos preenchidos por cores primárias.

Figura 10 – Piet Mondrian
Composição com grande plano vermelho, amarelo, preto, cinza e azul, 1921,
 Óleo sobre tela.



Fonte: Revista Westwing⁸

Os elementos básicos da linguagem visual também podem ser usados como signos imagéticos. A construção da marca do Conjunto Moderno Pampulha (fig. 11) traduziu o complexo da lagoa em três formas geométricas básicas. Segundo os responsáveis pela criação da identidade visual, o círculo representa o paisagismo de Burle Marx, o quadrado sintetiza o conjunto arquitetônico e o segmento de círculo alude ao espelho d'água da lagoa. Idealizado pelo escritório Greco Design, o projeto culminou na criação de uma tipografia a partir da combinação dessas formas.

Figura 11 – Greco design, Conjunto Moderno Pampulha, 2016



Fonte: Site da Greco Design⁹

A tipografia Conjunto Moderno Pampulha dialoga com o alfabeto *Kombinationsschrift* (fig. 12), criado por Josef Albers, na medida em que é constituído por formas modulares. Ambas as tipografias utilizam figuras geométricas

⁸ Disponível em: <<https://www.westwing.com.br/revista/lifestyle/mondrian-e-o-stijl/>> Acesso em jan. 2019.

⁹ Disponível em: <<https://grecoDesign.com.br/projeto/conjunto-moderno-pampulha/>> Acesso em fev. 2019.

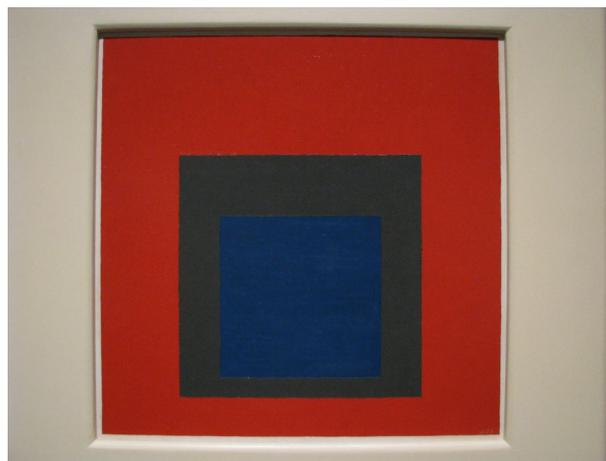
como unidade de construção do caractere tipográfico. Ao decorrer de sua obra, Josef Albers transitou por diversas linguagens artísticas, investigando as possibilidades pictóricas das formas geométricas elementares. Na série, *Homenagem ao Quadrado: Signo Raro* (fig. 13), o artista explora as propriedades visuais do quadrado e as relações estabelecidas a partir desse elemento. Desse modo, a obra de Albers relaciona-se com a fase abstracionista geométrica de Piet Mondrian, visto que ambas produções estão voltadas ao estudo das relações entre forma e cor. Portanto, por meio da análise das criações de Mondrian, Albers e Greco Design, é possível constatar que os elementos básicos da linguagem estão inseridos em múltiplos contextos em composições plásticas e gráficas.

Figura 12 – Josef Albers, *Kombinationsschrift*, 1931



Fonte: Tipografos¹⁰

Figura 13 – Josef Albers, *Homenagem ao Quadrado*, 1950. Óleo sobre masonite



Fonte: Museu de Arte Contemporânea¹¹

¹⁰ Disponível em: <<http://www.tipografos.net/bauhaus/alfabetos-elementares.html/>>
Acesso em fev. 2019

¹¹ Disponível em: <<https://acervo.mac.usp.br/acervo/index.php/Detail/objects/18424/>>
Acesso em fev. 2019

3.3 Textura

Segundo Ellen Lupton e Cole Phillips, no contexto das artes visuais, a textura pode ser concreta ou virtual. Quando as características visuais de uma superfície são comprovadas pelo tato, a textura é real. Enquanto elemento visual, a textura é fictícia, sendo criada pelo efeito ótico e não possui qualidade tátil. Entre as várias ferramentas e técnicas que possibilitam a criação de texturas, têm-se desenho, raspagem, *frottage*¹², tipografia, pintura e ranhuras. Nesse sentido, a textura pode ser inicialmente concreta e ser transformada em imagem, ou forjada por meio de recursos visuais.

Na obra da Adriana Varejão, *Filho Bastardo II* (fig. 14), é possível constatar a textura nos âmbitos virtual e real. No centro da tela existe uma fissura vermelha que rompe com o padrão cromático da composição (fig. 15). De caráter escultórico, esse elemento concede aspecto tridimensional à tela, sendo possível constatar pelo tato o que é visto, as deformidades e saliências representadas podem ser sentidas, a textura é concreta. O piso de madeira, a parede pintada e o tecido têm as especificidades de suas superfícies simuladas (fig. 16). Logo, sua representação é meramente visual, sendo a textura virtual.

Figura 14 – Adriana Varejão, *Filho bastardo II - Cena de interior*, 1995.
Óleo sobre madeira - 110 x 140 x 10 cm.



Fonte: Adriana Varejão¹³

¹² Técnica de transferência de imagem, consiste em friccionar o lápis em um papel, sobre uma superfície rugosa, a fim de captar sua textura.

¹³ Disponível em: < <http://www.adriavarejao.net/> > Acesso em fev. 2019

Figuras 15 e 16 – Detalhe - *Filho bastardo II - Cena de interior*. Adriana Varejão, 1995.



Fonte: Adriana Varejão¹⁴

Em publicações gráficas, a textura irá criar peças com maior apelo visual, como exemplo, têm-se o projeto gráfico do catálogo *Véio* (fig. 17). Realizada pelo Itaú Cultural, a exposição *Véio: a imaginação da madeira* faz um recorte da obra do escultor Cícero Alves dos Santos. A mostra apresenta a produção escultórica do artista, que tem a madeira como protagonista. Idealizado pela *designer* Helga Vaz, a publicação utiliza a textura pelo seu valor estético, reproduzindo em sua capa o fragmento de uma escultura. Ranhuras, veios e relevos são representados em um plano, a superfície da madeira é emulada visualmente. Logo, a textura não é real, mas *lógica*.

Figura 17 – *Véio – a Imaginação da Madeira*. Itaú Cultural, 2018.



Fonte: Bienal do *Design* Gráfico¹⁵

¹⁴ Disponível em: < <http://www.adrianavarejao.net/>> Acesso em fev. 2019

¹⁵ Disponível em: <<https://www.bienaladg.org.br/shortlist/1632/>> Acesso em fev. 2019

Portanto, o uso da textura é essencial para a construção da identidade visual das obras de Adriana Varejão e Helga Vaz. Em *Filho Bastardo II*, a textura concreta rompe com a planificação da tela e emula uma lesão. A visualidade desse elemento, desperta repulsa no expectador, reação concordante com à violência da cena retratada. No projeto gráfico *Véio* a representação virtual da textura atua como simulacro da madeira, sendo o elo entre a exposição e o projeto do catálogo. Assim, a representação fictícia das especificidades da madeira irá referenciar o conteúdo da exposição. Desse modo, em ambas composições a textura é usada pelo seu valor plástico e como elemento de comunicação, reforçando a mensagem transmitida pelas composições.

3.4 Cor e tom

O tom como elemento visual está relacionado com a relação entre luz e sombra. Por meio das variações do tom é possível conferir a sensação de profundidade para composições bidimensionais. Acerca do tom, Dondis define: “[o] mundo em que vivemos é dimensional, e o tom é um dos melhores instrumentos de que dispõe o visualizador para indicar e expressar essa dimensão” (Ibidem, p. 58). Portanto, esse elemento vai compor gradação entre claro e escuro e substituir as variações de cor em composições monocromáticas.

A cor é um elemento essencial à percepção humana e está presente na totalidade de nosso tempo. Farina, Perez e Bastos, em *Psicodinâmica das cores em comunicação*, definem o conceito de cor:

Tecnicamente a palavra "cor" é empregada para referir-se à sensação consciente de uma pessoa, cuja retina se acha estimulada por energia radiante.

A cor é uma onda luminosa, um raio de luz branca que atravessa nossos olhos. É ainda uma produção de nosso cérebro, uma sensação visual como se nós estivéssemos assistindo a uma gama de cores que se apresentasse aos nossos olhos, a todo instante, esculpida na natureza à nossa frente. (2006, p. 1).

Assim, a cor é uma sensação óptica interpretada pelo cérebro. Nos relacionamos com as cores no mundo concreto e estabelecemos sensações a partir dessas memórias. Essas experiências irão construir nossa interpretação simbólica com uma cor. Acerca do valor das cores em composições visuais, Dondis escreve:

A cor está, de fato, impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos todos em comum. Constitui, portanto, uma fonte de valor inestimável para os comunicadores visuais. No meio ambiente compartilhamos os significados associativos da cor das árvores, da relva, do céu, da terra e de um número infinito de coisas nas quais vemos as cores como estímulos comuns a todos. E a tudo associamos um significado. (DONDIS, op. cit., p. 60).

Portanto, devido à exposição contínua do homem aos estímulos das cores, esse elemento é essencial nas artes visuais, sendo necessário compreender suas propriedades. Segundo a autora, a cor possui três dimensões, sendo elas: matiz, saturação e brilho. Matiz é a classificação da cor e refere-se ao seu nome ou valor. Essa propriedade relaciona-se à individualidade de cada cor. Saturação ou intensidade é a pureza da cor, ela mede a incidência de cinza no matiz. Sendo que, uma cor saturada tem pouca adição de cinza. A terceira dimensão é o brilho, que descreve a interferência da luz na cor, medindo seu índice de luminosidade e sombra.

Assim, saturação e brilho são propriedades que vão interferir no matiz da cor. Além dessas especificidades, a combinação entre as cores irá interferir em como a matiz é entendida pelo olhar. Como referência significativa para a compreensão da relação entre as cores, têm-se o círculo cromático. Lupton e Phillips, analisam a combinação de cores por meio do disco cromático.

As cores vizinhas - que se encontram próximas no espectro ou no disco cromático - são análogas. Utilizá-las juntas produz um contraste mínimo e uma harmonia natural, pois cada cor tem algum elemento em comum com as outras da sequência. Cores análogas também têm uma temperatura de cor equivalente. Duas cores posicionadas diametralmente no disco são complementares. Uma cor não contém nenhum elemento da outra e elas têm temperaturas opostas (quente x fria). A decisão de utilizar cores análogas ou contrastantes afeta a energia visual e a atmosfera de qualquer composição. (LUPTON; PHILLIPS, op. cit., p. 72).

Dessa forma, a combinação entre as cores irá alterar o impacto de uma composição e sua mensagem visual. Por intermédio das cores é possível transcrever uma mensagem e causar impressões no observador. O processo de compreensão da cor será influenciado pelo repertório estético individual e o meio cultural do observador. Nesse sentido, é possível definir três níveis da decodificação da cor. Farina et al. afirmam:

Segundo alguns especialistas, o problema estético das cores tão trabalhado nas artes plásticas, está de acordo com três pontos de vista essenciais: óptico-sensível (impressionista), psíquico (expressivo) e intelectual-simbólico ou cultural (estrutural). A utilização simbólica das cores está presente em todas as civilizações baseadas numa ordem mítica ou religiosa. (FARINA; PEREZ; BASTOS, op. cit., p. 8).

Portanto, a compreensão das cores perpassa por três níveis, o primeiro refere-se à contemplação imediata pela retina. Em segunda instância, ocorre a compreensão simbólica da cor, sob o repertório emocional. Finalmente, tem-se a decodificação do que foi visto, por meio das referências culturais. No âmbito estrutural, a significação das cores será alterada de acordo com os valores estéticos de um período ou território.

No contexto da história da arte, o uso da cor será moldado pelos padrões de estilo vigentes. A tela *Arearea* (fig. 18), de Paul Gauguin, reflete a tendência pós-impressionista de utilizar a cor de modo não naturalista. Nessa pintura, Gauguin desvincula a cor do real, o rio é vermelho por uma escolha pictórica e simbólica. O pintor explorou a plasticidade das cores para expressar emoções. A atmosfera tropical do Taiti é externalizada na obra por intermédio de uma combinação de cores saturadas e contrastante. Portanto, Gauguin sintetizou sua impressão simbólica da paisagem por meio de uma composição cromática vibrante.

Figura 18 – Paul Gauguin. *Arearea*, 1892. Óleo sobre tela.



Fonte: Google arte e cultura¹⁶

¹⁶ Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/arearea/nAHq1cbXN_aFlg> Acesso em fev. 2019

Na embalagem criada para a coletânea de livros *Oito viagens no Brasil*, por Gustavo Piqueira, a cor ocupa lugar de destaque (fig. 19, 20). Os livros vão analisar de modo crítico os códigos culturais que formularam a iconografia brasileira. Em conformidade com essa proposta está o *layout* da publicação, que se apropria de gravuras do Theodor de Bry. Criadas no séc. XVI, essas imagens representavam rituais indígenas de modo etnocêntrico, atribuindo a esses povos o canibalismo gratuito. Essa iconografia histórica será ressignificada por uma paleta de cores complementares e excessivamente saturada. Na criação de Gustavo Piqueira, seres humanos são pintados de azul, magenta, amarelo e vermelho. Para além de uma questão plástica, essa definição da paleta ressalta o caráter irreal e absurdo das ilustrações de Bry, desvinculando a cena de uma representação histórica.

Figura 19 – Casa Rex. *Oito viagens no Brasil*, 2017. Embalagem



Fonte: Casa Rex¹⁷

Figura 20 – Casa Rex. *Oito viagens no Brasil*, 2017. Embalagem



Fonte: Casa Rex¹⁸

¹⁷ Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/arearea/nAHq1cbXN_aFlg> Acesso em fev. 2019

Assim, ambas composições exploram uma paleta cromática vibrante e o valor simbólico da cor. Contudo, por meio da contextualização das obras, é possível compreender que o uso das cores transcreve mensagens distintas. Enquanto Guaguin usa a paleta cromática para atribuir vivacidade ao Taiti, pintando a paisagem como um lugar paradisíaco, Gustavo Piqueira explora as cores como modo de satirizar a cena representada. Desse modo, percebe-se o impacto da cor na definição e interpretação da mensagem visual.

3.5 Direção e movimento

Direção ou fluxo é a trajetória percorrida pelo olhar diante de uma obra. No ocidente, como regra geral, o processo de observação de imagens acompanha a lógica da leitura, iniciando do canto superior esquerdo para o canto inferior direito. Contudo, o modo como os elementos visuais são dispostos em uma composição, podem interferir em sua ordem de leitura. Assim, é possível demarcar qual trajetória o olhar vai percorrer diante de uma composição e estabelecer a hierarquia das informações. Portanto, a direção como elemento visual é de caráter subjetivo. Do mesmo modo, o movimento também é uma projeção. Esse elemento é uma sensação ótica que traz dinamismo para composições visuais. Segundo Dondis:

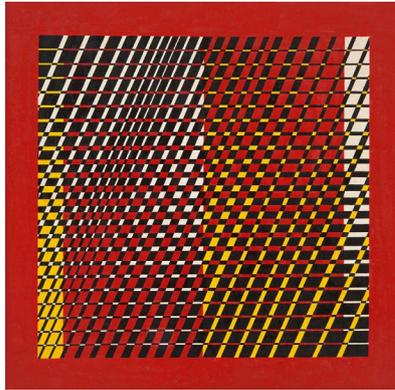
Na verdade, o movimento enquanto tal só existe no cinema, na televisão, nos encantadores móveis de Alexander Calder e onde quer que alguma coisa visualizada e criada tenha um componente de movimento, como no caso da maquinaria ou das vitrinas. As técnicas, porém, podem enganar o olho; a ilusão de textura ou dimensão parecem reais graças ao uso de uma intensa manifestação de detalhes, como acontece com a textura, e ao uso da perspectiva e luz e sombra intensificadas, como no caso da dimensão. (DONDIS, op. cit., p. 74).

Assim sendo, por meio de recursos visuais – transparência, sobreposição, linhas, desfoque – é possível emular a ideia de movimento em composições estáticas. Na obra *Sem Título* (fig. 21) de Israel Pedrosa, os cruzamentos das linhas direcionam o olhar do observador. O uso de linhas e planos na diagonal criam um efeito ótico de movimento reforçado pela transição de cores. Por meio da variação

¹⁸ Disponível em: <https://artsandculture.google.com/asset/arearea/nAHq1cbXN_aFlg>
Acesso em fev. 2019

de espessura da linha e largura do plano, têm-se a sensação de que as formas estão se deslocando no sentido vertical e horizontal. Assim, a composição induz o olhar a atribuir ritmo para linhas e planos.

Figura 21 – Israel Pedrosa, Sem título, 1979. Óleo sobre tela



Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural¹⁹

Enquanto elemento visual, o círculo é um plano que induz à sensação de movimento rotativo. O projeto gráfico do grupo Bambas de Sampa (fig. 22) explora essa propriedade e utiliza o círculo como meio de estabelecer o fluxo de leitura da peça. Assim, os olhos do observador vão percorrer o *layout* do CD, iniciando no centro e passando por todas as linhas. O modo circular do texto contribui com esse sentido de leitura. Reforçando esse fluxo de interpretação da composição, tem-se as linhas diagonais da lateral, que vão conduzir o olhar para o centro da peça. A definição da identidade visual do CD, também está de acordo com sua temática, visto que o samba é um ritmo musical que originalmente é cantado em rodas.

Figura 22 – Agência DG4, *Bambas de Samba, todo mundo tem que falar*, 2018. Embalagem.



Fonte: Agência DG4²⁰

¹⁹ Disponível em: <<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/busca?q=Israel+Pedrosa>>
Acesso em fev. 2019

Portanto, a direção e movimento estão implícitos em composições visuais. Tanto a criação de Israel Pedrosa como o projeto gráfico da agência DG4, terão sua leitura construída por meio da interferência desses elementos. Em ambas composições, a disposição de linhas, planos e textos, irão simular ação de dinamismo e envolver o espectador. Assim, a ideia de movimento será uma projeção concretizada pelo olhar.

3.6 Escala e dimensão

A dimensão é um elemento que existe de forma palpável no mundo concreto e está relacionada ao modo tridimensional que as formas ocupam o espaço. Nas representações bidimensionais a sensação de dimensão será forjada, utilizando recursos como a gradação de cor, efeitos de luz, a perspectiva e a sombra. Dondis escreve a respeito do caráter virtual da dimensão:

A representação da dimensão em formatos visuais bidimensionais também depende da ilusão. A dimensão existe no mundo real. Não só podemos senti-la, mas também vê-la, com o auxílio de nossa visão estereóptica e binocular. Mas em nenhuma das representações bidimensionais da realidade, como o desenho, a pintura, a fotografia, o cinema e a televisão, existe uma dimensão real; ela é apenas implícita. (Ibidem, p. 70).

Assim, a dimensão simula propriedades como volume e profundidade. A escala está relacionada a proporção entre o que está sendo representado e seu entorno, sendo estabelecida por meio comparativo. Portanto, escala e dimensão buscam simular propriedades reais do meio tridimensional em representações planas. Contudo, na criação de uma obra o artista pode corromper as propriedades desses elementos.

Pablo Picasso, em *Guernica* (fig. 23), subverte a representação proporcional das medidas e o uso da perspectiva. O pintor cria uma composição em que as figuras humanas, seres e objetos são representados planificados. Desse modo, a ilusão de dimensão e profundidade não é estabelecida, a representação da cena é feita em um único plano. Essa escolha estética corrobora para a criação do ambiente caótico da obra.

²⁰ Disponível em: <<https://www.d4g.com.br/bambas-de-samba/>> Acesso em fev. 2019

Figura 23 – Pablo Picasso, *Guernica*, 1937. Óleo sobre tela



Fonte: Wikiart²¹

Distorcer ou reafirmar a lógica da escala, pode ser um recurso usado a fim de destacar elementos visuais e definir a hierarquia de uma composição. A embalagem de suco *Petit* (fig. 24), adota uma estética com poucos elementos visuais, utilizando a ideia de escala para reforçar a identidade da marca. Criada por Isabela Rodrigues, o projeto da embalagem dialoga com o nome *Petit*, por meio da ideia de proporção. Assim, o conceito de pequeno é sintetizado pela comparação entre as formas que simbolizam mãos e o tamanho das frutas. O destaque da embalagem está na representação minimizada das frutas, em referência ao nome da marca.

Figura 24 – Isabela Rodrigues, Suco Petit, 2017. Embalagem



Fonte: Sweety & Co²²

²¹ Disponível em: <<https://www.wikiart.org/pt/pablo-picasso/guernica-1937/>> Acesso em fev. 2019

²² Disponível em: <<https://swt.co/portfolio/petit-natural-juice/>> Acesso em fev. 2019

Portanto, escala e dimensão, assim como as outras unidades de composição da imagem, comunicam conceitos a partir de suas propriedades. Desse modo, por meio da análise de composições visuais, é possível constatar a interferência dos elementos básicos da linguagem visual na construção e interpretação da imagem. Contudo, esse estudo não deve ser restrito às obras de arte. É necessário compreender a interferência dos códigos visuais no processo de criação da comunicação de massa, visto que, essas imagens estão amplamente presentes na atualidade. Assim, a partir do entendimento da linguagem visual é possível ampliar a capacidade de análise crítica acerca da informação visual consumida.

4. A EDUCAÇÃO DO OLHAR

As imagens ocupam papel central na sociedade contemporânea. Consumimos conteúdo visual no nosso cotidiano em diversos contextos, seja no processo de fruição em artes ou como elemento midiático, em meios de comunicação e na publicidade. Nesse sentido, Analice Dutra Pillar afirma: “[a] imagem é, hoje, um componente central da comunicação” (2016, p.82), ou seja, é inegável o valor da imagem como linguagem. Assim, devido à pregnância do conteúdo imagético na atualidade é preciso desenvolver o conhecimento acerca dos seus fundamentos.

Em acordo com essa premissa, Lucia Gouvêa Pimentel, no texto “Tecnologias contemporâneas e o ensino de Arte” (2012, p. 127), analisa as transformações no campo da comunicação visual e suas implicações no ensino de arte. Segundo a autora, grande parte do conteúdo imagético consumido na atualidade é imposto pelos meios de comunicação. As imagens produzidas pela cultura de massa são absorvidas de modo compulsório, não sendo possível exercer curadoria acerca dessa informação. É necessário adquirir consciência acerca da informação transmitida por esses meios. Sendo assim, deve-se investigar o processo de construção da imagem, para efetuar a leitura ampliada da linguagem visual.

Logo, é importante conhecer os códigos que compõem a imagem e sua interferência na construção da mensagem implícita da obra. Sendo possível constatar por meio da análise de composições visuais que os elementos como cor, forma e tipografia transmitem significado. Contudo, a leitura da imagem não se limita a sua composição plástica; os valores em vigor da sociedade, o repertório do espectador e a conjuntura de criação da obra vão intervir em seu significado e interpretação. Assim, a importância da linguagem imagética não se restringe à sua contemplação, mas perpassa pela transmissão de conceitos.

Nesse sentido, Kerry Freedman afirma: “Além da beleza estética, uma imagem personifica um significado que é, ao mesmo tempo, transitório e intimamente ligado a qualquer pintura, propaganda de roupas, sequência de computação gráfica ou filme pós-moderno” (2013, p.126). Segundo a autora, a construção da imagem está inserida em uma rede de códigos que irão intervir em seu significado. Pode-se afirmar que a criação e leitura da imagem sofrerão interferências dos valores inerentes a uma sociedade. Por conseguinte, a mensagem

comunicada pela imagem poderá ter seu sentido deslocado de acordo com os padrões culturais em voga. Desse modo, é necessário compreender o contexto cultural e o referencial histórico a qual a produção da imagem está inserida, para aprofundar o seu processo de análise.

Acerca da interpretação da arte, Teresinha Sueli Franz (2009, p. 73-85) propõem um instrumento de leitura que se relaciona com as áreas da percepção humana, esse processo é denominado pela autora como âmbitos de compreensão. A autora afirma que a leitura crítica da obra de arte passa pelos aspectos estéticos, sua contextualização histórica, contemporização social, a experiência biográfica do leitor e a mediação pedagógica. Assim, é possível propor a fruição em arte tendo como referência vários campos de conhecimento. Utilizar a proposta de Teresinha Franz como metodologia para a educação visual, pode ampliar o acesso e percepção da linguagem artística.

De acordo com a autora, o educador exerce papel relevante no processo de decodificação da arte, propondo que se estabeleçam relações simbólicas e conexões artísticas a partir da obra. Esse processo de mediação é intitulado como eixo pedagógico. Assim, cada âmbito de leitura dialoga com um aspecto da obra. No viés estético, a análise é voltada para os elementos plásticos da arte e sua relação com as correntes estilísticas do período. O âmbito histórico se orienta para o contexto social e os valores culturais que culminaram na criação da obra. A análise do âmbito social relaciona a produção artística com os valores éticos praticados pela sociedade vigente. No âmbito biográfico ocorrem reflexões de ordem afetiva, o espectador relaciona o objeto artístico com suas experiências. Desse modo, segundo Teresinha Franz a fruição da obra de arte pode ser abordada tendo como referência diferentes eixos da cognição.

Assim, a leitura efetiva da linguagem visual é um processo amplo, que se estabelece a partir da contextualização e decodificação da imagem. Em acordo com essa afirmação, a educação visual deve adotar metodologias que contemplem a leitura crítica da produção artística. Esse é o caso da abordagem triangular cunhada por Ana Mae Barbosa, segundo a qual, a construção de conhecimento em arte se dá através de três esferas — a criação artística, a leitura crítica da arte e a contextualização da obra. Assim, o ensino de arte deve ampliar o desenvolvimento da percepção crítica e estética das imagens em seus diversos contextos. Em acordo com essa perspectiva, Ana Del Tabor Magalhães cita a abordagem triangular como

referência para o ensino e aprendizagem em artes visuais:

Partindo-se do pressuposto de que o conhecimento Arte necessita de um aprofundamento na área de cada expressão artística para que haja competência no saber Arte e ensinar Arte, não podendo esses elementos estar dissociados do contexto cultural contemporâneo, acredita-se que a proposta pedagógica que melhor se coaduna para a compreensão das artes visuais e demais áreas, é a proposta triangular (fazer artístico, a leitura da obra de Arte e a contextualização histórica). Estas três ações integradas dimensionam um saber Arte comprometido com um ensino-aprendizagem de qualidade. (MAGALHÃES, 2016, p.188).

Logo, segundo a abordagem triangular, o ensino de arte não deve se restringir a criação artística. Aliada a essa perspectiva, Analice Dutra Pillar, em seu artigo “A educação do olhar no ensino da Arte” (2007), escreve acerca da educação visual voltada para a leitura da imagem. A autora analisa o processo de compreensão de imagens e propõe uma diferenciação entre olhar e ver: “[ao] ver precisamos decodificar os signos de uma cultura e compreender o sentido que criam a partir do modo como estão organizados” (p.74). Para a pesquisadora, a leitura da imagem não deve ser restrita à sua apreciação estética, é necessário ampliar a percepção visual para a decodificação dos seus códigos. Sendo assim, o ensino de arte deve proporcionar a educação do olhar, possibilitando a interpretação da linguagem imagética em seus vários contextos. Segundo a autora:

[...] compreender uma imagem implica ver construtivamente a articulação de seus elementos, suas tonalidades, suas linhas e volumes. Enfim, apreciá-la, na sua pluralidade de sentidos, sejam imagens da Arte erudita, popular, internacional ou local; sejam produções dos alunos; o meio ambiente natural ou construído; imagens da televisão; embalagens; informações visuais diversas presentes no cotidiano. (Ibidem, p.89).

No mesmo artigo, a autora pontua questões importantes para o ensino de arte na contemporaneidade, defendendo uma educação visual voltada para a construção de conhecimento estético: “[a] educação estética tem como lugar privilegiado o ensino de Arte, entendendo por educação estética as várias formas de leitura, de fruição que podem ser possibilitadas às crianças, tanto a partir do seu cotidiano como de obras de arte” (p.79). Segundo Pillar, o ensino de arte não deve se limitar à arte erudita, à educação estética, deve incorporar e promover a análise de linguagens visuais que permeiam o cotidiano do estudante.

Em concordância com essa perspectiva, outros estudiosos do campo da arte entendem que a educação estética não deve se restringir a produção artística sacralizada. A educação visual deve proporcionar o estudo da cultura de massa e das manifestações populares da arte. Vicent Lanier, um dos mais influentes arte-educadores norte-americanos, reconhece a relevância de considerar o repertório anterior do estudante e escreve sobre um ensino de arte voltado ao pluralismo de linguagens. Segundo Vicent Lanier:

O primeiro ponto é que a experiência estética em geral, incluindo aqui um dos seus aspectos particulares, a experiência estética visual, já é desfrutada pelo indivíduo antes que ele entre para a escola. [...] O segundo é que as artes plásticas, que entre outros estímulos, provocam a experiência estética visual, devem incluir hoje muito mais que o óleo em moldura dourada e o mármore sobre pedestal dos museus. Devem incluir artesanato e arte popular, em particular, e a mídia eletrônica como cinema e televisão. (LANIER, 2005, p.46).

No que se refere à educação voltada para a diversidade cultural, deve-se respeitar a vivência do aluno, entendendo que este possui referências culturais e estéticas. No artigo “A escola como espaço sócio-cultural”, Juarez Tarcisio Dayrell (1996, p.5) nos diz: “[uma] outra forma de compreender esses jovens que chegam à escola é aprendê-los como sujeitos sócios-culturais”. Segundo Dayrell, a escola deve receber a bagagem cultural de cada estudante, compreendendo que sua experiência não se restringe ao espaço escolar. A partir desse entendimento, o ensino de arte deve propor uma abordagem plural e multicultural acerca da educação visual. Nesse sentido, não existe a dicotomia entre a arte sacralizada e baixa cultura, ambas linguagens possuem potencialidades.

Assim, o espaço de aprendizagem em arte deve reconhecer a identidade do estudante, respeitando a idoneidade do seu conhecimento artístico. A partir dos códigos desse repertório individual é possível ampliar o campo de conhecimento do educando e apresentar novas formas de experienciar a arte. Do mesmo modo, legitimar a cultura dominante em detrimento da popular soa como equívoco, ambas devem ter seus valores estéticos respeitados. Nesse contexto, o acesso às linguagens culturais e artísticas consagradas podem ser acessadas a partir das manifestações populares da arte. Em acordo com essa premissa, Ivone Mendes Richter escreve:

No nosso entender, o ensino da Arte deve se caracterizar por uma educação predominantemente estética, em que os padrões culturais e estéticos da comunidade e da família sejam respeitados e inseridos

na educação, aceitos como códigos a partir dos quais deve-se construir a compreensão e imersão em outros códigos culturais. Trabalhar com a multiculturalidade no ensino da Arte supõe ampliar o conceito de Arte, de um sentido mais restrito e excludente, para um sentido mais amplo, de experiência estética. (RICHTER, 2012, p.102).

Desse modo, o ensino de arte precisa receber as múltiplas referências estéticas do estudante. A partir do entendimento desse saber, é possível estabelecer o diálogo entre sua vivência artística e novas propostas de fruição em arte. Portanto, não se trata de substituir os padrões visuais do aluno, mas, propor a ampliação do seu campo de conhecimento. Em conformidade com esse entendimento, Ana Mae Barbosa, no artigo, *As mutações do conceito e da prática* (2012), escreve sobre o panorama do ensino de arte pós-moderno, avaliando a diversidade cultural na arte-educação. Segundo a autora, o ensino multicultural deve romper com a hegemonia da arte erudita e abranger múltiplos contextos culturais. Propondo a inter-relação entre os saberes ditos eruditos e populares. Acerca desse contexto, Ana Mae Barbosa expressa:

Todas as classes têm o direito de acesso aos códigos da cultura erudita, porque esses são os códigos dominantes – os códigos do poder. É necessário conhecê-los, ser versado neles, mais tais códigos continuarão como um conhecimento exterior a não ser que o indivíduo tenha dominado as referências culturais da sua própria classe social, a porta de entrada para a assimilação do “outro”. (BARBOSA, 2012, p.13).

Assim, segundo a autora, o ensino de arte deve ser plural, abordando as manifestações artísticas tradicionais, suas linguagens contemporâneas e a comunicação visual. Nesse sentido é preciso incorporar ao ensino de arte, o conteúdo de massa e a cultura popular, promovendo o estudo da informação visual que é familiar ao estudante. A esse respeito, Lanier aponta que a experiência estética provocada pelas manifestações da cultura de massa não pode ser considerada incompatível com o universo da arte erudita:

Outra e talvez mais ampla, categoria desses estímulos que provocam respostas estéticas sem o benefício da educação formal são as artes de massa. De qualquer maneira, pode-se dizer que as histórias em quadrinhos, roupas, cartazes, pôsteres, televisão, filmes e todas as outras parecem gerar respostas em todos nós, mesmos aqueles sem treinamento em arte, de uma maneira pelo menos similar à que experimentamos com relação às Belas Artes. (LANIER, op. cit., p.48).

Desse modo, é possível utilizar a produção da comunicação de massa como facilitadora para a aprendizagem dos códigos imagéticos, visto que as imagens compartilhadas pelo *design* possuem as mesmas unidades de construção que as artes plásticas. Logo, a linguagem gráfica amplamente presente no cotidiano pode ser usada como referência para o estudo dos elementos da linguagem visual. Por meio do exercício de interpretação de projetos gráficos como conteúdo para o ensino de arte é possível ampliar o repertório estético do estudante e facilitar a leitura de obras de arte.

Para além de atuar como facilitador para a aprendizagem dos códigos visuais, o estudo do *design* gráfico justifica-se devido à sua relevância na criação da informação visual. Sabe-se que o *design* gráfico exerce impacto na indústria de consumo e nos meios de comunicação, atuando em diversos meios, entre eles, a concepção de campanhas publicitárias, a idealização da identidade produtos, o planejamento visual de ambientes digitais, a criação da identidade de marcas e o mercado editorial. Assim, compreender seus fundamentos não é relevante exclusivamente para profissionais da área, mas válido também para o público em geral, cada vez mais envolvido com a criação e a interpretação da mensagem visual.

Em concordância com essa perspectiva, no campo do ensino de artes visuais, diferentes pesquisadores têm se posicionado a respeito da educação do olhar, defendendo um ensino voltado à fruição e contextualização da imagem. Sendo que a preocupação em preparar o público para lidar de forma crítica com a linguagem visual refere-se também às manifestações contemporâneas da arte. Portanto, a informação criada pela comunicação de massa tem se tornado objeto de estudo para o ensino de arte e, por essa razão, a linguagem do *design* gráfico é validada como conteúdo de estudo para a educação visual.

5. CONCLUSÃO

Esta monografia refletiu acerca da importância do *design* gráfico como meio de comunicação imagético, investigando os códigos que constituem a linguagem. Aliado a essa premissa, foram apresentados os princípios e elementos de composição da linguagem visual e sua aplicação em obras de arte e projetos gráficos. Entende-se que a criação em artes deve ser algo fluido, sem se restringir a regras. Contudo, é preciso conhecer os códigos de uma linguagem para contestá-los ou reafirmá-los.

A metodologia de pesquisa baseou-se em uma abordagem qualitativa, com o estudo analítico de referenciais bibliográficos sobre a linguagem visual, os fundamentos do *design* gráfico e o panorama contemporâneo da arte educação. Em paralelo a esse referencial teórico, fizemos a seleção de imagens que foram utilizadas como base para o estudo. Essa curadoria abrangeu composições no campo do *design* gráfico, da arte e da publicidade. A partir desses dados, foram constatadas várias possibilidades de leitura crítica da imagem, avaliando seus aspectos estéticos e sua contextualização.

Contudo, esta pesquisa centrou seus estudos no viés estético e sua interferência na construção imagem. Assim, este estudo propõe a inclusão do *design* gráfico como conteúdo para o ensino de arte, a fim de aprimorar a percepção da imagem. A pesquisa aponta diversas possibilidades de desdobramento, a expectativa é ampliar o referencial teórico e desenvolver novos estudos acerca do *design* gráfico, buscando obras e artistas que transitem entre a linguagem gráfica e as artes plásticas.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae (Org.). As mutações do conceito e da prática. In: _____. (Org.). *Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2012, p. 13-27.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Disponível em: <<http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/babel/textos/benjamin-obra-de-arte1.pdf>> Acesso em: 03 fev. 2020.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). *Educação é a Base*. Consulta Pública. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf> Acesso em: 03 fev. 2020.

_____. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). *Ensino Médio*. Consulta Pública. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=85121-bncc-ensino-medio&category_slug=abril-2018-pdf&Itemid=30192> Acesso em: 03 fev. 2020.

DAYRELL, Juarez. *A Escola como espaço sócio-cultural*. Disponível em: <<https://ensinosociologia.milharal.org/files/2010/09/Dayrell-1996-Escola-esp%C3%A7o-socio-cultural.pdf>> Acesso em 03 fev. 2020.

_____. *Juventude, produção cultural e a escola*. Caderno do Professor, nº 9. SEE-MG, 2002.

DONDIS. A. Donis. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FABRES, Paola. *O Design Gráfico Contemporâneo e suas Linguagens Visuais*. Porto Alegre: Uniritter, 2011.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. *Psicodinâmica das cores em comunicação*. 5ª Edição revista e ampliada. São Paulo: Edgard Blucher Ltda, 2006. Disponível em: <<https://pt.slideshare.net/ibl12345/psicodinmica-das-cores-em-comunicacao-modesto-farina>> Acesso em 03 fev. 2020.

FRANZ, Sueli Teresinha. *Educação para uma compreensão crítica da arte*. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2003.

FREEDMAN, Kerry. Currículo dentro e fora da escola: representações da Arte na Cultura Visual. In: BARBOSA, Ana Mae (org.). *Arte/Educação contemporânea consonâncias: internacionais*. São Paulo: Cortez, 2005, p.126 - 142.

LANIER, Vincent. Devolvendo arte à arte-educação. In: BARBOSA, Ana Mae. (Org.) *Arte-educação: leitura no subsolo*. 2ª edição. São Paulo: Cortez, 1999. p. 43-55.

LUPTON, Ellen. *Pensar com Tipos*. 2ª Edição revista e ampliada. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. *Novos Fundamentos do Design Gráfico*. 2ª Edição revista e ampliada. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

MAGALHÃES, Ana Del; Tabor V..Ensino de Arte: perspectivas com base na prática de ensino. In: BARBOSA, Ana Mae. (Org.) *Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2007, p. 78-91.

PHILIP B. Meggs; ALSTON W. Purvis. *História do Design Gráfico*. 4ª Edição. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

PILLAR, Analice Dutra. A educação do olhar no ensino da Arte. In: BARBOSA, Ana Mae. (Org.) *Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2007, p. 71-82.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Tecnologias contemporâneas e o ensino da Arte. In: BARBOSA, Ana Mae. (Org.) *Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2012, p. 127-137.

RICHTER, Ivone Mendes. Multiculturalidade e interdisciplinaridade. In: BARBOSA, Ana Mae. (Org.) *Inquietações e Mudanças no Ensino da Arte*. São Paulo: Cortez, 2012, p. 95-104.

WHITE, Jan V. *Edição e Design*. Tradução Luis Reyes Gil. São Paulo: JSN, 2006. Disponível em: <<https://graficovisual.files.wordpress.com/2013/11/ediccca7acc83o-edesign.pdf>> Acesso em: 03 fev. 2020.

WILLIAMS, Robin. *Designer para quem não é designer: noções básicas de planejamento visual*. São Paulo: Callis, 1995.