

CIACT/SAD 09

(GTX - VIDA)

Projeto *Arte pra Playlist*: conectando arte e vida no processo criativo de estudantes de arte visuais

Dra. Fabiane Pianowski (FURG)

Dra. Rita Patta Rache (FURG)

Resumo

Relato de experiência do processo de ensino-aprendizagem da disciplina de Introdução ao Desenho Gráfico e Comunicação Visual do primeiro semestre dos cursos em Artes Visuais (FURG). O projeto *Arte pra Playlist* objetiva produzir material gráfico para uma seleção musical, oportunizar espaços de vivência e produção estética na sua prática cotidiana (Vygotsky), e conectar arte e vida no processo de ensino-aprendizagem. As etapas da proposta são: escolha tema, busca de referenciais teórico-visuais, criação, finalização, apresentação e relatório reflexivo. Como encerramento, realiza-se uma exposição coletiva, que também pode ser visualizada/ouvida nas redes sociais. Nas produções finais observamos originalidade e cuidado com os conceitos do design gráfico e com os elementos da comunicação e percepção visual trabalhados em aula a partir de autores como Ellen Lupton, Donis Dondis, Bruno Munari e Ruben Pater. Em virtude disso, é possível afirmar que os resultados gráficos obtidos têm sido exitosos, demonstrando a importância da proposição de atividades que estejam vinculada à subjetividade dos/as estudantes.

Palavras-chave: design Gráfico; Comunicação Visual; Educação Superior; Extensão Universitária.

Abstract

Experience report on the teaching-learning process of the Introduction to Graphic Design and Visual Communication Design course in the first semester of the Visual Arts courses (FURG). The Art for Playlist project aims to produce graphic material for a musical selection, to provide spaces for experience and aesthetic production in everyday practice (Vygotsky), and to connect art and life in the teaching-learning process. The stages of the proposal: choice of theme, search for theoretical and visual references, creation, completion, presentation, and reflective report. Finally, a group exhibition is held, which can also be viewed/listened to on social media. In the final productions, we observed originality and care with the concepts of graphic design and with the elements of communication and visual perception worked on in class using authors such as Ellen Lupton, Donis Dondis, Bruno Munari and Ruben Pater. As a result, it can be said that the graphic results obtained have been successful, demonstrating the importance of proposing activities that are linked to the subjectivity of the students.

Keywords: Graphic Design; Visual Communication; Higher Education; University Extension.

CIACT/SAD 09

Inicia-se o semestre e os calouros enchem as salas da Universidade Federal do Rio Grande – FURG, no sul do sul do Brasil, com a expectativa desta nova etapa que também se inicia em suas vidas. As disciplinas do primeiro semestre do primeiro ano de qualquer currículo têm a sensação da descoberta e da novidade como valor agregado, por outro lado, se conduzidas de maneira a promover um aprendizado passivo e mecânico, podem ser bastante desmotivadoras. A escolha é ser um/a professor/a não bancário/a - no sentido freiriano da palavra-, e para isso torna-se fundamental oportunizar espaços de vivência e produção estética na sua prática docente, buscando conectar arte e vida no processo de ensino-aprendizagem. Como afirma Vygotsky: “a vivência estética cria uma atitude muito sensível para os atos posteriores e, evidentemente, nunca passa sem deixar vestígios para o nosso comportamento” (Vygotsky, 2001, p.342).

Sob essa perspectiva, nasceu o projeto de ensino “Arte pra Playlist”, que tem como público os/as estudantes da disciplina “Comunicação Visual”¹ dos cursos de Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais da FURG. Trata-se de uma disciplina com carga-horária de sessenta horas, ministrada no primeiro semestre dos respectivos cursos para duas turmas de aproximadamente vinte e cinco discentes, no laboratório de informática. Por ser uma disciplina do início dos cursos, o enfoque está direcionado para a história e fundamentos da comunicação visual e suas aplicações práticas em atividades de produção gráfica² no campo das artes visuais. Os conteúdos trabalhados envolvem história e conceitos do design gráfico e os elementos da linguagem e percepção visual a partir de diferentes autores como Rudolf Arnheim (2016), Donis Dondis (2015), Ellen Lupton (2017; 2008), Philip Meggs (2009) e Ruben Pater (2020) entre outros.

Considerando os diferentes níveis de conhecimento informático e a importância do aprofundamento do estudo dos elementos da linguagem visual, são utilizadas algumas estratégias para um maior aproveitamento do processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos da disciplina. Somado a isso, é importante pontuar a precarização das universidades federais, que na última

¹ Antes da reforma curricular de ambos os cursos em 2023, a disciplina era denominada “Introdução ao Desenho Gráfico”.

² Ementa: Fundamentos e princípios da linguagem visual. Estratégias de comunicação visual, planejamento e desenvolvimento de projetos gráficos. Funções artísticas e sociopolíticas da comunicação visual.

CIACT/SAD 09

década vêm sofrendo com os inúmeros cortes orçamentários que inviabilizam, entre outras coisas, a compra de novos equipamentos. Por este motivo, os computadores disponibilizados nos cursos são antigos e com pouca capacidade de processamento de dados, o que acaba por limitar a instalação e o uso de softwares específicos de criação e tratamento de imagens. Desta forma, opta-se por priorizar o estudo teórico-prático dos fundamentos da comunicação visual, sendo a produção gráfica realizada pela plataforma online de design gráfico denominada *Canva* (www.canva.com), de modo a garantir que todos/as estudantes tenham possibilidade de realizar as atividades práticas independente da sua condição socioeconômica. Essa plataforma apresenta-se como uma ferramenta acessível, prática, intuitiva e gratuita e altamente eficaz para realização dos exercícios práticos dos conteúdos teóricos discutidos em aula.

Como forma de consolidar os conhecimentos teóricos em uma produção gráfica significativa às e aos estudantes ingressantes, criou-se o projeto de ensino “Arte para *Playlist*”. Esta proposta consiste, primeiramente, na escolha de um tema gerador da produção gráfica. As/os estudantes são estimuladas/os a refletirem sobre uma emoção ou sentimento que fazem sentido para elas/eles naquele momento da sua vida, este será o tema do seu trabalho prático.

Uma vez escolhido o tema, cada estudante cria sua *playlist* com músicas de diferentes artistas, que deve ser pública e disponibilizada no Spotify (www.spotify.com), serviço de *streaming* de músicas que pode ser utilizado gratuitamente, escolhido para garantir que todas/os participem.

A partir do tema gerador e das músicas escolhidas, as/os estudantes são estimulados a criar o material gráfico para a sua seleção musical, que consiste em: capa e contracapa da *playlist*, cartaz de lançamento e selo da gravadora (logotipo).

Ao final do projeto, a/o estudante elabora um relatório do processo, descrevendo as suas etapas e justificando e avaliando as suas escolhas, de maneira a construir um relato reflexivo da sua produção gráfica, a fim de entender seu próprio processo de aprendizagem e visualizar os conhecimentos adquiridos com a disciplina.

Como desdobramentos da proposta, e no sentido de valorizar a produção das/os estudantes, é realizada a cada ano letivo uma exposição com as produções gráficas. Na

CIACT/SAD 09

exposição, o público também pode ouvir as seleções musicais através do escaneamento do código QR disponibilizado em cada um dos trabalhos. Para ampliar a audiência e promover as produções gráficas, bem como facilitar a sua organização, foram criadas as páginas do projeto nas redes sociais Instagram e Facebook (@artepraplaylist).

Os conteúdos teórico-práticos trabalhados na disciplina são transmitidos de maneira a demonstrar sua importância tanto na produção poética como na acadêmica, no intuito de que forma e conteúdo estejam em consonância na apresentação dos diversos trabalhos a serem realizados ao longo do curso, sejam eles teóricos ou poéticos.

A experiência também tem permitido refletir acerca da importância das ferramentas utilizadas no design gráfico no cotidiano, diante da forma com a qual estudantes utilizam-nas para expressarem suas vivências. Percebe-se que, mesmo com o domínio delas, o ponto de vista, a curiosidade e a criatividade individual podem potencializar as possibilidades visuais dentro das produções particulares.

O projeto iniciou em 2018 e foi interrompido no período da pandemia (2020-2021), sendo retomado em 2022, desta forma, já passaram por ele aproximadamente duzentos e cinquenta estudantes, dos quais foram selecionados alguns trabalhos para ilustrar este relato de experiência (figuras 01 a 04).

CIACT/SAD 09



Figura 1 - *Nostalgia*, André Soares (Artes Visuais – Bacharelado), 2019.

Fonte: Acervo pessoal das autoras.



Lançamento!

No Labest
10h - 26/07/2019

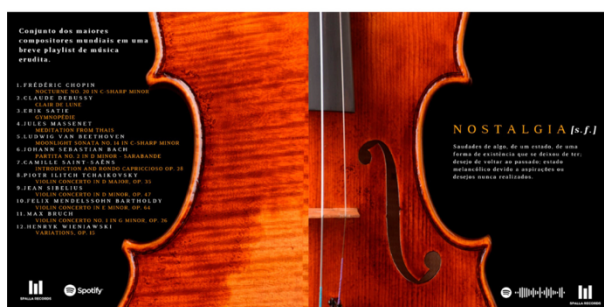


Figura 2 - *Nem tudo na vida são flores, mas quando for, reggae!*, Augusta Lucas Holz (Artes Visuais – Licenciatura), 2019.

Fonte: Acervo pessoal das autoras.



CIACT/SAD 09



Figura 3 - *Lembra como é ser feliz?*, Klara Fonseca (Artes Visuais – Bacharelado), 2022.
Fonte: Acervo pessoal das autoras.



Figura 4 - *Churrasco de Domingo*, Victor Pinheiro (Artes Visuais – Licenciatura), 2022.
Fonte: Acervo pessoal das autoras.

CIACT/SAD 09

Como pode ser observado nos exemplos trazidos, as/os estudantes conseguiram aplicar os conceitos do design gráficos estudados como: contraste, repetição, equilíbrio, alinhamento, escala, cor, enquadramento, tipografia etc. em seu trabalho final. Além disso, pode-se perceber que a qualidade dos trabalhos não esteve diretamente relacionada aos programas utilizados, posto que a plataforma online Canva mostrou-se muito eficiente para o layout final, sendo uma ótima ferramenta para ser utilizada tanto no âmbito universitário quanto escolar.

Do mesmo modo, os temas abordados pelas/os estudantes incrementaram os conteúdos da disciplina a partir de uma perspectiva de seus universos particulares, repertórios culturais e do cotidiano. Um desdobramento disso foi a inclusão do conteúdo de ativismo gráfico a partir de 2023 na disciplina do currículo novo dos cursos.

A realização do projeto "Arte para Playlist" têm sido uma excelente oportunidade de interação e conexão entre professoras e estudantes, em especial pelos seus desdobramentos: exposição e fanpage, que ao publicizar a produção dos calouros, a valoriza, motivando-os desde o início de sua trajetória universitária.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e Percepção Visual: uma psicologia da visão criadora*. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

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

LUPTON, Ellen. *Pensar com tipos*. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.

LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. *Novos Fundamentos do Design*. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

CIACT/SAD 09

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. *História do Design Gráfico*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

PATER, Ruben. *Políticas do design: um guia (não tão) global de comunicação visual*. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. *Psicologia Pedagógica*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

Como citar este texto:

PIANOWSKI, Fabiane; RACHE, Rita P. Projeto Arte pra Playlist: conectando arte e vida no processo criativo de estudantes de arte visuais. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 9, 2024, Belo Horizonte. *Anais do 9º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais 2024*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2024. ISSN: 2674-7847. p.1-8.