



XVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIC)

La Comunicación como Bien Público Global:

Nuevos lenguajes críticos y debates hacia el porvenir

Buenos Aires, Argentina, 26 al 30 de septiembre de 2022

Organizan

- ❖ Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIC).
- ❖ Federación Argentina de Carreras de Comunicación Social (FADECCOS).

Ponencia presentada al GI 11 O trabalho das imagens: Intervenções políticas nos campos da comunicação e da pedagogia

Do Design Gráfico ao Design Social: crise e resgate da
Comunicação Visual pelo olhar educacional

From Graphic Design to Social Design: crisis and rescue of
Visual communication through the educative approach

Marciel A. Consani ¹

Henrique Inhauser Caldas ²

¹ Marciel Aparecido Consani é Professor na Universidade de São Paulo, Doutor em Ciência da Comunicação, Brasil, contato: mconsani@usp.br.

² Henrique Inhauser Caldas, Universidade de São Paulo, graduando em Educação, Brasil, contato: henrique.inhauser@usp.br.



Resumo: Nossa investigação objetiva demonstrar o papel do Design Gráfico (DG) enquanto conjunto de estratégias e recursos efetivando a transformação social em contextos pedagógicos. Nela, buscamos analisar os processos pedagógicos e a produção gráfico-visual resultante na disciplina “Práticas Laboratoriais em Multimídia”, obrigatória na Licenciatura em Educomunicação da USP. A Educomunicação é entendida como abordagem educacional fundamentada na Pedagogia Libertária de Freire (2013) e na Comunicação Popular de Kaplún (1998), se diferenciando pelo caráter praxístico nas diversas áreas de intervenção nem que ela se evidencia (Soares, Viana & Xavier, 2017). Trata-se de uma Pesquisa Participante apoiada em Triangulação de Objetos de Estudo (Minayo, Assis & Souza, 2005) cujas fontes de informação se constituem (1) nas produções realizadas no triênio 2019/2020/2021; (2) no diário de campo do sujeito-pesquisador e (3) nas entrevistas em profundidade com estudantes do curso. Na interpretação dos dados empregamos a Análise de Conteúdo (Bardin, 2015) aplicada aos três conjuntos de fontes mencionados. A pesquisa se encontra na fase final, sendo possível mencionar como aportes: (1) a natureza “Metaformativa” inerente à Educomunicação; (2) o “engajamento dialético” despertado nos estudantes e (3) a ênfase numa vigilância epistemológica permanente que promova a Educação Libertária e a inclusão midiática.

Palavras-Chave: Design, Educomunicação, Formação de Educadores.

Abstract: This investigation aims to demonstrate the role of Graphic Design (GD) as a set of strategies and resources effecting social transformation in pedagogical contexts. Here, we seek to analyze the pedagogical processes and the graphic-visual production resulting from them in the discipline “Laboratory Practices in Multimedia”, mandatory in the Degree in Educommunication at USP. Educommunication is understood as an educational approach based on Freire's Freedom Pedagogy (2013) and Kaplún's Popular Communication (1998), differing by the praxistic character in various areas of intervention, even if it is evident (Soares, Viana & Xavier, 2017). This is a Participating Research supported by Triangulation of Study Objects (Minayo, Assis & Souza, 2005). Our sources are (1) the productions carried out in the triennium 2019/2020/2021; (2) in the field diary of the subject-researcher and (3) the interviews with students of the course. In interpreting the data, we used Content Analysis (Bardin, 2015) applied to the three sets of sources mentioned. The research is being concluded, and it is possible to mention as contributions: (1) the “Metaformative” nature inherent to Educommunication; (2) the “dialectical engagement” awakened in students and (3) the emphasis on permanent epistemological surveillance that promotes Libertarian Education and media inclusion.

Keywords: Design, Educommunication, Training of Educators.



1. Introdução

O presente trabalho pode ser considerado como uma comunicação preliminar de resultados de uma pesquisa participante em nível de Iniciação Científica orientada pelo primeiro autor e protagonizada pelo segundo autor. Trata-se, portanto, de um esforço investigativo em parceria professor/aluno, contextualizado no âmbito de uma disciplina específica, a qual enfatiza a práxis educacional do *design* no âmbito de uma Licenciatura em Educomunicação.

Esta investigação parte da ressignificação das práticas de Criação Mediática articuladas pelos pressupostos da Educomunicação (Soares, 2012; Citelli & Costa, 2011). A Educomunicação se apresenta como uma abordagem educacional transformadora fundamentada na Pedagogia Libertária de Paulo Freire³ e na Comunicação Popular de Mário Kaplún⁴ e que se caracteriza pelo caráter de práxis, evidenciado em diversas áreas de intervenção por meio das quais ela se evidencia (Soares, Viana & Xavier, 2017).

O contexto de nossa intervenção se localiza na Disciplina "CCA0303-Práticas Laboratoriais em Multimídia", obrigatória para os alunos ingressantes na Licenciatura em Educomunicação, curso de graduação oferecido no Departamento de Comunicação e Artes da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (CCA-ECA/USP).

A Licenciatura em Educomunicação começou a ser oferecida em 2011 como o único curso profissionalizante do Departamento de Comunicação e Artes (CCA) da ECA/USP e, também, como a única Licenciatura daquela unidade acadêmica⁵.

No contexto apresentado, o objetivo principal de nossa investigação-ação é o de demonstrar que o Design Gráfico, entendido como uma área de aplicação dentro da Comunicação Social, proporciona um conjunto de estratégias e recursos de grande valia para estimular a transformação social em contextos pedagógicos, mudando o foco de sua atuação institucional, quase sempre alinhada ao mercado editorial .

³ O educador Paulo Reglus Neves Freire (1921 – 1997) é o autor brasileiro mais traduzido e conhecido fora do Brasil.

⁴ O radialista argentino Mario Kaplún (1923 – 1997) tornou-se um pensador e ativista influente em diversos países da América Latina, como Uruguai, Brasil, Venezuela e Cuba, entre outros.

⁵ No sistema educacional brasileiro, a Licenciatura é um curso superior destinado especificamente a formar professores para a Educação Básica.



Esta hipótese passa pela obrigatória resignificação dos princípios da Comunicação Visual, a qual se constituiu como base para o desenvolvimento do próprio Design Gráfico (Meggs, Purvis, Alston & Knippel, 2009). Este processo de resignificação (ou ressemantização) leva em conta que, em sua origem, o Design Gráfico (DG) surge para construir interfaces de comunicação destinadas a promover o consumo e a circulação de mercadorias no contexto de grande desenvolvimento industrial da Europa na primeira metade do século XX (Hollis, 2000).

Posteriormente, autores especializados na área (Bonsiepe, 2011) levantaram a questão de que haveria um esgotamento ou “crise” no DG por conta do esvaziamento da função social que lhe caberia, na medida em que seu emprego se resumiu, cada vez mais, em linha auxiliar e operacionalizadora da área de Publicidade & Propaganda.

Neste artigo, iniciaremos explicitando nossos objetivos de investigação. A seguir, trataremos da discussão teórica que orienta nossa argumentação e, numa terceira seção, explicitamos nossa abordagem metodológica do estudo. A seguir, incluiremos nosso aporte metodológico e, ao final, apresentaremos nossas conclusões, ainda que provisórias.

2. Objetivos

Nosso estudo visa, sobretudo, estabelecer parâmetros para a introdução do conceito de práxis educacional (Gutiérrez, 1998) na formação de professores. Concomitantemente, tratamos da “crise ontológica” do Design Gráfico (DG), dado o esvaziamento de significância social em relação a esta área de estudos. Por fim, mercê desta leitura crítica, buscamos esboçar diretrizes para o emprego do DG no contexto pedagógico da práxis educacional.

3. Caracterização do estudo e discussão teórica proposta

A pergunta inicial — que resume o problema da pesquisa — pode ser enunciada da seguinte forma: “será possível mobilizar os potenciais interdisciplinar, criativo, sensorial e estético presentes no DG em prol da Educação Libertária”? Tomando o “sim” como hipótese de trabalho, buscamos aprofundar a discussão analisando os processos pedagógicos e a produção deles resultante no âmbito da disciplina CCA0303.



Nossa investigação ganhou forma como um projeto de Iniciação Científica proposto pelo graduando em Educomunicação Henrique Inhauser Caldas, o qual, além de estudante do último ano do curso, atua há bastante tempo como profissional em DG. O interesse por este objeto de pesquisa foi plenamente correspondido pelo autor desta proposta, que é professor da disciplina CCA0303 e de outras que compõem a grade curricular da Licenciatura, notadamente aquelas voltadas à produção e gestão de conteúdos midiáticos digitais.

A investigação aqui relatada se iniciou na segunda metade de 2021 e teve como ponto de partida a escolha do objeto de pesquisa, secundada pelo aprofundamento da base teórica e o desenvolvimento da relação problema-hipótese.

O segundo passo consistiu na catalogação dos produtos gráficos produzidos por discentes da disciplina CCA0303. Os trabalhos catalogados, que oriundos de projetos como a criação de capas de discos, fotonovelas e revistas, foram organizados em planilhas para facilitar a consulta e se constituíram, assim, na primeira fonte de dados da pesquisa.

Paralelamente desenvolveu-se uma etapa de pesquisa em campo por meio do acompanhamento presencial, por parte do coautor deste artigo, nas aulas da disciplina supracitada. Com base nessa dinâmica participativa de investigação, foi construído um documento – o Diário de Campo – registrando as principais impressões verbalizadas pelos/as estudantes, que, no mais das vezes, oriundos de diferentes áreas de atuação profissional, vivenciaram as discussões sobre o campo do Design Gráfico na Educomunicação e como se usavam tais ferramentas nos projetos práticos.

Na última etapa da coleta de dados foram feitas entrevistas com educadores que cursaram a disciplina e que possuem familiaridade com a comunicação visual, a fim de saber suas impressões sobre a abordagem educacional do Design Gráfico e a avaliação de suas experiências com a disciplina e desenvolvimento dos produtos gráficos. Por fim, os materiais coletados serviram de base para a análise juntamente com o aporte teórico anteriormente mencionado.

4. Enfoque ou metodología de abordagem

Dividimos nosso relato em duas partes, sendo a primeira “Aporte Metodológico” e a segunda “Descrição dos Objetos de Análise”.



4.1. APORTE METODOLÓGICO

Embora possamos nos referir à nossa abordagem principal como uma Pesquisa Participante, as dinâmicas de investigação foram concebidas à partir do conceito de Triangulação de Objetos de Estudo (Minayo, Assis & Souza, 2005). Assim, nossas fontes de informação se constituem (1) no conjunto de produções realizadas no triênio 2019/2020/2021; (2) no diário de campo alimentado pelo pesquisador-aluno e seu orientador-professor e (3) nas entrevistas em profundidade que tiveram como sujeitos alunos e alunas do curso que possuísem atuação e conhecimentos prévios sobre o exercício profissional do DG.

Como metodologia voltada para a interpretação dos dados recolhidos, vimos empregando a Análise de Conteúdo, passível de ser aplicada aos três conjuntos de objetos de estudo (fontes) mencionados no parágrafo anterior. A Análise de Conteúdo prevê a organização dos dados recolhidos em categorias (p. 117), as quais, no caso desta pesquisa, foram criadas a partir da pré-análise/leitura flutuante dos objetos de estudo e também por meio dos apontamentos levantados pelos autores do Design e da Educomunicação referenciados na fundamentação teórica — Bonsiepe (2022), Canclini (1995), Cardoso (2000), Soares (2012) e outros.

As categorias elencadas para análise dos objetos de estudo são:

1. **Dinâmicas colaborativas/coletivas de processos:** como se organizou o grupo frente à demanda de projetos de Design Gráfico apresentadas pelo viés da Educomunicação?
2. **Enfoque Temático:** quais temas são abordados nessas produções midiáticas? Quais conteúdos se pretende reforçar por meio das estratégias e técnicas do Design? Eles são de interesse social?
3. **Intencionalidade educativa:** como as propostas desenvolvidas evidenciam uma preocupação social? Como esta orientou os projetos e as metodologias escolhidas?
4. **Operacionalidade (opção por recursos abertos):** quais recursos técnicos abertos foram mobilizados para produzir os materiais gráficos? Sua escolha favorece, ou não, uma prática educacional? Como?
5. **Disponibilidade de acesso ao produto final:** como esses materiais são



distribuidos/apresentados ao público? Eles são de fácil acesso? Priorizam o acesso democrático?

6. **Alinhamento entre autoralidade (subjetividade, expressão individual, emancipação) e relevância social sobre o produto (equilíbrio entre o individual e o coletivo):** os sujeitos envolvidos na produção veem suas intenções estéticas ou conceituais expressas nos projetos produzidos? Eles têm uma impressão positiva sobre o produto final? Por outro lado, tais produções apresentam potencial para construir sentidos a ser compartilhados pelo público que acessá-las?

Uma vez estabelecidas as categorias de análise, passamos à descrição um pouco mais detalhada dos materiais analisados.

4. 2. DESCRIPCIÓN DOS CONJUNTOS DE OBJETOS DE ANÁLISE

Aqui apresentamos de forma sucinta os objetos de nossa análise, sendo os três primeiros itens constituídos pelos produtos gráficos desenvolvidos sistematicamente pelos alunos da disciplina CCA0303 durante o triênio 2019/2020/2021, o que os coloca num mesmo corpus. Os outros dois objetos de análise se constituem como as informações registradas no Diário de Campo e as respostas obtidas nas entrevistas.

4.2.1. Capas de discos musicais

A atividade individual para desenvolver um conceito gráfico para um projeto musical expresso em uma capa de disco e sua tracklist, na qual os discentes imaginaram propostas musicais representadas por bandas ou artistas hipotéticos, podendo utilizar a própria representação como intérpretes, desenvolvendo assim, um projeto de caráter mais experimental e artístico. Seguem alguns exemplos significativos:



Figura 1 — Exercícios individuais de criação de capas de discos (*cover design*): [a] “Público alvo do seu ódio” (de P. Grupelli, 2019); [b] “Caos” (de J. Albuquerque, 2020); [c] “Jardim de apartamento” (de S. Amaral, 2021) e [d] “Forgive me father, for I have sinned (de “Bex” Xavier, 2022). FONTE: acervo do autor.

4.2.2. Fotonovelas

O projeto foi desenvolvido em grupos, nos quais, os discentes criaram narrativas que expressas graficamente que utilizaram como referência a linguagem dos quadrinhos, porém, priorizando o uso de fotos. Foi colocado como requisito que os grupos explorassem alguma discussão de interesse social para justificar a abordagem educacional e recomendou-se que empregassem o recurso narrativo do *plot-twist*, mencionado em aula. Assim, se buscava encontrar um equilíbrio entre o uso do formato narrativa de entretenimento e a intencionalidade educativa, como mostram os exemplos:



Figura 2 — Exercícios de Fotonovela produzidas pelos discentes:
 “História de Marias” (2019) e “A invasão” (2022)
 FONTE: acervo do autor.



Figura 3 — Revistas produzidas por discentes (2022). FONTE: acervo próprio.

4.2.4. Registros de Campo

Durante o período de investigação houve acompanhamento da disciplina CCA0303 na modalidade presencial, da turma de discentes do primeiro semestre da Licenciatura em Educomunicação de 2022. O foco do acompanhamento foram as aulas que abordavam questões do design gráfico e foram propostas oficinas para que os discentes pudessem interagir e debater sobre questões teóricas e práticas sobre varios aspectos da programação visual e, sempre que possível, levantando discussões sobre o emprego dessas técnicas e seus desdobramentos éticos e culturais, e buscando um entendimento para além da abordagem funcionalista.

As impressões acerca da interação dos discentes com os temas propostos, o processo de criação de seus projetos gráficos e os debates que eles levantaram foram organizados em um diário de campo. O objetivo de organizar tais impressões é que se possa focar no processo de apropriação do DG a partir da ótica educucomunicativa, para compreender, desde as primeiras etapas — e daí a preferência por uma disciplina do início da licenciatura — quais são as principais dificuldades e dúvidas que enfrentam e o que eventualmente se transforma nas noções sobre produção gráfica em termos práticos nesse processo de diálogo entre as disciplinas da Educomunicação e do DG.



4.2.5. Análise das entrevistas

As entrevistas representaram a última etapa da coleta de dados, na qual foram abordados designers ou profissionais que já possuíam familiaridade prévia com ferramentas de comunicação visual. Esperava-se que eles e elas, uma vez tendo vivenciado a disciplina como estudantes, pudessem compartilhar suas opiniões sobre como foi o processo de apropriação das ferramentas e técnicas do DG sob uma perspectiva educacional e como eles avaliam os produtos resultantes.

Esta última etapa teve como objetivo verificar, dentro do escopo limitado das respostas, se a experiência de diálogo entre a Educação e o DG culminou em uma experiência pedagógica educacional, ou seja, se a apropriação das ferramentas foi, na prática, apenas instrumental, ou se pode se considerar que houve uma resignificação do DG a partir do diálogo com os conceitos e valores propostos pela Educação.

5. Principais resultados

No momento, a pesquisa se encontra em sua etapa final final — com o término previsto para o mês de outubro de 2022 — mas já é possível, a esta altura, delinear algumas considerações a ser aprofundadas no decorrer do processo investigativo:

(a) a natureza dos processos didáticos e pedagógicos desenvolvidos nas aulas da CCA0303 pode ser entendida como uma “Metaformação”, já que se busca formar educadores que atuem em projetos colaborativos e dialógicos com dinâmicas muito próximas daquelas vivenciadas em sala de aula;

(b) as atividades propostas aos estudantes que ingressam na Licenciatura conciliam aplicação de técnicas e processos de produção que desafiam a criatividade dos discentes gerando um alto grau de engajamento e negociação interpessoal. Isso é particularmente verdadeiro nos projetos desenvolvidos em grupo;

(c) não obstante o caráter prático e técnico de grande parte das aulas, indispensável para a apropriação das diversas competências demandadas pelo Design, o viés educacional alimenta uma vigilância epistemológica permanente para a contextualização de tais práticas em projetos que promovam a Educação Libertária e a Democratização das Mídias.



6. Considerações Finais

Compreendemos por meio da observação dos materiais produzidos, dos registros de campo e das entrevistas com discentes o potencial educativo e dialógico da apropriação do Design Gráfico por parte de Educomunicadores. No entanto há ainda desafios que merecem destaque nesse processo.

A dimensão colaborativa se mostrou essencial na produção dos materiais gráficos educacionais em razão de seu potencial dialógico por meio da troca de repertórios, assim como observado em campo e citado pela maioria dos entrevistados como um fator importante para as suas próprias formações. No entanto, as urgências práticas como prazo, falta de tempo para formações técnicas mais aprofundadas e, por vezes, falta de recursos instrumentais para acesso de todos, por vezes orientou as produções para dinâmicas mais individualizadas, das quais aqueles com mais familiaridade em Design prévia ao curso e, conseqüentemente, com mais acesso às ferramentas, centralizaram as funções de programação visual. Isso se refletiu na profundidade da apropriação, pois aqueles já familiarizados com as técnicas e instrumentos do DG priorizaram sua ressignificação conceitual, enquanto outros ainda buscavam dar conta dos aspectos técnicos. Inclusive, os discentes com experiência com DG foram os que levantaram mais críticas quanto à forma mercadológica que geralmente os processos de produção de Design são pautados.

É notável que a intencionalidade educativa proposta para os materiais gráficos produzidos se apoiou na maioria das vezes na escolha de temas de interesse social, priorizando um caráter informativo. Por ser uma disciplina de início da graduação, é compreensível que os discentes ainda compreendam de forma limitada todas as possibilidades da abordagem educacional, justificando, por vezes, como a apresentação de informações de forma fácil e atrativa pela utilização de recursos como a infografia. Tais aspectos são importantes, mas o que se espera é que, conforme conheçam melhor a Educomunicação no decorrer do curso, a apropriação de outros conhecimentos como o DG também possa ser cada vez mais integrada à práxis educacional.

Percebemos que grande parte dos discentes colocaram suas impressões e motivações pessoais nos trabalhos ao escolherem temas que dialogassem com suas vivências, intenções e valores, discutindo questões de gênero, raça, sexualidade e política, mas, de forma a convidar o público ao diálogo. O DG foi uma ferramenta essencial no



proceso de construção de materiais que sugerem pontes entre o individual e o coletivo, pois, por meio da expressão visual se valorizou não apenas os aspectos funcionais como fácil leitura e organização, que são essenciais para o acesso mas, também, a expressão estética dos indivíduos, que por sua vez, é reflexo de seus repertórios culturais e vivências, o que possui grande potencial de identificação e aproximação.

Entendemos que esta linha de investigação, até aqui concentrada na linguagem gráfico-visual, pode ser estendida para a produção audiovisual e o Game Design, vertentes que serão abordadas nos semestres mais avançados do curso. Assim, o objetivo final deste eixo midiático na formação do Educomunicador é oferecer suporte a projetos educacionais envolvendo professores e alunos do ensino formal, principalmente nas escolas públicas e, também, nos espaços não-formais de educação (Organizações da Sociedade Civil).

Por fim, consideramos que os pressupostos de criação compartilhada, leitura crítica e mediação reflexiva dos produtos midiáticos permanecem válidos também na perspectiva de que os Educomunicadores se profissionalizem na produção de conteúdos digitais marcando presença nas instâncias educativas informais.

Entre os desenvolvimentos futuros deste estudo, destacamos a seguintes possibilidades:

- (1) Identificação do perfil dos sujeitos ingressos na Licenciatura em Educomunicação,
- (2) Mapeamento das relações interpessoais que definiram a integração entre os sujeitos em torno de interesses e projetos coletivos;
- (3) Dinâmica de intercâmbio de saberes e vivências entre os sujeitos, demonstrada no respeito e validação de diferentes valores visões de mundo;
- (4) Dinâmica de aceitação madura e consciente de críticas e contribuições internas dos colegas e docentes e das convidadas externas e
- (5) Todos estes processos podem ser considerados como instâncias de um processo global de mediação educacional.



7. Referências

- Bardin, L. (2015). Análise de Conteúdo. São Paulo, SP: Edições 70.
- Bonsiepe, Gui. (2011) Design, Cultura e Sociedade. São Paulo, SP: Blucher.
- Canclini, N. G. (1995). Consumidores e Cidadãos. Rio de Janeiro, RJ: Editora UFRJ.
- Cardoso, Rafael. (2000) Uma introdução à história do design. São Paulo, SP: Editora Blucher.
- Citelli, A. O.; Costa, M. C. (2011). Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento. São Paulo, SP: Paulinas.
- Freire, Paulo R. (2013). Extensão ou Comunicação? Rio de Janeiro, RJ: Paz e Terra.
- Gutiérrez, Francisco. (1988). Educação Como Práxis Política. São Paulo, SP: Summus.
- Kaplún, Mario. (1998). Una pedagogia de la comunicación. Madri: Ediciones de La Torre.
- Hollis, R. (2000). Design gráfico: Uma história concisa. São Paulo, SP: Martins Fontes.
- Meggs, Philip B.; Purvis, Alston W. & Knipel, Cid. (2009) História do Design Gráfico. São Paulo, SP: Cosac & Naify.
- Minayo, M.C.S.; Assis, S.G. & Souza, E.R. (2005). Avaliação por triangulação de métodos: abordagem de programas sociais. Rio de Janeiro, RJ: Editora Fiocruz.
- Sevcenko, Nicolau. (2001). A corrida para o Século XXI: No loop da montanha russa. São Paulo, SP: Companhia das Letras.
- Soares, I. O. (2012) Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: Contribuições para a reforma de Ensino Médio. São Paulo, SP: Paulinas.
- Soares, I. O.; Viana, C. E. & Xavier, J. (2017) Educomunicação e suas áreas de intervenção. São Paulo, SP: ABPEducom.
- Souza, P. L. P. (2000). Notas para uma história do design. 2a ed. Rio de Janeiro, RJ: 2AB.