

Referências Bibliográficas

- Lingeries: fontes de inspiração. Diário do Nordeste On-line. Fortaleza, 01 jun. 2008. Disponível em: <<http://diariodonordeste.globo.com/materia.asp?codigo=542327>>. Acesso em: 09 nov. 2008.
- Fontoura, Miriam Silva da. Fetichismo metodológico na pesquisa do consumo contemporâneo. GT04: consumo, sociedade e ação coletiva In: Congresso Brasileiro de Sociologia, 13, 2007, Recife. Disponível em: <http://www.sbsociologia.com.br/congresso_v02/papers/GT4%20Consumo,%20Sociedade%20e%20A%C3%A7%C3%A3o%20Coletiva/Microsoft%20Word%20-20SBS_2007_GT4_miriam_fontoura.pdf>. Acesso em: 09 nov. 2008.
- Nissin Haran: da aviação ao mercado de lingerie. Diário do Nordeste On-line. Fortaleza, 21 ago. 2005. Disponível em: <<http://diariodonordeste.globo.com/materia.asp?codigo=272310>>. Acesso em: 09 nov. 2008.
- Pezzolo, Dinah Bueno. Tecidos: história, tramas, tipos e usos. São Paulo: Editora SENAC, 2007.
- Souza, Gilda de Mello e. O espírito das roupas: a moda no século dezenove. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- Storr, Merl. Latex and Lingerie: Shopping for Pleasure at Ann Summers. [S. l.]: Berg Publishers, 2003.
- Jones, Sue Jenkins. Fashion Design: manual do estilista. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- Vicentini, Garcia Vicentini; Castilho, Kathia. Design do corpo, design da roupa: uma análise semiótica. In: Pires, Dorotéia Baduy (Org.). Design de moda: olhares diversos. Barueri: Estação das Letras e Cores, 2008.

Abstract: This article treats on the boarding that the technology has on the use of the linen as fashionable product, thinks over respect of the use of the marketing applied to the mode. It does a brief review

on the consumption and the sex, in relevancy to the fetishism that treats directly of the use of the linen and his concept found in the western company. It describes the technical and concrete concept of the linen as intimate piece and of underwear. And it focuses in the central concept where the linen and the technology cross creating a new concept of production where the product and the method, make converge the symbolic image and the production.

Key words: Technology - Linen - Fashionable product - Marketing - Symbolic Image - Consumption - Production

Resumo: Presente artigo trata sobre a abordagem que a tecnologia tem sobre o uso da lingerie como produto de moda, reflexiona respeito do uso do marketing aplicado à moda. Faz um breve resumo sobre o consumo e o sexo, em relevância ao fetichismo que trata diretamente do uso da lingerie e seu conceito encontrado na sociedade ocidental. Descreve o conceito técnico e concreto da lingerie como peça íntima e roupa de baixo. E se enfoca no conceito central em onde a lingerie e a tecnologia cruzam-se criando um novo conceito de produção em onde o produto e o método eles convergem a imagem simbólica e a produção.

Palavras - chave: Tecnologia - Lingerie - Produto de moda - Marketing - Imagem simbólica - Consumo - Produção

(*) **Humberto Pinheiro Lopes.** Graduando do Bacharelado em Estilismo e Moda da Universidade Federal do Ceará (UFC), bolsista de extensão do projeto Sócio-Moda. **Raquel Crispim da Silveira Moura.** Graduada em Estilismo e Moda pela UFC. **Araguacy Paixão Almeida Filgueiras.** Doutora em Engenharia Têxtil - Gestão e Design pela Universidade do Minho, docente do quadro efetivo do Curso de Estilismo e Moda da UFC.

Reflexões sobre Design, Cultura Visual e Educação na pós-modernidade

Fecha de recepción: abril 2009
Fecha de aceptación: febrero 2011
Versión final: mayo 2011

Cristina Portugal y Rita Maria de Souza Couto (*)

Resumen: Este artículo es fruto de una investigación que está insertada en el ámbito de la línea de: Diseño en situaciones de Enseñanza-aprendizaje en el mundo contemporáneo, que es una línea de investigación vinculada al Grupo 'Pedagogía del Diseño' del Consejo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico de Brasil CNPq, y que tiene como principio básico la reflexión crítica sobre artes visuales, objetos, sistemas y lenguajes utilizados en ambientes concretos o mediados por la tecnología.

Palabras Clave: Diseño - Investigación - Cultura visual - Educación - Aprendizaje - Pedagogía - Tecnología

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 145]

Introdução

Este artigo é fruto de uma investigação que está inserida no âmbito da linha de pesquisa intitulada 'Design em Situações de Ensino-aprendizagem, que é uma linha de pesquisa vinculada ao Grupo 'Pedagogia do Design' no CNPq, e que tem como princípio básico a reflexão crítica sobre artes visuais, objetos, sistemas e linguagens

utilizados em ambientes concretos ou mediados pela tecnologia onde, de alguma forma, se pretenda adquirir conhecimentos. Esta é uma área ampla, que se preocupa não só com o desenvolvimento de um objeto ou de um sistema de objetos, mas também com o seu entendimento, utilização e eficácia. Este estudo teve como estudo de caso dois objetos educativos, um concreto e outro multimídia,

denominados Multitrilhas desenvolvidos pela equipe do Laboratório de Pedagogia do Design da PUC-Rio, com o objetivo de identificar novos recursos para a aquisição, por crianças surdas, do Português escrito e da Língua Brasileira de Sinais, LIBRAS. Com o objetivo de contribuir para o campo do design e da educação na criação de subsídios para o planejamento de material educativo, observando as especificidades de um modelo próprio, e para a melhoria nos padrões da educação, em particular da educação de surdos, tornando o aprendizado mais produtivo e interativa.

Uma vez que todo o processo de projeto teve como guia a busca de meios que oferecessem oportunidade da integração da criança surda na sociedade através da educação, fez-se pertinente aprofundar a questão da cultura e da construção de significados. Assim sendo, neste artigo será apresentado de maneira sucinta a revisão de literatura realizada afim de abordar conceitos e definições concernentes a cultura visual e a construção de significados, tendo como fio condutor reflexões sobre Design e Educação no mundo contemporâneo, que serviram de referencial para o entendimento e fundamentação da pesquisa. Com o objetivo de investigar como se adquire o conhecimento, tendo em conta a perspectiva psicológica nos processos mediadores que vão desde a recepção de um estímulo perceptivo até os conceitos, idéias, juízos etc

Design e educação no mundo contemporâneo

Uma questão significativa presente no mundo contemporâneo é a velocidade do desenvolvimento tecnológico. Este fato tem sido objeto de estudo em muitas pesquisas, pelo paradoxo que revela: progresso e conflito. As tecnologias têm sido responsabilizadas por diversos problemas sociais, econômicos, ecológicos. Entretanto, novas tecnologias criam novas formas de ação e organização social. As transformações tecnológicas e suas conseqüências sociais, éticas, culturais, ambientais dentre outras, se processam num ritmo célere, desafiando a educação e produzindo uma distância expressiva entre o ensino escolar e as novas formas de aprendizagem presentes na vida cotidiana. Neste sentido, torna-se fundamental buscar novos modelos, novos métodos e novas abordagens para a educação, arte e design.

Abordar questões éticas, sociais e educacionais do design não é tema somente atual, mas, desde 1967 quando o primeiro manifesto de Design Gráfico: *–First Things–First foi* publicado pelo designer inglês Ken Garland, já levantava questões como a missão do designer gráfico, a necessidade de questionamento da ordem vigente e o papel do designer como um formador de opinião com um discurso ativo na produção de contribuições significativas à sociedade.

Para abordar o tema Design, Educação no mundo contemporâneo destacamos algumas idéias de autores que também abordam questões éticas, sociais e educacionais do design no mundo contemporâneo onde à velocidade do desenvolvimento tecnológico torna-se uma questão significativa a ser contemplada. Para discutir sobre Design e educação no mundo contemporâneo destacamos algumas idéias de autores do campo do Design como Maldonado (2007), Nojosa (2005), Allan Findelli (2001)

dentre outros e do campo de Arte-Educação como, Efland (2003), Mirsoeff (2003), Freedman (2003) dentre outros, que abordam questões éticas, sociais e educacionais do design e da cultura visual no mundo contemporâneo onde à velocidade do desenvolvimento tecnológico torna-se uma questão significativa a ser contemplada.

Victor Margolin (1998) ressalta a responsabilidade social e ambiental do Design, a importância de focar a atenção no usuário, nas suas necessidades, no seu contexto social. Neste sentido, torna-se fundamental buscar novos modelos, métodos e abordagem para a educação. Neste particular, a prática do Design possibilita que os profissionais possam lidar com problemas cada vez mais complexos e interdisciplinares. Portanto, o desafio para o designer está em descobrir, no espaço do processo de ensino-aprendizagem, as possibilidades de interação que acontecem na relação professores, alunos, informações, cultura visual e construção de conhecimento, e propor soluções para o uso das novas tecnologias como mediadora do processo pedagógico.

Nigel Whiteley (1998) propõe um novo modelo de design, denominado por ele de “Design Valorizado”, que reconhece a diversidade deste campo e de seus valores, bem como as mudanças do papel do designer. Observa, também, as mudanças entre teoria e prática e o crescimento da interdisciplinaridade. Sugere que para o novo milênio, devem-se formar designers inteligentes e capazes de se expressar tanto verbalmente como em termos visuais. Qualquer que seja sua especialidade em design ou o seu posicionamento pessoal, político ou social, os designers precisam estar cientes dos valores e da implicação destes. Alain Findelli (2001) afirma que estamos num momento que exige mudanças porque a filosofia da prática contemporânea em design está em crise. Para o autor tal aspecto crítico pode ser exemplificado através das visões pedagógicas dualistas das duas escolas: Bauhaus: *Arte e Tecnologia para a nova unidade* e Escola de Ulm: *Ciência e tecnologia para a nova unidade*. Considera que a origem da crise pode estar nos conceitos explicativos do design *–arte aplicada ou ciência aplicada–* que estão em vigor até os dias de hoje em muitas instituições. Ele faz uma associação das “artes aplicadas” ao conceito tradicional das artes decorativas, onde o termo “aplicada” se refere ao caráter utilitário dos artefatos que, por outro lado, também possuem o caráter artístico. O autor comenta que na Bauhaus o design era considerado uma teoria artística (ou estética) aplicada à prática. Por outro lado, ao se tratar do conceito “ciência aplicada”, o termo ciência deve ser entendido como uma disciplina fundamental a ser aplicada à prática. Este conceito aparece associado à escola de Ulm na qual o design era considerado como sendo uma “aplicação” de ciências (humanas e sociais), ou seja: uma solução de design poderia ser deduzida a partir de conhecimentos científicos obtidos em cursos teóricos. Para Urbano Nojosa (2005), nos estudos da história do design podemos identificá-lo como projeto modernizador da sociedade. A concepção de projeto de design está de acordo com os anseios da revolução industrial. Em que a relação em vias de formação da sociedade capitalista exigia um modelo de sociedade política de comum acordo ao projeto de produção mercantil, que torna-se contrária a tradição feudal monárquica. A revolução

industrial proporcionou o aumento da ação do design na produção de mercadorias. Hoje em dia o consumo é a base da economia capitalista, mas pesquisas mostram que o consumo excessivo está provocando o deterioramento de nosso planeta e torna-se de extrema importância contemplar esta questão com seriedade, pois a retirada excessiva de matérias primas de nosso planeta poderão provocar desastres ecológicos irreversíveis condenando a vida no planeta terra.

Thomas Maldonado (2007) ao refletir sobre as novas tecnologias, partiu de perguntas tais como: que tipo de sociedade que vem se configurando hoje, a qual tem como tarefa elaborar, acumular e obter informação que deverão ser desenvolvidas através da internet e por meio do computadores? Qual será o futuro da memória e do saber? Em um futuro próximo, uma mudança tão radical contribuirá para potencializar ou debilitar nossa capacidade individual e coletiva de recordar e conhecer? Tendo estas perguntas como fio condutor, Maldonado investiga sobre o impacto social, político e cultural que as novas tecnologias de informação e comunicação (TICs) poderão ter no futuro, enfocando os efeitos desestabilizadores sobre nossa identidade social e individual, sobre as práticas cotidianas de falar, escrever, ler e escutar decorrentes de seu uso.

Ele considera que as TICs terão influência na aquisição e transmissão do saber, na natureza dos processos de ensino-aprendizagem e da educação, assim como, também influirão na linguagem, na percepção audiovisual e nas capacidades intelectuais. Segundo Maldonado será preciso observar analisar e procurar soluções para os problemas que surgirão e aproveitar os aspectos positivos das novas TICs.

Apesar das possibilidades das novas tecnologias serem enormes, diz o autor, existe no momento um abismo entre a maturidade alcançada pelos meios tecnológicos e a imaturidade conceitual sobre como e com que objetivo os novos meios de informação e comunicação poderão ser utilizados no contexto da prática educativa.

Na educação, o paradoxo educacional é a supremacia do corpo discente sobre os docentes no que se refere a manipulação das novas tecnologias. Aterrorizados, muitos professores vêem as novas técnicas como uma ameaça aos antigos métodos educacionais, que garantiam o restabelecimento e o controle do quadro educativo e ajudavam a manter a função histórica das instituições de ensino. Sobreposto aos demais problemas da questão educacional, no caso específico do Brasil, a resistência às novas formas de ensino e de aprendizagem, mediada pelas novas tecnologias, gera uma distância muito grande entre a contemporaneidade e a educação praticada nas escolas. A superação do analfabetismo da língua ainda é um desafio para muitos países como o Brasil e, entretanto, um novo desafio já se estabelece, sem a possibilidade de se esperar a solução do primeiro. O analfabetismo tecnológico sobrepondo-se ao analfabetismo escrito.

Assim é que, mesmo com o advento das novas tecnologias, possibilitando múltiplas formas de adquirir conhecimento, a educação defende o racionalismo científico, o ensino dirigido pelo professor, que aponta caminhos e respostas, a manutenção do livro e da escrita, assim como o discurso unilateral e definitivo.

Para Arthur Efland; et al. (2003) ensinar desde uma perspectiva pós-moderna não resulta uma tarefa fácil no contexto do ensino moderno. Posto que a educação contém e reflete as características de uma estrutura mais ampla da modernidade, também reproduz essas condições estruturais. Geralmente, uma reforma educativa consiste numa tentativa consciente e coletiva em transformar a instrução, entretanto seus principais fundamentos continuarão intactos. A educação utiliza um discurso profissional de caráter normativo ao que se refere a sistema modernos de administração, ensino e aprendizagem que promovem a reprodução cultural.

Segundo os autores a dificuldade de ensinar desde uma perspectiva pós-moderna radica não há uma teoria pós-moderna representativa de todas as idéias e questões investigadas pelos estudiosos e críticos da cultura contemporânea. Dispomos de uma coleção de características e atributos, mas não de um consenso definitivo.

Efland; et al. (2003) afirmam que um mandato importante da posmodernidade frente a educação é que os professores deveriam conscientizar seus alunos de que existe uma grande variedade de níveis de interpretação, das constantes mudanças e influências ao qual o entendimento está sujeito. A ironia, a metáfora e a dupla codificação, tão importante para a pós-modernidade não poderiam existir sem esta riqueza de possíveis interpretações que proporcionam a linguagem e outras formas de comunicação.

Devemos pensar a educação como aponta Efland; et al. (2003), uma educação constituída desde múltiplas perspectivas fomenta o pensamento crítico, a aceitação e a tolerância a diferença. Também que propicie o exercício da ação democrática e uma reavaliação de nossas responsabilidades sociais e ambientais.

As novas tecnologias de informação e de comunicação propiciam que nossa relação com o ambiente seja, cada vez mais, efetuada não pela interação dos objetos em si, mas sim com os signos que expressam estes objetos, a partir de uma linguagem inteligível que possibilita nossa ação. Portanto, o Design tem a função social de tornar o ambiente inteligível, possibilitando nossa ação a partir dos signos e da construção da legibilidade do discurso comunicativo nos ambientes.

Por sua vez, a internet institui a possibilidade de dar voz a "todos", de se buscar caminhos alternativos, de se escolher e pesquisar um assunto de interesse, de se ter acesso a trocas sobre os mais variados assuntos, de se tornar co-autor e transformar o discurso unilateral em hipertexto. Diferentemente das principais instituições educadoras, que ao longo da história, como a Igreja e a escola, reforçaram a dependência desta visão dualista, privilegiando o conhecimento lógico-matemático e o lingüístico, a internet propicia uma visão múltipla, aberta a inclusões. Efland; et al. (2003) dizem que a educação das artes visuais e através das artes visuais, aqui podemos incluir o design, é necessária para respaldar e as vezes colocar em julgamento a crescente e sofisticada cultura visual que se desenvolveram nos entornos pós-industriais, nestes entornos, a educação pode proporcionar uma forma de enriquecer a vida dos alunos, ajudando-os a criticar e a propor idéias conectadas com a cultura visual e seus significados. Este tópico está mais desenvolvido adiante, quando abordaremos a questão da cultura visual.

Para finalizar Nojosa (2005) afirma que devemos compreender em pensar o design contemporâneo, não apenas fragmentando-o ao uso das novas tecnologias, pois restringir a essa alusão seria retroceder aos primórdios do design onde a sua identidade era limitada ao processo técnico de projetar utilitários e artefatos. A reviravolta do design assume a identidade contemporânea de formular novos conceitos, novas linguagens e responsabilidade ética, social e ambiental.

Imbudos destas idéias, nossa equipe do LPD desenvolvemos dois objetos educativos denominados *Jogo Multitrilhas* e assim pudemos constatar que aplicação de métodos e técnicas de Design em objetos direcionados à alfabetização de crianças surdas pode não apenas ajudar a tornar esta tarefa mais produtiva e prazerosa, mas contribuir para delimitar um campo multidisciplinar do Design.

Cultura visual, educação e design

A distância entre a riqueza da experiência visual na cultura pós-moderna e a habilidade para analisar esta observação cria diz Nicholas Mirsoeff (2003), a oportunidade e a necessidade de converter a cultura visual num campo de estudo. Ainda que, normalmente, os diferentes meios visuais de comunicação estão sendo estudados de forma independente, agora surge a necessidade de interpretar a globalização pós-moderna do visual como parte da vida cotidiana. Os critérios adotados nas disciplinas tão diferentes como a história da arte, o cinema, o jornalismo, e a sociologia começaram a descrever este campo emergente como cultura visual. Explica o autor que a cultura visual tem interesse pelos acontecimentos visuais em que o consumidor procura informação, o significado, ou o lazer conectado a tecnologia visual. Mirsoeff (2003) entende por tecnologia visual qualquer forma de artefato desenhado, seja para ser observado ou para aumentar a visão natural. Desde a pintura a óleo até a televisão e a internet.

Em seu livro *Una introducción a la cultura visual*, Mirsoeff (2003) afirma que a cultura visual deve ser tratada desde um ponto de vista muito mais ativo e se baseia no papel determinante que a cultura visual desempenha na cultura mais ampla na qual pertence. Esta história da cultura visual realizaria aqueles momentos nos quais o visual se põe no entredito, se debate e se transforma como um lugar sempre desafiante de interação social e definição em forma de classe, gênero e identidade sexual e racial. Neste particular, a linguagem visual desenvolvida no jogo *Multitrilhas* foi cuidadosamente estudada para estar de acordo com a cultura dos alunos do Instituto Nacional de Educação de Surdos (INES) por exemplo: os personagens das cartas foram minuciosamente escolhidos para representar a pluralidade do biotipo, cor de pele, tipo de cabelo de crianças brasileiras, os diversos materiais utilizados para construir os cenários também foram escolhidos para possibilitar ao professor recursos visuais para atrair a atenção dos alunos, em fim lançamos mão de diversos recursos visuais para a construção do jogo, possibilitando aos alunos um melhor entendimento da cultura visual que os cercam.

Mirsoeff (2003) explica que a função principal da cultura visual é poder e dar sentido a variedade infinita de

realidade exterior mediante a seleção, interpretação, e representação da dita realidade. Uma parte importante desta explicação é que coloca visível as diferentes maneiras através das quais a imagem se foi entendendo gradualmente como uma representação, mas que como algo que diretamente se parecia ao real. Estas convenções são, entretanto poderosas e significativas, por esta razão não será suficiente expor las como construções sociais. A questão mais importante para os designers é porque um sistema prevalece sobre outro e sob que circunstância pode mudar um sistema de representação.

Kerry Freedman (2003) considera que a cultura visual pode facilitar o rompimento de limites e ensinar conceitos. Explica que as representações estão composta de uma combinação de significados possíveis e fazem referências a estes, ao invés de depender de apenas um significado, unificado, com uma intenção. Toda uma esfera de significados se interpreta e se une debilmente a signos que construímos e nos ensinamos uns aos outros, informalmente para facilitar a comunicação. Esta é a razão pela qual podemos reconsiderar ricos exemplos da cultura visual e continuar desenvolvendo significados através das nossas novas experiências com eles, estejamos em um museu observando uma pintura renascentista, ou sejamos fãs do filme *Guerra nas Estrelas* vendo o pela décima vez na televisão. Numa de nossas experimentações do *Jogo Multitrilhas* com alunos do INES havia uma aluna que nunca tinha se expressado em linguagem de sinais e tão pouco oralmente, quando as crianças começaram a jogar e a atividade era descrever o cenário que é um componente do jogo, a aluna se identificou com o local representado no cenário e começou a se expressar, contanto que conhecia aquele lugar, as professoras ficaram impressionadas, pois foi através de um material rico visualmente e com várias possibilidades de interpretação que a aluna se sentiu motivada a participar. Este é um dos vários exemplos que temos de que as representações estão composta de uma combinação de significados possíveis e que torna o aprendizado mais produtivo.

A autora (2003) constata que no mundo pós-moderno aquilo que os estudantes chegam a saber e como chegam a saber rompe as fronteiras tradicionais. Atualmente os alunos podem obter mais informações das imagens que dos textos, como consequência a educação artística e aqui podemos incluir a educação em design, dentre outras têm uma responsabilidade cada vez mais importante. Neste contexto de mudar a cultura visual devemos estudar os desafios e os limites da forma, aos limites do objeto e os limites das matérias escolares.

Outro aspecto que o autor considera importante de superação de limites tem que ver com os limites culturais e educativo. Ensinar cultura visual inclui estudar muitas culturas visuais. Fundamentalmente tem que ver com a inclusão das pessoas, das imagens e dos artefatos que concebem e criam. A inclusão da cultura visual do passado é parte desta consideração de diversas culturas e subculturas.

Freedman (2003) afirma que desde logo, a forma é essencial para a cultura visual a imediatez, a sedução da forma é o que faz com que a cultura visual seja tão poderosa. E por isto, nos aproximamos da cultura visual a relação com a forma, o sentimento e o conhecimento com a aprendizagem. Nossas respostas psicológicas á cultura

visual e algumas das razões para sua produção, têm muito que ver com a ecologia de nosso desenvolvimento como seres humanos em geral. Vemos para reconhecer, mais que para apreciar, porque nossos interesses mais motivadores sempre tem sido de nos proteger do perigo e sempre devemos ser consciente de que toda forma a qual nos deparamos pode apoiar nos ou colocar nos em perigo, seja um animal selvagem numa caverna ou um carro desconhecido em frente de nossa casa. Nossa primeira resposta as formas visuais de nosso entorno é determinar de que se trata (se é algo conhecido saberemos o que esperar), e se nos relacionaremos com ele. E, em caso afirmativo, como? Tendemos a olhar durante mais tempo as coisas que nos intrigam, mas não as coisas que nos superam. Não é provável que estudemos visualmente coisas que são simples ou previsíveis. E quando as coisas são caóticas ou ameaçadoras tendemos a desviar nosso olhar. O centro o qual funciona nossa atenção visual se situa entre estes dois pontos, mas este centro vai variando a medida que desenvolvemos uma maior experiência visual, individualmente, ou como grupos culturais, razão pela qual as imagens censuradas do passado que tanto causaram repúdio a alguns podem nos parecer muito inocentes atualmente.

O autor constata que chegar a conhecer a cultura visual tem lugar mediante os processos cognitivos de produção e contemplação. Ensinar cultura visual não é somente uma questão de selecionar as imagens e os objetos para os incluir no currículo. Implica mudanças nos métodos de ensino utilizados para materializar o currículo, mudanças que deveriam responder á nova compreensão da cognição, assim como, aos meios tradicionais que se tem demonstrado que funcionam. Estes métodos deveriam ter em conta a variedade de experiência que as pessoas têm da cultura visual e como estas experiências dirigem a aprendizagem

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

Freedman (2003) afirma que as maneiras que representamos através da esfera da cultura visual dão forma ao pensamento das pessoas. Desde um ponto de vista educativo, torna se crítico compreender a importância da representação porque podemos ajudar a dirigir a construção do conhecimento de formas que enriquecem as experiências dos alunos.

As relações discursivas cada vez mais se fazem visuais, e os símbolos visuais a amiúde se utilizam como uma forma de discurso. Em particular, para educação de surdos é preciso levar em consideração a cultura dos surdos, muitos dos discursos da cultura dos ouvintes que lhes são impostas como, anúncios programas de televisão,

cartazes, propaganda e outras formas de imagens que vêm acompanhados de um discurso escrito, pode ter ou ter um significado diferente dos ouvintes. Porque o surdo tem uma linguagem própria e é a partir dela que ele vê, entende, percebe o mundo. E seu entendimento passa por suas próprias experiências e não as que são conceituadas pelos ouvintes. Podemos exemplificar uma das confusões que ocorrem com a aprendizagem da língua portuguesa pelos surdos. Em uma de nossas experimentações do Jogo Multitrilhas no INES, uma das professoras comentou que em uma prova de avaliação continha a seguinte frase: “a comida passa pelo esôfago”. A aluna surda entendeu que havia pelo dentro do corpo humano. Pois, relacionou a palavra homônima “pelo” preposição com o substantivo “pelo”. Na língua de sinais não existe preposição, artigos e como outras diversas línguas se diferencia da língua portuguesa.

Esta e muitas outras questões para o ensino-aprendizagem das crianças surdas se diferenciam de uma criança ouvinte, O que pudemos perceber trabalhando com crianças surdas é que seu comportamento e o universo de conhecimento que possuem são distintos em comparação a uma criança ouvinte de sua mesma idade do seu contexto social.

Vivemos num mundo crescentemente saturado pela cultura visual que para Freedman (2003) influi nos alunos de todos os níveis educativos. Inclusive damos aos recém nascidos jogos de cores brilhantes que ativam seus neutrônios que ainda estão se desenvolvendo. Fotografias publicitárias, fluídos corporais e artefatos criados para formar parte do tecido da vida nativa e tribal, se exibem nos museus de arte, mas ninguém necessita visitar um museu de arte para ver formas de cultura visual cada vez mais vemos a televisão, passamos por um centro comercial, nos entreteremos em um parque de diversão e na internet. Mediante misturas de cultura visual popular e belas artes, se produzem novas imagens e se aprendem novos significados.

Uma das claves para o ensino da cultura visual afirma Freedman (2003) é a compreensão da noção de insinuação. A insinuação se refere ao poder de associação da cultura visual para provocar respostas cognitivas, emocionais e significados interativos de níveis múltiplos. Os espectadores convertem a insinuação em significados. Este recurso foi amplamente utilizado nas imagens e artefatos que compõem o Jogo Multitrilhas para possibilitar aos alunos uma ampla gama de respostas cognitivas, emocionais e significados interativos.

Desde uma perspectiva pós-moderna segundo Freedman (2003), se valorizam os princípios democráticos do currículo, incluindo conceitos que anteriormente eram considerado bastante estáveis agora estão em movimento. Como resultado, o currículo pós-moderno reconhece que os princípios democráticos são ideais, entretanto difíceis de conseguir na prática. Nas considerações de conteúdo curricular, o tempo perde sua linearidade clara, diferentes tipos se fazem imprecisos. Na educação pós-moderna faz que seja imperativo certa conexão que se observa o conhecimento tal como se ensina tradicionalmente nas escolas, e destaca a importância das interações entre indivíduos, grupos culturais, formas de representação, e disciplinas profissionais.

Considerações finais

O trabalho de um designer no âmbito da Educação é, em grande parte, tido como uma atividade de projeto, no mesmo patamar daquela que leva à configuração de mapas, cartazes, livros etc. Esta visão, um tanto quanto restritiva, requer a ampliação do raio de aplicação do material educativo, para que possamos entendê-lo como qualquer tipo de suporte que abrigue uma mensagem direcionada a um determinado tipo de aprendizagem. Não existe no campo do Design, contudo, um termo que dê conta de nomear esta atividade de projeto.

Vindo ao encontro dessa problemática, este estudo traça as bases da linha de investigação denominada 'Design em Situações de Ensino-aprendizagem'. No âmbito desta linha, busca-se uma aplicação do Design à configuração e à reflexão crítica sobre objetos, sistemas e linguagens utilizados em ambientes concretos ou mediados pela tecnologia digital onde, de alguma forma, pretende-se uma aquisição de conhecimentos. Aplicado à alfabetização de crianças surdas, podemos exemplificar a abrangência deste campo de atuação, caracterizando-o como uma linha de design sustentável e inclusiva.

E de fundamental importância desenvolver meios que possibilitem relações entre o conhecimento sobre as necessidades e potencialidades de crianças portadoras de necessidades especiais e os instrumentos, equipamentos e/ou brinquedos que podem estimular seu desenvolvimento e, conseqüentemente facilitar sua inclusão na sociedade.

Dentro dos paradigmas da pós-modernidade e lançando mão, com critérios, da cultura visual de nosso entorno a luz do campo do Design, idealizamos o Jogo Multitrilhas que tornou-se uma ferramenta desenvolvida por uma equipe interdisciplinar que pode auxiliar na educação de crianças surdas.

Este artigo pretendeu apresentar questões que foram significativas no processo de investigação que teve por objetivo geral desenvolver estratégias para auxiliar o processo de aquisição da segunda língua por crianças surdas, nos âmbitos do ensino infantil e fundamental, através de uma abordagem interdisciplinar, com foco no Design, e foi desenvolvida no Laboratório de Pedagogia do Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio, teve o apoio da FAPERJ e do CNPq, órgãos brasileiros de fomento a pesquisa.

Referências Bibliográficas

- Bruner, J. (2006): *Actos de Significado. Más allá de la Revolución Cognitiva*, Madrid: Editorial Alianza.
- _____. (1992): *Juego, pensamiento y lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Efland, A. D.; Freedman, K. e Stuhr, P. (2003). *Educación y el Arte Posmoderno*. Barcelona: Paidós,
- Frascara, J. (1987). *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires: Infinito.
- Freedman, K. (2003). *Emseñar La Cultura Visual*. Barcelona: Octaedro, 2003.

- Findeli, A. (2001). Rethinking design education for the 21st century. In *Design issues*, volume 17, number 1, winter.
- Gisbert, J. C. A. (2008). *Cultura visual, ¿Otro modo de colonización colonial? II Congreso de Educación Artística y Visual "Retos sociales y diversidad cultural"*. Granada, España.
- Hernandez, F. (1997). *Educación y cultura visual*. Sevilla: M.C..E.P.
- Kress, G. (2005): *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Archidona, Málaga: Aljibe,
- Maldonado, T. (2007): *Memoria y conocimiento. Sobre los destinos del saber en la perspectiva digital*. Barcelona, Gedisa.
- Margolin, V; Margolin, S. (2006). A 'Social Model' of Design. In *ICOGRADA*, feature. Disponível em: <www.icograda.org> acesso em novembro.
- Margolin, V. (2002). A 'Social Model' of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues* v.18 n. 4, abril.
- _____. (1998). *O Designer e a Situação Mundial*. in *Arcos design, cultura e visualidade*. Rio de Janeiro. Contra Capa,
- Mirsoeff, N. (2003): *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona, Paidós.
- Nojosa, U. (org.). (2005.). *Design Contemporâneo*. São Paulo: Nojosa.
- Portugal, C.; Martins, B. E. Couto, R. M. S. (2008). *Multitrilhas: Jogo para auxiliar la alfabetización de niños sordos II Congreso de Educación Artística y Visual "Retos sociales y diversidad cultural"*. Granada, España:
- Shulman, L. S. (1986): "Paradigmas y Programas de Investigación en el Estudio de la Enseñanza: Una Perspectiva Contemporánea", en Wittrock, Merlin C. (ed.): *La Investigación de la Enseñanza, I. Enfoques, Teorías y Métodos*, Barcelona: Paidós.
- _____. (2008). *Conocimiento y enseñanza: fundamentos de la nueva reforma*. <http://www.ugr.es/local/recfpro/Rev92ART1.pdf>.
- Vygotsky, L. S. A (1984.). *Formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes.

Abstract: This article is a result of an investigation that is inserted in the area of the line of: I design in situations of Education - learning in the contemporary world, which is a line of investigation linked to the Group 'Pedagogy of the Design' of the National Advice of Scientific and Technological Development of Brazil CNPq, and that takes the reflection as a basic beginning it criticizes on visual arts, objects, systems and languages used in concrete or half-full environments by the technology.

Key words: Design - Investigation - Visual Culture - Education - Learning - Pedagogy - Technology

Resumo: Este artigo é fruto de uma investigação que está inserida no âmbito da linha de: Design em situações de Ensino-aprendizagem no mundo contemporâneo, que é uma linha de pesquisa vinculada ao Grupo 'Pedagogia do Design' no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico de Brasil CNPq, e que tem como princípio básico a reflexão crítica sobre artes visuais, objetos, sistemas e linguagens utilizados em ambientes concretos ou mediados pela tecnologia.

Palavras - chave: Design - Pesquisa - Cultura visual - Educação - Aprendizagem - Pedagogia - Tecnologia

(*) **Cristina Portugal**. Doutoranda em Design. PUC-Rio, Brasil. **Rita Maria de Souza Couto**. Doutora em Educação. PUC-Rio, Brasil.