

DESIGN COMO ÁREA DE INTEGRAÇÃO DE TÉCNICAS DE MOSAICOS: uma opção formativa na educação profissional tecnológica (EPT)

DESIGN AS AN AREA OF INTEGRATION OF MOSAIC TECHNIQUES: a training option in professional technological education (PTE)

DAMASCENO, Cláudio; Doutorando; Universidade do Estado de Minas Gerais

claudio.damasceno@ifce.edu.br

HORTA, Anderson; Doutor; Universidade do Estado de Minas Gerais

anderson.horta@uemg.br

Resumo

O presente artigo tem o objetivo de apresentar uma proposta formativa multidisciplinar em debate no meio acadêmico do Instituto Federal do Ceará (IFCE), que visa conjugar conhecimentos das áreas de Design de Ambientes e de Artes Visuais como escopo teórico para o ensino das técnicas de Mosaico. Para isso, a pesquisa dá contornos às áreas dos conhecimentos envolvidos, demonstrando a importância da proposta para o desenvolvimento da cultura humanista nas escolas, apontando as vicissitudes predominantes e ressaltando a percepção propícia dos jovens à oferta do curso. Para tanto, a pesquisa assumiu uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada, com objetivos exploratório-descritivos.

Palavras-chave: Design de interiores; artes visuais; mosaico; ensino profissional tecnológico.

Abstract

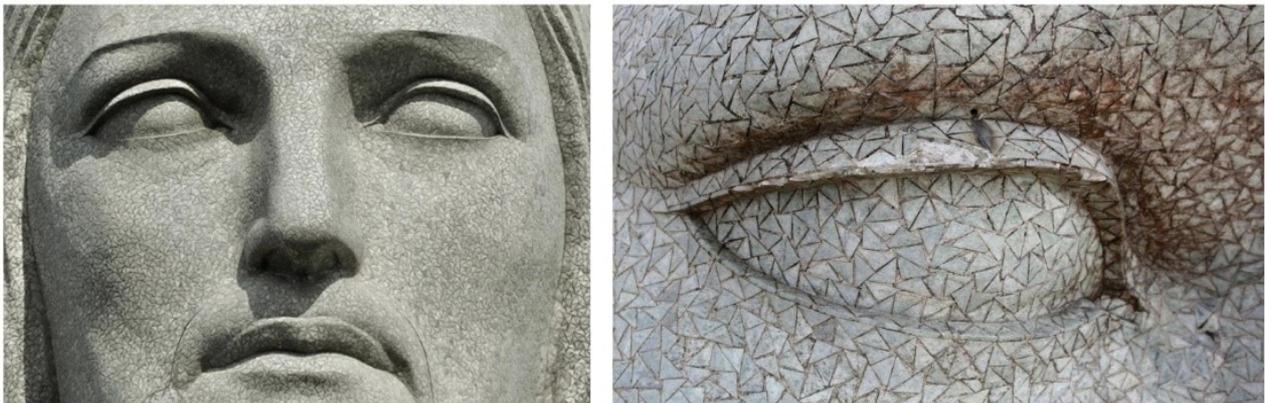
This article aims to present the multidisciplinary training proposal under debate in the academic environment of the Instituto Federal do Ceará (IFCE), which aims to combine knowledge from the areas of Environmental Design and Visual Arts as a theoretical scope for teaching Mosaic techniques. To this end, the research outlines the areas of knowledge involved, demonstrates the importance of the proposal for the development of humanistic culture in schools, points out the predominant vicissitudes and highlights the favorable perception of young people regarding the course offering. To this end, the research adopted a qualitative approach, of an applied nature, with exploratory-descriptive objectives.

Keywords: Interior design; visual arts; mosaic; technological professional education.

1 Introdução

A definição conceitual e a consecução visual dos espaços são atividades projetuais do Design de Ambientes, já a utilização de obras de arte, bem como de outros elementos compositivos dos espaços, é uma estratégia do *designer* de ambientes para ampliar e valorizar o projeto sob sua responsabilidade. Entre as tipologias artísticas utilizadas na conformação dos ambientes internos e externos existem as peças tridimensionais: formas, objetos e esculturas; e as bidimensionais: desenhos, pinturas e gravuras. As artes sobre o plano bidimensional, em painéis com relevo ou em baixo relevo, podem ser produzidas com metais, cerâmica, vidro, tinta, madeira, argila, cimento, entre outros. Todas as opções citadas podem ser produzidas utilizando técnicas de mosaico. A estátua do Cristo Redentor é um exemplo de aplicação do mosaico. Nesse caso, para revestir com pedra-sabão a colossal escultura de 30 metros de altura, com o fito de atribuir maior plasticidade à estrutura de concreto: “A grande estátua se resume na robustez interna da estrutura de concreto armado sob leve roupagem de esteatita¹” (Reis, 1931, p. 26).

Figura 1 – Estátua do Cristo Redentor (RJ). Detalhe do mosaico em pedra-sabão



Fonte: <https://mosaicodobrasil.tripod.com/id108.html> (2023).

Um debate corrente no meio acadêmico do Instituto Federal do Ceará (IFCE) tematiza a diversificação do catálogo de cursos técnicos integrados ao Ensino Médio, ofertado pela instituição. Nesse âmbito, a proposta de formação em Design de Ambientes com enfoque nas técnicas de mosaico tem ganhado relevância, principalmente como curso direcionado aos jovens dos centros urbanos e regiões metropolitanas. Para os professores que apoiam a ideia, o “*Designer Mosaicista*” – de nível técnico – além dos métodos e técnicas da sua área, possuiria fundamentos oriundos do campo das Artes Visuais e estaria apto a responder a ambas as qualidades como criador/produtor de peças em mosaico e como projetista/curador dos seus próprios mosaicos.

O presente artigo tem o objetivo de apresentar o referido tema com ênfase na delimitação dos conceitos de Design, Artes Visuais e Mosaico. Para isso, a pesquisa: 1 – debruçou-se sobre fontes documentais e bibliográficas, absorvendo contribuições dos campos do Design, das Artes, da Arquitetura, da História, da Sociologia e da Antropologia, com a intenção de enriquecer a abordagem ao aproximar o tema a outros campos de estudos da área de Humanas; 2 – analisou o catálogo de cursos integrados disponibilizado pelo IFCE quanto à sua cobertura formativa, ressaltando as considerações informais dos professores de Artes Visuais, apreendidas por eles ao

¹ Esteatite, popularmente conhecida como pedra de talco ou pedra-sabão, é uma rocha metamórfica, compacta, composta sobretudo de talco.

observarem a orientação adversa à formação artística na área da visualidade, continuada pelas últimas gestões administrativas do IFCE; 3 – a pesquisa mostrou o interesse pela proposta formativa, de jovens e comunitários da cidade de Iguatu², por meio de um questionário, contendo três perguntas: 1ª – O que você acha da decoração dos ambientes utilizar apenas insumos industriais? 2ª – Como você avalia a qualificação profissional de quem faz a finalização dos ambientes? 3ª - Você faria o curso de Design de Ambientes com enfoque nas técnicas de mosaico integrado ao Ensino Médio? O questionário foi aplicado durante as oficinas dos cursos de extensão Design Transparente (2022) e Laboratório de Ideias (2023), coordenados por este pesquisador, ocorridos no âmbito das atividades educativas do IFCE.

Para Minayo (1994) a pesquisa qualitativa é apropriada à realidade que possui um universo de significados e ideologias. Seguindo essa orientação, o presente artigo assumiu uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada, com objetivos exploratório-descritivos, já que o objeto da pesquisa tem caráter teórico. O enquadramento metodológico foi um conjunto de procedimentos de catalogação, análise e registro extraídos de consulta documental e bibliográfica, direcionados a descrever as propriedades qualitativas da matéria em estudo. A esse respeito, a leitura comparada foi altamente relevante para as análises e checagem dos temas analisados.

Por considerar importante especificar características e qualidades, bem como observar os pontos gerais em que esses saberes se apoiam e se diferenciam, começaremos a explanação conceituando ambas as áreas dos conhecimentos em tela, no sentido de justificar e dar nitidez ao tema.

2 Design: Criatividade e Resolubilidade

O Design se desenvolveu no século XIX, à medida que o processo de industrialização avançou e o comércio se expandiu. Paulatinamente, os estudos da forma, da função e da visualidade mostraram-se relevantes e necessários. A partir de então, noções dispersas foram ordenadas e se estabeleceram técnicas específicas do Design: “É quando surge o projeto industrial, ou seja, o meio através do qual um novo especialista, o designer, passa a conduzir o processo que vai da concepção do produto a seu uso” (Escorel, 2004, p. 35). A partir de então, “a esfera artística e a esfera produtiva tornam-se campos distintos – e pode-se substituir o binômio esfera artística/esfera produtiva por arte/produção, arte/técnica, arte pura/arte aplicada etc.” (Villas-Boas, 2003, p. 60).

Mas o Design não se restringe à criação de formas úteis e criativas, pois ele constitui uma atividade que possui amplo escopo e um diverso campo de estudo. Nele integram-se, de forma multidisciplinar, interdisciplinar e transdisciplinar, campos distintos do conhecimento que são articulados à concepção de produtos, serviços e sistemas (Löbach, 2001). Arte, arquitetura, moda, ambientes são exemplos de contextos dessa rica interação. Podemos dizer que essencialmente o Design é uma atividade originária das qualidades sensíveis do ser humano, que o capacita a solucionar problemas, e que, na prática, o Design é um espaço de experimentos projetuais onde técnicas e métodos próprios são empenhados em favor da criatividade. Esta, por sua vez, é direcionada à resolução de problemas, seja de pessoas ou da coletividade.

3 Arte: Atividade Estética Legitimada pela Cultura

Em *O Capital*, Karl Marx (2011) diz que a arte é uma forma de trabalho tão antiga quanto a

² Iguatu: município com 98.064 habitantes, localizado na região centro-sul do estado do Ceará. Dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), Censo 2022.

própria humanidade e que, no esforço do homem para modificar a natureza em seu benefício, os espaços e objetos são transformados e redimensionados em signos, em conceitos; o próprio indivíduo transmuta-se, inventa-se e se faz humano. Nessa perspectiva, a primazia e a importância das artes visuais no desenvolvimento humano remontam a períodos longínquos. Seus registros em abrigos rochosos, em substratos rupestres, nas formas de gravuras e pinturas sobre paredes no interior de cavernas, são encontrados com relativa abundância nas diversas regiões onde o *Homo sapiens* habitou.

No decurso desta ancestralidade, como exemplo de completude na concepção da prática artística, as comunidades nativas presentes há milhares de anos em todas as regiões do Brasil, compreendem que os espaços, os objetos e os signos que criam são indissociáveis. Num depoimento sobre etnologia e estética, em relação às sociedades da floresta, Lévi-Strauss afirmou não acreditar que a arte ocorra como um fenômeno completamente separado, como ele costuma ser na sociedade moderna. Segundo ele, “nessa sociedade tudo tende a se separar: a ciência se desliga da religião, a religião se desliga da história, e a arte se desliga de todo resto. Nas sociedades estudadas pelos etnólogos, evidentemente, tudo isso se encontra unificado” (Lévi-Strauss, 1975, p. 24).

Para os gregos, na antiguidade, a arquitetura era considerada “a mãe de todas as artes [...]” (Jan Gympel, 1996). *Arkhitekton*³ era o termo designado ao mestre de obras. À arquitetura – arte de construir – vinculavam-se a pintura e a escultura, como vemos nos acabamentos de colunas, frontispícios e capitéis, estes, para nós são aspectos artísticos adicionados a obra, mas, para os gregos eram elementos compositivos da própria arte de construir. A esse conceito alinham-se as edificações de templos, túmulos e monumentos africanos e asiáticos, especializadas nas construções de ambientes cabalmente esculpidos em rochas montanhosas.

Na tradição europeia, embora a sociedade distinguisse o artista e o artesão (figura embrionária do *designer*⁴) em benefício honroso do primeiro, considerava-se arte o que ambos realizavam. A palavra utilizada pelos romanos para definir arte era *ars*, e os gregos empregavam a palavra *tchne*. Ambas as acepções significam “técnica”, ou seja, para eles a prática da arte estava vinculada à ideia de atividade especializada, possibilitada pela conjunção do esforço físico com a destreza e a inteligência de quem a executa. Assim, todo o trabalho que dependia de um determinado grau de conhecimentos especializados e habilidades técnicas era considerado arte. Dessa forma, não havia, como há atualmente, a distinção entre o trabalho de um arquiteto, um carpinteiro, um tecelão, um inventor de objetos e a atividade de um escultor ou pintor. De acordo com esse conceito, todos produziam tipos específicos de arte.

Chamava-se de arte o que hoje temos por artesanato, design de ambientes, design de objetos, arquitetura e design gráfico. De fato, a diferença entre objetos utilitários e objetos estéticos depende de quem o produz. Nos dois casos, a intenção de fazer advém de convenções sociais historicamente sedimentadas. A obra de arte é legitimada pelas regras estéticas do grupo social no qual ela foi produzida e dessa cultura que a autoriza – que o filósofo francês Pierre Bourdieu (1982, p. 271) chama “legítima” – depende o arbítrio do gosto. Mesmo assim, o produto desse trabalho seria sempre denominado arte, não importando sua finalidade.

³ “Mestre de obras, obreiro-chefe”, de ARKHEIN, “comandar, dirigir” e TEKTON, “construtor, artesão, carpinteiro”.

⁴ Gillo Dorfles sustenta que o produto padronizado tem origem na peça artesanal, inicialmente criada para uso particular (Dorfles, 2012). O próprio William Morris, apesar de ser totalmente contrário ao produto industrial, de certa forma introduziu os conceitos do Design Industrial ao reconhecer as possibilidades do objeto como portador de certas qualidades estéticas, as quais eram fruto das qualidades artesanais, e não da máquina (Tambini, 1996).

Seguindo esse sentido etimológico, a Arqueologia e a Antropologia – disciplinas tão modernas quanto o Design – consagraram a definição de arte a uma numerosa quantidade de objetos. Diversos artefatos pré-históricos catalogados nos museus, apesar do anacronismo do termo, são obviamente peças de Design, embora sejam considerados genericamente espécimes artísticos – assim como os são as pinturas corporais, o arco e flecha, os cocares, os objetos de cerâmica, entre outros materiais feitos pelos diversos povos nativos dos quatro continentes.

Portanto, a Arte é uma atividade milenar que possui amplo campo de estudo e diversas tipologias e que, historicamente, mantém aproximações com a prática do Design. Todavia, Arte e Design são disciplinas distintas, com campos delimitados e características diversas. Não obstante a criatividade e a estética serem qualidades comuns a ambas, é a “função” o atributo central diferenciador do Design em relação à Arte, isto é, para o Design “[...] os materiais e as formas estão subordinados à função que devem preencher. [...] Da obra de arte, porém, não se espera nem se exige funcionalidade, havendo nela plena liberdade para lidar com formas e materiais (Chauí, 1997, p. 318).

4 Mosaico: Técnica Milenar com Assento na Contemporaneidade

Mosaico é um termo de origem grega, *mousaikón*, que significa “obra das musas”, que dá nome a um tipo de Arte, a qual tem por característica central a representação visual de formas, objetos, pessoas e temas por meio da articulação de fragmentos – tesselas⁵ – sobre um plano bidimensional. Para cada técnica de mosaico, o formato da tessela e o andamento na montagem desses fragmentos são diferentes.

Na Antiguidade, as civilizações afro-asiáticas, arrimas de diversas tradições culturais do Ocidente, utilizaram amplamente a arte em mosaico. Da Mesopotâmia ao Egito, as representações visuais produzidas com diversas técnicas de mosaico sobre pisos e paredes foram elementos importantes das narrativas sociais. Nesse quadro, a ostentação do conhecimento entre os núcleos de poder se dava na esfera sociocultural como estratégia de manutenção da superioridade política (Hauser, 1972). Isso demandava a construção de portais, templos, túmulos e palácios monumentais que pela suntuosidade impunham uma supremacia incontestável.

Os gregos aprenderam diversas técnicas artísticas com os egípcios, entre elas as técnicas do mosaico, que, aplicadas nos pisos palacianos, em Atenas, eram consideradas ornamentos dignos das musas. A presença de artistas aprendizes de *Samos*⁶ nas oficinas egípcias comprova a reputação profissional dessa atividade no mundo antigo. Esse fato também atesta as origens africanas do mosaico grego do período arcaico (c. 600-500 a.C.) e a enorme influência dessa cultura sobre o Ocidente (Hauser, 1972): “A cultura Grega recebeu dos Egípcios grande parte dos seus conhecimentos. Nosso uso de símbolos visuais teve origem nos egípcios; deles herdamos o zodíaco, a balança da justiça, e o uso de animais para representar conceitos, cidades, pessoas” (Meggs; Purvis, 2009, p. 28).

No Brasil, os registros mais antigos referem-se a mosaicos produzidos em residências palacianas do início do século XIX.⁷ A partir da década de 1940, sob os influxos modernistas, as cidades se verticalizaram, contando com os insumos da indústria da construção civil e,

⁵ São ladrilhos em formato e tamanho uniformes utilizados para cobrir uma determinada área.

⁶ Museu do Louvre. Trilhas Temáticas: Escultura Grega e o Corpo Humano.

⁷ Catálogo de artistas mosaicistas do Brasil. Henrique Gougou. Disponível em: <https://mosaicodobrasil.tripod.com/>. Acesso em: 20 maio 2024.

especificamente das fábricas de pastilhas⁸ de vidro para fins de revestimentos. Essas pastilhas, com formatos regulares e uma grande variação de cores, logo serviram como substitutas das tesselas – antes produzidas à mão, artesanalmente, com pedras ou cerâmica. Assim, a produção de painéis em mosaico fixados nos saguões de acesso e nas fachadas de edifícios foi intensa. Há registros de painéis produzidos sob diversas técnicas de mosaico em todas as regiões do Brasil.⁹ Muitos artistas consagrados na historiografia brasileira contribuíram com a cultura mosaicista, entre eles: Aldemir Martins (CE), Zenon Barreto (CE), Eduardo Pamplona (CE), Candido Portinari (SP), Paulo Werneck (RJ), Di Cavalcanti (RJ), Tomie Ohtake (SP), Cláudio Tozzi (SP), Lygia Clark (MG), Vick Muniz (SP), Carybé (BA), Carlos Scliar (RS), Roberto Burle Marx (SP), Athos Bulcão (DF), Newton Navarro (RN), Romero Brito (PE), Mário Carneiro (RJ), Jo Kawamura (SC), Isabel Ruas (SP), Bispo do Rosário (SE), Odiléia Toscano (SP), o alemão Lorenz Heilmair, no Brasil, dentre outros. No Ceará, destacam-se os trabalhos de Aldemir Martins, Zenon Barreto e Eduardo Pamplona. Destes, há obras em painéis públicos, que são hoje valiosos patrimônios culturais do estado.

5 Design de Ambientes e Artes Conjugados no Ensino do Mosaico: uma Importante Realização Cultural

A interação do ser humano com os ambientes ao longo do tempo está relacionada ao seu desenvolvimento como ser social e urbano. Foi compondo, significando e entendendo os espaços com racionalidade e pensamento lógico que a humanidade se configurou tal como a conhecemos hoje. Mas, para dar sentido aos fenômenos, objetos, pessoas, obras de arte e ambientes, foi necessário recorrer à inventividade, à criatividade, à imaginação (Hillman, 1992). Assim, pensar, estruturar, configurar e dar sentido aos ambientes onde se convive constituem práticas racionais e imaginativas importantes, que devem estar presentes na interação com os espaços onde coabitamos.

O Design e as Artes Visuais são campos do conhecimento que se articulam com esse tema. Ressalta-se, no entanto, a aptidão natural do Design de Ambientes na concepção integral dos espaços. O *designer* é o curador das obras que compõem o ambiente. Este interatua com as esferas tangíveis e intangíveis dos indivíduos e apura seus significados nos processos relativos a conceitos socioculturais, antropológicos, sociológicos e psicológicos, alinhados às ideias próprias da contemporaneidade. Porém, diretamente, o Design ocupa-se dos fenômenos de uso, interessa-se pela eficiência sociocultural (Reis, 2003). Por isso relaciona-se transversalmente com as Artes Visuais e, entre outras, articula-se com a Ergonomia, a Engenharia, a Arquitetura, a Antropometria e a Ecologia. Assim, o Design de Ambientes atende às demandas objetivas das pessoas e da coletividade e configura nos espaços as estruturas socioculturais e a temporalidade.

A arte como expressão cultural qualificada é um ponto relevante na composição do ambiente, como um contributo especial do artista ao desenvolvimento humano. Afora o aporte visual direto, que “decora”, amplia e valoriza os espaços, a obra de arte provoca uma resposta estética e impacta a psique do fruidor e, “por sua estrutura específica e condição de objeto cultural, pode trazer desenvolvimento à psique humana, pois, entre outros aspectos, possibilita a duplicação do real no âmbito intrapsíquico ao oferecer ao fruidor a vivência de emoções e sentimentos não

⁸ Fábricas de pastilhas e mosaicos em São Paulo, na década de 1950: Cerâmica Jatobá; Vidrotil; Indústria Paulista de Porcelanas Argilex; C. Pugliese & Cia Ltda; Mosaico Cristais Veneza; Indústrias Reunidas Vidrobrás; Lompi; Dema; Sulamericana.

⁹ Disponível em: <https://mosaicodobrasil.tripod.com/>. Acesso em: 20 maio 2024.

cotidianos” (Barroco; Superti, 2014, p. 22). Design de Ambientes e Artes Visuais articulados constituem, portanto, um importante espaço de produção cultural.

6 Benefícios à Cultura por meio do Ensino Profissional Tecnológico

A cultura, como um bem público gerido pelo Estado, organiza e dá sentido aos percursos da sociedade na afirmação da própria identidade nacional. Nas escolas esse conceito se reflete na elaboração dos Projetos Políticos Pedagógicos que, por vez, dão as diretrizes na construção dos currículos. Segundo Marise Ramos (2005), o conhecimento organizado no currículo do Ensino Médio Integrado¹⁰, na modalidade de Educação Profissional Tecnológica (EPT)¹¹, é a essência da formação plena do cidadão que compreende o domínio das técnicas e do conhecimento científico, tendo o trabalho como princípio educativo em um currículo centrado nas dimensões fundamentais da vida: o trabalho, a ciência e a cultura. O Design é um espaço legítimo do desenvolvimento da cultura e do ser humano, pois, como criadores natos de objetos e sistemas lógicos – inclusive dos objetos artísticos e da espacialidade no seu entorno – o ser humano é o autor de todas as coisas que o cercam, exceto as diretamente criadas pela natureza (Margolin, 2014), e o Design é a interface dos processos de criação, elaboração, produção, circulação e descarte.

Portanto, a formação técnica integrada ao Ensino Médio em Design de Ambientes, com a adesão de tópicos oriundos do campo das Artes Visuais e enfoque nas técnicas do mosaico, pode atender aos interesses formativos de uma parcela da sociedade, inclinada à visualidade e à espacialidade que, no quadro educacional atual, não encontra espaço para desenvolver suas aptidões. Milton Santos (1997, p. 133) diz que “o indivíduo completo é aquele que tem a capacidade de entender o mundo e a sua situação no mundo [...]”. Nesse sentido, é importante que a sociedade tome parte na construção dos espaços formativos criados pela escola para que o interesse da comunidade no entorno escolar, afinado com as demandas do conjunto da sociedade, seja contemplado.

A proposta formativa em debate vem fortalecer a dimensão cultural almejada na EPT, de forma específica, na esfera artística, preparando cidadãos sensíveis às narrativas mais profundas da sociedade, bem como, de uma forma ampla, por ensejar percursos que valorizam o ser humano e os espaços de convivência, contribuindo assim com as tradições e as inventividades, com as conservações e as revoluções do saber, com o fito de constituirmos uma cidadania inteira¹² e integral.

7 Design de Ambientes, Arte Visual e as Técnicas de Mosaico em Debate no Meio Acadêmico do IFCE

Sob o ponto de vista pedagógico, Design de Ambientes e arte em mosaico constituem uma união estratégica que objetiva a valorização de ambas as disciplinas, em direção aos anseios dos

¹⁰ No contexto educacional do Ensino Médio, Integral é superar a separação entre trabalho manual e trabalho intelectual e incorporar a dimensão intelectual ao trabalho produtivo. É formar trabalhadores capazes de atuar como dirigentes e cidadãos (Gramsci, 1981, p. 144).

¹¹ a) A educação profissional técnica integrada ao ensino médio, conforme definida no inciso I, do art. 36-B, da Lei de Diretrizes e Bases – LDB, é a educação desenvolvida na forma articulada ao ensino médio. De acordo com o inciso I do art. 7 da Lei nº. 11.892/2008, essa forma de oferta destina-se aos concluintes do ensino fundamental e ao público da educação de jovens e adultos – EJA.

¹² Para Milton Santos, no Brasil constituiu-se uma cidadania mutilada. “Ser cidadão, perdoem-me os que cultuam o direito, é ser como o estado, é ser um indivíduo dotado de direitos” (SANTOS, 1997, p.133).

jovens por abraçar uma profissão que tenha a ver com a criatividade e o desprendimento típicos do modo de ser dessa etapa da vida. Nessa perspectiva, essa conjunção tem por finalidade produzir um curso que: a) possa contribuir com o seu desenvolvimento como pessoas e cidadãos; b) que possa ser um exercício embrionário para o desenvolvimento de talentos no campo da visualidade; c) que possa conquistar um espaço social produzindo arte e prestando o serviço de fixação da obra, com a complementariedade do olhar do *designer* de ambientes, de nível técnico, ou prestar serviço de ambientação fixando a sua própria produção em mosaico; e d) que possa manter o vigor na busca pela preservação do meio ambiente e pela sustentabilidade do planeta.

A ideia de organizar um curso em que o Design de Ambientes e as Artes Visuais estejam conjugados, com enfoque na arte em mosaico, em favor da profissionalização tecnológica integrada ao Ensino Médio, é tema discutido no meio acadêmico e entre gestores do Instituto Federal do Ceará (IFCE). Informalmente admite-se a importância da implantação de um curso de Design de Ambientes de nível técnico. Todavia, entre os professores de Artes, pondera-se a respeito da disparidade entre as subáreas da disciplina de Artes, com o favorecimento da subárea ensino de Música como um sintoma que indica a prevalência de uma tendência mantida pelas últimas gestões. Nesse sentido, para eles, além de aportes legais e técnicos, a assunção dessa incumbência requererá a superação de barreiras conceituais cristalizadas que se expressam nas escolas da Rede Federal da Região Nordeste do Brasil. O quadro de professores de Artes do IFCE é uma amostra clara dessa realidade, pois está constituído por 35 professores de Música, 5 professores de Artes Visuais, 3 professores de Artes Cênicas e 3 professores de Dança¹³.

Como mostra o gráfico 1, enquanto nas regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste predomina a subárea Música, a subárea Artes Visuais prevalece nas regiões Sul e Sudeste do país. Antes, segundo Barbosa (2012), desde as décadas finais do século XIX até a década de 1970, o ensino de Desenho Geométrico foi presença absoluta na formação dos jovens em todas as regiões do Brasil. Os Institutos Federais – originários das Escolas de Aprendizes e Artífices¹⁴ inauguradas pelo presidente Nilo Peçanha, em 1909 – mantiveram essa tradição. O conhecimento de desenho geométrico tinha o intuito de habilitar o jovem trabalhador nas noções básicas dos ofícios de mecânico, calçetaria¹⁵, produção de ladrilhos hidráulicos¹⁶, painéis em mosaico, entre outros. No entanto, outras pesquisas mais específicas poderão elucidar as razões pelas quais a subárea Música seja atualmente preferida das gestões administrativas nas regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste do Brasil.

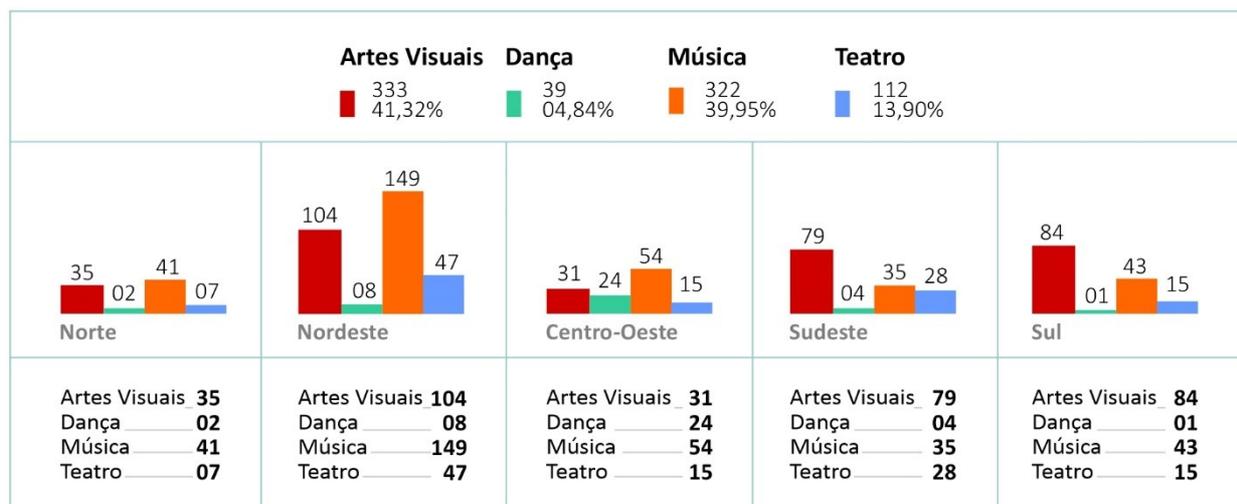
¹³ Fonte: Pró-reitoria de Gestão de Pessoas – Progep (2023).

¹⁴ Decreto n. 7.566, de 23 de setembro de 1909. Eram escolas direcionadas às camadas menos favorecidas da população, com intento de gerar equilíbrio social incluindo o jovem no processo produtivo do industrialismo, como parte do projeto de modernização.

¹⁵ Calçetaria: pavimentação urbana.

¹⁶ Ladrilho hidráulico é o revestimento produzido artesanalmente, com a mistura pastosa de cimento e pigmentos, formatado com prensagem hidráulica.

Gráfico 1 – Professores de Artes da EPT por região do Brasil



Fonte: <https://mapeamentoarteif.netlify.app/>. Gráfico elaborado pelo autor.

Gráfico 2 – Subáreas do Ensino de Artes no IFCE



Fonte: Pró-reitoria de Gestão de Pessoas – Progep (2023).

7.1 Catálogo de Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio

O catálogo de cursos técnicos integrados está direcionado a uma cobertura formativa, vinculada às demandas básicas por mão de obra, específicas de cada região onde o Instituto Federal foi implantado. Entretanto, é importante ressaltar que a atuação dos Institutos Federais segue uma lógica de superação do emprego de massa e sem qualificação profissional. Ou seja, o conhecimento assume centralidade da nova organização da sociedade pós-industrial (CONIF, 2018).¹⁷ Todavia, é necessário produzir uma pesquisa específica que exponha com nitidez as novas demandas sociais culminantes com as necessidades e condições dos jovens por seu desenvolvimento como cidadãos e por sua inserção social.

Em uma análise documental, comparativa, dos catálogos de cursos dos Institutos Federais por estado, vê-se que a maioria dos cursos técnicos integrados ofertados há décadas são os mesmos. Alguns cursos, como Edificações, Eletrônica/Eletrotécnica e Agropecuária, são oferecidos na maioria dos *campi*. Com raras exceções, a totalidade dos Institutos Federais não disponibiliza cursos no campo da Cultura. Veja o quadro com as exceções:

¹⁷ Fórum de Dirigentes de Ensino/CONIF.

Quadro 1 – Cursos direcionados a Cultura dos (IFs), por região e Estados

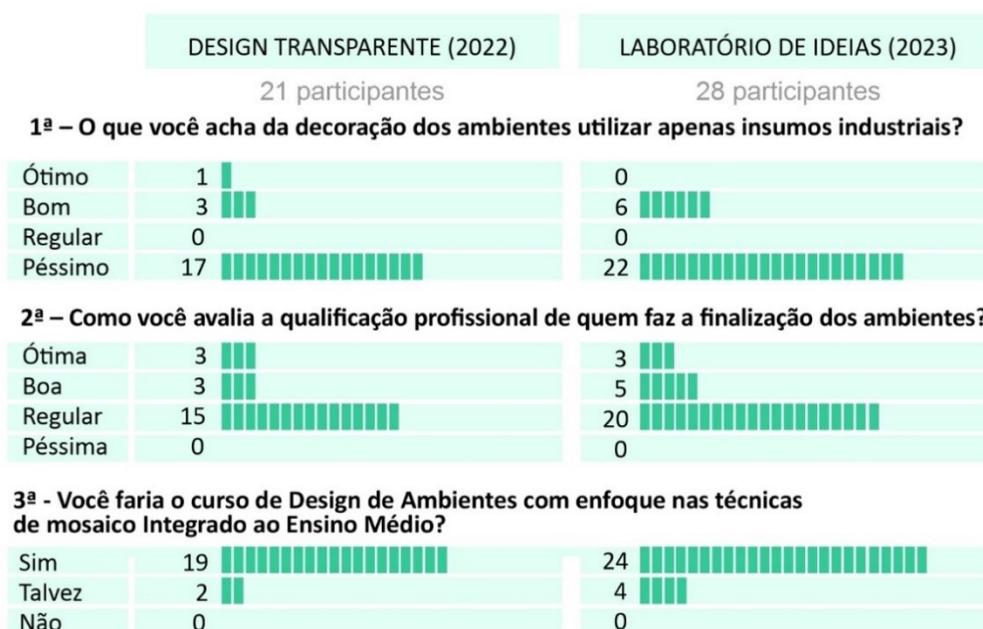
NORTE	
1- Técnico Integrado em Paisagismo; T.I. em Programação de Jogos Digitais	(IFAM)
2- T.I. em Design de Interiores	(IFPA)
NORDESTE	
3- T.I. em Brinquedoteca, T.I. em Lazer;	(IFCE)
4- T.I. em Artes Visuais	(IFMA)
5-T.I. em Vestuário	(IFPI)
6- T.I. em Jogos Digitais, T.I. em Lazer, T.I. em Multimídia, T.I. em Têxtil, T.I. em Vestuário	(IFRN)
7- T.I. Instrumento Musical, T.I. Modelagem de Vestuário, T.I em Multimídia	(IFPB)
SUDESTE	
8- T.I. em Lazer	(IFSP)
SUL	
9- T.I. em Produção de Áudio e Vídeo, T.I. em Instrumento Musical, T.I em Jogos Digitais, T.I. em Processos Fotográficos, T.I em Produção Cultural, T.I em Produção de Moda	(IFPR)
10- T.I em Design Gráfico, T.I em Modelagem de Vestuário	(IFSC)
11- T.I. em Design Gráfico, T.I. em Multimídia, T.I. em Lazer, T. I. em Produção de Áudio e Vídeo	(IFRS)

Fonte: Consulta realizada nos 27 portais dos Institutos Federais (10 jun. 2024).

8 Design, Arte e Mosaico nas Comunidades

A conjunção entre Arte e Design também foi objeto de um questionário aplicado nos relatórios das oficinas de Design, Mosaico e Sustentabilidade, realizadas nos Projetos de Extensões: Design Transparente (2022) com 21 participantes; e Laboratório de Ideias (2023) com 28 participantes, realizadas no âmbito das ações educativas do Instituto Federal do Ceará (IFCE) nas comunidades periféricas da cidade de Iguatu. Nos dois momentos, quando citados, os participantes demonstraram franca simpatia pela disciplina de Design e pelas técnicas do mosaico.

Gráfico 3 – Questionário aplicado nos projetos de extensão



Fonte: Relatórios de Extensão. Disponível em: https://sigproext.ifce.edu.br/admin/relatorios_finais. Acesso em: 2 jul. 2024.

A ideia tem sido aceita por quem, no ambiente escolar do Instituto Federal do Ceará, é informado acerca da proposta, principalmente pelos estudantes, categoria diretamente interessada. Possivelmente, além dos objetivos pessoais de formação para a vida social e para o trabalho, nossa ancestralidade como fazedores natos de objetos alicerce essa empatia dos jovens, pois nos identificamos e assimilamos as ações humanas a partir do que, ao longo do tempo, está constituído em nós, e o ser humano “sente que só pode atingir a plenitude se se apoderar das experiências alheias que potencialmente lhe concernem, que poderiam ser dele. O que um homem sente como potencialmente seu, inclui tudo aquilo de que a humanidade, como um todo, é capaz” (Fischer, 1959, p. 13). Nesse sentido, a imediata empatia dos jovens pode indicar que o Design é para eles a excelência da forma conquistada. Além disso, a criatividade e o universalismo, comumente associados ao Design, seduzem os aspirantes, principalmente aqueles que idealizam contribuir com a humanidade promovendo a sustentabilidade e o equilíbrio social por meio de uma profissão prolífica.

Nesse recorte, através dos participantes, registramos a percepção popular quanto às demandas da sociedade no trato da visualidade dos ambientes e à falta de profissionais de nível técnico que possam dar respostas satisfatórias. Um dos comentários consensuais, registrados nas rodas de conversa, avaliou como desnecessária a contratação de um arquiteto quando a demanda se refere a cuidados e pequenas reformas em jardins, fachadas de lojas e edifícios residenciais quando o problema se refere apenas à visualidade. A presença de um técnico capaz de sugerir uma definição visual e que também produza e instale obras de arte em mosaico parece “altamente” positiva. Comenta-se que no passado era mais comum ver, na fachada de um prédio, no saguão de entrada de edificações públicas, nos jardins de uma casa de classe média, pinturas, vitrais, azulejos portugueses com desenhos e painéis em mosaico. Nota-se que na atualidade predominam padrões em cerâmica ou porcelanato, produzidos pelas indústrias. Dessa forma, a oferta de produtos e serviços de acabamento referentes à humanização de ambientes (visualidade) limita-se à disponibilidade comercial de produtos industrializados e carece de profissionais de nível técnico aptos à atuação específica na prestação de serviços nessa área.

Essas lacunas são perceptíveis no perímetro urbano de cidades grandes e médias, onde, em maior volume, uma parcela da sociedade gerenciadora de casas, edifícios condominiais, instituições públicas e comerciais demanda, com maior constância, serviços de construção, reforma e manutenção de ambientes e jardinagem. Em várias dessas situações, o arquiteto responsável necessita de um profissional de nível técnico que o acompanhe com autonomia para solucionar situações específicas do projeto. Em áreas já projetadas, o *designer* mosaicista de nível técnico é capaz de propor e incluir sua produção, valorizando o ambiente.

Esses serviços podem absorver materiais produzidos com as técnicas de mosaico, tais como: calçadas com desenhos em pedra portuguesa, granito ou mármore, frisos de muros com desenhos em cerâmica, painéis temáticos e painéis artísticos (autorais) com tesselas de cerâmica, pedras decorativas, vidro, entre outros, e números de identificação de logradouros, com tesselas de cerâmica.

Figura 2 – Aplicações em mosaico: painéis temáticos criados e executados pelo autor



Fonte: Acervo próprio.

Figura 3 – Aplicações em mosaico: Friso horizontal de ponta de muro, criados e executados pelo autor



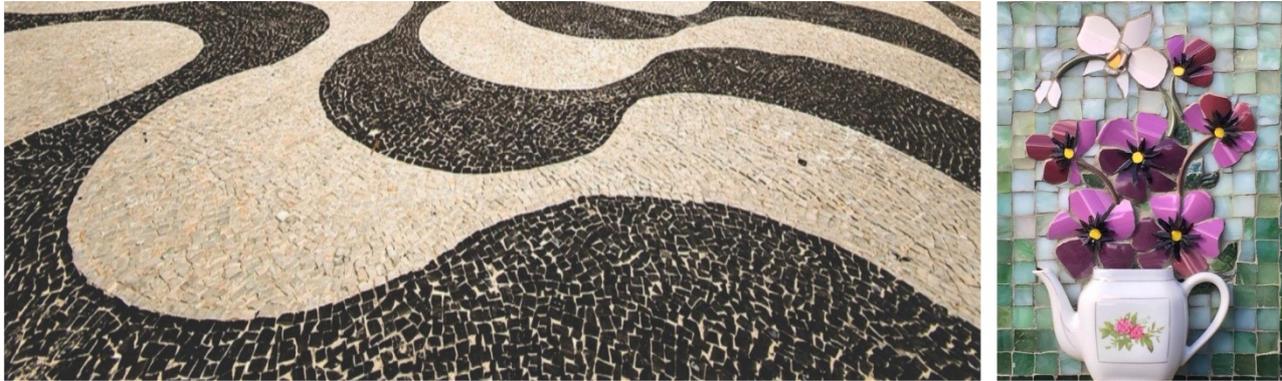
Fonte: Acervo próprio.

Figura 4 – Aplicações em mosaicos: painel horizontal longo- criado e executado pelo autor; números residenciais.



Fonte: 1- Acervo próprio; 2- Números residenciais: Thaisa Corrêa – blog.casademosaico.com.br/category/numeros/.

Figura 5 – Aplicações em mosaicos: 1- Calçada de Copacabana – Roberto Burle Marx (1970); 2- objeto decorativo



Fonte: 1- Foto Donatas Dabravolskas, CCBY- SA 4.0; 2- S. Zmijeski – <https://schandramosaico.blogspot.com/?m=0>.

Entendemos que o *Designer* de Ambientes de nível técnico pode responder a diversas demandas sociais, no campo da visualidade, por meio da prestação de serviços e da produção artística. Dessa forma, seus préstimos serão potencializados pela opção produtiva de painéis artísticos, frisos decorativos, números de identificação de domicílios, entre outros. O *designer* mosaicista é aquele que domina as técnicas artísticas e pode aplicá-las legitimamente. Assim, para que a formação no campo da visualidade seja completa, não basta ser mosaicista, é preciso também ser Designer de Ambientes.

9 Considerações Finais

As disciplinas Design e Artes Visuais são distintas, com campos delimitados e características diversas, no entanto ambas podem ser articuladas como aporte teórico, técnico e metodológico no ensino das técnicas de Mosaico. A proposta de organizar um curso de nível técnico integrado ao Ensino Médio – em que o Design de Ambientes e as Artes Visuais estejam conjugados com enfoque nas técnicas de mosaico – é uma estratégia pedagógica que pode valorizar essas disciplinas em um único espaço formativo e, além disso, renovar o catálogo de cursos do IFCE em benefício dos jovens em processo de formação. Acreditamos que essa conjunção de conhecimentos contribuirá para formar profissionais aptos a responderem por produtos artísticos – por exemplo, o mosaico – ao passo que entregam um serviço projetual de Design de Ambientes em um meio carente de profissionais da visualidade de nível técnico.

Ficou demonstrado, nesta exposição, que essa conjunção de conhecimentos visa contribuir para o desenvolvimento dos jovens e sua cidadania, além de ser uma oportunidade para novos talentos no campo da visualidade.

Entendemos que, além de aportes legais e técnicos, o amadurecimento dessa proposta requer o compromisso e a superação de conceitos já sedimentados que se expressam na constituição dos catálogos de cursos integrados nos Institutos Federais de todos os estados do Brasil. Portanto, acreditamos que esse tema deve ser aprofundado, que novas pesquisas devam ser realizadas e que esse debate seja estendido a outros setores da sociedade. Enfim, trata-se de um tema de interesse comum que, para além da inclusão social de uma parcela da sociedade, vislumbra ainda a promoção de valores culturais qualificadores dos espaços de convivência social para o exercício do desenvolvimento humano.

Agradecimento

Agradecimento especial à Universidade do Estado de Minas Gerais, à Universidade Federal do Cariri (UFCA) e ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE), que, por meio do Programa de Doutorado Interinstitucional (Dinter), possibilitaram esta pesquisa.

Referências

- BARBOSA, A. M. **Arte-Educação no Brasil**. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- BARROCO, S. M. S.; SUPERTI, T. **Vygotski e o estudo da psicologia da arte: contribuições para o desenvolvimento**. Maringá: Universidade Estadual de Maringá, 2014.
- BOURDIEU, P. **Sociologia geral vol. 2: Habitus e campo: Curso no Collège de France (1982-1983)**. Rio de Janeiro: Vozes, 1982.
- CHAUI, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Editora Ática, 1997.
- DORFLES, Gillo. **Introdução ao desenho industrial**. Lisboa: Edições 70, 2012.
- SCOREL, A. L. **O efeito multiplicador do design**. São Paulo: Editora Senac, 2004.
- FISCHER, E. **A necessidade da arte**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1959.
- FÓRUM DE DIRIGENTES DE ENSINO/CONIF. **Diretrizes indutoras para a oferta de cursos técnicos integrados ao Ensino Médio na rede federal de educação profissional, científica e tecnológica**. Brasília: CONIF, 2018. Disponível em: https://www.ifmg.edu.br/portal/ensino/Diretrizes_EMI_Reditec2018.pdf. Acesso em: 20 maio 2024.
- GRAMSCI, Antonio. **La alternativa pedagógica**. Barcelona: Editorial Fontamara, 1981.
- GYMPEL, Jan. **História da Arquitectura: da antiguidade aos nossos dias**. Colónia: Konemann, 1996.
- HAUSER, A. **História Social da Literatura e da Arte**. São Paulo: Mestre Jou, 1972.
- HILLMAN, J. **Emotion: a comprehensive phenomenology of theories and their meaning for therapy**. Evanston: Northwestern University, 1992.
- LÉVI-STRAUSS, C. **O totemismo hoje**. Petrópolis: Vozes, 1975.
- LÖBACH, B. **Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
- MARGOLIN, Victor. **A Política do Artificial: ensaios e estudos sobre Design**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014.
- MARX, K. **Grundrisse**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2011.
- MEGGS, P. B.; PURVIS, A.W. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.
- MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- RAMOS, M. N. Possibilidades e desafios na organização do currículo integrado. *In*: FRIGOTTO, G.; CIAVATTA, M.; RAMOS, M. N. (Org.). **Ensino Médio Integrado: concepções e contradições**. São Paulo: Cortez, 2005. p. 106-127.
- REIS, Felipe dos Santos. Os Símbolos do Monumento. **O Cruzeiro**, p. 26-27, 10 out. 1931.

REIS, E.P. Reflexões leigas para a formulação de uma agenda de pesquisa em políticas públicas. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 18, n. 51, p. 11-15, 2003.

SANTOS, M. As cidadanias mutiladas. *In*: LERNER, J. (Ed.). **O preconceito**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1996-1997.

TAMBINI, M. **O Design do Século**. São Paulo: Ática, 1996. p.250.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. 5. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.