

A criação gráfica em um curso de mídias digitais: um estudo de caso

Alberto Ricardo PESSOA¹

Resumo

O objetivo deste artigo é apresentar um estudo crítico acerca da criação gráfica e o seu uso na educação. A criação, muitas vezes entendida no senso comum como dom ou aptidão vocacional, constitui em uma especificidade multidisciplinar que deve ser aprendida, produzida e refletida por alunos e professores em debates, projetos e pesquisa. O estudo se justifica uma vez que a criação direciona a comunicação, as artes e privilegia aquele que se diferencia do meio comum do mercado de trabalho. A metodologia empregada nesse artigo é resultante de um estudo de caso da disciplina de editoração e imagem digital no curso em nível graduação em Comunicação em Mídias Digitais, da Universidade Federal da Paraíba, com alunos do 1º semestre.

Palavras-chave: Imagem. Mídias digitais. Interdisciplinaridade.

A alfabetização em um curso de mídias digitais

O ser humano, por natureza, sente a necessidade de se comunicar e de estabelecer relações para compreender a sociedade em que vive. Para tanto, ele cria a linguagem como meio de intermediação social.

Segundo Carlos e Silva (2009, p.16), a criação da linguagem permite que as relações sociais, comunicativas e epistêmicas sejam mediadas por uma série de códigos, escritas, imagens, enfim, de textos e hipertextos que registram e representam o próprio mundo e o produto das intervenções e relações humanas, os sentimentos, as ações e os saberes tecidos no curso da história de vida dos indivíduos e dos povos.

Em uma sociedade que cada vez mais rápido se depara com diversos meios de comunicação, transformação de linguagens, de mídias que são associadas à difusão de ideias, conhecimento científico, desejo, consumo e divulgação, é necessária a atualização de novas formas de aprendizagem que visem a alfabetizar o indivíduo também no texto não verbal e em suas intersecções com o texto verbal.

¹ Professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais (DEMID/UFPB). Doutor pela Universidade Prebisteriana Mackenzie/SP. Integrante do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas – Gmid (PPGC/UFPB). E-mail: professoralbertopessoa@hotmail.com

Sem o acesso adequado às diferentes formas de linguagens, o ser humano pode se tornar um indivíduo ideologicamente alienado, incapaz de questionar a real importância dos discursos a que tem acesso.

A introdução da mídia na educação busca o desenvolvimento de uma ampla competência, não apenas em relação à imprensa, mas também nestes outros sistemas simbólicos de imagens e sons. Esta competência é frequentemente descrita como forma de alfabetização e defende-se hoje que, no mundo moderno, a alfabetização em mídia é tão importante para os jovens quanto é a alfabetização em texto impresso.

A alfabetização precisa contemplar o diálogo entre as diferentes linguagens. Isso representa um grande desafio educacional, pois necessita de docente com formação interdisciplinar, ou seja, um profissional que saiba agregar a alfabetização básica a outras formas de expressão. A educação mediante o uso de várias mídias também se torna responsabilidade de profissionais especializados em estudos midiáticos, uma vez que são eles os difusores e/ou criadores desse material ao leitor.

As relações interativas são processos intrínsecos da linguagem. Há necessidade de uma análise crítica das práticas dos diferentes discursos, vistos como manifestação de pluralidade. Isto cria um lugar para o estudo das manifestações discursivas das diversas codificações não restritas à palavra.

A linguagem inclui toda a variedade de diálogos cotidianos da vida pública, institucional, artística, científica e filosófica entre ouvinte e falante como um processo de interação em que o ouvinte, ao perceber e compreender o significado do discurso assume uma postura ativa de resposta.

Quanto maior conhecimento da leitura verbal e não verbal maior a liberdade de uso da linguagem e das novas mídias, conferindo ao leitor a necessidade de ampliar o repertório educacional, comunicativo, além de uma maior consciência cultural da sociedade em que está inserido.

O ensino de diferentes linguagens acaba por oferecer ao indivíduo um repertório crítico, tornando-o capaz de se comunicar por meio de diversas linguagens no seu dia a dia e em tempo real. Seu discurso é transformado em múltiplas interpretações, de acordo com o domínio dessas linguagens.

Assim, é possível considerar as formações discursivas no amplo campo da comunicação mediada, seja aquela processada pelos meios de comunicação de massas ou pelas modernas mídias digitais.

Cada vez mais se demandam por profissionais nas áreas da educação, comunicação social, *design* gráfico e mídias digitais com competências de analisar de forma crítica o uso das linguagens, sejam elas verbais, não verbais, quer avaliando o conteúdo e a forma da mensagem transmitida quer investigando o impacto educacional, histórico, social que as linguagens podem provocar no receptor.

Histórias em quadrinhos, livros, web sites, revistas, jornais, panfletos, folders e blogs: Meios de comunicação essenciais ao dia a dia do ser humano. É com essas mídias que temos acesso a informação. Essas mídias precisam ter formas adequadas para que o acesso a informação seja mais simples e de fácil assimilação. O profissional responsável pela organização, seleção e viabilidade de conteúdo é o criador multimídia.

A comunicação possui uma infinidade de formas de expressar a mensagem ao seu receptor. O autor dessa comunicação pode materializar a mensagem de maneira funcional no intuito de atender as necessidades que o conteúdo exige para ser compreendido.

A maioria dessas nomenclaturas e definições utilizadas exige do docente, que trabalha com criação, ampliar o seu repertório de leituras sobre gêneros, estilos, histórias, culturas a serem exploradas em sala de aula.

O uso da criação gráfica para construção de linguagens precisa ser responsável e crítico, uma vez que estes respondem por criações de marcas, sinalização, peças publicitárias, ícones, personagens entre outros produtos que acabam por direcionar a conceitos e atitudes de uma sociedade.

A publicação desta mídia implica a participação de outra disciplina, uma vez que será preciso a compreensão da tecnologia da informação e comunicação da mídia escolhida. No ambiente escolar, é valiosa a contribuição do professor de informática para tornar esse projeto exequível.

A maioria das linguagens que o aluno tem contato é de natureza intermediária, como as histórias em quadrinhos, cinema, teatro, jogos eletrônicos entre outras mídias digitais. Além disso, são linguagens em sintonia com a arte contemporânea.

Uma peça gráfica publicada em mídia impressa possui processos distintos de leitura da mesma história publicada em uma mídia portátil (*mobile media*), como um aparelho celular por exemplo. As diferenças consistem em produção de imagens, que

podem ser *bitmaps* ou vetoriais² e no tamanho e na resolução da imagem, que em uma publicação impressa precisa ser de alta qualidade enquanto em ambiente digital a publicação tem a ver com a relação qualidade de visualização e a velocidade de navegação de um *site*; portanto, as imagens são de baixa resolução. Estes dados resultam em percepções distintas que viabilizam ao leitor um amplo leque de possibilidades de leitura e aprendizado com a criação gráfica.

Dando um tratamento interdisciplinar ao estudo da criação gráfica, os docentes garantem o desenvolvimento de inúmeras competências nos alunos. Com isso, o ensino adquire uma visão globalizada, contemporânea, de trabalho em equipe e de respeito às diferentes concepções artísticas de cada profissional.

Segundo TOMAZ e DAVID, (2008, p. 17), a abordagem interdisciplinar dos conteúdos de ensino ajudaria a construir novos instrumentos cognitivos e novos significados extraindo da interdisciplinaridade um conteúdo constituído do cruzamento de saberes que traduziria os diálogos, as divergências e confluências e as fronteiras das diferentes disciplinas. Supõe-se que constituiríamos, assim, novos saberes escolares, pela interação entre as disciplinas.

Assim como em qualquer linguagem, no caso da criação gráfica, é preciso também considerar o aspecto lúdico e técnico deste material, bem como a recepção dos seus recursos no contexto em que o aluno está inserido.

Oliveira (2008, p. 32) considera que a leitura narrativa é sempre uma compreensão dos significados antecedentes e consequentes da imagem. Com relação ao texto, é sempre um prisma, jamais um espelho.

O leitor deve ser um livre intérprete do texto. Para tanto, é preciso que ele consiga estabelecer uma relação entre a leitura verbal e não verbal. O ensino da linguagem não pode ser reduzido ao estudo da palavra e frase descontextualizadas, exibição de filmes sem relação com um tema transversal debatido em sala de aula ou no caso da criação gráfica de leituras sem análises ou orientações do docente.

² *Bitmaps* são imagens rasterizadas, isto é, imagens compostas de pixels, com resolução fixa, o que impossibilita a ampliação ou redução da imagem sem distorcer sua resolução, produzindo serrilhas, distorção das cores entre outros. Imagem Vetorial consiste em um tipo de arquivo do qual os objetos individuais são escalonáveis, definidos por fórmulas matemáticas em vez de pixels. Assim gráficos vetoriais não dependem de resolução. A tipografia digital são objetos vetoriais. A imagem vetorial também é conhecida por arte à traço, uma vez que esse tipo de imagem não consegue reproduzir tons contínuos.

Quando o aluno for capaz de criticar e discernir autores, obras, movimentos e seus espaços na sociedade, a criação gráfica vão se tornar uma mídia madura, representativa também para seu universo leitor.

Ao produzir essas peças gráficas de modo artesanal, o docente pode solicitar reproduções em máquina de fotocópia e com essas cópias confeccionar uma revista com uma pequena tiragem.

Sem orientação, o aluno pode considerar a produção do fanzine uma atividade meramente prática, ou seja, um ato manual de dobrar folhas, diagramar as páginas, grampear a lateral da revista.

O docente pode complementar essa atividade com a contextualização do *fanzine*, com infográficos contando a cronologia do surgimento deste tipo de publicação, destacar autores influentes e mostrar as mudanças artísticas, estéticas e de comunicação que esses autores introduziram nas histórias da criação gráfica.

A criação gráfica possui repertórios de elementos a serem pesquisados e pode se tornar uma linguagem de grande valia na formação de um discente pesquisador. Cabe como meta da escola em qualquer nível educacional formar o aluno como ser profissional e cidadão, consciente do seu papel na sociedade.

O aluno precisa ser capaz de ler o texto verbal e não verbal. De acordo com Gavin Ambrose e Paul Harris (2009, p. 6), as imagens desempenham diversas funções, como transmitir o drama de uma narrativa, resumir e apoiar as ideias de um texto ou apenas quebrar visualmente um bloco de texto ou espaço vazio. Elas fornecem informações detalhadas ou suscitam sentimentos que o leitor compreende rapidamente. Como descrever a última moda em palavras? Com certeza, é muito mais difícil do que simplesmente usar uma imagem.

Adendo a estes comentários, a imagem é um meio de comunicação não verbal que propicia ao emissor apresentar de forma universal uma expressão que independe do texto verbal, ou seja, da alfabetização do idioma que o emissor se comunica.

Segundo Ambrose e Harris (2009, p. 99), as inovações nos processos de impressão, a popularização da fotografia digital e a disponibilidade e variedade dos bancos de imagem contribuíram para tornar as fotografias mais baratas e bastante acessíveis.

A imagem digital acaba por acelerar o processo de comunicação universal e imagético entre emissor e receptor, uma vez que ela pode ser processada e publicada em

diversas mídias, estabelecendo novas relações; logo, diferentes formas de comunicação com o mesmo texto não verbal.

Profissionais das áreas da educação, comunicação social, *design* gráfico e mídias digitais precisam ser capazes de analisar de forma crítica o uso da imagem como texto não verbal, conteúdo e forma da mensagem que pode ser transmitida, decodificada e o impacto educacional, histórico, social e comunicacional que as imagens podem provocar no receptor.

Segundo Douglas Keller (*apud* CARLOS; SILVA, 2009, p. 15), ler imagem criticamente implica aprender como apreciar, decodificar e interpretar imagens, analisando tanto a forma como elas são construídas e operam em nossas vidas, quanto o conteúdo que elas comunicam em situações concretas.

O ensino da leitura da imagem representa um grande desafio educacional, pois necessita de docente com formação interdisciplinar, ou seja, um profissional que saiba somar à alfabetização básica essas linguagens e novas mídias. A mídia voltada à educação também se torna responsabilidade de profissionais especializados em estudos intermediáticos, uma vez que são eles os difusores e criadores de material midiático ao leitor.

Expor ao aluno o processo de trabalho de um grande autor é revelar-lhe a dificuldade de se criar o texto de qualidade. O mesmo pode ser dito para a escrita não verbal. Conhecer meios de representação gráfica, artistas, movimentos e técnicas auxiliam na criação de trabalhos criativos que complementam o texto verbal.

A criação gráfica em um curso de Mídias Digitais: Um estudo de caso

O bacharelado em Mídias Digitais, implantado na UFPB, na modalidade presencial, tem como objetivo geral e precípua formar produtores de conteúdo capazes de atuar (de maneira autônoma ou integrando equipes multidisciplinares) nas áreas tradicionais da comunicação, bem como atuar nas novas áreas resultantes das onipresentes novas tecnologias de informação e comunicação.

O curso tem uma duração de quatro anos (oito semestres), com 22 a 30 créditos por semestre. A carga horária total é de 3360 horas (224 créditos), e inclui um estágio supervisionado, em meio profissional ou acadêmico, totalizando 300 horas.

No infográfico a seguir, vamos observar como a criação gráfica se comporta na grade estrutural do curso:

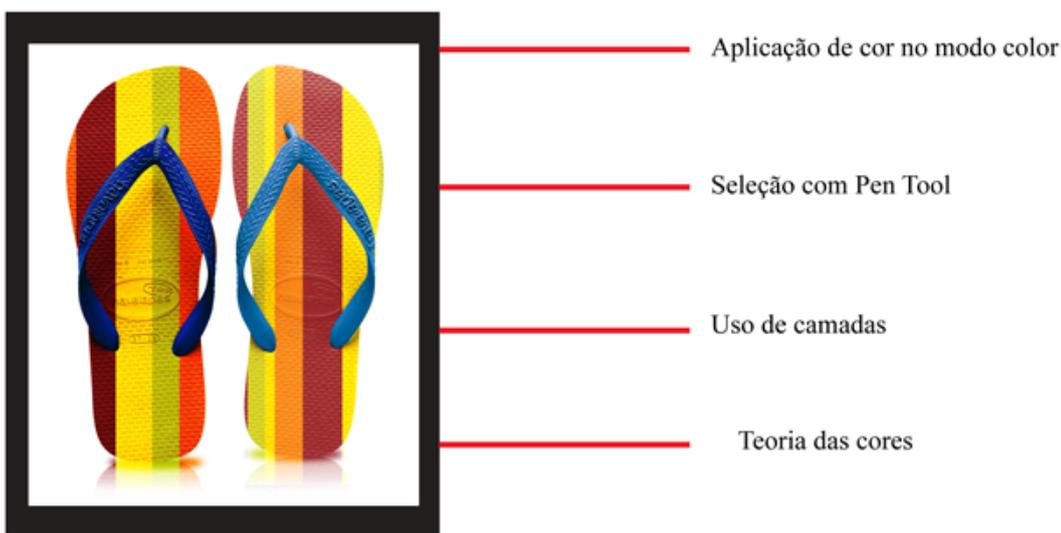


Fig.01 – Infográficos da estrutura do curso de Mídias Digitais da UFPB
Fonte: DEMID (2010)

No caso a seguir foi realizada a seguinte proposta de aula, na disciplina Imagem digital:

ESTRATÉGIA DE AULA

A aula de criação gráfica foi dividida em duas ações complementares. A primeira foi um tutorial técnico postado via web, no blog educacional www.professoralbertopessoa.blogspot.com. Essa ação educacional propicia ao aluno subsídios técnicos de pesquisa constante e de auto aprendizado, uma vez que é um material de consulta constante na Internet.



A aula presencial teve como estratégia de aula contar um pouco do histórico da empresa e a evolução do produto. Essa estratégia visa criar um conceito acerca do que será trabalhado como reestilização na criação gráfica.

Essa estratégia evita com que o exercício de criação fique restrito ao lugar comum de que só cria quem tem dom ou predisposição para o aprendizado de softwares ou produção de artes. O aprendizado acerca do que é o produto faz com que o aluno crie uma peça gráfica direcionada a um público e que reflita o pensamento dos criadores daquele produto.



Fig. 02, 03 – A figura 02 mostra um fragmento de aula técnica de como produzir com software de manipulação digital uma arte para a sandália. Na figura 03 mostram as sandálias e sua evolução histórica

Fonte: Acervo do autor e www.havaianas.com.br (2011)

A partir da contextualização do que é o produto e das técnicas pertinentes à criação gráfica, foi proposto uma avaliação da qual os alunos deveriam reestilizar a sandália com as técnicas aprendidas.



Fig. 04 – Imagem usada para aplicação de reestilização da sandália e da peça gráfica
Fonte: Foto do autor (2011)



Fig. 05 – Imagem manipulada para que os alunos realizarem suas próprias criações.
Fonte: Foto do autor (2011)

A imagem acima possui algumas limitações de criação, uma vez que o fundo não poderia ser alterado e com isso o aluno não poderia usar qualquer cor, com risco de se mesclar a imagem e o produto não possuir destaque. Não se tratava de um exercício de caráter estético apenas, mas midiático, uma vez que se tratava de uma peça publicitária aplicada em um ambiente externo com objetivo de comunicar acerca de um produto.

A estratégia da avaliação foi diferenciada. Os trabalhos foram entregues com códigos de matrícula ao invés dos nomes dos alunos. Assim os trabalhos foram comentados em aula com anonimato do aluno em questão e a avaliação não levou em conta a heterogeneidade dos alunos, mas o produto final. Isso gerou algumas avaliações surpreendentes, das quais alunos que não tinham experiência anterior com os softwares, ou computadores ou ainda com a criação gráfica obterem notas maiores que alunos com vivência no mercado de trabalho.

Seguem alguns trabalhos de destaque:





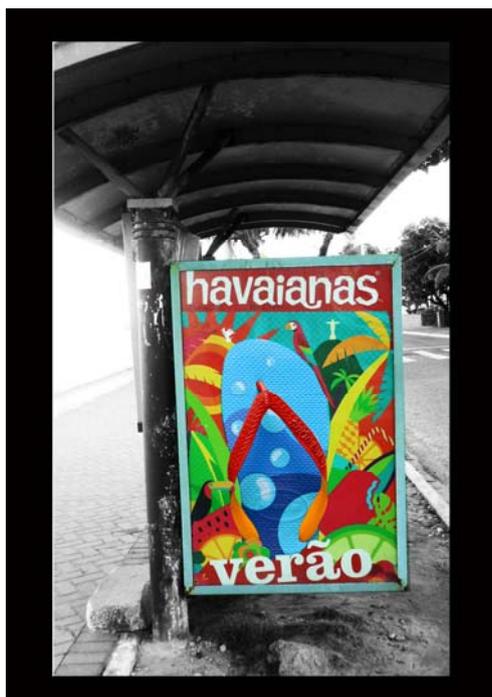


Fig. 06, 07, 08, 09, 10, 11,12 – Imagens reestilizadas dos alunos.
Fonte: Fotos do autor (2011)

Considerações finais

A preocupação constante na escritura deste artigo foi a de dosar teoria, prática e análise, com a observação da produção em sala de aula.

Deste estudo, concluímos que o docente que irá ministrar aulas de criação gráfica em um curso multidisciplinar como o de Mídias Digitais, precisa compreender que irá lidar com um grupo heterogêneo de alunos, com interesses distintos nas áreas áudio, vídeo, animação e infografia.

Com esta iniciativa, o aluno passa a ter um repertório amplo de gêneros dentro da criação gráfica e o professor poderá orientar projetos com maior liberdade de criação.

Um exercício interessante a ser realizado com a criação gráfica é o de propor uma pequena reestilização de um produto com pequenos padrões de imagens, como os *patterns* e sua inserção no cotidiano do ser humano através da publicidade. Esta estratégia de ensino amplia o repertório de leitura de texto e imagem, desenvolve o sentido de narrativa e desmitifica a ideia de que criação gráfica é algo meramente técnico. Essa prática gera no aluno o desenvolvimento da análise crítica do aluno com o propósito de que ele saiba distinguir as diferentes formas de leitura de uma criação gráfica.

A questão é a avaliação qualitativa destes acessos à leitura, à escrita e à oralidade. Não raro, as redações dos alunos apresentam muitas dificuldades redacionais e sua leitura carece de compreensão mínima do texto. O tempo de exposição excessiva nas redes sociais pode prejudicar a formação de leitores e escritores com conteúdos relevantes.

É necessário que o docente agregue ao aluno novas práticas de leitura escrita e oralidade, sem perder de vista a atualização tecnológica que o aluno precisa conhecer.

Entender a criação gráfica dentro do contexto da linguagem é muito importante, pois possui boa aceitação entre alunos, o que faz com que eles se identifiquem com ela e a utilizem para se expressar. Este ciclo de conhecimento cria autonomia nos usos de linguagens em sala de aula e o papel do professor passa a ser o de orientador de projetos. Para isso, é necessário oferecer ao professor conhecimentos técnicos acerca da linguagem que ele pretende utilizar em sala de aula.

A própria construção dessa linguagem se faz por meio interdisciplinar, uma vez que são necessários conceitos de artes, literatura, história, física, geografia, sociologia e filosofia para criar um bom conceito gráfico. Estes conhecimentos podem ser obtidos por meio de um trabalho interdisciplinar em que os alunos podem receber orientação de vários professores.

O conceito de imagem propõe ao docente que considere o uso das variadas formas de imagens que ele tem à disposição. Há muitos alunos que sabem copiar desenhos, mas somente alguns sabem representar imagens de forma expressiva e que transmita uma mensagem. Ao usar referências fotográficas tanto docentes quanto discentes agregam novas possibilidades de representação do texto não verbal, como o conceito de profundidade de uma cena, a luz e sombra, gestos, expressões faciais, cenários, enquadramentos dentre outros elementos que são possíveis com a leitura de imagens.

O aluno precisa considerar o uso adequado da cor em seus projetos e o docente deve acautelar-se para não impor seu gosto pessoal na escolha de cores para personagens ou cenários. Para isso, uma forma de orientação é o estudo técnico sobre a produção das cores, os seus efeitos psicológicos e a melhor conjugação entre o desenho e a cor, ou seja, verificar se o discurso da peça gráfica precisa ser preto e branco, se ele permite apenas duas cores ou se deve ser totalmente colorido.

Este conhecimento é diferente daquele de instrumentalizar o aluno em relação a uma ferramenta, como pincel, tinta ou ainda um programa de pintura digital. Este conhecimento não significa que o aluno vá compreender o uso funcional das cores em sua amplitude e nem o docente tem obrigação de possuir este conteúdo de ensino. O que a tese defende é que a pesquisa pode fundamentar o conhecimento das virtualidades das cores, principalmente no âmbito das emoções: saber que as cores são portadoras de sentidos e que, portanto, podem ser lidas e interpretadas pelo leitor e por quem cria graficamente.

O aspecto mais relevante deste consórcio é o entendimento de que a produção de criação gráfica deve ser vista como um projeto interdisciplinar, que pode gerar novos questionamentos e revisões de conteúdo. Deste pensamento partem muitos estudos que consideram a criação gráfica como meio de criação de conteúdo e não apenas como meio de assimilação de conteúdo.

Neste artigo esperamos ter dado mais uma resposta dentro do desafio de orientar e ensinar como criar conceitos gráficos que sejam mais que meros exercícios técnicos, mas frutos de reflexão e fruição, tanto do docente quanto discente.

Temos plena convicção de que muitas outras respostas ainda podem ser encontradas.

Referências

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Design básico: Imagem*. Porto Alegre: Bookman, 2009.

ANTUNES, Irandé. *Aula de Português – encontro & interação*. 8. ed. São Paulo: Parábola, 2003.

CARLOS, Erenildo João; SILVA, Maria Lúcia Gomes da. *O Uso pedagógico da imagem na educação de jovens e adultos*. Revista *Conceitos*, n. 15, João Pessoa: ADUFPB, p. 15-22, 2009.

HELLER, Steven. *Linguagens do design: Compreendendo o design gráfico*. São Paulo: Edições Rosari, 2007. (Coleção Fundamentos do Design).

OLIVEIRA, Rui de. *Pelos jardins de Boboli: reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

PESSOA, Alberto Ricardo; UTSUMI, Luciana Miyuki Sado. *A formação do professor e as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Bernardo do Campo: ACADEMOS - Revista Eletrônica da FIA. Vol.V, n.5, 2009.

TOMAZ, Vanessa Sena; DAVID, Maria Manuela Martins Soares. *Interdisciplinaridade e aprendizagem da matemática em sala de aula*. Coleção tendências em educação. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.