

WEBVÍDEOS DIDÁTICOS: O DESIGN DESCOMPLICANDO PARA EDUCAR.

Aluna: Bruna Spinola Saddy

Orientador: Luiz Antonio Luzio Coelho

Co-orientador: Ricardo Artur Pereira de Carvalho

Introdução

O crescente avanço das tecnologias, em especial as da comunicação, e a democratização dos meios de produção, distribuição e acesso a estas aumentou consideravelmente a quantidade de informação que grande parte da população recebe e emite. Tanto as novas tecnologias, quanto as antigas chegam aos sujeitos contemporâneos cada vez mais rapidamente.

As informações chegam por diversos canais: não somente por televisão, rádio, internet, livros, jornais, revistas, cinema, *outdoors*, *busdoors*, embalagens, e-mails etc, mas também por meio de conversas, expressões faciais, linguagem corporal, roupas, penteados, tatuagens, acessórios e tantos outros. As pessoas da sociedade atual emitem e recebem informações quase que incessantemente pelos mais variados canais de comunicação.

A grande questão atual é como lidar com essa grande quantidade de informação. É, portanto, necessária a reflexão sobre os meios de comunicação e suas linguagens e também sobre como esses meios podem contribuir para o aprendizado do sujeito.

O design deve se debruçar sobre o conteúdo desta informação e o planejamento da forma de apresentação do mesmo, para otimizar o processo de apreensão e compreensão da informação, assim como pensar em estratégias de envolvimento e formação de novos leitores, considerando como leitura não apenas o ato de ler o texto impresso, mas sim de adquirir e interpretar informações em diversas mídias.

Uma das áreas que pode tirar grande proveito dessas novas maneiras de apresentação de conteúdo é a educação. Diferentes mídias podem contribuir para aumentar o interesse do aluno no conteúdo exposto, assim como auxiliar a compreensão e reiteração do mesmo. Uma vez que o sujeito contemporâneo está exposto a diferentes vias de comunicação, é natural e válido que os educadores possam expor seus alunos a diferentes mídias para propiciar e melhorar o processo de aprendizado.

Percebe-se, pelo aumento da inserção de computadores em bibliotecas e escolas, que essas novas tecnologias já estão presentes no processo de aprendizado, por meio de tutoriais, manuais, fóruns, vídeo, entre outros. Desta maneira, é preciso capacitar o indivíduo a pensar sobre os diversos meios de comunicação, suas linguagens, características, usos, potencialidades e limitações.

Para fomentar esta reflexão sobre o papel do designer enquanto agente de planejamento, projeto e desenvolvimento de materiais informativos e didáticos, foi necessária a busca de referências no mundo acadêmico, assim como pesquisa sobre os recursos atualmente presentes na internet, levantando amostras de materiais audiovisuais para a web, verificando suas formas de linguagem e recursos discursivos, visuais e sonoros, e também sobre diferentes mídias, incluindo a própria internet.

A partir das discussões, reflexões e questões formuladas, foi escrito um artigo científico e iniciada a produção e publicação de uma série de vídeos educativos que será veiculada na internet.

Levantamento e análise de material

Primeiramente, foi feito, por mim, pelo meu co-orientador e colegas de núcleo, um levantamento de vídeos para web com conteúdos com finalidade educativa, como tutoriais, manuais, enciclopédias, fóruns, portais educativos, palestras filmadas, entre outras formas encontradas na web.

Os materiais, portais e sites pesquisados foram:

- **How stuff works:** learn how everything works! - Site que como diversas coisas funcionam, curiosidades e outros. <http://www.howstuffworks.com/>
- **Video Games and...** – Blog e série de vídeos voltados para palestras sobre vídeo-game. <http://videogamesand.blogspot.com/>
- **TED** (Technology Entertainment and Design) – Site de uma organização, sem fins lucrativos, que promove conferências sobre uma vasta gama de assuntos. <http://www.ted.com/>
- **Common Craft** – Site especializado na criação de vídeos com explicações em linguagem simplificada (plain english). <http://commoncraft.com/>
- **Nova escola** - Site de uma revista homônima, cujo público alvo são gestores e professores da pré-escola ao ensino fundamental. <http://revistaescola.abril.com.br/>
- **Histórias em Quadrinhos é literatura?** Reportagem do programa Entrelinhas, da emissora de TV Cultura (SP), sobre a relação entre quadrinhos e literatura. http://www.youtube.com/watch?v=auCie_T6Mec
- **Radar Cultura** - Canal da emissora TV Cultura (SP), no Youtube, com conteúdo adaptado para a web, organizado por programas. <http://www.youtube.com/user/radarcultura>
- **TV Brasil** – canal da emissora TV Brasil no Youtube, que apresenta amostras de programas e chamadas sobre a programação. <http://www.youtube.com/tvbrasil>
- **MultiRio** – Site da Empresa Municipal de Multimeios (MultiRio) disponibiliza conteúdos e recursos multimeios para professores e alunos da rede pública. <http://multirio.rio.rj.gov>
- **Fundação Cecierj** – Site da Fundação Centro de Ciências e Educação Superior à Distância do Estado do Rio de Janeiro. Gerido pelas universidades públicas do Estado do Rio de Janeiro e voltado para a educação à distância. <http://www.cederj.edu.br/fundacaocecierj/index.php>
- **TV Escola** – Site do canal de televisão, pertencente ao MEC, que produz vídeos educativos para professores e alunos com conteúdos baseados nas grades escolares, ou seja, para cada etapa de ensino (infantil, fundamental e médio). <http://tvescola.mec.gov.br/>

Após o levantamento, passamos para a etapa da análise dos mesmos. Buscamos identificar a linguagem empregada, ferramentas e recursos discursivos, visuais, sonoros e interativos, seus públicos alvos, assim como identificar quais deles tinham seu conteúdo especificamente produzido para internet. Para tal, os dividimos em três grupos, de acordo com seus objetivos: acrescentar novos conhecimentos para um público leigo, reiterar ou expandir um conhecimento prévio do público ou ainda fornecer a educadores ferramentas e informações.

No primeiro grupo, o dos portais da web que têm como objetivo somar novos conhecimentos, nota-se que as características em comum são o uso de linguagem coloquial, sem traços de jargão de áreas específicas do conhecimento e grande utilização de metáforas e comparações para facilitar a compreensão do usuário. Estas escolhas de comunicação se devem ao público alvo almejado: pessoas com escolaridade média.

Exemplos desta primeira categoria são os sites “How Stuff Works” e “Common Craft”. O primeiro tem como principal ferramenta o texto. Artigos sobre diferentes fenômenos científicos, naturais, sociais, culturais etc. explicam brevemente o que é e como acontece o objeto de estudo e usam metáforas, em textos ou em imagens, para ilustrar tais conceitos e, finalmente, oferecem outras mídias, como jogos, blogs, vídeos etc., para que o usuário possa, caso seja do seu interesse, aprofundar e reforçar o que foi aprendido. Já o segundo tem como seu principal recurso o audiovisual. Vídeos curtos explicam diversos conceitos e fenômenos, por meio de animações *stop motion* (técnica de animação na qual objetos, neste caso, recortes de papel são manipulados por um animador), que buscam a simplicidade, através de imagens estilizadas de poucos traços e cores, em conjunto com a linguagem coloquial e explicativa do narrador.

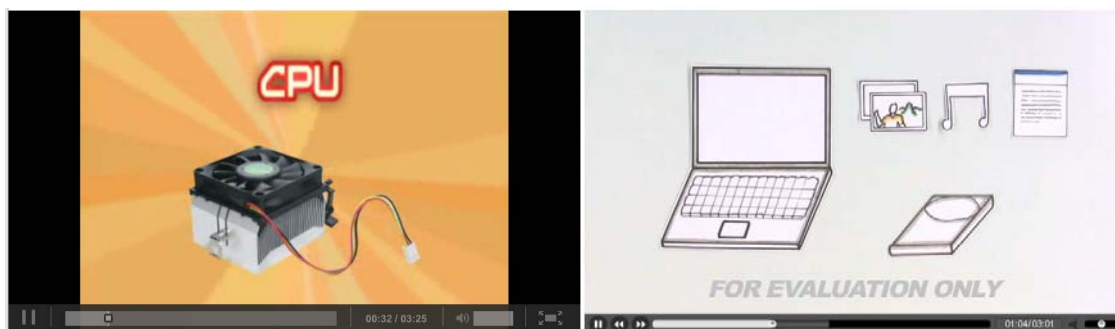


Figura 1 e 2: Vídeos dos sites “How Stuff Works” (esq.) e “Common Craft” (dir.)

Apesar diferentes, seu público alvo é o mesmo e suas características são similares. De acordo com a nossa pesquisa, constatamos que, em sua maioria, são portais com conteúdos feitos especialmente para a web, por serem produzidos pelos próprios sites. É válido e necessário ressaltar que ambos têm seu conteúdo veiculado em inglês, embora o “How Stuff Works” tenha uma versão brasileira, que conta com um conteúdo um pouco menor.

Já no segundo grupo, formado por portais que possuem ferramentas que reiteram ou aprofundam um aprendizado anterior, o público alvo é composto por pessoas que já detêm conhecimento sobre a área abordada, o que fica claro devido ao uso de jargão especializado. Um exemplo deste tipo de ferramenta é o site do TED, que é um evento físico que promove conferências sobre uma vasta gama de assuntos, seguindo o estilo e abordagem de cada participante, que normalmente conta com o apoio de slides ilustrados com imagens afins ao assunto, esquemas gráficos e etc. É voltado para profissionais das áreas de cada palestra e palestrante. Seu conteúdo é transmitido legalmente e gratuitamente para a internet pelo próprio site da organização e pelo seu canal no youtube, embora não sejam feitas especialmente para a web. As palestras são originalmente em inglês, com legendas no mesmo

idioma, embora o próprio portal tenha a iniciativa de promover a produção de legendas em diversos idiomas, ainda há somente uma parcela dos vídeos que conta com isso.



Figura 3: Palestra do TED com Donald Norman.

Finalmente, o terceiro grupo, composto por sites que são especificamente voltados para fornecer a educadores ferramentas e informações, buscam, também, disponibilizar materiais para o uso em sala de aula. As diferentes mídias procuram transmitir aos educadores ferramentas para passar conhecimentos aos alunos, reforçá-los ou ainda como uma maneira de conquistar o seu interesse.

Esse é o caso dos sites Nova Escola, Multirio, Fundação Cecierj e o Programa Mídias na Educação. Nestes, pode-se encontrar jogos didáticos, tanto virtuais como dinâmicas para serem realizadas em sala, vídeos com diversos propósitos, demonstrar conceitos, ilustrar ideias, tornar mais divertido, por meio de situações cômicas e com uso de personagens, certos conteúdos considerados complexos pelos alunos. Nestes casos também são encontrados diversos tipos de texto como, artigos, reportagens, entrevistas e outros, apresentam também imagens, seja com trabalhos de alunos seja com imagens sobre os conteúdos abordados, algumas ilustrando conceitos, outras com fotos do ambiente e atividades escolares, gráficos etc.

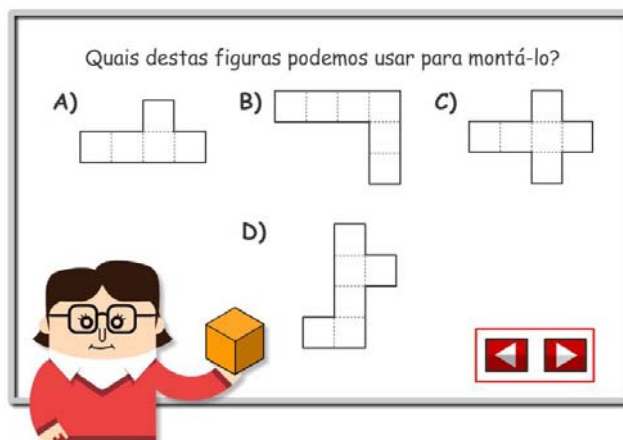


Figura 4: Proposta de atividade de geometria do site Nova Escola.

Embora todos procurem fornecer novas ferramentas didáticas para o educador, seja em uma determinada matéria, como um vídeo que mostra um jogo sobre formas geométricas, seja

em temas sobre a melhora da vivência do aluno na escola, como entrevistas com psicólogos sobre as diferentes etapas da cognição infantil, não encontramos material que explore como assunto as novas mídias e também percebemos que a maioria do conteúdo não foi feita para a web, apenas veiculam e reproduzem conteúdos inicialmente produzidos para outras mídias (como revistas e canais de tv) e os adaptam em termos de tamanho e formato para adequação ao novo meio. É interessante notar que este último grupo é o que mais conta com iniciativas nacionais.

De acordo com as características observadas neste levantamento, constatamos também que podemos identificar os casos em que são produzidos especialmente para web ou não. No caso dos materiais produzidos para a web, observamos o uso de conteúdos interativos, como jogos eletrônicos, por terem duração curta e formato característico (característica de vídeos feitos especialmente para serem veiculados na internet) e por terem hiperlinks que ligam um assunto ao outro. No caso de conteúdos que não foram produzidos especificamente para web notamos que veiculam e reproduzem conteúdos inicialmente produzidos para outras mídias (como revistas e canais de tv) e os adaptam em termos de tamanho e formato para adequação ao novo meio.

O quadro a seguir (Tabela 1) sintetiza a distribuição dos sites segundo a adequação dos conteúdos à web.

Tabela 1 – Comparação dos conteúdos da web.

Conteúdos feitos para a web	Conteúdos adaptados para a web
How stuff works	TED
Video Games and...	Nova escola
Common Craft	Histórias em Quadrinhos é literatura?
MultiRio	Radar Cultura
Fundação Cecierj	TV Brasil
	TV Escola

Embora cerca de metade destes conteúdos não sejam desenvolvidos especificamente para a web, mas adaptados, devemos destacar que a maioria deles independe do contexto de sala de aula, e permitem o aprendizado espontâneo. O acesso a estes conteúdos depende simplesmente do interesse de quem está navegando na internet. Assim, com o aumento da oferta de informações é de se esperar que o aprendizado já não fique restrito apenas ao ambiente escolar.

Notamos que a apresentação visual também exerce um papel importante na organização dos conteúdos e na maneira como influencia o processo de comunicação. Nesse sentido, cabe dimensionarmos a importância do designer dentro desse processo, considerando-o como um importante agente na mediação das informações oferecidas. Seguindo o raciocínio de Jackeline e Alexandre Farbiarz (2004), vemos que parte deste papel mediador do designer está ligado à criação de estratégias persuasivas, que dialoguem com o cotidiano dos leitores, a fim de fomentar a leitura. Nesse sentido, estendo a noção de leitura aos múltiplos meios e linguagens percebemos que sua atuação na formação de leitores não se resume apenas ao objeto livro.

Reflexões sobre a leitura e o papel do designer

A partir dos resultados da pesquisa, iniciou-se uma etapa de reflexão e discussão. Os portais da internet existentes e pesquisados suprem a necessidade do aluno, do educador ou daquele que procura o aprendizado espontaneamente? Qual é o papel dos webvídeos na transmissão de informação, no aprendizado? Como o design pode influir positivamente sobre estas questões?

Primeiramente é válido dizer que, no Núcleo de Estudos do Design na Leitura, o termo leitura é aplicado para a apreensão de informação, conhecimento, a partir de qualquer mídia, não simplesmente da palavra escrita. Seguindo a filosofia de Paulo Freire, acreditamos que o mundo pode ser lido. Pode-se apreender informações de praticamente tudo ao nosso redor: por exemplo, sabemos o estado emocional de uma pessoa “lendo” sua linguagem corporal, suas expressões faciais, pela tonalidade de sua voz e não apenas pelas palavras que ela emite. Também é possível apreender informações sobre um filme em japonês sem legendas pelo cenário do filme, pelas roupas dos personagens etc.

Se tudo pode ser “lido” é preciso que as pessoas comuns compreendam as mídias ao seu redor, suas linguagens, particularidades e possibilidades para que possam tirar melhor proveito de cada uma delas, além de desenvolver sua capacidade crítica. As aplicações didáticas que as mais diversas mídias podem ter, tendo como assunto elas mesmas ou ainda outros objetos, é um ponto chave no qual o designer tem um papel importante.

O design pode ser utilizado como uma das estratégias do envolvimento para a leitura e para a educação. Uma vez que muitas das novas mídias têm qualidades e apelos que as fazem atraentes, como a interatividade e a velocidade, o designer deve, como mediador, criar projetos que aproveitem suas características singulares, suas linguagens específicas, levando sempre em conta o público alvo para a formação de novos leitores e de novos canais de leitura.

Ou seja, o papel do designer não se limita, embora certamente inclua, a maneira pela qual os conteúdos são dispostos visualmente para o público, mas também, e principalmente, a maneira que este conteúdo é planejado tendo sempre em vista determinado público, em determinada mídia, sobre um determinado assunto. Enfim, o projeto do conteúdo.

Os sites e portais pesquisados são uma referência por terem propostas didáticas válidas e cumprirem bem seus objetivos, mas vê-se que, muitas vezes, têm seu conteúdo adaptado para a exposição na internet, perdendo-se, desta maneira, a oportunidade de tomar partido das qualidades e vantagens desta mídia. Ou ainda, que, quando tem o conteúdo próprio para a web, têm pouca acessibilidade para aqueles que não dominam o idioma inglês.

Concluimos, então, que a criação de novos portais e recursos que possuam ferramentas que se beneficiem da linguagem e potencialidade dos meios digitais, incluindo os webvídeos, que adicionam interesse e potência pela presença do audiovisual, é válida e necessária.

Produção de conteúdo

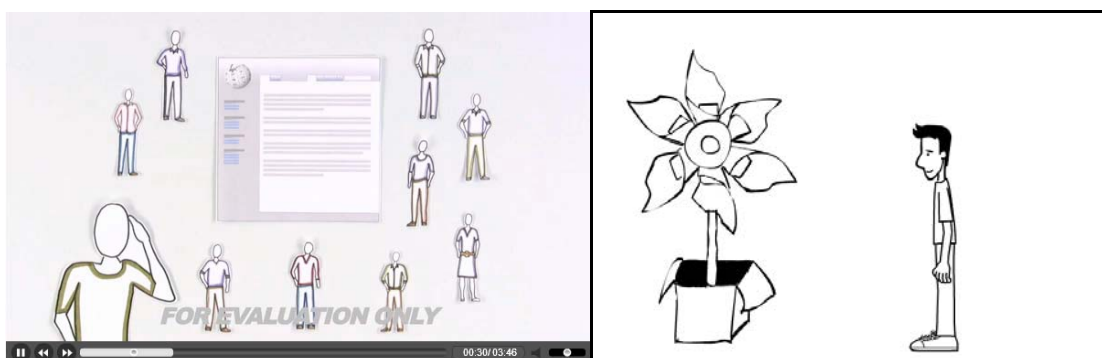
Finalmente, embasados pelas pesquisas e reflexões anteriores, passamos à etapa de produção prática. Seguindo a proposta do projeto, iniciamos o planejamento, projeto e produção de um webvídeo que dará início a uma série. Para o primeiro vídeo, optamos por abordar a linguagem dos quadrinhos, de modo a articular com outra pesquisa de iniciação científica, relacionada à produção de conteúdos para o curso a distância do grupo, intitulado “Dodecaedria”. Assim, iniciamos uma etapa de pesquisa e discussão sobre o assunto, na qual se identificou os aspectos de linguagem empregada, categorizando os tipos de abordagem, elementos principais e características formais da linguagem deste tipo de literatura.

Simultaneamente, foram pesquisados assuntos gerais que pudessem ser abordados e ter suas respectivas linguagens estudadas e explicadas na série de vídeos, como quadrinhos, teatro de bonecos, RPG, entre outros.

O levantamento e a análise dos materiais disponíveis na web serviu como referência para a criação dos vídeos. Dentre os materiais observados, estabelecendo nosso público de acordo com as características do primeiro grupo de conteúdos: aqueles feitos especialmente para a web, e que trazem informações para pessoas leigas. Nesse sentido, os parâmetros adotados foram a opção por linguagem coloquial e uso de metáforas, de modo a facilitar a compreensão do conteúdo.

Outro parâmetro observado dentro desse grupo foi a curta duração dos vídeos, de modo a apresentar os conteúdos de maneira sucinta. Além disso, o uso de imagens, desenhos e recursos visuais sintéticos, identificados nos vídeos do “Common Craft”, também serviram como inspiração para criação dos vídeos.

Assim como os vídeos do “Common Craft”, nossa principal referência de webvídeo, ficou decidido que o nosso vídeo teria curta duração, utilizaria linguagem coloquial, faria uso de metáforas visuais e teria uma linguagem gráfica simples e estilizada. As principais diferenças seriam o idioma, a técnica de animação e a indicação de outros links e referências que falem sobre o mesmo assunto, caso o usuário queira aprofundar seu aprendizado



Figuras 5 e 6 – Os vídeos do site “Common Craft” (esq.) influenciaram o resultado do webvídeo sobre quadrinhos(dir.)

A partir dos parâmetros definidos pelo levantamento dos materiais disponíveis na web, a equipe elaborou um roteiro que expusesse de maneira lúdica o assunto e as características da linguagem dos quadrinhos. Conciliando o levantamento bibliográfico sobre o assunto, com uma palestra ministrada pelo autor da dissertação “Mangá-Dô, o caminho das histórias em quadrinhos japonesas”, Pedro Vicente Vasconcellos, o roteiro para o vídeo foi desenvolvido.

Em seguida, desenvolvemos estudos para a criação de um personagem principal que se repetirá em toda a série de vídeos. Simultaneamente, foi produzido o *storyboard*, ou seja, planejamento visual das cenas, em que se destacam os enquadramentos, planos, personagens e elementos do filme.



Figura 7 – Estudos de personagens e objetos para o vídeo de quadrinhos.

Também foi realizada uma narração, pelo designer e ator Gabriel Lopes, a partir da qual foi possível desenvolver o *animatic*, que é uma espécie de estudo animado do webvídeo, no qual se enfatiza a relação som e imagem, e a duração das cenas. O *animatic* foi realizado pela fusão do *storyboard* com a narração e serviu ao planejamento do desenvolvimento das animações. Participei desta etapa realizando estudos para a criação de grande parte dos outros elementos visuais do vídeo, como cenários e personagens secundários, realizando tarefas como *character design*, arte-finalização e digitalização de imagens.

Depois, iniciou-se a etapa da animação, da qual toda a equipe participou. Nesta etapa, nos familiarizamos com as ferramentas, linguagem e softwares utilizados para a criação de uma animação. Em seguida, trabalhamos na sonorização, com a narração, efeitos sonoros e música, e finalmente a montagem e edição final do material produzido. O material desenvolvido foi disponibilizado na web, através de ferramentas já disponíveis na internet, como o portal do NEL e o portal de vídeos youtube.

Por fim, a experiência, os estudos e a documentação do processo foram organizados em dois relatórios de iniciação científica e em um artigo submetido ao congresso nacional na área do design.

Conclusões

O projeto partiu de um levantamento de material de webvídeos com fins didáticos na internet onde se identificou diferentes grupos, objetivos, características e linguagens. A partir do levantamento e análise desenvolvemos, a partir de reflexões e discussões, um webvídeo sobre a linguagem das revistas em quadrinhos que gerou também dois relatórios de iniciação científica e um artigo submetido a um congresso nacional. A pesquisa também me permitiu refletir sobre o papel do designer aliado à produção de conteúdos para a educação.

Durante a realização deste projeto, presenciei e participei de um ambiente acadêmico de discussões, trocas e reflexões, no qual pude perceber a importância do embasamento teórico no exercício do ato de projeto. Também neste ambiente, foram-me ensinados, pelos colegas de núcleo, co-orientador e orientador diversos novos conhecimentos, habilidades e métodos.

Também pude perceber que o estudo do tema da influência do design na leitura e na otimização da captação e compreensão de informações abriu novas possibilidades de investigação ao elencar outros usos para além do livro. A reflexão sobre diferentes objetos de leitura e suas linguagens é necessária em uma sociedade na qual se recebe quase ininterruptamente informações por diversas mídias. O indivíduo contemporâneo deve ser munido com instrumentos de reflexão sobre os mais diversos assuntos, incluindo os meios de comunicação que levam as informações até ele.

A coleta de material sobre o assunto dos webvídeos, as discussões e reflexões sobre o mesmo e a produção de material que pretende tornar o assunto abordado, quadrinhos, fácil de compreender, explicitando os principais pontos de sua linguagem comprova o papel do design como atuante na confecção e reflexão sobre as diferentes tecnologias e mídias.

Com a produção do vídeo aprendi novas técnicas de representação gráfica e como é realizado o processo de produção de uma animação para a internet: desde da pesquisa até a edição.

Finalmente, participar de uma iniciação científica e de um projeto como este me possibilitaram experiências e aprendizados importantes para minha formação como ser humano e profissional.

Referências

- 1 - FARBIARZ, Jackeline e FARBIARZ, Alexandre (2004). O designer como mediador entre o livro e o leitor. **Anais do P& D Design 2004**, São Paulo, FAAP.
- 2 – FARBIAZ, Jackeline (Org.); FABIAZ, Alexandre (Org.); COELHO, Luiz Antonio L. (Org). **Os lugares do design na leitura**. 1. ed. Rio de Janeiro: Novas Ideais, 2008. 382 p.
- 3 – OLIVEIRA, Sandra Ramalho e. **Imagem também se lê**. 1. ed. São Paulo: Edições Rosari, 2009. 189 p.