



LITERACIA VISUAL: UMA EXPERIÊNCIA EM AULA

VISUAL LITERACY: A CLASS EXPERIENCE

JORGE LUÍS PACHECO BARCELOS

Universidade Federal da Paraíba / Departamento de Mídias Digitais - jorge.barcelos@academico.ufpb.br

SIGNE DAYSE CASTRO DE MELO E SILVA

Universidade Federal da Paraíba / Departamento de Mídias Digitais - signedayse@yahoo.br

RESUMO

As imagens permeiam o nosso cotidiano, pois são a forma predominante de comunicação. Abordamos as questões acima mencionadas apresentando um método de ensino de literacia visual. No entanto, para esta proposta, centrámo-nos nos filmes de animação, pois os filmes de animação são cativantes. Como resultado, oferecemos algumas orientações para o ensino da literacia visual em texto multimodal em aula. Os alunos apresentem um baixo nível de literacia visual. Neste sentido, a animação possui uma linguagem específica, que cria mensagens visuais particulares, e leva à utilização de técnicas cinematográficas, imagens e sons para contar uma história. Assim, concluímos que a consciência da literacia visual melhora significativamente quando se domina um vocabulário específico. Os resultados levaram-nos a delinear um método para ensinar e melhorar a aprendizagem em literacia visual e competências de pensamento crítico. Os recursos visuais permitem-nos avaliar novos níveis de experiências de aprendizagem, o que enriquece a nossa compreensão real.

Palavras-chave: Literacia Visual, Metodologia, Multimodal, Animação.

ABSTRACT

Images pervade our daily lives and they become more and more the predominant form of communication. we address the issues mentioned above by presenting a visual literacy framework for educators. However, for this propose, we have centered on animation movies, because animation films are engaging. As a result, we offer some guidelines for teaching multimodal literacy in class. Although students tend to show a low level of visual literacy. In this sense, animation movies have a specific language, which creates particular visual messages, and leads to the use of cinematography techniques, images and sounds for a storytelling. Thus, we conclude that visual literacy awareness significantly improves when we master a specific vocabulary. Our findings led us to outline a more precise method for teaching and improving our training in visual literacy and critical thinking skills. Visuals allow us to assess new levels of learning experiences, which enriches our real understanding.

Key-words: Visual Literacy, Methodology, Multimodal, Animation.

INTRODUÇÃO

O aumento da comunicação visual e do consumo de imagens nos diferentes domínios da vida quotidiana (educação, entretenimento, informação e interação social) expandiu o seu efeito e alterou a sua definição. Embora os jovens crescerem numa sociedade repleta de imagens não significa necessariamente que eles sejam alfabetizados visualmente (Pantaleo, 2015; Serafini, 2014; W. R. Williams, 2019). Além disso, ao se trabalhar com imagens, necessitamos conhecer a linguagem empregada e as estruturas dos elementos visuais e suas relações de significação e sentido (W. R. Williams, 2019). Assim como, a sociedade contemporânea exige a inclusão do conhecimento de literacia visual como requisito básico nas interações sociais e profissionais. Atualmente, os filmes de animação são um meio comunicativo que continua a crescer no mercado como um produto audiovisual. Dessa



forma, usar filmes de animação como objeto de estudo para compreender a literacia visual torna-se uma desafiante meta. Na literacia visual determina que para uma compreensão total das dimensões da linguagem das mídias, pois se houver a falta de vocabulário, bem como de conceitos técnicos relacionados com a produção de animação, sua compreensão ficará comprometida (Duchak, 2014). Logo, é de vital importância implementar um método para estudar a literacia visual que capture a atenção e ajude os estudantes e professores a compreenderem como as imagens, estáticas ou em movimento, desempenham um papel importante na sociedade. Por conseguinte, tanto os filmes quanto os vídeos de animação utilizam conhecimentos específicos, vocabulário e conceitos técnicos (como conceitos cinematográficos como enquadramento, posição da câmara, iluminação e cortes), bem como são objetos de estudo e aprendizagem a serem empregados em sala de aula. A animação combina imagem, movimento e sons para transmitir significados. A técnica de ensino por meio da análise visual em aula mostra como é produzido um filme de animação e evidencia todo o conhecimento de design visual, textual e sonoro necessário para essas construções.

REFERENCIAL TEÓRICO

Um dos conceitos iniciais de literacia visual foi definido como um conjunto de competências de aprendizagem que permite a uma pessoa interpretar e produzir conteúdos visuais. Contudo, existe uma infinidade de conceitos de literacia visual que abrange algumas áreas do conhecimento, embora Avgerinou and Pettersson (2011, p. 5) afirmam "que a literacia visual tem cinco componentes conceptuais: percepção visual, linguagem visual, aprendizagem visual, pensamento visual e comunicação visual". No entanto, Serafini (2014, p. 33) explica que "A literacia visual é o processo de gerar significados em transação com conjuntos multimodais, incluindo texto escrito, imagens visuais e elementos de design, a partir de uma variedade de perspectivas para satisfazer os requisitos de contextos sociais particulares." Além disso, é um processo dinâmico para adquirir habilidades e competências que permitem às pessoas interagir dentro do tecido social com pensamento consciente e crítico (Grimm & Meeks, 2017), porque qualquer representação transmite significados de acordo com algumas convenções e práticas sociais e culturais. Esta ideia está baseada no facto de que os significados são produzidos não tanto nas mentes dos espectadores, mas por meio de um processo de negociação entre indivíduos dentro de uma determinada cultura (Cartwright & Sturken, 2001; Serafini, 2014). Portanto, a literacia visual ampliou a sua importância no mundo digital contemporâneo. Por conseguinte, as imagens proporcionam uma compreensão holística; trabalham com sinais e elementos espaciais que são percebidos de uma só vez. Esses textos visuais englobam uma fonte de criação de significado como significados representacionais, significados interpessoais e significados organizacionais. Cada um deles funciona numa dimensão ou nível diferente, tais como: os significados representacionais (em que ações, acontecimentos ou conceitos simbólicos são mostrados numa imagem); os significados interpessoais (em que são construídas relações



entre o observador e o que é visto, utilizando recursos como ângulos altos ou baixos, utilização de cores e distâncias de disparo); e os significados organizacionais (em que as escolhas de composição e disposição influenciam uma imagem) (Callow, 2008).

Uma metodologia de aprendizagem para o ensino da literacia visual foi proposta por Serafini (2014), que sugere três fases distintas: exposição, exploração e envolvimento. Esse procedimento considera que o ponto de partida dos professores começa pela exposição dos alunos aos textos visuais para os ajudar a compreensão de um autor, realizador, produtor, ilustrador, estilo artístico ou modo estético. A segunda fase é a de exploração das técnicas e dos meios de comunicação utilizados para criar imagens e os modos multimodais. A última fase é o envolvimento que convida os alunos a tornarem-se produtores de um conjunto multimodal para um objetivo autêntico. Consequentemente, as três fases dessa proposta devem ocorrer na sequência apresentada, mas alguns aspectos de cada fase podem misturar-se com as de outras fases. Na fase de exposição, os professores convidam os alunos a experimentar uma vasta gama de imagens e textos multimodais para desenvolver a sua sensibilidade em relação ao que está disponível. Isto ajuda os alunos a construir o seu repertório com definições pessoais de trabalho, onde considera as características da imagem. Serafini sugere ainda que se trabalhe em torno de um texto básico na unidade de estudo para incentivar os alunos a "desenvolverem uma compreensão das possibilidades e práticas envolvidas com textos específicos" (Serafini, 2014, p. 104). Na fase de exploração, os professores devem chamar a atenção dos alunos para a variedade de recursos visuais, textos e montagens multimodais, com diferentes técnicas de representação e resultados estéticos. Na fase de exploração ocorre o desenvolvimento da metalinguagem, do vocabulário e dos conceitos que serão utilizados em todos os modos multimodais. Finalmente, a fase de envolvimento convida os alunos a empenharem-se na produção e interpretação das suas imagens visuais e textos multimodais. No entanto, Abas inclui outra fase para além do procedimento proposto por Serafini para a análise visual, que é a "autorreflexão". A fase de autorreflexão é aquela em que "os alunos pensam sobre a forma como inicialmente olham os materiais visuais, o que aprenderam por meio do processo de análise visual e como é que a experiência pode ser útil e aplicável em outras disciplinas de estudo em contextos escolares ou extraescolares" (Abas, 2019, p. 101). Essa etapa permite que os alunos atinjam uma aprendizagem mais elevada ao relacionar novos conhecimentos com as experiências de anteriores. É importante sublinhar que a etapa de autorreflexão segue todos os outros processos de ensino e aprendizagem. Embora as quatro fases dessa metodologia devam ocorrer de forma ordenada e sequencial, alguns aspectos de cada uma podem misturar-se com a seguinte. Os filmes *liveaction*, filmes de animação e vídeos não são uma representação neutra da realidade (Mallinger & Rossy, 2003; Serafini, 2014; Thurn, 2016). Na construção do audiovisual são utilizados alguns aspectos cinematográficos, como a *mise-en-scène* e o enquadramento. *Mise-en-scène* é uma palavra francesa que significa "tudo em cena" e mostra todos os objetos como adereços, fundo, iluminação, personagens, mobiliário e diálogos (Serafini, 2014; Webster, 2005; White, 2013). Numa narrativa visual, a



sequência ou a ordem das imagens contam uma história, onde são aplicados conhecimentos da linguagem cinematográfica, como os enquadramentos e as posições de câmara para criar um enredo, onde são empregados o grande plano, o plano médio, o plano médio longo, o plano longo e o plano extremo longo, dependendo do que o autor deseja mostrar (Mercado, 2013). Embora os filmes e a animação tenham algumas semelhanças, a forma como registram ou capturam as imagens é bastante diferente. O movimento nos filmes é registrado a partir da realidade, enquanto na animação é simulado por meio de imagens estáticas sequenciais. O movimento nos filmes de animação adquiriu uma nova dimensão, como refere (Luz, 2013, p. 3) "no momento da produção da animação, o movimento é virtual, e a nossa memória atua sobre alguns padrões fixos, sendo substituída por uma projeção mental de deslocação virtual". Em primeiro lugar, "o movimento é criado por keyframes ou posições-chave, que se relacionam entre si de forma temporária para serem interligadas por representações intermédias de poses, que poderão criar uma ilusão de movimento através da projeção cinematográfica" (Luz, 2013). Além disso, existem três formas diferentes de simular o movimento na animação: pose a pose, em linha reta e uma mistura dos dois processos (Webster, 2005; White, 2013; R. Williams, 2012). Na animação tradicional, os movimentos da câmara estão limitados ao tamanho do fundo. Por conseguinte, cada fundo é concebido para se adaptar a diferentes planos, bem como a cada posição de câmara, dependendo da perspectiva ótica e do cenário que está a ser desenhado. A maioria dos desenhos de fundo são criados em grandes formatos para permitir diferentes posições de câmara e planos, em que os objetos e as personagens reproduzem a ilusão de movimento em diferentes poses estáticas (Thomas, Johnston, & Thomas, 1995). Depois de o roteiro do filme estar completo, se deve começar a desenvolver o design das personagens. White (2013, p. 30) afirma que "os desenhos de personagens precisam especialmente de caricaturar a personalidade e os traços emocionais dos indivíduos em causa". São os atores que vão desempenhar um papel numa história, onde as características físicas e psicológicas serão destacadas nas suas atuações. Em alguns filmes de animação, as personagens são estereótipos com uma estrutura física adequada.

Na sintaxe visual, as cores e as formas são responsáveis por objetivos emocionais e expressivos (Dondis & Camargo, 1997). Por isso, a Teoria da Gestalt enfatiza que as formas redondas são mais atraentes do que as quadradas para o gosto humano. E são as mais fáceis de desenhar e pintar. São também planas e mais simples, o que cria um contraste agradável que destaca as ações das personagens dos fundos detalhados, como se pode ver em inúmeros filmes de animação (Thomas et al., 1995). A iluminação também nos permite ver a ação que está a decorrer na cena e a contar a narrativa, bem como evoca o tipo de ambiente em que se desenrola a ação, podendo ser dramático, cômico, lírico entre outros (Katatikarn & Tanzillo, 2016). Nos filmes de animação, o som, a música e os efeitos sonoros ajudam e intensificam a experiência da narrativa visual, como afirma Beauchamp (2012, p. 17) "a animação narrativa é mais eficaz quando se permite que a imagem e o som participem plenamente na narração da história". Desta forma, a imagem e o som são



planejados em conjunto para obter harmonia na narração de histórias (Thomas, Johnston, & Thomas, 1995; Webster, 2005; White, 2013; R. Williams, 2012). A importância do som aumenta nos filmes porque o processo mental do som ocorre antes do processo visual e, portanto, numa cena complexa, facilita a compreensão da cena (Beauchamp, 2012).

Seguindo a metodologia proposta por Serafini, que ao analisar filmes *liveaction* e filmes de animação deve-se considerar as seguintes dimensões:

- literária - narração, personagens, cenários, temas e simbolismo;
- cinematográfica - posição da câmara, cortes, enquadramentos, transições, som, iluminação, decoração do cenário, adereços, fundo;
- dramática - figurinos, representação, bloqueios, maquiagem, exagero, encenação, movimento;
- ideológica - normas e preconceitos culturais, perspectivas assumidas, posição ética e marcadores de valores (Serafini, 2014).

Estas dimensões são muito úteis para orientar os professores e os alunos ao longo do processo de análise visual de uma obra audiovisual.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada em sala foi a descrita por Serafini e Abas e se constitui nas seguintes fases: exposição, exploração, envolvimento e autorreflexão, assim como explora as dimensões literária, cinematográfica, dramática e ideológica. A disciplina de Concepção Visual para Multimídia é uma disciplina regular do Curso de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba. A turma em que foi aplicada essa metodologia envolveu 48 alunos, sendo 26 do sexo masculino e 22 do sexo feminino, no sexto semestre do curso. Os alunos têm de aplicar alguns dos conhecimentos de cinematografia, elementos visuais, princípios de design e som, que aprenderam em disciplinas dos semestres anteriores. Para isso, foi utilizado algumas cenas de filmes de animação, assim foi uma escolha metodológica a desconstrução da peça audiovisual para compreender como cada um dos elementos visuais, cinematográficos e de teatro formam a narrativa que transmite a mensagem e seu significado. A primeira fase consiste na exposição, onde os alunos e professor são expostos as diferentes sequências de animação para ampliar o seu repertório imagético. Dessa forma nas aulas de análise visual, foram retiradas algumas cenas de filmes clássicos de animação, como, A Bela Adormecida, Pinóquio, A Princesa e o Sapo e Fantasia. Em paralelo, os alunos também são incentivados a lerem o maior número possível de artigos e livros sobre cinematografia, elementos visuais, princípios de design e gramática visual. Para a explicação de como funciona a análise visual foi utilizada a cena de abertura da Bela Adormecida como amostra audiovisual para guiar os alunos na análise de elementos visuais, cinematográficos e de teatro. Trata-se de um exemplo visual que combina sons e imagens na construção da narrativa, pois proporciona uma estrutura de pensamento para os alunos sobre a forma de como se pode interpretar os elementos visuais, cênicos e de



cinematografia. A cena de abertura dá-nos o contexto em que a narrativa vai decorrer e mostra-nos uma composição única em cada fotograma. Combina animação e ilustração para realçar as técnicas de pintura e a perspetiva ótica ao simularem a profundidade do espaço cênico. Esse tipo de discurso visual incentivou a discussão entre os alunos na sala de aula e permitiu-lhes fazer interpretações do discurso multimodal ao acessarem conhecimentos prévios aprendidos em disciplinas anteriores. Após essa etapa de exposição inicia-se a da exploração, onde os alunos são incentivados a detectarem os aspectos técnicos de cada cena animada, relacionando os enquadramentos e movimentos de câmara empregados pelo diretor, assim como os aspectos estéticos entre os personagens animados e os cenários de fundo, a utilização da cor e da iluminação, o movimento dos personagens que descrevem um tipo de ação, os diferentes tipos de personagens e a sua proporção de construção. Na fase de envolvimento é percebido todas as relações entre os elementos visuais, o enquadramentos e planos de cena, bem como a performance de cada personagem no desenrolar da estória. Durante essa etapa inicia o processo de desenvolvimento de um texto escrito que contém todas as conceitos discutidos em sala de aula e que foram analisadas nas cenas de animação, sendo esse texto formatado no formato de um artigo científico, bem como com o uso de imagens das cenas analisadas por cada aluno. Durante todas essas etapas, a autorreflexão do processo e das fases que o envolvem são feitas individualmente e pelo grande grupo de alunos, por meio de uma discussão colaborativa em grupo, onde os alunos interagem participativamente, acrescentando os seus pontos de vistas e de análise crítica. Devido a mensagem contida em um filme mostrar a visão do diretor ou de um grupo social, a peça audiovisual contém uma visão particular de um determinado fato ou fatos que evocam valores éticos, morais, políticos e econômicos existente na sociedade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após todo o processo de análise visual desenvolvido em sala de aula culminou em um trabalho discursivo em formato de artigo, com a fundamentação teórica dos conceitos aplicados e discutidos durante as sessões de análise visual. Os trabalhos foram entregues para correção e verificação se os objetivos propostos da aprendizagem da literacia visual foram alcançados. O entendimento de como as imagens se comunicam e são interpretadas por nós foi plenamente atingido, embora houve alguns aspectos a serem retrabalhados. Muitos alunos fizeram uma fundamentação teórica superficial, pois houve muitos trabalhos que faltaram vários aspectos conceituais aplicados na análise visual. Dessa forma as análises também ficaram aquém do esperado, pois houve entendimento de como deveria ser feito e muitas foram apenas parcialmente executadas. Um aspecto pouco desenvolvido pelos alunos é a leitura dos textos extraclasse para fundamentar suas ideias e pensamentos. A pouca leitura também se refletiu nos textos com muitos erros de escrita e concordância verbal o que demonstra um baixo grau de literacia ou letramento. Outro aspecto detectado foi a dificuldade de aplicação da metodologia científica, pois todos os



alunos cursaram essa disciplina nos semestres iniciais do curso, mas havia erros de citação e de bibliografia. Embora na sala de aula, as discussões tenham sido intensas e críticas, não se refletiram no texto final apresentado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, a aprendizagem da literacia visual é um tema vital em salas de aulas. Portanto, é fundamental sensibilizar os alunos para as questões sociais contemporâneas e lhes dar uma resposta consistente sobre o material visual. Tanto os professores quanto os alunos cresceram vendo filmes de animação, o que os ajuda a codificar e a decodificar o processo de conteúdo, de acordo com Emanuel, Baker, and Challons-Lipton (2016). Os objetivos propostos de análise visual de uma animação foram alcançados, mas necessita ser melhorado. O baixo grau de literacia detectado precisa ser aperfeiçoado e incentivado em outras disciplinas, pois a escrita acadêmica ainda é frágil, devido a pouca leitura dos textos escritos. Assim como, o ensino de literacia visual deve ser ampliado a outras disciplinas e cursos na universidade. O recurso visual permite um ganho na aprendizagem, mas ele necessita ser entendido e ampliado para preencher as lacunas ainda existentes na ensino. Os baixos graus de literacia visual dos alunos foram evidenciados pelas dificuldades que os alunos tiveram em perceber os elementos visuais e de design, sua sintaxe e gramática visual demonstra que a literacia visual deveria ser trabalhada desde o nível de ensino básico e secundário, assim como a sua utilização deveria ser prioritária em todas as áreas de ensino nos diferentes níveis.

REFERÊNCIAS

- ABAS, S. **Reading the world-teaching visual analysis in higher education.** *Journal of visual literacy*, 38(1-2), 100-109, 2019.
- AVGERINO, M., & Pettersson, R. **Toward a cohesive theory of visual literacy.** *Journal of visual literacy*, 30(2), 1-19, 2011.
- BEAUCHAMP, R. **Designing sound for animation.** Routledge, 2012.
- CARTWRIGHT, L., & Sturken, M. **Practices of looking.** An Introduction to Visual Culture, 2, 2001.
- DONDIS, D. A., & Camargo, J. L. **Sintaxe da linguagem visual.** Martins fontes: São Paulo, 1997.
- DUCHAK, O. Visual literacy in educational practice. *Czech-Polish Historical & Pedagogical Journal*, 6(2), 2014.
- EMANUEL, R., Baker, K., & Challons-Lipton, S. **Images every American should know: Developing the cultural image literacy assessment-USA.** *Journal of visual literacy*, 35(4), 215-236, 2016.



- GRIMM, S., & Meeks, A. Break the stereotype! Critical visual literacy in art and design librarianship. *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 36(2), 173-190, 2017.
- KATIKARN, J., & Tanzillo, M. **Lighting for Animation: The Art of Visual Storytelling**. Routledge, 2016.
- LUZ, F. S. B. d. C. **O Movimento na animação para uma reclassificação digital**, 2013.
- MALLINGER, M., & Rossy, G. (2003). **Film as a lens for teaching culture: Balancing concepts, ambiguity, and paradox**. *Journal of Management Education*, 27(5), 608-624, 2003.
- MERCADO, G. **The filmmaker's eye: Learning (and breaking) the rules of cinematic composition**. Routledge, 2013.
- PANTALEO, S. **Language, literacy and visual texts**. *English in Education*, 49(2), 113-129, 2015.
- SERAFINI, F. (2014). **Reading the visual: An introduction to teaching multimodal literacy**. Teachers College Press, 2014.
- THOMAS, F., Johnston, O., & Thomas, F. **The illusion of life**. Disney animation: Hyperion New York, 1995.
- THURN, B. J. **The Language of Movies: Using Film to Teach Visual Literacy in the EFL Classroom**, 2016.
- WEBSTER, C. (2005). **Animation: the mechanics of motion**. Routledge, 2016.
- WHITE, T. **How to Make Animated Films: Tony White's Masterclass Course on the Traditional Principles of Animation**. Routledge, 2013.
- WILLIAMS, R. **The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. Macmillan, 2012.
- WILLIAMS, W. R. **Attending to the visual aspects of visual storytelling: using art and design concepts to interpret and compose narratives with images**. *Journal of visual literacy*, 1-16., 2019.