



Cidadão Quem e o Mistério da Bala Mágica - design institucional educacional/animação em flash¹

Leonardo Davi de Souza NEVES²
Rafael Rodrigues Lourenço MARQUES³
Emanuel SANTANA⁴
Universidade de Cuiabá - UNIC, Cuiabá, MT

RESUMO

O presente trabalho refere-se a uma animação educativa sobre a Teoria Hipodérmica, foi desenvolvida como atividade avaliativa da disciplina Teorias da Comunicação I, da Facs/UNIC, em parceria com o Departamento de Design Institucional – DI – da mesma universidade. Teve como objetivo geral a elaboração de uma alternativa criativa ao processo ensino-aprendizagem, que leve em conta elementos da cultura digital na elaboração e propagação de conteúdos teóricos no ensino superior. O método utilizado se firma na seqüência: concepção, planejamento, *story board*, ilustração, dublagem, animação e programação. Espera-se que este produto possa viabilizar a construção de iniciativas semelhantes, articulando as novas tecnologias no que tange as questões acerca do ensino e da aprendizagem em comunicação social.

PALAVRAS-CHAVE: Teorias da comunicação; Teoria Hipodérmica; novas tecnologias; educação superior; animação.

INTRODUÇÃO

As mídias digitais estão cada vez mais integradas ao nosso cotidiano. Nos dias hoje já não é mais possível imaginar nossa vida sem os diversos suportes e extensões imanentes aos meios de comunicação, principalmente às vinculadas à web.

Alguns autores, tais como Adorno e Horkheimer (1985) pregam que os meios de comunicação são instrumentos de manipulação e alienação, fruto de um sistema que preconiza a standardização, proveniente de uma indústria cultural permissiva, que

¹ Trabalho submetido ao XVIII Prêmio Expocom 2011, na Categoria Produção Editorial e Produção Transdisciplinar em Comunicação, modalidade produção multimídia.

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação – FACS -, da Universidade de Cuiabá, UNIC. email: leodavi@gmail.com.

³ Co-Orientador do trabalho. Vice-Coordenador do grupo de pesquisas EDUCOM e professor do Faculdade de Comunicação Social – FACS -, da Universidade de Cuiabá – UNIC. email: rafael_jornal@yahoo.com.br

⁴ Orientador do trabalho. Professor e Diretor da Faculdade de Comunicação Social - FACS -, da Universidade de Cuiabá – UNIC. email: emmanuel.santana@gmail.com



condiciona as classes subalternas a um viés ideológico hegemônico, que favorece as classes sociais mais favorecidas.

Outros autores, como Néstor Garcia Canclini (1999) e Stuart Hall (2001), partidários da perspectiva dos estudos culturais, argumentam que a cultura midiática tem seu valor na constituição da sociedade contemporânea, sendo responsável pela constituição de novos modos de representar o processo democrático, redefinindo o acesso à informação e favorecendo a cristalização de novas identidades culturais na contemporaneidade.

O presente trabalho opta pela segunda vertente, considerando a importância do direcionamento dos suportes midiáticos para a mediação daquilo que conhecemos por conhecimento, indo de encontro para uma emancipação do indivíduo.

Ao falar sobre o conhecimento, remetemos imediatamente ao processo educacional, tanto formal, quanto informal. Libâneo (1998, p. 31) distingue estas duas lógicas educacionais, afirmando que:

[...] a educação não-formal, que corresponderia a ações e influências exercidas pelo meio, pelo ambiente sociocultural, e que se desenvolve por meio das relações dos indivíduos e grupos em seu ambiente social [...] e a educação formal [...] que compreenderia instâncias de formação, escolares ou não, onde há objetivos educacionais explícitos e uma ação institucionalizada, estruturada, sistemática.

A educação formal e a educação informal são duas faces da mesma moeda, imprescindíveis para o processo de formação intelectual do indivíduo e em sua inserção na teia social, na cultura – esta última aqui entendida como um fluxo discursivo, de sentidos e significados.

Na contemporaneidade, esta educação informal toma proeminência. Talvez pelo fato de que a educação formal demore certo tempo para acompanhar as mudanças sociais, ainda calcando-se no ensino tradicional, pelo modelo bancário circunscrito nos estudos sobre emancipação e autonomia de Paulo Freire (1996).

O conhecimento, antes centralizado na figura docente, democraticamente passa a ser mediado pelas chamadas mídias digitais, virtualizado e dialogicamente construído e reconstruído dia após dia, tomando novas formas resultantes da combinação de significados, elementos oriundos de uma infinidade de modos de representar e agir sobre o mundo.

Este conjunto de conhecimentos híbridos, formados por significados em constante mutação, mas com um núcleo de significação, é denominado por Pierre Lévy (1999) como Cibercultura. Esta cultura digital está impregnada em nossas relações sociais: atualizando o mundo virtual, atualizamos nossas práticas cotidianas.



Conforme Lévy (1999), esta revolução cibercultural é irreversível. Ao contrário dos pensadores apocalípticos, o autor se apresenta como integrado, vê este processo com bons olhos, dando ênfase para o processo de apreensão do conhecimento, para a lógica educacional. Conforme o autor, todo este processo se trata da:

[...] transição de uma educação de uma formação estritamente institucionalizada (a escola, a universidade) para uma situação de troca generalizada de saberes, o ensino da sociedade por ela mesma, de reconhecimento auto-gerenciado, móvel e contextual das competências. (LÉVY, 1999, p. 172).

Nesta mesma linha, o presente trabalho aponta para um processo educacional com papel fundamental na formação da estrutura social, atualizado pelos significados que circulam pela cibercultura. O comunicador de hoje é o educador de amanhã.

Conforme esta linha de raciocínio, a animação em flash intitulada *Cidadão Quem e o Mistério da Bala Mágica* foi desenvolvida como uma experimentação acadêmica que intenciona fomentar a ascensão de projetos com caráter multimídia para o campo da educação formal – mais precisamente para o curso superior de comunicação social.

Grosso modo, trata-se de uma alternativa ao processo de Ensino/Aprendizagem tradicional comumente aplicado a uma disciplina densa – Teorias da Comunicação –, direcionado a uma geração de discentes que cresceu imersa na educação informal imanente ao dilúvio informacional descrito por Lévy (1999).

2 OBJETIVO

Este trabalho foi desenvolvido como uma atividade avaliativa da disciplina Teorias da Comunicação I, realizada no período letivo de 2010/2, do curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação – FACS –, da Universidade de Cuiabá – UNIC. Foi realizado em parceria com o Departamento de Design Institucional – DI – da mesma universidade.

Teve por objetivo geral a elaboração de uma alternativa criativa ao processo ensino-aprendizagem, que leva em conta elementos da cultura digital na elaboração e propagação de conteúdos referentes à disciplina Teorias da Comunicação I, no caso, a Teoria Hipodérmica ou Teoria da Bala mágica, conforme circunscrita por autores como Wolf (1990), DeFleur e Ball-Rokeach (1993), Hohlfeld e França (2001), Armand e Michelle Mattelart (2001), dentre outros.

A iniciativa teve por objetivos específicos:



- Produzir uma atividade que favoreça a interatividade, indo para além dos modelos tradicionais de ensino-aprendizagem e emissor-receptor, seguindo uma lógica dialógica, que favoreça a autonomia e a emancipação do discente. Neste sentido, os discentes responsáveis pelo produto deveriam aprender, para que seus resultados possam favorecer o aprendizado dos demais colegas de classe;
- Facilitar a fixação dos conteúdos da disciplina por parte dos membros do grupo, durante o processo de construção do trabalho;
- Compreender o estatuto interdisciplinar da Comunicação Social, na sua interface com a Sociologia, Filosofia, Psicologia Social e Educação.
- Aprender técnicas para a elaboração de produtos midiáticos e
- Assimilar o contexto grupal na elaboração de projetos em comunicação.

3 JUSTIFICATIVA

Trata-se de um projeto que evoca a criatividade e a interdisciplinaridade para romper o sistema tradicional de elaboração e apresentação de trabalhos elaborados por discentes na disciplina Teorias da Comunicação I.

Além disso, existe uma demanda por trabalhos neste sentido em nossa região, tanto no âmbito acadêmico, como no mercado de trabalho. Incentivando a produção de trabalhos acadêmicos como este, automaticamente colabora-se para um a constituição de um profissional mais qualificado para atuar na área de comunicação social.

Conforme Paulo Freire (1996, p. 25), é necessário que, embora exista um sistema de educação formal sedimentado no bancarismo – grosso modo, metáfora para o sistema educacional tradicional, que favorece a reprodução do conhecimento – cabe ao docente manter acesa no alunado a força criadora do aprender. É necessário que o discente “[...] mantenha vivo para si o gosto da rebeldia, aguçando sua curiosidade e estimulando sua capacidade de arriscar-se, de aventurar-se, que de certa forma o imuniza contra o bancarismo.”

O tema escolhido para ser desenvolvido no projeto é a Teoria Hipodérmica, primeira elaboração teórica da chamada *Communication research*, representada pelo modelo comunicacional emissor → receptor, levando em consideração uma mensagem onipotente, que atinge seu alvo sem resistências do destinatário, manipulando-o. (WOLF, 2001).

Em um primeiro momento, esta escolha se apresenta como contraditória. Porque utilizar uma teoria dita ultrapassada como matéria prima para a elaboração deste trabalho?

A resposta a este questionamento advém justamente desta contradição. A comparação entre teoria-prática, e entre o contexto histórico em que a Teoria Hipodérmica foi elaborada e nossa sociedade contemporânea – com seus complexos laços sócio comunicacionais – pode favorecer a reflexão e uma ampliação da visão de mundo do alunado.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Os métodos utilizados para a criação deste trabalho se firmam na ordem e seqüência de sete pilares: *concepção, planejamento, story board, ilustração, dublagem, animação e programação*. A participação dos colaboradores de cada etapa, é de grande importância para o bom andamento de todo o processo criativo.

Concepção: A concepção de uma ideia para uma atividade multimídia desta natureza deve obedecer às diretrizes do processo de aprendizagem educacional. Na maioria dos casos, estas diretrizes são elaboradas por um professor, especialista ou técnico que domine o tema abordado. No caso, todo o grupo participou deste processo, tendo a orientação dos docentes responsáveis. Toda a idealização deve ser roteirizada, de forma clara e objetiva, pensando na praticidade do desenvolvimento, tanto na ilustração quanto na programação.

Planejamento: Nesta etapa pode-se discutir e organizar, temas e seqüências do conteúdo roteirizado, bem como as pausas de reflexão, introdução dos exercícios e momentos de interação com o receptor. A escolha do personagem para ser o apresentador, fazendo o papel do professor virtual caracterizado com as condições do ambiente sugerido para o roteiro, tornado o processo de aprendizagem mais provocante e atraente.

Story Board: Em processo rápido, esquematizamos em cenas as imagens de cada dialogo e momento importante do roteiro, dando liberdade de alterar ou implementar algo relevante no contexto abordado, ajustes de ilustrações, animações e programação. Esta etapa serve também como um mapa que orienta a equipe de animação e programação, eliminando as dúvidas quanta seqüência de cena e funcionamento das atividades interativas.

Ilustração: As ilustrações são realizadas com base no *Story Board*, realizadas com técnicas que possibilitam a movimentação dos braços, pernas e cabeça das personagens. Trazendo maior realismo para a aprendizagem, a movimentação de boca e olhos, consegue



passar importância para a oratória do personagem, tudo bem pensado para que o receptor possa ter empatia com o tema abordado.

Dublagem: Mediante o roteiro revisado e finalizado, o locutor adequado para cada personagem é escolhido e iniciamos o processo de interpretação, imitação e gravação em estúdio. Todas as vozes gravadas separadamente são editadas e salvas em extensão apropriada para o programa de animação e enviada para a equipe.

Animação: A equipe de animação, aplica o áudio na *time line* do programa de edição e anima por cima do áudio os movimentos de boca, braços e pernas, coloca as cenas em sequência e finaliza a mídia para a equipe de programação.

Programação: Os Programadores criam os pontos de interatividade, desenvolvem a programação de cada atividade, geralmente questões de múltiplas escolhas, enquetes, jogos de caça palavras, até games mais complexos, finalizando todo o processo com nos créditos. Finalmente são *uploadados* os arquivos em pastas para um servidor, para que este possa disponibilizar na internet a atividade multimídia.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Na atividade multimídia *Cidadão Quem e o Mistério da Bala Mágica* - com duração aproximada de cinco minutos - abordamos a teoria Hipodérmica da Escola de Chicago, primeiro paradigma da chamada Communication Research ou a longa tradição de pesquisa em comunicação social.

Um tema relativamente simples, mas com uma densidade teórica, o que as vezes complica o seu processo de assimilação, por parte dos estudantes. Dessa forma escolhemos uma metodologia moderna e lúdica, sem perder os valores acadêmicos imanentes ao tema em questão.

Foi elaborado tendo como foco a Interatividade e o estímulo aos jovens, utilizando uma comunicação despojada, com diálogos que remetem a cultura pop, utilizando elementos e metáforas da linguagem cinematográfica (preto e branco, estilo Noir, dentre outros).

Para tanto, foi criada a personagem Cidadão Quem, uma paródia aos filmes de detetive e espionagem. Seu próprio nome referencia o clássico filme de Orson Welles, Cidadão Kane, que retrata a trajetória de um fictício magnata das telecomunicações nos Estados Unidos.



Resumidamente, o roteiro apresenta um ambiente criado foi uma espécie de sala de conferências, com um projetor antigo. A sala esta repleta de pessoas, supostos estudantes ou contatos de Cidadão Quem. Cidadão Quem vai dialogando com as coadjuvantes, enquanto expõe sobre a Teoria Hipodérmica.

Ao final da apresentação, a partir de um viés interativo, é proposta uma atividade, uma questão de múltipla escolha sobre o tema.

6 CONSIDERAÇÕES

O resultado do trabalho foi satisfatório, na medida em que respondeu diversas questões referentes a intersecção entre teoria e pratica para os membros que compõem o grupo. Podemos afirmar que a conjunção entre os temas favoreceu o aprendizado sobre Teorias da Comunicação tanto dos produtores como dos demais alunos.

Espera-se que este produto possa viabilizar a construção de iniciativas semelhantes, articulando as novas tecnologias no que tange as questões acerca do ensino e da aprendizagem em comunicação social.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M.. A Indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas. **Dialética do Esclarecimento - fragmentos filosóficos**. Tradução: Guido Antônio de Almeida. Rio: Zahar, 1985.

CANCLINI, N. G. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1999.

DEFLEUR, M.; BALL-ROKEACH, S. **Teorias da Comunicação de Massa**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessário a prática educação**. São Paulo: Paz e terra, 1996.



HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução Tomás Tadeu da Silva, Guaracira Lopes Louro. 6. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001. 103 p.

HOHLFELD, A.; MARTINO, L; FRANÇA, V. **Teorias da Comunicação: Conceitos, escolas e tendências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: 34. 1999.

LIBÂNEO, J. C. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** São Paulo: Cortez, 1998.

MATTELART, A.; MATTELART, M. **História das teorias da comunicação**. Edições Loyola, SP, 2001.

WOLF, M.. **Teorias da Comunicação**. Lisboa: Presença, 2001.