

AS MÍDIAS DIGITAIS NA DISCIPLINA DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Marly de Menezes Gonçalves, Doutora em Design e Arquitetura,
Istituto Europeo di Design e Universidade AnhembiMorumbi,
arqmarlydemenezes@gmail.com¹

Resumo Este trabalho procura discutir como o uso das mídias digitais pode colaborar no ensino dos programas gráficos, dentro do curso de Design de Moda. Palavras Chave: ensino, design, computação gráfica, Design de Moda.

Abstract This paper is about how the digital media can be used by the education in the study of graphic computer, inside the Fashion Design's course.

Keywords: education, design, computer graphics, Fashion Design.

¹ Marly de Menezes Gonçalves é doutora em Design e Arquitetura pela Universidade de São Paulo. É formada em Arquitetura e atualmente é professora de Computação Gráfica e Apresentação de Projetos nos cursos Superiores Tecnológicos do Istituto Europeo di Design/SP e da Universidade AnhembiMorumbi, nos curso de Design Gráfico e Digital.

Introdução:

Nos últimos anos temos notado um uso exacerbado dos meios digitais em todas as áreas de atuação. Muitas vezes, mesmo antes de levantarmos, aproveitamos da facilidade de acesso dos smartphones ou tablets para checar emails, conferir o que está acontecendo em uma determinada rede social, verificar agenda do dia, consultar saldos bancários, encomendar produtos, enfim, acessar qualquer outra informação ou contato que agilize o nosso dia.

Ao circular pela cidade, não é difícil esbarrar em alguém que tem em mãos um desses aparelhos, parecendo viver em um mundo paralelo, trocando mensagens, imagens, informações, muitas vezes sem reparar no mundo real ao seu redor.

O impressionante é que este comportamento de “digitalização da vida” tem adentrado às escolas e, principalmente, às salas de aula, fazendo com que nossos estudantes estejam alheios à aprendizagem dos conteúdos das disciplinas em virtude da necessidade de estarem vinte e quatro horas conectados.

Não estamos falando aqui do Ensino sem Distância, como nos lembra o excelente livro de Romero Tori, onde as tecnologias interativas procuram flexibilizar as barreiras entre ensino e aprendizagem. O problema está no fato que o mundo oferecido pela tela digital do celular é muito mais aliciante que o bom e velho quadro de lousa ou até mesmo do nem tão envelhecido Datashow.

Esta nova geração de estudantes do ensino superior parece possuir no DNA uma certa conexão umbilical com os aparelhos digitais como se os mesmos fossem extensões de seus corpos, criando uma tal dependência que a ideia de os colocar em stand by, gera uma fobia de tal ordem que poderíamos compará-la ao medo de altura por alguém que sofre de vertigem ou de claustrofobia por aqueles que tem que entrar em um elevador.

Vivenciando esta situação diariamente em sala de aula, percebemos que atividades que necessitam de alguma atenção, concentração para a absorção de conhecimentos têm cada vez mais enfrentado dificuldades em proporcionar ambientes de estudo onde o aluno possa apreciar um tema, discuti-lo, contribuindo com diferentes abordagens relativas a experiência de cada integrante do grupo.

Se por um lado os professores que ministram as aulas teóricas ou aulas práticas de atividades manuais têm buscado mil artifícios para reter a atenção dos alunos, competindo com as mensagens muitas vezes despropositadas de seus aparelhos portáteis, por outro lado as disciplinas que utilizam os recursos informáticos têm a dificuldade de manter os alunos concentrados nas atividades relacionadas aos softwares, já que o acesso às mídias digitais é facilitado pela distância milimétrica de um clique sobre o respectivo ícone.

De tanto observar que esta poderá ser uma guerra inglória, a disciplina de Computação Gráfica partiu para o campo de batalha, valendo-se do uso das mídias digitais como forma de promover um maior interesse por parte dos alunos a realização de trabalhos de melhor qualidade nas demais disciplinas do curso.

A disciplina

Como nos esclarece Telma Weisz:

não é o processo de aprendizagem que deve se adaptar ao de ensino, mas o processo de ensino é que tem de se adaptar ao de aprendizagem. Ou melhor: o processo de ensino deve dialogar com o de aprendizagem. O papel do professor é organizar situações de aprendizagem: atividades planejadas, propostas e dirigidas com a intenção de favorecer a ação do aprendiz sobre um determinado objeto de conhecimento, e essa ação está na origem de toda e qualquer aprendizagem (WEISZ, 1999).

Nossa experiência em lecionar a disciplina de Computação Gráfica para o curso de Design de Moda vem se aprimorando desde 2001, quando encaramos o desafio de lecionar os programas Adobe Photoshop e Corel Draw para as futuras designers de Moda. Desde então, ano a ano, procuramos aprimorar a disciplina apresentando aos discentes as diversas possibilidades que os softwares de rastreamento e de vetores podem proporcionar desde a criação, ilustração e confecção de peças de vestuário e acessórios.

Por diversas vezes realizamos trabalhos interdisciplinares com os colegas das disciplinas de planejamento de coleção, ilustração manual e história da moda, promovendo exercícios onde o aluno pudesse perceber a integração disciplinar do curso.

Apesar dos bons resultados apresentados neste tipo de atividade, por vezes o descompasso de alguma disciplina motivada, por exemplo, por feriados, ocasionava uma certa apreensão na medida em que ao falhar em alguma atividade relacionada ao trabalho interdisciplinar, a finalização, geralmente realizada no meio digital, sofria as consequências.

Desta forma, no primeiro semestre de 2015, a disciplina de Computação Gráfica alterou a metodologia de trabalho na medida em que a interdisciplinaridade não seria mais promovida pelo trabalho subliminar realizada pelos docentes das várias disciplinas, mas pela divulgação dos trabalhos realizados pelos alunos pelas mídias digitais.

Levando em consideração a importância da interdisciplinaridade para o curso de Design em geral, foi solicitado aos estudantes que os trabalhos

realizados nas demais disciplinas fossem publicados em um site ou blog do próprio aluno, transformando este meio de comunicação no portfólio pessoal do futuro profissional.

O professor

Compreendemos que neste início de século, onde o uso das novas tecnologias tem possibilidade um acesso irrestrito ao campo do saber, permitindo que em tempo real o aluno possa acompanhar a matéria apresentada pelo docente com arquivos em vídeo, fotografias, sons, ilustrações, enfim, com infinitas informações digitalmente armazenadas na internet, fazendo com que a sala de aula seja alargada nas suas dimensões físicas, provando que da mesma forma que virtualmente a árvore encontra-se na semente como bem exemplificou Pierre Lévy (LÉVY, 1996), o saber, o conhecimento, a informação encontram-se além das paredes da escola.

Segundo Pierre Lévy:

[...] é preciso superar-se a postura ainda existente do professor transmissor de conhecimentos. Passando, sim, a ser aquele que imprime a direção que leva à apropriação do conhecimento que se dá na interação. Interação entre aluno/professor e aluno/aluno, valorizando-se o trabalho de parceria cognitiva; elaborando-se situações pedagógicas onde as diversas linguagens estejam presentes. As linguagens são, na verdade, o instrumento fundamental de mediação, as ferramentas reguladoras da própria atividade e do pensamento dos sujeitos envolvidos. ... [é preciso] buscar o desenvolvimento de um espírito pesquisador e criativo entre os docentes, para que não sejam reprodutores, incapazes de refletir e modificar sua prática profissional. ... este processo criativo é sempre coletivo, na medida que a memória e a experiência humana são patrimônio social (LÉVY,1998).

Da mesma forma, o professor do curso de Design de Moda necessita inserir nos conteúdos da sua disciplina conceitos inerentes a metodologia de projeto, (Munari,1981), (Löbach, 2001), (Gomes Fo, 2007), onde o aluno

[...] tenha conhecimento não apenas do seu conteúdo programático, como noção dos conteúdos das demais disciplinas que compõem a grade curricular do curso, tanto horizontalmente (disciplinas do mesmo a período), como verticalmente (disciplinas anteriores e posteriores ao período), para que os saberes apreendidos possam fazer

parte do escopo profissional do aluno, agregando as demais cadeiras curriculares (GONÇALVES, 2014)

Neste momento, em que a internet possibilita o acesso aos mais variados dados, o professor tem o poder de articular os diversos conteúdos, possibilitando o desenvolvimento de projetos, pesquisas e trabalhos relacionados às novas demandas profissionais exigidas pelo mercado.

O trabalho realizado

Blog é uma corruptela de weblog, expressão que pode ser traduzida como “arquivo na rede”. Os blogs surgiram em agosto de 1999 com a utilização do software Blogger, da empresa do norte-americano Evan Williams. O software fora concebido como uma alternativa popular para publicação de textos on-line, uma vez que a ferramenta dispensava o conhecimento especializado em computação. (KOMESU, 2004)

O objetivo da disciplina não foi adestrar os alunos para tornarem-se blogueiras ou algo parecido, o intuito consistiu em utilizar um meio de comunicação de grande interesse por parte da nova geração de estudantes, fazendo com que eles percebam a importância de cada disciplina dentro da grade curricular.

Como isso foi proporcionado?

Foi solicitado aos alunos que reunissem os trabalhos de maior relevância realizados ao longo do semestre, onde a cada aluno foi dada liberdade para escolher as peças mais significativas da sua trajetória acadêmica nas diversas disciplinas do curso.

A cada peça escolhida, o estudante deveria explicitar qual a relevância da peça dentro do seu portfólio e de maneira indireta o aluno foi convidado a rever os conteúdos de cada matéria.

Dentro dos conteúdos da disciplina de Computação Gráfica, cada trabalho foi scaneado ou fotografado e, posteriormente, foi tratado no programa Photoshop, principal programa gráfico da disciplina durante o primeiro semestre do curso de Design de Moda. Nos anos anteriores da realização da mesma disciplina, o exercício de scanner e tratamento de imagem tornava-se aborrecido, porque o aluno não percebi a utilidade prática das ferramentas digitais, dentro do universo da Moda.

Ao necessitar apresentar os trabalhos em um meio de circulação pública com a envergadura da internet, os alunos procuraram apresentar seus trabalhos

da melhor forma possível, utilizando os recursos necessários para atingir seus objetivos.

Deste modo, criou-se um interesse em melhorar a imagem a ser apresentada, e os alunos passaram a não decorar a função de uma ferramenta para a realização de um determinado exercício dado, e sim, passaram a entender o seu uso em virtude de uma necessidade, de uma vontade própria em realizar uma tarefa.

Alguns trabalhos realizados à mão, como texturas e grafismos, muitas vezes eram descartados pelo autor por não estarem totalmente perfeitos. Nestes casos, os alunos foram sensibilizados a realizarem, por meio do programa gráfico, recortes nas imagens, permitindo que partes do mesmo que possuíam qualidade gráfica, pudessem ser representativas do todo.

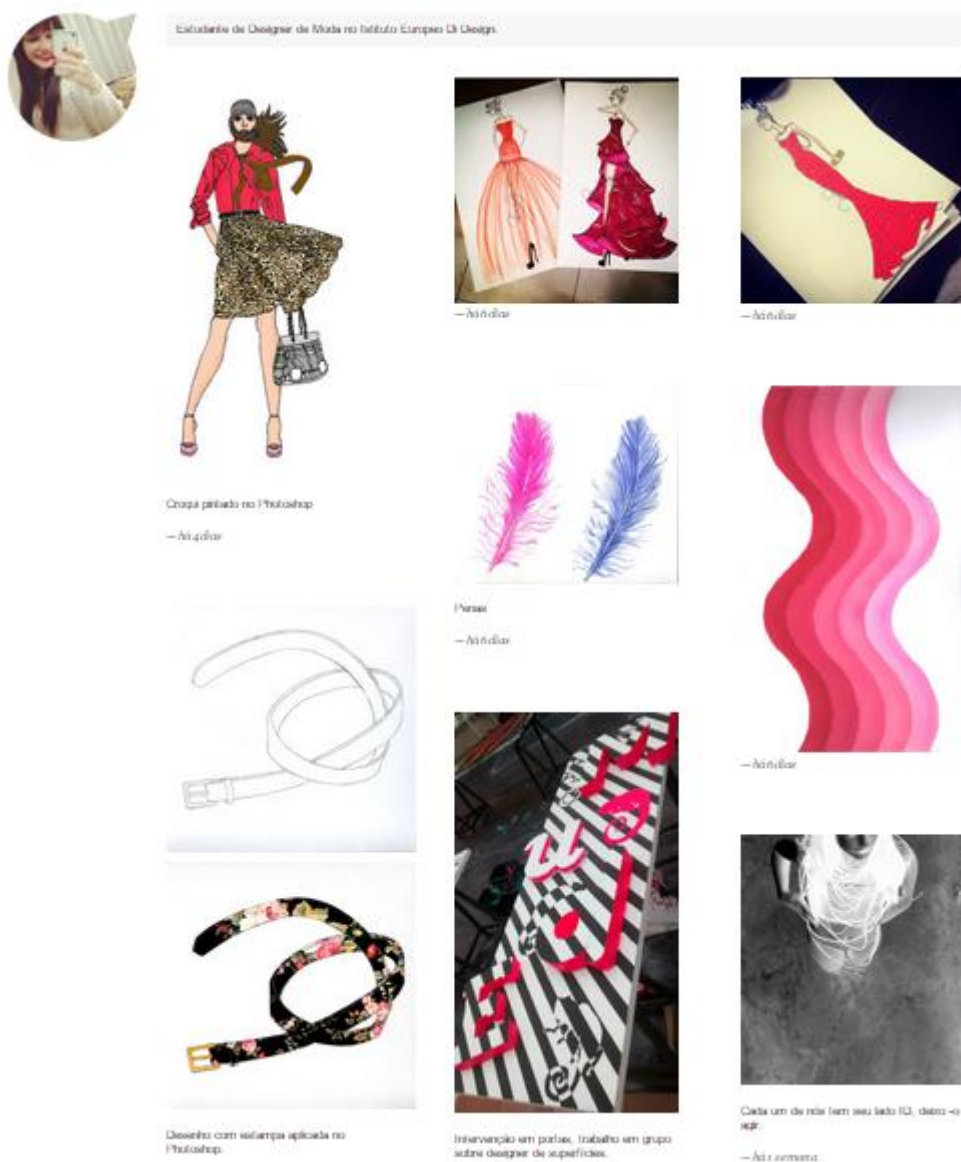


Figura 1 site da aluna Rafaela Borghi

Conclusão

No mundo globalizado em que vivemos, é primordial que o homem domine os meios de comunicação, de tal maneira que garanta a circulação da informação de forma rápida, atingindo o maior número de pessoas, facilitando o acesso ao conhecimento e possibilitando um maior intercâmbio de ideias.

Desde a época das cavernas o homem se comunica pelos mais variados meios de comunicação como a fumaça, o som, a escrita, o jornal, o livro, o telégrafo, o telefone, o rádio, a televisão, o cinema. Contudo, nos últimos tempos, o meio digital tem proporcionado uma maior integração, interação e propagação da informação, possibilitando um diálogo entre os vários meios de comunicação utilizando uma linguagem, a numérica.

A Internet ao utilizar o meio digital, possibilitou a criação de instrumentos de comunicação que facilitaram o acesso a informações e transferências de dados, permitindo os diversos desdobramentos em publicações “on-line”, como por exemplo, sites e blogs.

Se no início os blogs eram apenas diários íntimos dentro da internet, rapidamente este meio de comunicação ganhou status de fonte de informação, tornando-se um importante veículo de disseminação de ideias nas mais distintas áreas do saber, onde podemos destacar o jornalismo, o entretenimento, a política, a moda.

A disciplina de Computação Gráfica procura conscientizar os alunos da evolução que as novas tecnologias proporcionam para o mercado profissional na área de moda.

O trabalho consiste em que o aluno publique, em seu blog, “posts” com os exercícios solicitados ao longo do semestre nas diversas disciplinas cursadas, comentando suas decisões na realização de cada proposta.

Ao publicar o exercício na Internet, ele deixa de ser uma simples ferramenta de avaliação da disciplina e passa a fazer parte integrante do portfólio de trabalhos do aluno, na medida em que a peça elaborada passa a ser exposta ao grande público. Desta forma, o trabalho realizado é percebido como uma fonte de exploração e exposição do seu potencial produtivo, dentro da carreira profissional.

Agradecimento

Agradeço aos alunos do primeiro semestre do curso de Design de Moda pelo empenho em realizar as atividades propostas pela disciplina, em especial à aluna Rafaela Borghi, autora do site ilustrado neste artigo.

Referências

BORGHI, Rafaela. <http://rafaelaborghi.tumblr.com>, acessado em 27/05/2015.

GOMES FILHO, João. Design do Objeto: bases conceituais. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

GONÇALVES, Marly. A Ilustração Digital no ensino do Design de Produção de Joias e Acessórios. In: 10º Colóquio de Moda – 7ª Edição Internacional 1º Congresso Brasileiro de Iniciação Científica em Design e Moda. Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul (RS), 2014.

KOMESU, Fabiana. Blogs e as práticas de escrita sobre si na Internet. NEHTE UFPE, Recife. Disponível em: <<http://www.ufpe.br/nehete/artigos/blogs.pdf>> Acesso em: 14 de março de 2010

LÈVY, Pierre. O que é o virtual. São Paulo: Editora 34, 1996.

LÈVY, Pierre. A ideologia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial? São Paulo: Loyola, 1998.

LÖBACH, Bernd. Design Industrial: Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Editira Edgard Blücher Ltda. 2001.

MUNARI, Bruno. Das coisas nascem coisas. São Paulo: Edições 70. 1981.

WEISZ, Telma. O Diálogo entre o ensino e a aprendizagem. São Paulo: Ática, 2002.