

4. Projetos e reflexões: observações do campo

Destinando-nos a mapear as principais iniciativas pedagógicas com o uso da animação, analisamos 16 projetos e oficinas, curriculares e extracurriculares, realizados no Estado do Rio de Janeiro nos últimos 10 anos. Para isso, trabalhamos sobre o contexto de pesquisa descritiva em busca de determinar técnica, ideológica e cientificamente as características apresentadas no processo didático desta linguagem, observando: o grupo que a utiliza e a recebe, assim como, seu método projetual, procedimental e metodológico. Posteriormente a isto, partimos a campo visando observar a realidade destas ações adquirindo informações (dados primários) por meio da aplicação de entrevista semi-estruturada e questionário aberto/fechado. Nosso objetivo não é dar conta da totalidade das oficinas realizadas no Rio de Janeiro, e sim, partir para um primeiro esforço de investigação.

Nossa amostragem foi pautada na pesquisa de ações de 25 professores oriundos de instituições públicas e privadas do Estado do Rio de Janeiro que utilizam a animação com alunos da Educação Infantil, 1º e 2º segmentos do Ensino Fundamental e Ensino Médio, com faixa etária à partir dos 5 anos de idade, ou seja, crianças em idade escolar e adolescentes.

Utilizamos como método a abordagem hipotético-dedutiva, por nos depararmos com uma grande lacuna de informações sobre esta práxis, o que nos levou a confirmar nossa hipótese de haver a existência de diversas metodologias de inserção da animação em âmbito educacional que podem ter proximidades, especificidades e distinções que ainda não foram averiguadas, discutidas, catalogadas e categorizadas. E para tentar romper com esta lacuna, ou ao menos diminuí-la, submetemos os dados adquiridos no questionário a um tratamento estatístico, para entendermos os meandros destas iniciativas.

Coletamos através do questionário aberto/fechado disponibilizado em anexo, informações sobre: as situações pedagógicas as quais as iniciativas foram desenvolvidas; os padrões de usabilidade, sejam curriculares ou não; as disciplinas curriculares em que foram realizadas; quantidade de alunos por turma; faixa etária; carga horária; recursos utilizados; técnicas aplicadas; e metodologias.

Já as entrevistas, foram levadas à análise do discurso pondo em questão as relações entre os dizeres dos professores com os nossos referenciais teóricos e com nossos objetivos de pesquisa.

Assim, tivemos a partir dos dados coletados a compreensão de como, quando e com quem foram desenvolvidas as práticas, para assim, concretizarmos a catalogação, categorização e documentação das iniciativas existentes.

4.1. Listagem das oficinas e projetos pesquisados

A ida ao campo nos forneceu 25 depoimentos de professores e animadores, sendo: 13 professores da rede pública municipal e federal, 4 animadores – 1 oriundo de empresa municipal e 3 de entidades particulares e 6 professores de oficinas extracurriculares. Com este levantamento, percebemos que as ações observadas possuíam diferentes estruturas e metodologias, nos levando a analisa-las à partir de três categorias distintas que criamos com intuito de classifica-las:

1. *Iniciativas realizadas por empresas públicas e privadas* – cujo objetivo é se integrarem à escola ministrando oficinas de animação, levando o conhecimento técnico a professores e alunos. Nesta primeira categoria, foram verificadas as seguintes entidades: a *Multirio* (Empresa de Multimeios da Prefeitura do Rio de Janeiro) com o projeto *Cartas Animadas pela Paz e Juro que vi*; o *Animaescola*; o *Cineduc*; e o *Núcleo de Arte Digital e Animação – N.A.D.A.*, Núcleo pertencente ao Departamento de Artes e Design da PUC-Rio.
2. *Iniciativas de professores com capacitação em animação* – remanescentes dos projetos citados acima ou capacitados tecnicamente através de cursos, oficinas ou workshops de animação.
3. *Iniciativas de professores autoditadas em animação* – estes, mesmo sem uma capacitação prévia em animação, elaboram e executam projetos educacionais com a linguagem da animação.

Esta classificação foi determinada a partir dos discursos dos professores sobre sua experiência educacional com esta linguagem, e o que também reforçou esta distinção foram as metodologias e estrutura dos próprios projetos pesquisados, não que um seja superior ao outro, mas sim, diferentes.

A primeira categoria descrita possui o diferencial da viabilização material. Estes possuem um ferramental adequado a produção audiovisual em sala de aula, e sabemos que um dos impeditivos de desenvolvimento desta linguagem que ainda perdura é a falta de recursos, principalmente os tecnológicos.

A segunda categoria reflete a importância do conhecimento da linguagem da animação. Os projetos enquadrados nesta categoria têm como realizadores professores com algum tipo de capacitação em animação, seja pelas entidades descritas na primeira categoria, ou por cursos, oficinas e workshops, o que viabiliza o melhor aproveitamento pedagógico da iniciativa. A capacitação fornece subsídios para uma melhor estruturação e desenvolvimento do projeto, pois além de conhecer mais sobre a animação para melhor ensinar. Esta capacitação se mostrou necessária, segundo o próprio relato dos professores, que mesmo tendo iniciado seus projetos intuitivamente, posteriormente, sentiram a necessidade de um aprimoramento para conhecer melhor as especificidades da linguagem animada.

A terceira categoria faz referência aos professores que criam suas iniciativas educacionais com animação, sem possuírem uma capacitação técnica da linguagem, o que não os impede de desenvolver suas metodologias, indo de encontro aos mesmos desafios e definições estruturais enfrentadas pelas outras categorias apontadas anteriormente.

Ter ou não formação em animação não torna obstatante as iniciativas. metodologicamente estas podem ter algumas distinções, mas o facínio dos alunos pela linguagem da animação é o mesmo, proporcionando o estímulo a atenção, abrindo o caminho ao aprendizado. Assim, Marcos Magalhães (2004), aponta para o fato que o professor que utiliza a animação sem o conhecimento técnico da linguagem, utiliza-se do artifício da intuição e instinto (MAGALHÃES, M. 2004: 57), o que em nenhum momento os torna menos capaz.

Assim, apresentaremos abaixo a sinopse de cada oficina e projeto pesquisados, para o melhor entendimento das categorias descritas acima:

Categoria 1 – Iniciativas realizadas por empresas públicas e privadas

ANIMAESCOLA

Professores entrevistados: Marcos Magalhães (coordenador / professor e profissional de animação) e Leonardo Freitas Ribeiro (profissional de animação).

O Animaescola é um projeto criado pelo Animamundi em parceria com o instituto IDEIA (Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação), e desde 2002 atua no campo de ações sociais de formação em animação. A proposta do grupo é capacitar tecnicamente professores e alunos da rede pública na área de animação. O projeto propõe o uso da técnica como ferramenta didática, incentivando os alunos de diferentes faixas etárias e segmentos de ensino a participação ativa, e crítica quanto à linguagem audiovisual, além de dar subsídios aos professores da rede pública para criarem seus próprios projetos. O Animaescola segue para isto as seguintes estratégias²⁸ de desenvolvimento:

1ª fase – Curso básico de introdução à animação para Professores.

2ª fase – Oficinas práticas de animação com alunos.

3ª fase – Curso de aprofundamento com produção de filmes para professores e alunos.

4ª fase – Capacitação tecnológica para professores.

ANIMAÇÃO DE IMAGEM: UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE OS PROCESSOS DE CRIAÇÃO E DE PRODUÇÃO DE NARRATIVAS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA - Instituto Municipal Helena Antipoff em parceria com os laboratórios N.A.D.A para a produção da animação e LADEh da PUC-Rio com oficina de roteiro.

Professoras entrevistadas: Ana Elisabete Lopes (profª regente), Ivana de Souza Soares (Profª regente) e Cláudia Bolshaw (Professora do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio e Coordenadora do Núcleo de Arte Digital e Animação).

Este projeto foi introduzido com objetivo de ajudar os alunos com necessidades especiais a

²⁸ As estratégias de desenvolvimento do projeto Animaescola citada à cima, foram retiradas do site do Anima Mundi (www.animamundi.com.br) e também relatadas por Marcos Magalhães na entrevista cedida em novembro de 2009.



Fig. 4.1. Confeção de storyboard – Animaescola, 2009.



Fig. 4.2. Animação e captação de imagens – Animaescola, 2009.



Fig. 4.3. Cenário de animação de recorte – Animaescola, 2009.



Fig. 4.4. e Fig. 4.5. Animação em stop motion com materiais recicláveis e papéis – Inst. H. Antipoff, 2007.

organizarem seus pensamentos e expô-los por meio da linguagem da animação. Estes alunos participam de todas as etapas de concepção do projeto: a elaboração narrativa através do roteiro, a criação de personagens, a movimentação e captação das imagens.

O projeto surgiu da parceria da professora Ana Elisabete com o Departamento de Artes e Design da PUC – Rio, através do Núcleo de Arte Digital e Animação coordenado pela professora Cláudia Bolshaw em 2007, mantendo-se até a presente data. O Instituto recebe alunos da rede Pública Municipal, com e sem necessidades especiais e com faixa etária variada.



Fig. 4.6. e Fig. 4.7. Confeção da animação de recorte – Inst. H. Antipoff, 2007.

“JURO QUE VI” – MULTIRIO – EMPRESA MUNICIPAL DE MULTIMEIOS

Profissional de Animação entrevistado: Humberto Avelar (Diretor de Animação) e Solange Jobim e Souza

O projeto *Juro que Vi*, foge um pouco da proposta desta dissertação quanto a participação dos alunos em algumas etapas de produção da animação, mas sentimos a necessidade de menciona-lo e pesquisa-lo devido sua proposta de intervenção dos alunos da Escola Municipal Jorge Sumner do Rio de Janeiro no projeto. Estes alunos cuja faixa etária variou de 6 a 12 anos, não confeccionaram a animação em si, mas tiveram participação na produção do roteiro e nos estudos dos personagens juntamente com os profissionais da Multirio, dando uma nova leitura aos contos populares do folclore brasileiro. O projeto visou estimular as crianças envolvidas à criarem sua própria linguagem narrativa e imagética, e o resultado disto foi a produção de quatro filmes de animação, baseados na criação dos educandos, são eles: *O Curupira* (2003), *O Boto* (2005), *Iara* (2005) e *Matinta Pereira* (2006/2007), filmes estes premiados nacional e internacionalmente. (<http://www.multirio.rj.gov.br/juroquevi> - 17/09/2008)

Além deste projeto, a Multirio atua na formação de professores na área de animação por meio de cursos e oficinas, para que estes se tornem multiplicadores da técnica, criando suas próprias metodologias de forma autoral.

CARTAS ANIMADAS PELA PAZ – MULTIRIO – EMPRESA MUNICIPAL DE MULTIMEIOS

Entrevista não efetuada

Esta iniciativa coordenada por Patrícia Dias Alves vem sendo difundida desde 2002 em escolas da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro, propondo que os educandos pensem e proponham a paz no mundo e o respeito à infância e juventude.

O objetivo da Prefeitura é levar às escolas a técnica e a linguagem da animação, e permitir às crianças criar suas próprias histórias, com acompanhamento de profissionais especializados durante todas as etapas do processo. Os alunos constroem personagens, roteiros e conteúdos, tomando parte na produção de tecnologia da informação e aprendendo a intervir no seu próprio mundo e na mídia. Eles são de escolas localizadas em áreas de baixo índice de desenvolvimento humano – IDH (http://www.animatoons.com.br/movies/multirio/carta_animada.htm - 17.01.2010).

MÁGICAS E TÉCNCIAS DE ANIMAÇÃO – CINEDUC

Entrevista não realizada

A Cineduc é uma instituição sem fins lucrativos disposta ao ensino das linguagens audiovisuais, cujos projetos são desenvolvidos fora dos limites da escola, por profissionais de animação, designers e artistas visuais, e mesmo não tendo necessariamente uma formação em educação, dedicam-se ao ensinamento da animação para alunos da rede pública ou particular, assim como para educadores, de uma forma lúdica e criativa. Sua base metodológica gira em torno da construção de brinquedos óticos (pré-cinema) e iniciação ao desenho animado.

Categoria 2 – Iniciativas de professores com capacitação em animação:

OFICINA DE ANIMAÇÃO – ESCOLA EDEM

Professor entrevistado: Rico Cavalcanti (coordenador do setor de Artes).

Este foi um dos primeiros projetos educacionais de animação no Rio de Janeiro, iniciado em 1977 pela professora / diretora Thereza Paes Leme (Tetê), devido a sua insatisfação com os moldes de educação artística da época. Convidada a fazer parte da direção da

escola, Tetê lançou a proposta do uso da linguagem audiovisual através da animação e posteriormente do cinema. Hoje, o projeto é coordenado pelo professor Rico Cavalcanti, e desenvolvido por meio de oficinas semestrais com turmas do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental e oficinas anuais com turmas do Ensino Médio, mas seu desenvolvimento depende da escolha administrativa dos alunos dentre outras oficinas disponibilizadas como fotografia, artes visuais, dança, música e vídeo.

PROJETO MEIOS DE COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAIS: NOVAS TECNOLOGIAS E EDUCAÇÃO - COLÉGIO DE APLICAÇÃO DA UFRJ

Professoras entrevistadas: Fátima Cristina Vollú da Silva Brito (coordenadora / professora), Maria Cristina Miranda (coordenadora / professora) e Camila Nagem (professora).

Este projeto vem sendo desenvolvido desde 1998 no CAP da UFRJ em três segmentos diferentes: o *primeiro*, em turmas do 1º e 2º ano do Ensino Médio com duração subsequente dos 2 anos letivos, tendo como proposta a análise crítica de filmes de animação, experimentação técnica e estética da animação, através da apresentação dos códigos de linguagem, dos procedimentos técnicos e práticos da mesma, na busca por introduzir a animação como ferramenta de linguagem informacional e artística; o *segundo*, de forma esporádica, tratando temas ligados as artes por meio de oficinas livres ou atividades de curta duração dentro da disciplina de artes visuais, trabalhando uma das técnicas de animação com turmas do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental, mas sem que haja um aprofundamento teórico da animação; o *terceiro*, já não mais se direciona a educação básica, mas aqui o mencionamos por fazer parte de um processo de capacitação à linguagem da animação dos licenciandos de Artes Visuais que estagiam na instituição, para que os mesmos tornem-se aptos a co-participar no estágio referente às turmas do Ensino Médio descritas no primeiro segmento, assim como, prepará-los para suas respectivas regências como professores.



Fig. 4.8. Captação de Imagens – Cap da UFRJ, 2009.



Fig. 4.9.; Fig. 4.10 e Fig. 4.11. Confecção da animação de recorte – Cap da UFRJ, 2009.



Fig. 4.11 e 4.12. Personagens de recorte – Colégio de Aplicação da UFRJ, 2009.

CIÊNCIA E ARTE ATRAVÉS DA ANIMAÇÃO – ESCOLA PARQUE

Professora entrevistada: Luciana Salles Vieira (coordenadora)

Este é um projeto eletivo para turmas do Ensino Médio, dentro de um projeto maior de Ciência e Arte, onde os alunos verificam a contribuição da ciência para a animação através dos aparelhos óticos e dos instrumentos tecnológicos, assim como, aprendem sobre as técnicas de animação (2D, 3D e computadorizada) e sua linguagem, desenvolvendo vídeos de animação sobre temas variados, mas sempre com uma preocupação educativa e social. Este surgiu da pesquisa de pós-graduação da referente professora sobre a Educação com Aplicação da Informática realizada em 1998.



Fig. 4.15. Personagens de animação de massa de modelar. Escola Parque, 2009.



Fig. 4.13. Aparelhos óticos – Zootrópio. Escola Parque, 2009.

Fig. 4.14. Aparelho ótico – Fenaquistoscópio. Escola Parque, 2009.

CIEP ANIMADO – CIEP PRESIDENTE AGOSTINHO NETO

Professora entrevistada: Amália Maria Mattos de Araújo

O Projeto vem sendo realizado há 7 anos no CIEP Pres. Agostinho Neto, pela professora Amália, professora regente da Sala de Leitura, com alunos do 1º Segmento do Ensino Fundamental, trazendo a proposta de utilização da animação como um instrumento de expressão e apresentação da visão dos alunos sobre o seu entorno, sobre a escola, sobre a sua comunidade, sobre o município e sua história. As temáticas das animações são de acordo com os projetos pedagógicos da escola, mas sempre se preocupando não só com o aprendizado de conteúdos educacionais, como também de cidadania.

Outras fotos de animações:



Fig. 4.16. Animação “Sopa de CIEP” – CIEP Pres. Agostinho Neto.



Fig. 4.17. Animação “A nossa Escola” – CIEP Pres. Agostinho Neto.



Fig. 4.18: A lenda da mandioca



Fig. 4.19: A horta de nossa



Fig. 4.20: Iara e o pescador



Fig. 4.21: Favela paz e amor



Fig. 4.22: Pelos caminhos da Bossa Nova



Fig. 4.23: Passeio ao Zoológico



Fig. 4.24: Um ônibus chamado Rio



Fig. 4.25: Ser criança

MOVIMENTOS DA ANIMAÇÃO – ESCOLA RANA COSAC

Professora entrevistada: Daniela Punaro Baratta de Faria

Pós-graduanda em animação pela PUC-Rio, a referente professora iniciou no ano de 2009 a sua iniciativa educacional com animação na disciplina de educação artística, com alunos de 11 a 14 anos de idade, estudantes do 2º segmento do ensino fundamental, propondo a experimentação de uma nova

linguagem artística e comunicacional em prol do ensino-aprendizagem da arte, assim como, dos códigos da linguagem midiática freqüentemente consumidos por eles. Daniela Punaro, pretende no próximo ano, criar uma metodologia de ensino da animação que comporte todos os elementos projetuais e técnicos da animação há ser desenvolvida em sala de aula.

ANIMAÇÃO E INFORMÁTICA – POLO DE EDUCAÇÃO PELO TRABALHO PRES. ARTHUR DA COSTA E SILVA

Professora entrevistada: Simone Geane Berger

Apesar de ser desenvolvido em um ambiente educacional, este é um projeto extracurricular de estímulo ao trabalho.

A professora Simone é oriunda do projeto de formação de professores do Animaescola, e tendo o conhecimento de sua metodologia, ela a adequou em 2009 a sua disciplina extracurricular de informática, trabalhando inicialmente com animação básica computadorizada com software Pivot, mas com futuras pretensões de trabalhar as técnicas aprendidas no projeto de formação em parceria com a professora de artes da instituição. O projeto de animação e informática iniciado pela professora Simone contou com alunos de 9 a 15 anos de idade da rede Municipal de Ensino, mas a faixa etária dos estudantes varia a cada ano.

OFICINAS DE ANIMAÇÃO EXTRACURRICULARES – INSTITUIÇÕES DIVERSAS

Professores entrevistados: Eveline da Silva Marinho Alves (instrutora de animação do projeto Meios de comunicação audiovisuais: novas tecnologias e educação), Aylo de Lima Furtado (ex-bolsista do projeto e ex-licenciando), Alice..., Ana Carolina L. Siqueira, Roberta... e Michelle Leite Costa Cunha Melo (ex-licenciandas de Ed. Artística).

Estes ex-licenciandos de Educação Artística da UFRJ, e atuais professores e profissionais de animação, são oriundos do projeto Meios de Comunicação Audiovisuais: Novas tecnologias e educação do CAP da UFRJ sob a vertente da capacitação na linguagem da animação, praxis descrita acima. No ano de 2009, Eveline da S. Marinho Alves, também capacitada pelo projeto, atuou como instrutora do grupo de licenciandos. Posteriormente, os mesmos atuaram como educadores de animação em diversas

situações: no estágio de magistério e em oficinas de animação, dentro e fora do Colégio de Aplicação, com alunos em faixa etária variada.

HISTÓRIA DA ARTE ANIMADA – COLÉGIO DE APLICAÇÃO DA UFRJ, COLÉGIO DON QUIXOTE, DENTRE OUTROS

Relato de Experiência - Professora: Érika Rodrigues Simões Duran

Este projeto caracteriza minha experiência com a animação como instrumental de ensino. Há 5 anos tive o contato com a linguagem da animação no Colégio de Aplicação da UFRJ no período de estágio de regência, onde também atuei por mais 2 anos como pesquisadora do projeto coordenado pela professora Fátima Vollú e Cristina Miranda (projeto descrito acima) e, posteriormente tornei-me professora substituta. Criei este projeto com objetivo de tratar a história da arte através da linguagem da animação, para estimular o aprendizado de forma lúdica por meio de uma linguagem de fácil compreensão dos jovens. Hoje, desenvolvo-o nos colégios em que atuo como professora, com crianças do 1º e 2º segmentos do Ensino Fundamental ao Ensino Médio.

Outras fotos das animações:



Fig. 4.29. e Fig. 4.30. Animação “História da Arte Animada” – Colégio Don Quixote, 2008.

Fig. 4.31. Animação “Vik Muniz o artista multimídia” – Colégio Don Quixote, 2009.



Fig. 4.26. Animação “Movimento Modernista Brasileiro” – Colégio de Aplicação da UFRJ, 2006.



Fig. 4.27. Animação “Brasilidades” – Colégio de Aplicação da UFRJ, 2007.



Fig. 4.28. Animação “Mensagens de Portinari” – Colégio Araújo Pinho, 2008.

Categoria 3 – Iniciativas de professores autodidatas em animação:

JURASSIC PARK III

Orientadora do projeto: Rita Ribes

O projeto foi desenvolvido durante sua pesquisa acadêmica sobre a infância, televisão e publicidade, onde trabalhou questões da recepção e produção da mídia com crianças da educação infantil de uma das

unidades do Serviço Social do Comercio – SESC/RJ, cuja faixa etária era de 5 a 6 anos.

HQ ANIMADA: PERSONAGENS DE TANGRAM ENSINAM GEOMETRIA – COLÉGIO DE APLICAÇÃO DA UFRJ

Professores entrevistados: Fernando Villar e Cláudia Araújo

Este projeto se iniciou no ano de 2009, mas já obteve um resultado bem interessante em termos de aprendizado da matemática, desmistificando-o e estimulando-o. Até o momento, este foi desenvolvido em duas turmas do 6º ano do Ensino Fundamental, tratando questões da geometria plana e espacial através da construção do *tangram* e de sólidos geométricos tridimensionais, que posteriormente receberam composição narrativa para o desenvolvimento da animação.



Fig. 4.32. Animação de sólidos geométricos tridimensionais – Colégio Araújo Pinho, 2008.

ARTE ANIMAÇÃO – NÚCELO DE ARTE GRANDE OTELO/6ª.CRE (sede atual: CIEP Zumbi dos Palmares / itinerante: E.M. Mario Piragibe)

Professora entrevistada: Imaculada Conceição Manhães Marins

O projeto vem sendo desenvolvido pela professora Imaculada há 1 (um) ano, estando em fase de estruturação. Seu objetivo está intrinsecamente ligado aos conceitos das artes (disciplina) e da própria arte da animação, introduzindo aos alunos os conceitos básicos desta linguagem como: movimento/espaço/tempo, exagero, antecipação, aceleração/desaceleração, pausa, simultaneidade, etc; vivência da criação; elementos de produção de imagem; e processos de desenvolvimento da animação, tudo em prol da aquisição de conhecimento e organização do pensamento crítico, artístico, estético, afetivo, cognitivo, etc (MARINS, I. C. M. – entrevista concedida em 17.11.2009).

Devido à falta de catalogação dos projetos pedagógicos realizados por cada instituição de ensino, não conseguimos dimensionar precisamente quantas escolas realizam iniciativas educacionais com animação. A última atualização a que tivemos acesso foi a do projeto Animaescola de capacitação de professores, disponibilizando informações até o ano de

2008, onde foram atendidos 1.119 professores da rede pública do Município do Rio.

Mas, mesmo que não tenhamos apontado um numeral conclusivo de iniciativas, trouxe aqui, informações importantes para fazer-nos pensar esta práxis e seu campo de atuação. Para isso, descrevemos abaixo nossas análises da amostragem coletada em nosso estudo do campo, assim como, das entrevistas que realizamos.

4.2. Análise de Amostragem (questionário em anexo)

Nosso estudo de campo nos rendeu gratas surpresas, rompendo com algumas idéias pré-concebidas de viabilidade de uma metodologia como a da imagem em movimento, através da linguagem da animação em um ambiente escolar. Vimos ser possível sua aplicabilidade em qualquer faixa etária e condições sócio-econômicas e fisiológicas.

Tivemos a oportunidade de observar projetos com crianças a partir de cinco anos de idade, em fase de alfabetização, ou seja, crianças que ainda estão se instrumentalizando com os códigos da linguagem oral e textual, tendo a experiência de produzir uma linguagem audiovisual que para muitos parece ser tão complexa, mas para eles, sendo de fácil compreensão, talvez por vê-la como entretenimento. Esta facilidade de apropriação das crianças para com a linguagem animada vai de encontro com as considerações de Benjamin como assim citado por Benjamin que vê na criança a potencialidade para fazer de um brinquedo algo diferente a cada olhar. O projeto com meninas com necessidades especiais do Instituto Helena Antipoff, que superando toda e qualquer dificuldade fisiológica, conseguiram representar uma narrativa com começo, meio e fim, e segundo Cláudia Bolshaw:

Por talvez terem um menor senso de autocritica, fizeram personagens que eram elas (...) realizando coisas que elas não realizam no dia-a-dia, foi tudo expresso na animação (BOLSHAW, C. 2009).

Ivana Bentes e Ana Elisabet Lopes professoras do Instituto Helena Antipoff e desenvolvedoras do

projeto de animação juntamente com Bolshaw, ressaltam que o objetivo inicial do projeto era ensinar as alunas uma forma de contar histórias com uma sequência lógica, o que era a dificuldade do grupo. Mas vimos que estas meninas foram além, elas se expressaram de forma criativa e colocaram em questão anseios e necessidades de sua idade.

Presenciamos diversas iniciativas de igual importância e de diferentes metodologias, e o mesmo aconteceu com as narrativas, pois “cada narrativa acontece de acordo com cada grupo social” (BOLSHAW, C.2009) e de acordo com as experiências de trocas entre eles, ou seja, dos ‘jogos de linguagem’ que Lyotard defendia como instrumento de mediação e de reflexão de ideologias e pensamentos. E neste jogo de materialização de dizeres, entra em cena o fator mágico da animação: “agente brinca que estas são oficinas do Georges Méliès, todo mundo vira mágico ilusionista” (BOLSHAW, C. 2009).

Cristina Miranda ainda complementa dizendo:

Quando os envolvidos (crianças ou jovens) vêem o resultado das animações que elas produziram ficam entusiasmadas com o resultado, mesmo quando passamos as imagens rapidamente na própria câmera (MIRANDA, C. 2009).

A ação de animar produz nos educandos mais do que uma forma de se expressarem por meio de uma nova linguagem, ela transforma a forma destes compreenderem o mundo que está a sua volta, a si mesmos e a mídia que consomem, trazendo-os a maturação e consciência de si e de sua autonomia no processo criativo, como já dizia Maria Estela Graça, a qual utilizamos como referente teórico. Quanto a isto, Leonardo Ribeiro, profissional de animação que trabalhou no projeto Animaescola acredita que:

A produção da animação é muito útil para que a criança entenda o que ela está vendo na TV, e saber como isso é feito pode propiciar grandes possibilidades de conhecimento (RIBEIRO, L.).

E como “tudo que nos cerca, em algum momento nos influencia” (FURTADO, A. de L. 2009), o professor de Artes Visuais Aylo de L. Furtado, observa a influência da mídia a qual a criança está exposta por muito tempo, nas produções de animação que elas

desenvolvem, seja no traço, em uma idéia ou características. O professor ressalta que:

Eu não vejo essa influência de forma tão negativa, mas o que eu sempre digo a eles é que aprendam a consumir estas mídias de forma consciente e acima de tudo crítica (FURTADO, A. de L. 2009)

Perguntada sobre esta mesma questão, a professora Fátima Vollú menciona perceber em algumas produções *clichês* representacionais oriundos da mídia, e comenta: “os meninos buscam às vezes introduzir elementos de luta, guerra e afins (...), e as meninas, sua visão romantizada” (BRITO, F. V. da S. 2009). E como o objetivo de seu projeto com animação, é fazê-los refletir sobre o que estão vendo, Fátima levanta questionamentos sobre estas recorrências com seus alunos, fazendo-os pensar se estes elementos se enquadram na proposta da produção.

Já Bolshaw comenta que não enxerga tanto a influência desta no trabalho que vem desenvolvendo com os educandos, principalmente em se tratando de oficinas de curto prazo, onde ela identifica os envolvidos se concentrando em:

(...) construir e desconstruir, como se fosse uma necessidade de vivenciar o fato de dar vida e tirar vida, é a possibilidade de vivenciar a desconstrução sem dor (...), e em nenhum outro veículo você pode fazer esta brincadeira sem levar em conta que você está lidando com uma coisa dolorosa e pesada (BOLSHAW, C.).

Fátima Vollú aponta que à medida que os alunos produzem e conhecem melhor a animação, eles começam a se interessar ainda mais por esta linguagem (BRITO, F. V. da S. 2009). E observando seu projeto, percebemos o real empenho desta educadora na alfabetização visual e audiovisual de seus alunos, apresentando-os os códigos desta linguagem, suas técnicas e suas especificidades, proporcionando-os um olhar muito mais atento aos entremeios dos filmes e vídeos animados. Assim, o objetivo do projeto ‘Meios de comunicação audiovisuais: novas tecnologias e educação’ coordenado por Vollú e Miranda busca retirar os alunos da condição de espectadores passivos, para de questionantes, críticos, vigilantes e indagadores, como

propunha Paulo Freire para as inserções da tecnologia no âmbito educacional.

Bolshaw traz a discussão o uso da animação em sala de aula como um fator por vezes “fundamental para que se saia um pouco do tradicionalismo para algo que aproxime mais os alunos do conhecimento” (BOLSHAW, C. 2009), nos levando a associação ao nosso referencial sobre educação e pós-modernidade Solange Jobim e Souza e Oly Pey.

E entrando nesta temática e nas novas linguagens absorvidas por esta, perguntamos os professores durante as entrevistas, o que eles abservam como contribuição do Design para estas novas práticas educacionais, incluindo é claro a animação?

Cláudia Bolshaw nos apontou três contribuições bem específicas: Metodologicamente – direcionando o que vamos fazer como vamos fazer, porque vamos fazer e para que vamos fazer; interdisciplinarmente – seja na pesquisa, no tema ou no desenvolvimento, permitindo que se trabalhem várias áreas do saber em um mesmo projeto; e compositivamente – na criação, delimitação do espaço, no equilíbrio, nos planos, etc. (BOLSHAW, C.2009).

Imaculada C. M. Marins levanta outras formas de cooperação do Design mais ligadas a exploração dos códigos visuais, a pesquisa e a experimentação que são: “a construção e organização do pensamento crítico, artístico, estético, afetivo e cognitivo” (MARINS, I.C.M. 2009).

Estes relatos nos fizeram refletir sobre o lugar do Design nestas novas práticas educacionais, em destaque a da animação, nos fazendo entender que o Design não está só no projeto em si, ou seja, na elaboração de um futuro instrumento de linguagem, ele está em cada etapa do processo, desde o roteiro, no design da história, nos processos de produção e principalmente na sinestesia do ato de animar e de ver posteriormente o resultado do trabalho. E isto, reforçou ainda mais nossa defesa da utilização da animação como instrumental de ensino, pois vimos que estes fatores fundamentam um processo de ensino-aprendizagem convergente a vários conhecimentos formais e não formais, possibilitando ainda, o crescimento intelectual dos envolvidos como sujeitos capazes de significar e dar significado as coisas, influenciando diretamente no estágio de desenvolvimento ao qual Vygotsky acreditava, indo de uma significação mais simbólica, para representacional e abstracional através da interação e sociabilização destes jovens

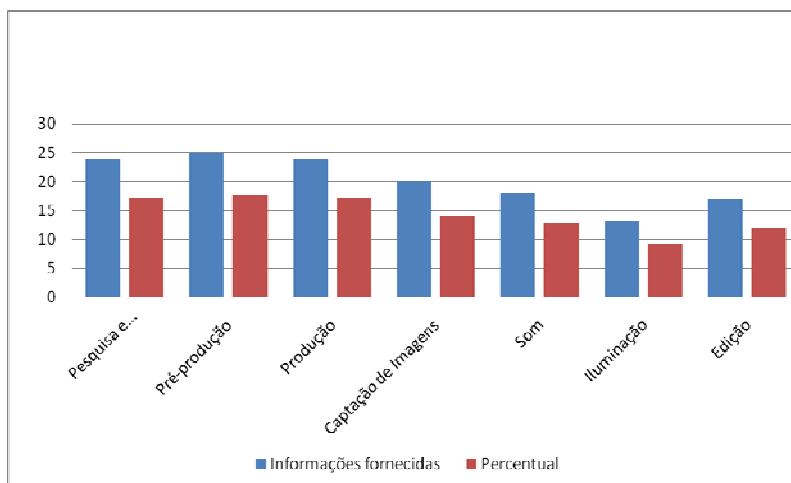
entre si, trazendo questões cotidianas e experiências externas, colocando-as em debate para a elaboração de uma narrativa e do próprio planejamento da animação.

Para entendermos como este procedimental beneficiou a vida escolar dos envolvidos, buscamos observar o percurso que cada iniciativa percorreu, constatando que os professores procuraram tratar a animação tanto como técnica quanto como linguagem, e este caminho foi muito bem defendido pela professora Fátima Vollú dizendo: “acho que ambas as abordagens são importantes e caminham juntas. (...)” (BRITO, F. V. da S. 2009), a professora vê a linguagem como o meio pelo qual transmitimos idéias e pensamentos, e a técnica proporciona a esta linguagem os códigos significantes. “Trabalhar a técnica pela técnica, eles vão apenas repetir procedimentos, sem que haja a expressividade” (BRITO, F. V. da S. 2009), finaliza Vollú.

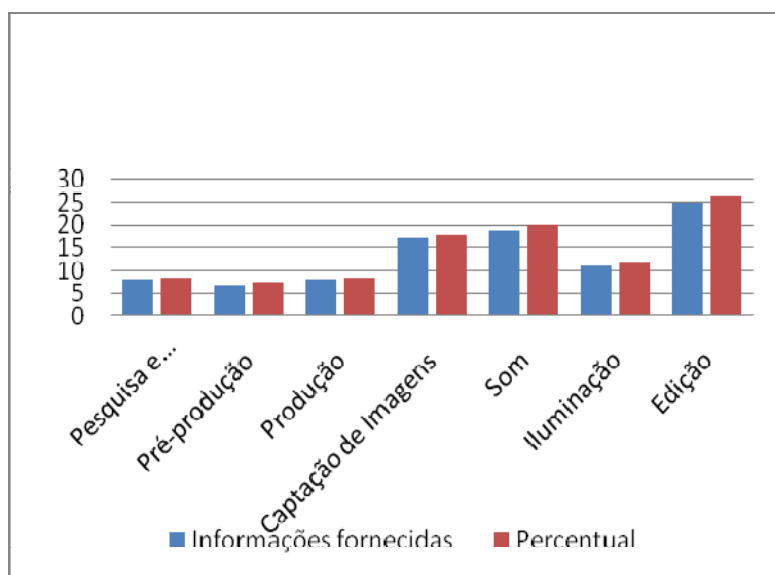
Metodologicamente, os professores se mostraram a favor do trabalho de observação de vídeos e filmes de animação como um modo de incentivar à atividade, como também, de demonstração dos elementos desta linguagem (enquadramentos, movimentação de câmera, som, iluminação, etc), “dando nome a algo que eles já conhecem intuitivamente” (MIRANDA, C.2009).

Outro fator importante para a grande maioria é a apresentação da história da animação, de como se dá a ilusão do movimento, para que os envolvidos entendam o processo evolutivo da linguagem à qual eles estão tendo acesso não só como espectadores, mas como produtores.

Os processos de pré-produção (roteiro, *storyboard*, estudo de personagens e *layouts*), seguidos da produção técnica da animação (desenvolvimento, diagramação de som, iluminação e captação de imagens), e por último, a edição, são trabalhados com os alunos coletivamente para dar dinâmica a produção.



Vimos que nem todas estas etapas foram possíveis de serem desenvolvidas pelo aluno, devido ao tempo ou pela falta de ferramentas em quantidade necessária, o que aconteceu com maior recorrência com a etapa da edição, sendo nestes casos desenvolvidas pelos professores. Tivemos então como dados estatísticos da produção realizada pelos professores o seguinte gráfico:



Percebemos também que a abordagem desta linguagem no primeiro, segmento do ensino fundamental, foi mais reduzida, com menos teoria e mais prática. Já no ensino fundamental e médio, observamos que a teoria pode ser mais bem explorada, assim como as especificidades da linguagem da animada, como os princípios da animação, os fundamentos e as diversas técnicas. E hoje, com os diversos recursos tecnológicos, estas abordagens puderam ser ainda mais contundentes, mas “os

projetos em si têm que estar sempre em constante construção” como afirma a professora Cristina Miranda que há mais de 20 anos trabalha com esta práxis.

Fátima Vollú complementa esta questão lembrando-se das várias experimentações que ela e a professora Cristina Miranda foram realizando durante todos estes anos no projeto Meios de comunicação audiovisuais: novas tecnologias e educação, até chegarem aos moldes atuais. Fátima comenta que teve como primeira experiência o uso do filme de animação *Monalisa* de Joan C. Cratz, que consistia na metamorfose animada de várias obras de arte, assim, ela sugeriu aos alunos que se baseassem nesta idéia de animar obras de arte (à escolha deles), e lembra: “nos não tínhamos grandes recursos tecnológicos, tudo era feito com uma filmadora analógica, capturando as imagens quadro-a-quadro, e depois nós passávamos estas imagens para VHS”. Com o passar dos anos, o projeto foi se estruturando, o que as permitiu enveredarem-se ainda mais na linguagem da animação e hoje, Fátima vê a culminância de todos os elementos que seus alunos estudaram até o 9º ano do ensino fundamental, nas aulas de Artes Visuais, como: cor, volume, forma, espaço, etc., convergindo em uma outra linguagem, a linguagem da animação, o que prova que está se propõe a processo de ensino-aprendizagem bastante concreto, trazendo um enorme ganho, independentemente da disciplina a qual está sendo inserida, pois permite que o professor permeie por diversos fatores disciplinares, sejam eles históricos, artísticos, compositivos, científicos, etc., como também proporciona aos educandos a possibilidade de expor suas memórias, ou seja, lembranças de fatos vistos ou vividos no dia-a-dia, ou mesmo memórias adquiridas de outros por meio de relatos; fantasias e imaginações, apontando seus desejos e suas ideologias (o que acredita ser certo ou errado), ou seja, sua visão de mundo.

4.3. A linguagem da animação como instrumental de ensino: uma proposta possível

A possibilidade de testar diferentes caminhos, de acompanhar a evolução temporal das relações, causa e efeito, de visualizar conceitos de diferentes pontos de vista, de comprovar hipóteses, fazem das animações e simulações instrumentos poderosos para despertar novas idéias, para relacionar conceitos, para despertar a curiosidade e para resolver problemas.

(apud: NICOLEIT, G. F. G.; PELEGRIN, D. C.; SOUZA, G. P. de; ZANETTE, E. N.; SANTOS, C. R. dos; FIUZA, P. J. 2006: 3).

Recorrentes iniciativas educacionais com um mesmo objeto geram mudanças significativas no cenário, revelando novas formas de transmissão e aquisição de conteúdos. A idéia de introduzir as linguagens audiovisuais na pedagogia não é uma proposta nova. No Brasil, desde 1910 teóricos, anarquistas, católicos e educadores, já debatiam sobre a inclusão, mas especificamente do cinema, como um instrumento transformador da sociedade, assim como já defendia Walter Benjamin. Quase três décadas depois, em 1936, todo este debate deu origem ao Instituto Nacional de Cinema Educativo, a fim de se criar através do cinema uma visão ideal de nação, de sociedade, de humanos (CATELLI, R. E. – www.mnemocine.com.br/arruda/cineducemgrierson.htm - 01.02.2010).

Hoje, os moldes de apropriação das linguagens audiovisuais na educação não se limitam somente ao cinema, vemos cada vez mais o uso do vídeo, da internet, dos games e é claro, da animação, não somente como forma de apreciação crítica e reeducação do olhar, mas principalmente, como meio de alfabetização visual e de dominação da linguagem por meio da produção.

Anita Leandro (2001) afirma que um grande equívoco da escola é apropriar-se da imagem em movimento não como quem se apropria de uma arte, mas sim como um incremento aos processos educativos em andamento (LEANDRO, A. 2001:1).

Anita Leandro defende a usabilidade das linguagens audiovisuais não como uma mera ilustração, e sim, estudando a própria linguagem, de seus códigos, de seus artifícios técnicos, discursivos, produtivos e projetuais. Mas, olhando para esse

processo introdutório do audiovisual no cenário educacional, desde o início de sua história até a atualidade, não percebemos grandes mudanças no que diz respeito a sua formulação em uma grade curricular. Tivemos contato durante nossa pesquisa com diversos professores e instituições que utilizam e comprovam a eficácia desta prática, mas que ainda se enquadram em iniciativas isoladas, devido à falta de disponibilidade de documentação e informação sobre estes, tanto para o público, quanto para outros professores interessados por esta prática. Devido a isto, defendemos a inclusão deste instrumento eminentemente pedagógico a grade curricular nacional em prol da unificação de uma pedagogia condizente com a sociedade pós-moderna e a legitimação de um veículo que disponibilize dados informacionais sobre os projetos educacionais à consulta pública.

Santomé (1995) defende que o currículo escolar deve:

(...) conectar essa cultura juvenil que tão apaixonadamente os/as estudantes vivem em seu contexto, em sua família, com suas amigas e seus amigos (SANTOMÉ, 1995, p.165).

O autor ainda afirma que a instituição educacional que não se apropriar desta cultura em suas disciplinas acadêmicas do currículo:

Está deixando de cumprir um objetivo adotado por todo mundo, isto é, o de vincular as instituições escolares com o contexto, única maneira de ajudá-los/las a melhorar a compreensão de suas realidades e a comprometer-se em sua transformação. (SANTOMÉ, 1995, p.165).

Nossa proposta de ressignificação curricular trará novos conteúdos que implicarão na formação dos indivíduos, assim como as disciplinas curriculares formais o fazem.

Mas para que esta aquisição pedagógica signifique e se adéque a prática docente, se faz necessário um sistema de troca de experiências e veiculação de dados técnicos sobre a linguagem da animação, assim como, sua regulação no currículo e, justamente isto que nos motivou a realizar esta pesquisa. Nesta dissertação procuramos listar, analisar, catalogar e documentar as experiências com o uso da animação em sala de aula, com o propósito de

orientar a um uso adequado desta linguagem em um ambiente educacional, não como uma regra geral, mais como um guia para as futuras pretensões de usabilidade, servindo como uma primeira forma de auxílio aos professores interessados em utilizá-la futuramente.

Aqui, buscamos apontar uma metodologia nova, e sim, baseada nas reflexões das várias ações pesquisadas, propor uma equidade metodológica na aplicação da animação em três formatos de aplicabilidade:

Aplicabilidade em oficinas de curto prazo, curriculares ou extracurriculares – durabilidade de 1 a 5 dias

Esta é mais adequada a atividades de criação e aprendizagem de desenvolvimento técnico, objetivando a produção da animação, mas principalmente, o aprendizado da linguagem, não necessariamente servindo a um conteúdo disciplinar.

Metodologia

Objetivos gerais – a cargo do professor ou profissional de animação:

- Apresentação da linguagem da animação
- Observação de curtas de animação produzidos na técnica proposta;
- Apresentação dos processos de criação

Objetivos específicos – a cargo do aluno:

- Conhecimento dos códigos da linguagem da animação;
- Produção da narrativa por meio do roteiro e do *storyboard*;
- Experimentação da técnica de animação (proposta pelo professor ou profissional de animação);
- Desenvolvimento técnico: produção, captação de imagens e animação.

Observação:

Devido ao tempo reduzido, esta tem o processo de edição e de sonorização normalmente realizados pelo professor ou profissional de animação durante a oficina ou posteriormente.

Aplicabilidade em projetos de médio prazo – durabilidade de 1 a 4 meses

Devido a maior disponibilidade de tempo, neste, se pode introduzir conteúdos mais específicos da animação, aprofundando o ensinamento sobre as técnicas e sobre os códigos da linguagem da animação, assim como, possibilita que se trabalhe mais adequadamente os conteúdos disciplinares, dando a estes melhores possibilidades de compreensão e aos alunos a viabilização da aquisição de conhecimento.

Metodologia

Objetivos gerais – a cargo do professor ou profissional de animação:

- Abordagem histórica da animação;
- Apresentação dos aparelhos óticos, gênese da animação;
- Falar sobre a ilusão do movimento – persistência retiniana;
- Apresentação de vídeos de animação das mais variadas técnicas, apontando os códigos específicos da linguagem da animação;
- Seleção da técnica há ser desenvolvida com o corpo estudantil.

Objetivos específicos – a cargo do aluno:

- Experimentação dos aparelhos óticos;
- Observação dos códigos da linguagem da animação apontados;
- Desenvolver uma narrativa através do roteiro e do *storyboard*;
- Planejar projetualmente a produção determinando: o *design* dos personagens, *layouts* dos cenários e a ficha de filmagem;
- Desenvolver os procedimentos técnicos da animação: produção, captação de imagens, animação e som (seleção de trilha sonora e narração, quando possível);

- Finalização da produção através da edição.

Aplicabilidade em projetos de longo prazo – durabilidade de 6 meses a 2 anos

Esta viabiliza uma maior exploração da linguagem e das técnicas de animação, onde os alunos são convidados a tomar posse desta ferramenta de transmissão de idéias, pensamentos e discursos, e no decorrer do processo, se sociabilizam ainda mais, trabalham em conjunto para resolução de problemas e aprendem não só sobre a animação, mas também sobre os conteúdos abordados, que podem ser dos mais diversos.

Metodologia

Objetivos gerais – a cargo do professor:

- Abordagem histórica da animação;
- Apresentação dos aparelhos óticos, gênese da animação;
- Contextualizar sobre a Persistência retiniana;
- Apresentação de vídeos de animação das mais variadas técnicas;
- Tratar dos fundamentos da animação, assim como, de seus princípios produtivos e técnicos;
- Propor a diagramação do som (diálogo, trilha sonora, ruídos, etc.).
- Ensinar sobre os procedimentos técnicos oriundos da linguagem cinematográfica como: iluminação, som, montagem, deslocamento de câmera, etc.
- Apresentar as ferramentas de edição e de efeitos visuais para finalização da produção.

Objetivos específicos – a cargo do aluno:

- Produzir e experimentar os aparelhos óticos;
- Apreciar criticamente vídeos de animação das mais variadas técnicas, observando os códigos apresentados anteriormente;
- Desenvolver uma narrativa através do roteiro e do *storyboard*;
- Planejar projetualmente a produção determinando: o *design* dos personagens, *layouts* dos cenários e a ficha de filmagem;

- Diagramar o som da animação a ser produzida;
- Desenvolver os procedimentos técnicos da animação: produção – utilizando os conhecimentos adquiridos sobre os códigos da linguagem e princípios da animação, iluminação, enquadramentos, ângulos, captação de imagens e animação;
- Editar a produção realizada, introduzindo elementos de montagem e transição.

Independente de ser uma oficina ou projeto, de curta, média ou longa duração, o educador deve ater-se a um objetivo educacional, disciplinar ou não, buscando estimular o processo de ensino-aprendizagem, incentivando os educandos a criarem, a ‘dizer’ através de uma nova linguagem, a criticar, a observar e a analisar as mídias de grande veiculação, apropriando-se desta. E a inclusão da linguagem audiovisual, seja por meio da animação ou de qualquer outro gênero no currículo da educação básica, pode engrandecer ainda mais a capacidade criadora e questionante de nossos jovens.