



“Tecnologia e Cidadania: introdução à animação digital” para estudantes do 3º e do 5º ano do ensino fundamental - o uso do Pivot como ferramenta para a produção de audiovisuais

Introdução

O curso de Introdução à Animação Digital teve como objetivo promover o desenvolvimento tecnológico dos estudantes da Rede Municipal do Recife, criando oportunidades para os estudantes desenvolverem sua expressão artística, seu senso crítico e sua imaginação a partir das suas realidades e das experiências vividas. A tecnologia oferece inúmeras possibilidades educativas para os professores e para os estudantes, dessa forma, é importante preparar os estudantes para o uso das ferramentas tecnológicas que permeiam nossa sociedade.

Diante disso, temos como objetivo geral a produção de audiovisuais utilizando algumas técnicas de animação e o software Pivot Animator, e como objetivos específicos:

- Elaborar narrativas próprias da animação (storyline, argumento, roteiro);
- Compreender os conceitos básicos da produção de animação (fotografia, movimento, enquadramento, edição);
- Compreender as técnicas de funcionamento do software Pivot Animator;
- Desenvolver no estudante a autonomia para produção de animação incentivando a criação e socialização das produções;
- Contribuir para o aprimoramento da escrita, leitura, oralidade e criticidade dos estudantes.

Para desenvolver estes objetivos, elencamos alguns conteúdos a serem trabalhados durante o curso:

- Ética na internet (os direitos autorais em sons e imagens);
- Pré-produção de uma animação: A elaboração de um roteiro e suas etapas (Storyline, Argumento, Story board e Roteiro);
- As principais Técnicas de Stop Motion (pixilation, acetato, sombra, recortes, Pivot Animator);
- A importância da fotografia e seus enquadramentos para a produção de uma animação;

Júlia Teixeira Souza¹

1. Graduada em Pedagogia e Mestre em Educação pela UFPE. Professora da Rede Municipal de Ensino do Recife. E-mail: julia_soutat@yahoo.com.br

Recebido em 20.12.2015

Aceito para publicação em 30.11.2016

- O Software – Pivot Animator, suas características e as técnicas de uso;
- Editor de som e imagem (Movie Maker).

A seguir, apresentaremos os procedimentos didáticos/metodológicos do curso.

Procedimentos Didáticos/ Metodológicos

Iniciamos as atividades apresentando a proposta do curso, pensando junto à escola parceira sobre a possibilidade de o tema de trabalho geral das animações ser Ariano Suassuna e suas obras. Logo em seguida, começamos o curso com os estudantes e discutimos sobre a possibilidade de trabalhar com a temática apresentada, os estudantes concordaram e nós seguimos apresentando a estrutura do curso e a equipe.

Em seguida, expomos um curta em pixilation e conversamos com os estudantes sobre os elementos presentes, aproveitamos esse momento para levantar os conhecimentos prévios dos estudantes em relação à cinema, desenhos e animações digitais. Os estudantes demonstraram muito interesse pelo curso e apresentaram muitos conhecimentos sobre o assunto: “existem filmes com pessoas e filmes com desenhos”, “existem filmes rápidos e filmes mais demorados”, “usamos o computador para fazer filmes e desenhos”, dentre outras. Ainda neste momento, propusemos a elaboração de uma historinha na ferramenta do Windows: Paint. Esta atividade tinha como objetivo reconhecer as habilidades que os estudantes já possuíam para o uso do computador e das suas ferramentas. A grande maioria dos estudantes já conhecia bem ou já havia utilizado a ferramenta em algum momento.

Em outro encontro, discutimos sobre a história da animação, então apresentamos dois vídeos com exemplos de animações e roteiros famosos, paramos e discutimos em vários momentos, os estudantes fizeram perguntas e também conseguiram notar

a diferença entre as animações e suas fases, além disso, debatemos sobre os primeiros passos de uma animação e fomos elaborando um esquema coletivamente, que ficou assim: 1º pensamos o tema que será abordado; 2º um título; 3º fazemos um “rascunho” da história; 4º elaboramos uma história com personagens principais e todos os personagens que estarão presentes na história; define o cenário e o período da história; 5º detalhamos a história, as cenas e as falas de cada personagem; Por fim, 6º escolhemos a técnica e produzimos o filme ou desenho. A partir desse esquema, os estudantes, em duplas, escreveram uma mini-história no software Microsoft Office Word 2007, para depois ilustrar no Paint, eles foram bem criativos, escreveram e ilustraram histórias interessantes, além de recontarem outras histórias já conhecidas.

Na aula seguinte, com o propósito de conhecer mais sobre o autor Ariano Suassuna e suas obras, apresentamos o curta “Suassuna, a peleja do sonho com a injustiça – homenagem”. Depois, lemos e debatemos o “Cordel para Ariano Suassuna - 80 anos do mestre de o Auto da Compadecida...” do autor Gustavo Dourado. Em seguida, conversamos sobre as principais obras do autor e sobre seu percurso, destacando algumas obras para seguirmos discutindo no decorrer do curso. Ainda nesse dia, iniciamos as discussões com a obra “O Auto da Compadecida”. Finalizamos assistindo duas animações digitais da obra em questão, além de assistir uma animação com o tema “A pedra do Reino”.

No momento seguinte, iniciamos as discussões sobre as técnicas de animação manual (Recorte, silhueta, teatro de sombras, flipbook, pixilation, claymation), para isso apresentamos um vídeo com as principais técnicas de animação e como realizá-las, os estudantes tiraram dúvidas e apontaram as técnicas que acharam mais interessantes. Logo após, escolhemos uma técnica para que os estudantes produzissem na escola ou em casa e fotografassem para

apresentar, na aula seguinte, a animação produzida. A ideia inicial era produzir no ônibus, entretanto, não foi possível devido ao espaço pequeno e à falta de material para os estudantes elaborarem.

Em seguida, discutimos a escolha das obras que seriam base para a produção dos curtas, os estudantes escolheram as seguintes obras: “O auto da compadecida”, “O santo e a porca” e “uma mulher vestida de sol”, discutimos com eles a impossibilidade de fazer uma animação da história completa, tendo em vista que eram obras extensas e bem detalhadas e que demandam mais tempo, portanto decidimos por trabalhar com alguns resumos e adaptá-los, quando preciso. A partir disso, apresentamos aos estudantes vídeos sobre as etapas de pré-produção (argumento, storyline, storyboard e roteiro) de uma animação.

Daí em diante, os estudantes foram produzindo seu roteiro passo a passo, fazendo as adequações necessárias. Os roteiros tiveram produções distintas, com as turmas dos 3º anos fizemos produção coletiva, tendo duas temáticas diferentes: “3º Ano A” optou por uma adaptação da comadre florzinha, tema que estava sendo trabalhado pela professora em sala; o “3º Ano B” decidiu por abordar o trecho da obra “O auto da Compadecida” em que João Grilo e Chicó tratam do testamento da Cachorra; O “5º Ano A” adaptou a obra “O santo e a Porca” e o “5º Ano B” abordou temas livres (inicialmente seria abordado “A mulher vestida de sol”, porém, devido a algumas ausências da turma por conta do calendário da escola, as culminâncias de outros projetos, provas e paradas pedagógicas, não conseguimos construir um roteiro e eles sugeriram ficar com a mini-história que fizeram em dupla no início do curso).

Esse momento durou em média quatro aulas. Destacamos que a produção dos roteiros nos possibilitou trabalhar tanto os recursos tecnológicos, quanto as características desse gênero, a linguagem utilizada e a necessidade de nos fazermos entendidos,

tendo em vista que nesse gênero tudo tem que ficar claro e bem detalhado para que facilite a produção final dos curtas, portanto, esse momento facilitou o ensino e a aprendizagem da língua portuguesa, mais propriamente da leitura e da escrita.

A partir desse momento, os alunos produziram um storyboard, um recurso muito utilizado para o planejamento visual das cenas a serem filmadas, ele facilita o trabalho da equipe, pois transmite para ela o que se quer em cada cena (Sociedade Brasileira de Cinematografia). O storyboard foi produzido na ferramenta do paint.

Com o roteiro e o storyboard prontos, foi a hora dos estudantes, em dupla, começarem a produzir suas animações no software Pivot Animator. Apresentamos alguns vídeos tutoriais de movimentos básicos para os estudantes, além de fazer uma construção de uma pequena animação de um stik subindo uma escada, coletivamente.

A partir daí, os alunos começaram a fazer as cenas das animações, passo a passo. A cada aula, observamos que os alunos iam se apropriando mais da ideia dos movimentos nesse software, das técnicas necessárias para os movimentos ficarem mais precisos e, aula a aula foram construindo os curtas que iriam compor a “I Mostra de animação digital da UTEC móvel 05”, exibida para toda comunidade escolar ao final do curso, a construção do curta durou 6 aulas.

Por fim, utilizamos o Movie Maker para editar as imagens e os sons das animações produzidas. Finalizamos o curso no dia 26 de novembro de 2015 com a exibição dos curtas produzidos pelos estudantes, na “I Mostra de Animação Digital da UTEC móvel 05” realizada na Escola Municipal Padre José Mathias Delgado, na qual fizemos uma seção de cinema regada à pipoca e guaraná. Os estudantes estavam bem empolgados e demonstraram muito orgulho em ter feito parte do curso, foi um momento muito satisfatório.

Resultados

O trabalho com animação digital envolve diversas mudanças no ensino e na aprendizagem. O professor passa a ter um arsenal de possibilidades de ensino e de estímulos para os estudantes, bem como os estudantes passam a lidar com os conhecimentos escolares de forma lúdica e diferenciada, o que estimula a curiosidade e o interesse em compreender novos conceitos, por parte dos estudantes.

De forma prática, os resultados foram bem exitosos. Os estudantes produziram os roteiros com muito comprometimento em não fugir da essência da história tomada como base, produziram storyboards muito bem elaborados e fiéis aos roteiros produzidos (os Storyboards foram expostos no mural da escola). Os curtas produzidos pelos alunos nos mostram o quanto eles se apropriaram dos conhecimentos compartilhados, dos conceitos e das técnicas de uso dos softwares utilizados nesta produção.

Os resultados nos apresentam o avanço e a progressão dos estudantes. Tendo em vista às adversidades que enfrentamos nesse semestre (feriados, parada pedagógica, conselho pedagógico, culminâncias dos diversos projetos executados pela escola, imprevistos com as professoras, dentre outros), diminuíram a frequência de encontros que teríamos, além de ser a primeira turma do curso. Além dos curtas, os alunos demonstraram avanço na leitura e na escrita no decorrer das aulas, demonstrando maior cuidado com os elementos necessários para a produção de textos, com a escrita das palavras e avanço na fluência da leitura.

Outro fator importante foi o interesse dos alunos em utilizar, fora do contexto escolar, todos os conhecimentos adquiridos ao longo do curso. Em diversos momentos, tivemos os seguintes depoimentos de alunos: “Tia, eu já baixei no meu computador em casa o Pivot e vou usar durante minhas férias!”; “Tia, eu uso o Word direto em casa agora pra fazer histórias!” “Tia, eu tô fazendo cada desenho irado em casa no paint, sei usar isso tudo já!”. Por tudo isso, considero que alcançamos nossos objetivos iniciais com este curso.

Considerações Finais

A partir do relato apresentado, cabem algumas considerações. Inicialmente, destacamos a importância da tecnologia para o ensino e a aprendizagem, ela confere ao professor inúmeras possibilidades para discutir e abordar diversas áreas do conhecimento.

Destacamos ainda, a relevância da inserção dos jovens na educação tecnológica, tendo em vista que estão em formação e a oferta de uma oportunidade na qual possam compreender e utilizar ferramentas digitais, bem como softwares que ainda não conheciam, é fundamental para abrir possibilidades para estes estudantes que, por muitas vezes, não terão outra oportunidade de conhecer e utilizar, senão nessa vivência. Além disso, destacamos a necessidade de um envolvimento maior da escola parceira e dos docentes, pois é preciso um diálogo maior com os alunos mostrando a importância desse projeto e da tecnologia na vida social deles.

Por fim, destacamos o quanto foi gratificante participar desse projeto tão inovador e ver os avanços dos estudantes envolvidos nessa experiência.

Referências

Blogspot. **Tutoriais do Pivot Animator**. Disponível em: <<http://mundodestick.blogspot.com.br/p/tutoriais-basicos-pivot.html>>. Acesso em: 01 de Dez. de 2015.

Wikipedia. **História da animação**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_anima%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 01 de Dez. de 2015.

DOURADO, Gustavo. **Cordel para Ariano Suassuna - 80 anos do mestre de o Auto da Compadecida**. Disponível em: <<http://www.gustavodourado.com.br/cordel/Cordel%20para%20Ariano%20Suassuna.htm>>. Acesso em: 01 de Dez. de 2015.

Youtube. **A&F-Storyboard**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3EY04oBMbNg>>. Acesso em: 01 de Dez. de 2015.

Youtube. **Aula 2 de Pivot**. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=o8_LCLXUb-o>. Acesso em: 01 de Dez. de 2015.

Youtube. **Auto da Compadecida** - Animação (E.E Solon Borges Dos Reis). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fVqcbg6Tn4Q>>. Acesso em: 01 de Dez. de 2015.

Youtube. **A Pedra do Reino** (Ariano Suassuna). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Fserf_sSZ9I>. Acesso em: 01 de Dez. de 2015.

Youtube. **Cinema Caseiro** - Episódio 03 – Storyboard. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=G7ZOvd_Qqr0>. Acesso em: 01 de Dez. de 2015.

Youtube. **Cordel Animado #01** - O Auto da Compadecida. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EDGw69LSdX0>>. Acesso em: 01 de Dez. de 2015.

Youtube. **Não tem segredo** – Roteiro. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9c0D0AJULlc>>. Acesso em: 01 de Dez. de 2015.

Youtube. **Pivot Animator** - Aula 1. Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=MW1IMRgt5rA>>. Acesso em: 01 de Dez. de 2015.

Youtube. **Pré-roteiro**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pyW20yFP6gM>>. Acesso em: 01 de Dez. de 2015.

Youtube. **Suassuna, a peleja do sonho com a injustiça** – homenagem. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WmdEAmBdERU>>. Acesso em: 01 de Dez. 2015.