



Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte
Ano 2018

**Mariana Gonçalves
de Araújo Pereira
da Silva**

**CINEMA DE ANIMAÇÃO: UM INVESTIMENTO
EDUCATIVO NO ENSINO BÁSICO**



Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte
Ano 2018

**Mariana Gonçalves
de Araújo Pereira
da Silva**

**CINEMA DE ANIMAÇÃO: UM INVESTIMENTO
EDUCATIVO NO ENSINO BÁSICO**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica do Doutor António Manuel Dias Costa Valente, Professor Auxiliar Convidado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Dedico este trabalho ao meu querido Pai, aos meus amigos dentro e fora do país, ao professor António Costa Valente e à Universidade de Aveiro, aos colegas que disponibilizaram tempo e sono para me ajudar, e ao Flash, que pela sua teimosia e obstinação, me inspirou a ter paciência para superar certos obstáculos.

o júri

presidente

Presidente: Professor Doutor Rui Manuel de Assunção Raposo
Professor Auxiliar, Universidade de Aveiro

Vogal - Arguente Principal: Professor Doutor José Manuel Carvalho de Sousa
Professor Auxiliar, Universidade de Trás-Os-Montes e Alto Douro

Vogal - Orientador: Doutor António Manuel Dias Costa Valente
Professor Auxiliar Convidado, Universidade de Aveiro

palavras-chave

ensino-aprendizagem; cinema de animação; workshop de animação; processos criativos; arte audiovisual

resumo

No que toca às artes em Portugal, a sua pegada histórica tem vindo a dissipar-se com as décadas, possível fruto de uma rendição às tendências da tradição, do convencional ou do medo. Enquanto o mundo cria, avança e descobre, este pequeno país gere uma identidade quase muda, levando as suas mentes mais criativas a procurar sucesso nos países vizinhos.

O documento de dissertação que se segue defende a ideia de que o investimento na animação, no ensino geral, pode vir a dar a volta a esta problemática.

Entre os capítulos presentes, desenvolvem-se as questões de investigação, teorias, hipóteses e aventa-se pelo menos uma solução possível, que levou à preparação, análise e processo de um projeto prático, com apoio na história do cinema de animação em geral, e, levando em conta o exemplo português, estudou-se também e brevemente a pedagogia associada. De seguida segue-se o registo das atividades sob forma de análise dos resultados obtidos no projeto, que virá a dar provas do sucesso, ou não, das teorias postas em prática.

Este estudo e decorrente workshop de animação procura levar as artes visuais e os ensinamentos base a que tivemos acesso no nosso curso (Comunicação e Multimédia), ao encontro dos jovens, possivelmente incentivando mais cedo o seu interesse pela 7ª arte. Procurou-se contribuir para ajudar a impulsionar uma geração maior de indivíduos inovadores e criativos que consigam realçar as cores da presença cultural do nosso país.

keywords

Teaching-Learning; Animation Cinema; Animation Workshop; Creative Processes; Audiovisual Arts

abstract

When it comes to the Arts in Portugal, its historical footprint has been fading throughout the decades, possibly the fruit of yielding to traditional tendencies, to the conventional or to fear. While the world creates, moves on and discovers, the small country generates an almost mute identity, driving its most creative minds to look for success in neighboring countries.

The following dissertation defends the idea that the investment in animation, in the general teaching program, could come to change the tide on this problem. In these chapters, we develop the research question, theories, and at least one possible solution, which will take us to the preparation and process of a practical project, with the support of the history of cinematic animation in general, and analyzing the portuguese example, as well as studying pedagogics briefly. Following that we will have the registry of activities as a means of analysis of the results collected during the project, which will prove the success, or consequential failure, of the applied theories.

This study and resulting animation workshop looks forward to bring visual arts and the basic teachings we have had access to during our course (Communication and Multimedia) to the young students, possibly encouraging an early interest towards the 7th art, and driving us into a larger generation of innovative and creative individuals that can bring back and restore the colors of the cultural presence of our country.

Índice

1 Introdução	P2
1.1 Introdução/Caracterização do problema de investigação	
1.2 Finalidades e objetivos	P3
1.3 Questão de Investigação	
2 Enquadramento teórico	P4
Enquadramento teórico: revisão da literatura de suporte	
2.1 Introdução	
2.2 O que é a animação?	
2.3 Breve abordagem à história da Animação	P6
2.4 O cinema de animação português	P9
2.5 A expansão da animação no espaço da propaganda e dos filmes de publicidade	P10
2.6 A Arte e o Ensino em Portugal	P12
2.7 O cinema de animação no ensino do 2º Ciclo	P15
2.8 Técnicas de animação aplicáveis no espaço escolar	P16
3 Workshop	P19
3.1 Metodologia	
3.2 Plano de contingência	P20
3.3 Problemas práticos surgidos durante o Workshop	P21
3.4 Cronograma	P23
3.5 As Curtas	P24
4 Análise de resultados estatísticos	P27
4.1 Questionário apresentado aos alunos	
4.2 Resultados obtidos no âmbito das atividades de workshop e questionários	P28
5 Conclusão	P36
Bibliografia/Web grafia	P37

1 INTRODUÇÃO

1.1 Introdução/Caracterização do problema de investigação

Presentemente, a própria definição da palavra "animação", sob o contexto geral, não possui uma definição direta sem o auxílio da palavra "cinema" para clarificar que tipo de animação está a ser discutido.

Observa-se ainda um processo crescente de banalização do cinema de animação como forma de arte que, supomos, reduz o meio a um instrumento de suporte publicitário de empresas de consumo imediato.

Na própria história do nosso país, as artes sofreram desafios à sua sobrevivência face os regimes e governos que opinavam, constrangiam e censuravam em função dos seus próprios interesses, (não que o mesmo não tenha acontecido em outros países, contudo é esta a situação observada no nosso).

Esta série de pressões leva à banalização da arte e à falta de necessidade do seu empreendimento como método ou tópico enquadrado no ensino geral, uma vez que existem cursos superiores especializados na modalidade, e que a agenda política encoraja a formação de engenharias (já que o enquadramento dos módulos de 7^{os} a 9^{os} anos guiam o ensino nesse caminho).

Os próprios alunos muitas vezes se manifestam ignorantes ou desinformados sobre o número de opções quando abordados sobre o tema das carreiras laborais que pretendem seguir ou explorar.

Muitos entram em cursos de ensino superior com a ideia de realizarem um número de objetivos que logo se revelam ou frustrados, ou inadequados às suas expectativas.

Relativamente a alunos que conseguem a formação pretendida no campo do cinema de animação, entre os que permanecem no ramo, grande parte acaba por procurar trabalho em estúdios ou organizações no estrangeiro.

Estúdios nacionais produzem conteúdos cuja qualidade e quantidade não chega a ter uma posição justa face a competição multinacional.

Seguindo esta linha de raciocínio, sugere-se a experiência de workshop de animação integrado no plano de aulas de uma turma de 7^o ano, uma vez que se especula que a experiência possa alterar algo, relativamente à série de situações referidas até agora.

A intenção com mais peso desta experiência é que a sua influência venha a despertar nos alunos um interesse mais forte pelas artes e pelos meios de comunicação audiovisuais, talvez um dia até façam disso a sua carreira profissional.

Especula-se que a adoção de mais experiências como esta, sob a forma de módulo recorrente no ensino geral, venha a promover a participação e interesse público sobre o cinema de animação, favorecendo o nosso desenvolvimento cultural, e por consequência a indústria cinematográfica, uma vez que mais mentes criativas no meio, são capazes de criar conteúdos mais diversos, e alimentariam um meio de expressão proeminente.

1.2 Finalidades e objetivos

Dentro da lista de tarefas práticas e teóricas do projeto, procura-se realizar e orientar um workshop de animação, onde uma amostra de alunos de 7ºano exploram métodos diferentes de animação para criar um produto original, de curta duração, que vai contribuir tanto para o seu registo avaliativo no estabelecimento de ensino, como para o seu desenvolvimento cultural, uma vez que se trata de um processo não enquadrado de forma direta nos módulos de ensino gerais. Juntamente com esta atividade prática, pretende-se realizar uma análise estatística dos alunos através de um questionário simplificado.

1.3 Questão de investigação

"A falta de introdução de técnicas e prática do audiovisual no ensino geral representa um fator justificante no baixo investimento no cinema de animação Português?"

A origem da questão provém da observação geral sobre o cinema de animação português quando contrastada com o cinema de animação de outras regiões dentro da União Europeia, observação esta que indica que o número de conteúdos produzidos se revela inferior às produções Francesas, Britânicas ou Espanholas, até.

Especulando motivos que possam justificar esta problemática, e de certa forma sugerir uma solução possível, toma-se o exemplo do ensino.

Relativamente ao ensino das artes na escolaridade obrigatória, observa-se que um dos seus maiores problemas resulta da drástica redução dos tempos letivos dedicados às artes, que por sua vez impõe, uma quebra de ritmo nos trabalhos, impedindo o desenvolvimento harmonioso dos mesmos. Intervalar uma semana entre aulas, e até mais no evento de feriados, atividades escolares especiais ou até greves, faz com que os alunos se desmotivem.

A animação é um processo constante, que exige persistência e continuidade - o inverso do que é imposto para o ensino das Artes, pelos sucessivos Ministérios da Educação do nosso país.

2 ENQUADRAMENTO TEÓRICO

Enquadramento teórico: revisão da literatura de suporte

2.1 Introdução

Ao dar início à investigação teórica, torna-se necessário criar uma contextualização coerente que venha a justificar as decisões tomadas à posteriori. Uma breve revisão sobre a história por trás do cinema de animação, elucida ideias e conceitos explorados pelo sujeito investigador, e converte o processo de compilação e introdução dos conteúdos aos alunos em uma atividade mais simplificada.

Os campos estudados nestas revisões da história, mais depressa se orientam à expressão publicitária e propagandista, uma vez que foram estes os modelos a dar início à plethora de conteúdos que observamos hoje em dia, muitas vezes financiados por empresas ou até pelo estado de origem.

Entre todos estes tópicos de investigação ainda se observa o contexto Português, e o contexto do Ensino de 2ºCiclo, uma vez que se tratam de pontos-chave relativamente ao que levou à nossa investigação. Concluindo com a descrição e justificação dos métodos de animação escolhidos na fase final do estudo sobre a história do cinema de animação.

2.2 O que é a animação?

A animação será uma das formas de expressão artística mais recentes na história humana, muito posterior ao desenho, à música, à escrita, e ainda assim fazendo uso destas três, inclusive a escultura em casos da animação em *Stop Motion*.

Entre os significados da palavra, encontram-se "vida" e "alma", sugerindo que esta forma de arte tem uma força subliminar na sua expressão, que outras formas de arte não chegam a ter, ou pelo menos, não de uma forma que todo o público crítico consiga interpretar.

Em termos cronológicos, a animação sofreu um longo período de evolução, pode-se dizer lento, em comparação com as restantes formas de arte.

Analisando as formas mais básicas de animação disponíveis nos dias de hoje, fica claro que na época em que surge pela primeira vez algo que indicasse uma tentativa de animação, que seria muito difícil obter esses materiais, ou pelo menos muito dispendioso para a época.

Por exemplo, entre os vestígios de arte remetente à animação, encontram-se alguns frisos e murais de origem egípcia, com vagamente 4000 anos de idade, em que são visíveis "*frames*" de uma luta entre duas figuras humanas (poderá ser um exemplo para uma aula), ou parte de uma das várias narrativas épicas que este povo usava na decoração dos espaços, se bem que muito detalhada e sequencial.

Agora falando de uma das formas mais simples da animação, talvez o *flip-book*, basicamente um bloco de notas que contem em si os *frames* de uma curta animação. Neste período (4000

a.C.), o papel era um bem preciosíssimo, a que apenas determinadas figuras de estatuto elevado teriam acesso, tirando os fabricantes. E o uso principal do papel remetia à catalogação de informação, muito raros são os exemplares de uso criativo, tirando talvez, a escrita "criativa" dos escribas.

Esperar que alguém criasse um *flip-book* neste espaço temporal seria algo difícil de especular, até será possível que tenha acontecido, mas até à data, não existem exemplos físicos que ajudem a provar essa pequena teoria. Acrescenta-se ainda que nesse período histórico, ainda se acreditava que determinadas formas de arte podiam causar dano espiritual se não fossem realizadas pelos sacerdotes ou os próprios deuses.

A animação é algo estático que ganha vida, mesmo que tenha apenas 1 segundo (24 *frames* animados).

Tocando nesse assunto - o acreditar na animação como uma forma de blasfêmia contra a capacidade de deuses e sacerdotes de criar milagres em vez de nos apercebermos que o movimento vestigial que observamos resulta de um grupo de imagens sequenciais, mas o que dá realidade a este movimento vem da incapacidade do cérebro humano em distinguir a diferença entre as imagens dessa mesma sequência. Por exemplo, quando observamos com os nossos olhos um cão a correr, sabemos que o cão é real, assim como os seus movimentos, mas se observarmos uma animação, em que o desenho de um cão é representado sequencialmente, para o representar em movimento, tal como o cão real, o nosso cérebro falha em separar cada imagem da sequência, pelo que lê a animação da mesma forma que os olhos observam o movimento do cão real.

De acordo com esta observação, pode-se concluir que a animação é uma ilusão de ótica muito elaborada.

"Durante as últimas décadas tem-se tornado evidente a dificuldade em encontrar uma formulação suficientemente consensual sobre o que se entende por "animação", pois o modo como as novas tecnologias interferem no seu processo criativo, na sua produção e na sua finalidade, faz com que se ponham em causa todos os conceitos anteriormente estabelecidos. Embora as características identitárias da animação se estendam por diversos âmbitos, nomeadamente por aqueles que se relacionam com o desenvolvimento histórico-científico e tecnológico, com os processos de produção e ainda com a diversidade de aplicações e a capacidade de penetração, estas, mais do que nunca, estão a ser repensadas, refrescadas e reajustadas ao projeto contemporâneo. Graças à digitalização, cada vez mais filmes de animação enchem as salas de cinema e cada vez mais filmes de imagem real incluem técnicas e meios de animação." (VARZIM, 2014, pp 97)

2.3 Breve abordagem à história da Animação

"A reprodução gráfica do movimento tem uma história de mais de 30.000 anos, bem presente nos desenhos de Vila Nova de Foz Côa, colunas e vasos cerâmicos Egípcios, onde os animais gravados não tocam nunca o chão e tomam posições de deslocamento." (A.VALENTE, 2000, pp 13)

No início, quando o homem mal caminhava sobre as duas pernas, e a descoberta do fogo ainda era uma novidade para o género humano, surgem os primeiros registos artísticos sob a forma de gravuras rupestres, afixando os pigmentos naturais como argilas e carvão às paredes de cavernas ou marcos territoriais das diferentes tribos, estas figuras poderiam conter um pantone vasto de significados, representando um épico de membros da tribo anteriores, grandes caçadores, um registo visual da fauna local, uma aula de caça para membros mais jovens, várias possibilidades.

Desta forma estática de representação, o homem evolui até ao antigo Egipto, onde se observa um primeiro registo sequencial de dois lutadores a praticarem combate corpo a corpo. Estas representações seriam destinadas ao uso privado das forças de combate e nobreza egípcia, como um manual de instruções de técnicas.

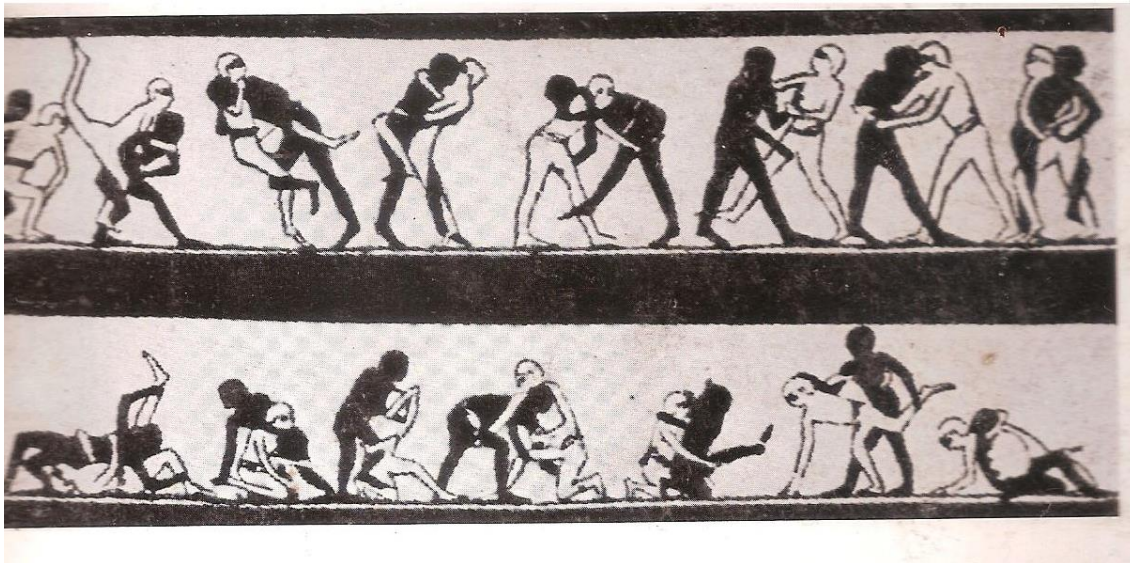


Ilustração 1 - túmulo de Khnumhotep, meados de 4000 AC

<http://monumentsinegypt.blogspot.com/2013/02/wrestling-in-ancient-egypt.html> , visitado a 9/2017

Pouco mais tarde, na Grécia, vão aparecendo vários registos da mesma natureza, se bem que juntando à temática de lutas, encontravam-se variadas alegorias aos deuses, semideuses e outros seres. Estes registos já se encontrariam em representação pública livre, uma vez que se observavam essas sequências em materiais de uso quotidiano como as ânforas, cântaros e psiteres.



Ilustração 2- vaso Hydria, *Hydra e Heracles*, 525 AC
<http://www.theoi.com/Gallery/M13.1.html> visitado a 8/2017

Acompanhando essa época em que o desenvolvimento grego se revelava um dos mais tecnológica e artisticamente avançados, vem as representações alusivas ao movimento nas esculturas, se bem que estas se centram mais no hiper-realismo, não tanto à animação.

Ainda na China, sendo difícil confirmar em que época terá surgido pela primeira vez, aparece a forma de entretenimento mais básica, relacionada à animação através do uso da luz contra uma superfície lisa, e as mãos do "artista" a formar silhuetas de animais, denominadas popularmente de "sombras chinesas".

Atravessando o período AC, e ao longo do período DC, a espécie humana leva cerca de 19 séculos a interessar-se pelo registo de imagens móveis (Tendo em conta que a invenção do papel já teria entre 2000 a 5000 anos de idade). A forma mais antiga vem do Egipto, papel de papiro, 2500 AC, e a mais recente por comparação, da China, 105 AC, o primeiro *flipbook* a existir só aparece a 1868, pela mão de John Barnes Linnet, sob o nome de Kineografo, mas ainda antes dessa forma de animação portátil, vem uma pequena coleção de curiosos brinquedos visuais, como o básico *Thaumatrope* (1824), *Phenakistoscópio* (1831), o *Zoetropro* (1834) e posteriormente, o *Praxinoscópio* (1877).



Ilustração 3 - Póster publicitário ao Praxinoscópio, 1889.

<https://www.puntovernal.com/en/the-praxinoscope/f-40> , visitado a 8/2017

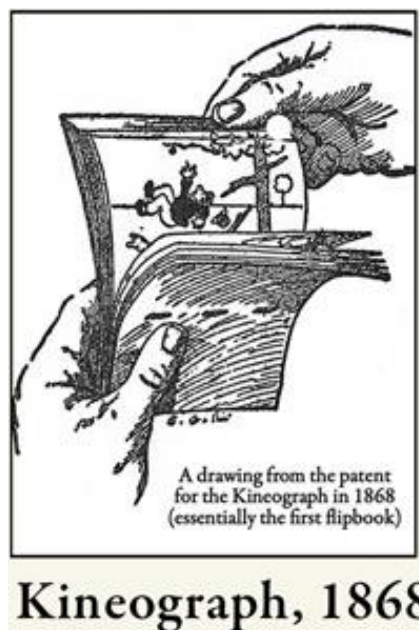


Ilustração 4 - Desenho da patente para o Kineografo, 1868.

<http://fliptomania.com/did-you-know/> , visitado a 8/2017

"Certamente já se ouviu falar da expressão "contar carneirinhos", pensa-se que esta expressão surge de um filme cíclico, montado num praxinoscópio, muito popular que complementava um candeeiro cuja chama impulsionava uma turbina, demonstrando assim um filme cíclico de uma ovelha a saltar uma vedação. O seu efeito hipnótico certamente contribuía para induzir a sonolência na criança que era convidada a "contar as ovelhinhas", isto era de facto uma maneira de trazer a animação ao quotidiano das pessoas numa época anterior ao cinema e à televisão." (SILVA, citação obtida durante uma entrevista com o professor de Artes de 2ºCiclo, 2017)

Finalmente avançando para a era em que os filmes de animação "nascem" pela primeira vez, surge "Enchanted Drawing" (1900), que rapidamente é seguido por "Humorous Phases of Funny Faces"(1906), por J. Stuart Blackton, daí em diante, a animação evoluiu continuamente até os dias de hoje, atravessando várias fases experimentais, e immortalizando várias entidades do mundo da animação pelo seu génio característico e marca deixada à posterioridade.



Ilustração 5 - Fotograma de Blackton contracenando com *Enchanted Drawing*, 1900

<https://www.youtube.com/watch?v=pe7HSnZotbU> , visitado a 10/2017



Ilustração 6 - fotograma de *Humorous Phases of Funny Faces*, 1906

<https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I> , visitado a 10/2017

2.4 O cinema de animação português

"Ao longo dos últimos anos, o cinema de animação nacional tem vindo a conquistar um espaço de visibilidade e afirmação, em Portugal e no estrangeiro." (CASA DA ANIMAÇÃO, 2004-2006)

Quando observamos a variedade de conteúdos de animação publicados, oriundos de várias nações, torna-se evidente reparar na grande diferença em termos de quantidade e de qualidade de obras produzidas em Portugal (manifestamente inferior), comparativamente com outros países vizinhos.

Discutindo o assunto com profissionais da animação, justifica-se que esta ocorrência se deve à falta de uma indústria produtiva, que seja independente e segura.

A melhor fonte de conteúdo filmográfico português que vimos pessoalmente (no campo da animação) provém de festivais de animação tais como o Cinanima de Espinho e o festival de Cinema de Avanca. Ainda assim, as peças que assistimos são de curta duração e raramente fazem parte de uma série ou acumulam uma duração superior a 30 minutos.

Fruto da nossa pesquisa na web, estamos convencidos que grande parte das animações, portuguesas e contemporâneas, destinam-se mais a serviços publicitários que ao serviço sociocultural enquanto forma de arte.

"Contratado pelos estúdios KAPA, desde 1946, SERVAIS TIAGO realizou alguns filmes publicitários, destacando-se as películas "MALHAS LOCITAY" e "PERFUMES KIMONO", exibidos nos grandes cinemas de Lisboa: TIVOLI, POLITEAMA, S.LUÍS e EDEN. Nessa época, antes da chegada da televisão, era nos cinemas, sobretudo nos intervalos das sessões, que se projetavam os filmes de publicidade." (GAIO, 2001, pp 25)

Como exemplo, deixamos dois filmes publicitários portugueses:

"Laranja C", Mário Neves (1959) - <https://www.youtube.com/watch?v=tiAggAq1gxxg>
Anúncio à bebida do mesmo nome, hoje conhecida como Orangina.

"Família Prudêncio", Artur Correia (1969) - <https://www.youtube.com/watch?v=e7TfXfJrueQ>
Campanha para uso e despejo correto dos pesticidas.



Ilustração 7 Fotograma de "Laranja C", Mário Neves, 1959
<https://www.youtube.com/watch?v=rm42vgDUyY>, visitado a 10/2017



Ilustração 8 Fotograma de "Família Prudêncio", Artur Correia, 1969
<https://youtu.be/e7TfXfJrueQ>, visitado a 10/2017

Estes filmes são exemplo de uma época e também da única face visível de uma possível indústria em Portugal para a animação. A publicidade transformou-se verdadeiramente na única fonte de receita para a animação com alguma constância para animadores e estúdios de animação.

2.5 A expansão da animação no espaço da propaganda e dos filmes de publicidade

Durante os períodos de grande perturbação social -tais como as guerras- surge frequentemente um tipo específico de utilização das artes: a propaganda tanto de cariz político como nacionalista, em apoio das causas e do "esforço de guerra". Contudo na nossa realidade doméstica, estas grandes conturbações não surtiram esse efeito.

Algumas razões que se podem apontar a esse fator: além do país ser pequeno e da óbvia inexistência de uma política da divulgação da cultura portuguesa junto da diáspora, este país não se envolveu profundamente na Segunda Grande Guerra e conseqüentemente nos episódios de criação de propaganda utilizando a animação. Os grandes estúdios de animação americanos foram financiados pela máquina de guerra como uma ferramenta para difundir propaganda (umas vezes assumidas, outras dissimuladas), junto das tropas e da população.



Ilustração 9 - Walt Disney Productions, *Donald Duck vs. the Japanese*, 1944;
<https://www.youtube.com/watch?v=IWAf3dQxAfQ> , visitado a 4/2018

Ilustração 10 - Walt Disney Productions, *Donald Duck - Der Fuehrer's face*, 1943
<https://youtu.be/kzH1iaKV5BM> , visitado a 4/2018

Foi feito um esforço semelhante pelo partido Nazi, se bem que menos conhecido. Segundo a análise feita por Fred Patten sobre o livro *"Animation Under the Swastika"* (ver Webgrafia - 1), de R. Giesen e J.P. Storm, o desenvolvimento do cinema de animação Alemão considerava-se maioritariamente experimental, pelo menos entre a década de 1910 até meio dos anos 20.

Citando os autores: *"Except for Prince Achmed, however, animation in Germany was reduced to experimental shorts [...] which, when the filmmakers were lucky, were shown and financed as advertising films."* (GIESEN & STORM, 1999, pp 5)

"But the Nazis themselves did not do what would have seemed natural: use animation mainly for propaganda. Their interest in animation was to compete with Disney cartoons – and a Disney cartoon had to be nice. Predominantly." (GIESEN & STORM, 1999, pp. 8)

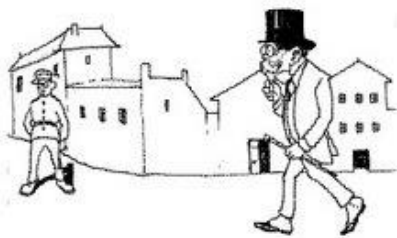
No Japão, como consequência da derrota face às forças armadas Americanas, todo o país assumiu valores e políticas derivadas dos Estados Unidos. Obviamente com adaptações culturais para os conteúdos projetados, conformando-se com as políticas próprias do governo japonês e dos vários movimentos políticos que o constituíam.

Observa-se este processo cronológico através de títulos partilhados no vídeo *Brief History of Japanese Animation in the 20th Century* (ver Webgrafia - 2), onde se tornam evidentes as influências do estilo americano entre as décadas de 30 e 50, assim como mais tarde, em filmes e séries produzidos em grande parte por Miyazaki, se expressam os sentimentos do povo japonês relativamente aos horrores da segunda Grande Guerra.

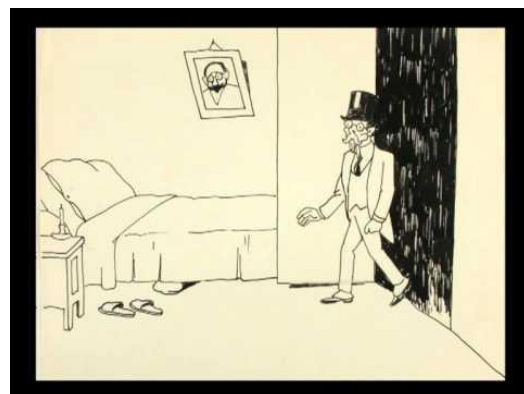
Atualmente verifica-se a exportação maciça da marca, da religião, modos de vida, de pensar, hábitos alimentares japoneses, e muito mais, através da animação.

Portugal não beneficiou desse desenvolvimento porque o seu governante principal nesse período não via utilidade em incentivar as artes, provavelmente dada a sua formação clássica e a sua grande desconfiança em relação aos artistas. Aqui cabe lembrar o facto de que durante a Guerra Civil de Espanha, o governo republicano deu grande ênfase ao trabalho artístico enquanto meio de propaganda. Contudo, por falta de recursos, recorreu maioritariamente aos cartazes de propaganda e a jornais (para chegar ao público geral) à banda desenhada para os jovens, em detrimento da animação.

O primeiro filme de que existem materiais e que se pensa ter sido produzido por um português intitula-se "O pesadelo de António Maria", 1923, de Joaquim Guerreiro. O documento original perdeu-se na história, pelo que em 2001 é reconstituído digitalmente a partir de cópias de desenhos originais, e outra vez em 2006 a partir de fotografias dos desenhos originais.



11



12

Ilustração 11 e 12 - Fotogramas de "O pesadelo de António Maria", 1923

<http://animacaoportuguesa.blogspot.com/2006/07/os-pioneiros-i-o-pesadelo-de-antnio.html> , visitado a 3/2018

Este filme terá feito parte de um espetáculo do Teatro de Revista, sendo projetado a meio do mesmo. Este filme sendo por isso destinado a um público adulto, visava a crítica aos políticos da época.

Durante a primeira metade do século XX, parecem ter sido muito poucos os filmes de animação de autor produzidos, tendo a animação portuguesa sobrevivido à custa da indústria publicitária.

Esta situação veio a ter uma evolução na segunda metade do século passado a partir do momento em que o ministério da cultura introduziu apoios à produção de cinema de animação de autor. Em todo o caso, a animação esteve sempre presente no espaço da publicidade.

2.6 A Arte e o Ensino em Portugal

"...todos os processos de trabalho e todas as aprendizagens se influenciam e questionam de alguma forma." (FRAGATA, 2014, pp 45)

Lendo artigos e *newsletters* online, nomeadamente os trabalhos de Rui Penha Pereira (ver Webgrafia - 3), estuda-se sobretudo o ponto de vista pedagógico no contexto do ensino da Arte em Portugal.

Procura-se por isso fazer uma leitura do trabalho deste autor, tendo em mente duas questões que nos parecem fundamentais e que são as seguintes:

É possível que a introdução do cinema de animação no ensino geral seja algo demasiado exigente para as capacidades dos alunos?

Será possível o cinema de animação como objeto de estudo ser algo acessível a alunos com e sem talento artístico prático?

Penha Pereira diz que a educação não pode desprezar criatividade.

Este autor lembra que as organizações governamentais portuguesas têm vindo a baixar o tempo curricular das disciplinas artísticas, defendendo que a criatividade pode ser exercida nas línguas em detrimento das artes, por considerarem as artes uma ciência não exata, subjetiva, e de difícil aferição. O facto de isto não ser verdade reflete a ignorância, e também o desprezo pelas artes destas mesmas organizações.

Penha Pereira refere que curiosamente, estas mesmas pessoas que desprezam a arte são aquelas que despendem avultadas somas a comprar obras de arte que não compreendem, mas que para eles representam investimentos económicos.

O que explica o facto de que muitos dos quadros que são comprados nunca são expostos nas residências pessoais dos compradores, estando condenados ao armazenamento indefinido, para serem utilizados como bens negociáveis e não objetos de arte.

Esta mesma reflexão é mencionada por Adam, na série de YouTube *"Adam Ruins Everything"*, BuzzFeed, no seguinte *webspot* (ver webgrafia - 4).

Ainda segundo Penha Pereira, os professores de artes que sobrevivem no ensino veem-se cada vez mais forçados a adotar uma linguagem tecnocrata para quantificar uma série de parâmetros mais rígidos na avaliação e apreciação dos trabalhos criativos dos alunos.

Esta "tecnocratização" da arte é uma defesa contra a ideia defendida pelas "ciências exatas", de que a avaliação em artes visuais era demasiadamente subjetiva para ser respeitável.

Assim sendo, os sobreviventes que ainda não perderam emprego de professor de artes, apesar de todas as reformas que se esforçam para fazer desaparecer esse mesmo ensino, viram-se obrigados a criar um quadro de avaliação dentro dos parâmetros que os tecnocratas reconhecem.

Neste âmbito, surgem parâmetros como os seguintes:

- Desempenho de técnicas; criatividade na resolução de problemas;
- Valores estéticos (devidamente parametrizados e grafados em matrizes o mais exclusivas possível);
- Padrões de observação de comportamento, empenho e autonomia.

Penha Pereira, na continuidade da sua reflexão, debruça-se sobre a dinâmica de realização pessoal do aluno.

O escritor tem uma visão onde defende que os educandos não devem ser competitivos entre si, perante classificações e projetos, e em vez disso, devem competir consigo próprios.

A nossa experiência pessoal, especificamente no trabalho desenvolvido no presente projeto, e a experiência de alguns professores das disciplinas artísticas, é que os alunos procuram avidamente informar-se dos resultados dos colegas, mesmo que isso lhes venha a provocar desconforto em comparação com os seus resultados. A competição é intrínseca à nossa espécie.

Embora compreendamos a ideia defendida, que apela por um mundo bucólico, a realidade parece ser totalmente diversa. Uma revolução seria necessária para chegarmos a um estado desse calibre, o que implicaria na nossa ótica, um ensino sem avaliação - logo um ensino que dificilmente seria entendido pelos tecnocratas que nos governam.

É de facto muito importante e muito nobre a busca por uma solução que nos aponte o caminho para o bem-estar mental dos alunos.

Compreender os mecanismos filosóficos subjacentes ao bem-estar, à felicidade do indivíduo ou do todo, é importante, contudo, é uma discussão que dificilmente teremos acesso a dados suficientemente fidedignos para nos podermos pronunciar. Mas, embora seja inegável que a harmonia seja um fator benéfico e a nosso ver fundamental para uma lecionação eficaz, é igualmente inegável a presença constante de alunos cujo grande prazer na vida parece ser perturbar essa mesma harmonia, ou ambiente em sala de aula, como forma de afirmação pessoal e/ou resolução de traumas profundos que poderão até ser resultantes das suas experiências familiares.

Baseado na experiência de alguns professores que consultámos, tanto a sua formação, como as dificuldades observadas apontavam para soluções que passariam por outras especialidades que não do ramo docente, nomeadamente mais próximos de um âmbito na esfera da psicologia.

A inclusão de alunos com problemas sérios (comportamento, psicológicos/psiquiátricos, ou condições de vida complexas) é um desafio. Em boa parte por ser um fator de perturbação.

Penha Pereira no seu texto, questiona também até que ponto é que um aluno numa escola é criativo.

Sobre esta questão, pensamos que os professores tem que cingir a atuação dos alunos dentro de limites materiais. A criatividade dos alunos pode ser danificada a partir do princípio que os recursos à sua disposição se revelam insuficientes às suas necessidades.

O próprio esquema de avaliação exige uma formatação que pode ser limitadora dessa mesma criatividade. Por isso, quando falamos de criatividade, e movimentando-nos numa utilização de um conjunto de dados e de materiais, o aluno pode ou não, evidenciar-se dentro dessa utilização restrita, o que por si só, poderá ser criador de sérias limitações.

Contudo, os limites podem não ser um problema. No caso prático da animação, elaborada utilizando o *flip-book* (uma técnica de baixo custo), após uma curta aula onde se fez a divulgação da técnica, observou-se uma maioria de alunos a realizarem trabalhos dentro das linhas genéricas propostas pelo professor. Uma minoria, evidenciou-se, utilizando as mesmas técnicas que os outros, ao conseguir resultados "encantadores" ou surpreendentes.

A criatividade aqui parece ser evidente, porque utilizando apenas uma lista de materiais muito limitada, obtiveram-se resultados interessantes e invulgares. Será que poderemos dizer que a criatividade é aquilo que não é banal?

Também poderemos dizer que a criatividade é algo que se demonstra, e pode ser tanto positiva como negativa.

"A animação é uma forma de arte que tem um grande poder atrativo para o ser humano - inegável. No ensino, seja básico ou secundário, o papel da animação pode ser fundamental para demonstrar no ambiente escolar, a mais-valia da educação visual, enquanto um fator equalizador social (não é preciso ser rico), e por outro lado um motor social, no sentido em que um aluno que produza uma boa animação vai ser muito mais apreciado pelos colegas, do que um aluno com grande sucesso em outras disciplinas, porque a curiosidade associada à animação, seja qual for o suporte, é inegável.

Fator socializante: um aluno em crise de afirmação pode ter através da animação, o veículo para a aceitação pelos seus pares.

Se todos tiverem feito o exercício da animação, uns terão sucesso, e outros não, contudo todos vão ficar a conhecer a dificuldade real da atividade. Assim, todos conseguirão dar o devido valor aos esforços de cada um.

Por outro lado, se um grande número de alunos se dedicar à animação, uma das grandes questões postas por esta tese, fica per si resolvida.

Ou seja: haverá muito mais probabilidade de esses alunos prosseguirem enquanto adultos essa produção, superando-se desse modo, a lacuna que se observa a nível da produção de desenhos animados por adultos no grande mercado." (SILVA, citação obtida durante uma entrevista com o professor de Artes de 2ºCiclo, 2017)

2.7 O cinema de animação no ensino do 2º Ciclo

O cinema de animação exibido a alunos de 2º ciclo tem tendência a ser para fins de lazer mais do que educativos.

Os alunos têm contacto com a animação como objeto de estudo por volta do 3ºciclo, enquanto forma criativa de abordar um módulo de estudo. Outra possibilidade é nos cursos de animação que especificamente a escola venha a ter. Antes é improvável.

Muitas vezes nos cursos de animação em escolas de ensino geral, os alunos manifestam-se negativamente já que o processo de ensino é declarado como insatisfatório pelos mesmos. No caso de alunos que frequentam escolas especializadas, a opinião em geral é mais satisfatória. Mas estes alunos tem uma formação/educação e recursos fora da norma.

No conjunto dos programas escolares do segundo ciclo, a animação aparece normalmente em módulo próprio, intitulado "Imagem em Movimento". Sendo este um bom princípio, boa parte das escolas não consegue tirar um bom rendimento deste módulo dada a dificuldade em reunir docentes e equipamento apropriados. Provavelmente resultando desta dificuldade, este módulo é muitas vezes considerado numa ou outra perspetiva, ficando-se só pela sugestão do movimento em desenhos estáticos.

2.8 Técnicas de animação aplicáveis no espaço escolar

Começando com a origem da máquina fotográfica (Daguerre, 1839), tanto o cinema com figuras reais como a animação vem a ter um processo evolutivo muito gradual. O cinema propriamente dito surge pela primeira vez, por obra dos irmãos Lumière, a 28 de Dezembro de 1895. Contudo, a invenção do Praxinoscópio de Émile Reynaud (1892), pode ser considerado uma experiência de animação anterior, embora cingida a imagens cíclicas.

Curiosamente pode-se afirmar que a animação é anterior ao filme, uma vez que o básico *Flip-book* (originalmente conhecido como Folioscópio ou Kineografo) é patenteado em Setembro de 1868 por John Barnes.

O primeiro registo de filme provém do trabalho de investigação do movimento de um cavalo de corrida através de fotografias sequenciais, pelo fotógrafo Edward Muybridge, em 1878. Este exemplo pode ser considerado como a origem da pixilação, uma das técnicas ligadas ao *Stop-Motion*, método oficialmente usado pela primeira vez por Albert E. Smith, e J. Stuart Blackton, em 1897.

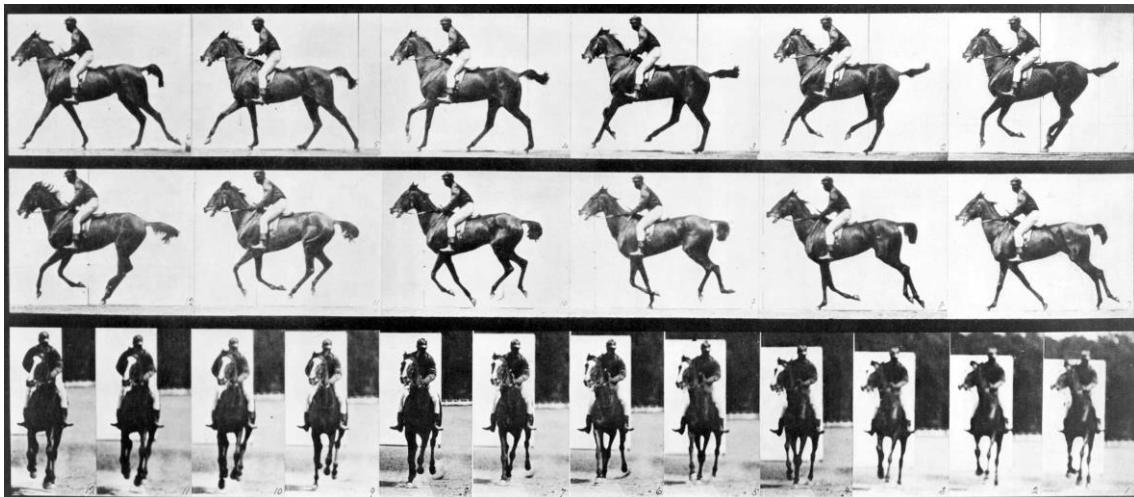


Ilustração 13 - Edward Muybridge, "Horse with Rider", série *Animal Locomotion*, cerca de 1887
<http://100photos.time.com/photos/eadward-muybridge-horse-in-motion> , visitado a 10/2017

O *Stop-Motion* é uma técnica que faz uso da ilusão de movimento livre de objetos, naturalmente estáticos, através da captação sucessiva de imagens fotográficas. Dentro dessa técnica encontram-se muitas variantes que foram sendo desenvolvidas e aperfeiçoadas ao longo dos anos, entre alguns exemplos conhecidos destacam-se *Claymation*, Recortes e a Pixilação.



Ilustração 14 - Estúdios Aardman Animations, *Wallace and Grommit*, Claymation 1989 - dias de hoje
https://en.wikipedia.org/wiki/Wallace_and_Gromit , visitado a 2/2018



Ilustração 15 - Norman McLaren, *Neighbours*, Pixilação 1952
<http://rcampbell68plymouthart.blogspot.com/2012/10/neighbours-norman-mclaren.html> , visitado a 2/2018



Ilustração 16 - Comedy Central, *South Park*, Recortes 1997 - dias de hoje
https://pt.wikipedia.org/wiki/South_Park , visitado a 2/2018

"A pixilação é uma técnica que consiste em filmar pessoas ou objetos imagem a imagem, mudando de posição entre dois disparos sucessivos, conferindo-lhes movimento na projeção.

Para além de permitir a animação de objetos inertes, como sucedia na animação de volumes, possibilita a obtenção de movimentos impossíveis de executar em filmagem normal, como por exemplo fazer deslizar uma pessoa sem mexer os pés, criar a ilusão de um grande número de pessoas saindo de um caixote, simular a fuga de uma cadeira quando alguém se tenta sentar nela, acabando por cair." (MATEUS, 2004, pp 53)

Pode-se supor que a Rotoscopia surge com a invenção do Rotoscópio (Max Fleischer, 1914), instrumento criado como ferramenta auxiliar da captação de movimento por parte dos artistas animadores. É também uma técnica criada numa época em que o cinema de animação sofreu um crescimento significativo em qualidade e diversidade, supostamente para apoiar o esforço de guerra.

Os métodos selecionados para o projeto com este grupo de alunos estão primariamente baseados no seu nível de destreza nesta fase do seu desenvolvimento. Todos os três métodos (*flip-book*, rotosopia e *stop motion*) são perfeitamente acessíveis e de aparente facilidade de execução, até mesmo para alunos mais novos. Com as oportunidades que as novas tecnologias dos dias de hoje lhes proporcionam, nada os impede de usar estas técnicas de forma autónoma para fins de lazer ou realização e crescimento pessoal.

A escolha do *Flip-book* justifica-se por ser um exemplo de processo de animação mais tradicional possível. Cada folha representa um fotograma, procurando-se visionar 24 fotogramas/folhas por segundo, de forma a criar uma curta experiência de animação. Não representa um desafio muito exigente aos jovens, com a exceção de algum problema relacionado com as suas capacidades artísticas e criativas.

Com a Rotosopia, é dado aos alunos liberdade estética total, uma vez que fica a critério destes qual o registo que pretendem manter entre cada fotograma de uma sequência filmada, já que o processo implica, por palavras simples, "copiar" a partir dos fotogramas do filme. A variedade de estilos entre alunos do mesmo grupo dá abertura a um registo mais rico e diverso da animação.

Com o *Stop-Motion*, o desafio lançado aos alunos cinge-se mais à capacidade de concentração e espírito de equipa dos mesmos, uma vez que o processo de animação é muito prolongado e exige um nível de perfeccionismo relevante.

No caso do projeto desenvolvido na Escola Secundária Júlio Dinis de Ovar, a liberdade criativa dos alunos está limitada pelo guião base fornecido pela orientadora da atividade, ainda assim, estes passam pela experiência, aprendem os processos, e é-lhes ensinado que podem realizar conteúdos próprios de forma autónoma no futuro.

3 Workshop

3.1 Metodologia

A metodologia usada para este processo foi em grande parte qualitativa, com alguns aspetos mistos, uma vez que os alunos observados apresentaram um conjunto de fatores irregulares em termos de atenção, iniciativa e capacidade em realizar as tarefas do projeto nas aulas.

Na fase de desenvolvimento das atividades práticas, tem-se então os três métodos de animação previamente referidos: *Flip-book*; *Rotoscopia*; *Stop-motion*.

Para cada método de animação, realizou-se um estudo teórico breve, por parte da Orientadora das atividades do projeto, para introduzir a parte teórica da matéria aos alunos verbalmente, explicando os processos de cada modalidade, materiais necessários e tarefas incluídas. Um tipo de *behind the scenes* abreviado em aula.

Ainda se realizou, previamente ao momento de introdução do projeto aos alunos, uma reunião de vídeos ou filmes de autoria variada, compilando uma referência visual para os alunos que foi apresentada na aula introdutória ao projeto, na eventualidade da explicação verbal não ser suficiente para esclarecer os objetivos.

O processo de animação sendo muito prolongado, restringe o tempo de produção para cada grupo, nomeadamente os grupos de *Rotoscopia* e *Stop-Motion*, adicionando às responsabilidades da orientadora do projeto a criação de guiões ou storyboards (para *Stop-Motion*), assim como deixar à disposição dos alunos *templates* de filmagens (para *Rotoscopia*).

Já o grupo de *Flip-book* não precisou de tanto controlo ao longo da atividade, sendo um dos processos de animação mais simples e menos exigente em termos de material e concentração necessários ao prosseguimento do projeto.

Sendo que o projeto é incorporado no módulo de ensino, em acordo com o respetivo docente das turmas selecionadas, o desenvolvimento pedagógico dos alunos ao longo da realização do projeto foi observado e avaliado, tendo impacto nos resultados académicos dos mesmos.

3.2 Plano de contingência

Ao trabalhar com os alunos de ambas as turmas de 7ºano que serviram de amostra de estudo, observaram-se casos em que alguns alunos, conscientes da sua falta de talento no desenho, se mostravam reticentes e muito desmotivados a prosseguir com as tarefas em sala de aula, apesar de serem repetidamente encorajados.

A norma observada em sala de aula indicava que os alunos de facto mostravam grande interesse pelo meio expressivo. Por um lado encorajava-os a fazer algo que até esse ponto não se encontrava nas normas programadas (plano de aulas, módulos de ensino, políticas do ensino), que é o convite à expressão pessoal dos alunos como indivíduos, ou como membros de uma equipa.

Com os grupos de alunos que experimentaram fazer um *Flip-Book*, foi possível observar-se mais autonomia criativa. Seguindo as instruções de "como fazer", os alunos criaram livremente as suas próprias expressões, independentemente do seu talento prático, ou falta dele.

Não se ignora que houve muitas vezes alunos a pedir ajuda por não conseguirem animar elementos mais complexos dos seus temas, como o caso de uma aluna que tentou animar um autocarro a estacionar em perspetiva forçada, e o de um aluno que tentou animar o percurso de uma bola de futebol para dentro de uma baliza, e ainda a deformação de impacto da rede. Em relação a este método de animação, chegou-se à conclusão que é dos mais simples, e até mais exigentes, uma vez que leva os alunos a procurarem uma forma de expressão original, racionalizar como a vão projetar, trabalhar a sua apresentação, e descobrir ao longo do processo dificuldades e soluções para o seu problema.

Entre os grupos de alunos que experimentaram a técnica da Rotoscopia, uma vez que a animação já estava feita, estudou-se mais a capacidade expressiva dos alunos, e a sua coordenação com os colegas. Numa turma, o grupo trabalhou afincadamente para que a sequência animada tivesse coerência quando o trabalho de um aluno transitava para outro, observou-se que a criatividade deles estava condicionada a partir do primeiro e último fotograma da sua sequência, em função do último fotograma do colega anterior, e o primeiro do colega que lhe seguia. Este grupo, em que os alunos interagem como uma equipa de animação, revelou positivamente as capacidades de cooperação e comunicação dos alunos, que trabalharam juntos para atingir um objetivo comum.

Já na outra turma, o mesmo sentido de equipa não foi tão dominante, apesar de os alunos mostrarem criatividade e criarem efeitos únicos e interessantes nas suas sequências, mas parece que falharam a parte cooperativa. Apesar de muito expressivas, as sequências não conseguiram montar um filme coerente, e se não fosse pela numeração prévia das sequências de fotogramas, a montagem final não teria sido feita de forma apropriada. Foi uma ligeira desilusão para o grupo docente ter que penalizar os alunos deste grupo.

Os grupos de alunos que experimentaram fazer animação de *Stop-Motion* revelaram-se os mais entusiastas pelo método, uma vez que lhes era mais exigido organização sequencial, poder de observação, e se sentiam recompensados pela visualização imediata das sequências fotográficas que montavam. Os maiores desafios foram a organização por parte de membros

do grupo (uma das turmas tinha membros a mais para a narrativa criada), e o tempo. O processo de animação em *Stop-Motion* facilmente converte 5 segundos de filme em horas de fotografia, e apesar de os alunos em ambos os grupos realizarem uma média de minuto e meio de filme, é algo impressionante, tendo em mente que a janela temporal de execução teve lugar em 5 blocos de aula, hora e meia de tempo disponível por aula. Descontando o tempo necessário para a deslocação de um grupo para o local de "filmagem" (caso da turma do 7ºA), os alunos basicamente realizaram 1 minuto de filme no espaço de, sensivelmente, 5 horas.

Conclusivamente, observa-se que de facto, os processos de animação tradicionais são perfeitamente acessíveis a alunos de 2º ciclo, contudo, muito exigentes, mas igualmente gratificantes.

3.3 Problemas práticos surgidos durante o Workshop

Ao organizar com o Docente as atividades de cada turma, surgiu um número de pequenos problemas que poderiam ter colocado o projeto numa posição crítica.

Os grupos de *Stop-Motion* tomaram prioridade na atenção da Orientadora, em termos de planificação e execução do filme, por razões de preservação de material e responsabilidade pelo comportamento dos alunos dentro e fora de sala de aula.

Sendo que a temática dos projetos do grupo de *Stop-Motion* necessitou de um espaço próprio, fora de sala de aula, a Orientadora foi obrigada a ausentar-se do ambiente de sala, impedindo a observação pessoal imediata da evolução dos trabalhos dos restantes grupos.

Os processos de animação do *Flip-Book* e da Rotoscopia não exigiram supervisão constante, o processo de criação do *Flip-Book* é relativamente independente, e Rotoscopia implica que os alunos exerçam a sua criatividade e liberdade artística sobre os fotogramas disponibilizados.

O Docente encarregado das turmas permaneceu em sala de aula com estes dois grupos para realizar o controlo e observação dos jovens. No final apresentou um ponto de situação à Orientadora.

Outro problema que veio a surgir remeteu à organização e documentação dos artefactos produzidos pelos alunos. Este problema não se estendeu aos grupos de *Flip-Book*, uma vez que a documentação e compilação de fotogramas final dos livretes realizou-se no fim, por parte da Orientadora.

Foi estabelecido que cada aluno de Rotoscopia teria acesso a uma folha de acetato para trabalhar sobre os fotogramas à sua disposição, esta decisão baseou-se na praticabilidade do acetato, uma vez que é um material fácil de limpar e reutilizar. Ainda assim, uma folha de acetato é fácil de preencher rapidamente, deixando o aluno incapaz de prosseguir com as suas atividades.

Uma solução para esta problemática, tentando evitar o aumento de custos em materiais, implicou a produção de uma coleção de vários fotogramas na mesma folha de referência, fazendo com que os alunos trabalhassem mais fotogramas, em menor escala, mas em princípio esta solução resolveu o problema. Podemos dizer em primeiro lugar que não se fez uso de caixa de luz, ou seja, os alunos faziam os desenhos tendo o fotograma anterior como referência visual sem que o mesmo estivesse no preciso sítio onde ele estaria anteriormente, e igualmente de forma precisa.

Também é pedido aos alunos de Rotoscopia, que caso completassem a tarefa diária cedo, para preencherem ou que aperfeiçoassem os seus desenhos.

Só no fim das aulas, depois da saída dos alunos da sala de aula, é que foi possível à Orientadora realizar a documentação dos fotogramas em acetato, uma vez que se encontrava ausente do ambiente de sala de aula para trabalhar com os grupos de *Stop-Motion*.

A documentação de fotogramas de Rotoscopia e *Stop-Motion* foi diária, enquanto que a documentação de *Flip-Book* teve que ser feita na semana após a entrega dos livretes.

3.4 Cronograma

Tendo sido já elaborado um trabalho muito significativo do proposto, desenvolveu-se a construção de um cronograma que nos permite ter uma ideia mais clara sobre o trabalho entretanto desenvolvido.

Assim, o cronograma teve início em agosto de 2017 e reportando os desenvolvimentos que previsivelmente tiveram o seu término a junho de 2018.

1	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ	JAN
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Índice Cronograma 1

- 1.Recolha bibliográfica e estudo do cinema de animação
2. Realização do Índice provisório
3. Realização do Enquadramento Teórico
4. Abordagem a escolas disponíveis para o projeto prático com os alunos
5. Planificação das aulas
6. Fase de estudo de matéria e técnicas a apresentar aos alunos
7. Realização e entrega do plano de investigação
8. Definição da metodologia

2	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN
9						
10						
11						
12						
13						
14						

Índice Cronograma 2

- 9.Fase de aulas/realização da fase prática do projeto com alunos
- 10.Recolha de dados da atividade (inquéritos)
- 11.(opcional) Realização do mesmo projeto em outra escola, recolha de dados da mesma
- 12.Redação da Dissertação
- 13.Entrega da Dissertação
- 14.Defesa da Dissertação

3.5 As curtas

Partilhamos agora algo sobre o registo das atividades dos grupos.

Começando com a narrativa escolhida pelo grupo de *Stop-Motion* do 7ºA, temos "A Corrida", em que os alunos desenvolveram uma história sobre a competição entre 4 personagens, 5 se contarmos o "Cavalo" de um dos participantes. As personagens destacadas denominavam-se o "Motoqueiro", o "Cavaleiro" e o seu "Cavalo", o rapaz "Fixe" ou "Cool" e o "Vassoura". Outras personagens mais secundárias à narrativa descreviam-se como os "Fãs" e a "Assistência"



O filme deste grupo começa com a introdução de cada uma das personagens, seguindo-se o seu alinhamento ao longo da linha de partida, logo dando início à corrida, cada personagem concorre à sua maneira. O Cavaleiro segue montado no seu Cavalo; o Motoqueiro, segurando um guiador entre as mãos, desloca-se na sua moto invisível; o rapaz Fixe desliza pela pista porque é "fixe", de acordo com a opinião dos alunos; e o Vassoura "voa", montado na sua vassoura.

A corrida prossegue bem até que o Cavaleiro perde o seu cachecol, que aterra na cara do Motoqueiro, cegando-o e causando um acidente. A "Assistência" rapidamente desliza na sua direção e remove o participante inconsciente da pista.

Logo o Cavaleiro se apercebe da falta do seu cachecol, desmonta para o recuperar, o que brevemente interrompe a corrida uma vez que os restantes participantes param para dialogar com o Cavalo. Depois de uma breve troca, o Cavalo decide continuar a corrida com Vassoura, deixando Fixe para trás para avisar o Cavaleiro que iam seguir sem ele.

A corrida termina com o Cavalo em primeiro lugar, Vassoura em segundo, e o Cavaleiro, muito descontente, em terceiro. O rapaz Fixe "é fixe demais para se importar com resultados".

Na turma do 7^oC, o grupo optou por fazer *Stop-Motion* com o uso de recortes. A princípio as alunas queriam fazer uma composição de pixilação e recortes, contudo não foram capazes de se organizarem para completar os desenhos a tempo.

No caso deste grupo, foi emprestado às alunas o livro de contos e fábulas infantis "366 Fábulas... e mais algumas" (Ulisseia Infantil, 1993), em que cada uma escolheu um dos contos mais curtos para depois representar através da animação de recortes.



Entre os títulos escolhidos, encontram-se: "O macaco e as Ervilhas" de Tolstoi; "O pássaro que era prudente demais" de Florian; "O galo Gabarola" de Florian; "O gato e a Águia" de Trilussa; "A formiga e o grão de trigo" de Leonardo da Vinci; e "A Galha e a Ovelha" de Fedro.

Os filmes destas alunas foram os únicos acompanhados por gravações de voz, em que os atores voluntários liam os contos de acordo com o livro, em vez das versões escritas simplificadas pelas alunas durante a fase de preparação dos recortes, uma opção feita pelo grupo apesar dos avisos da Orientadora do Workshop.

De volta à turma do 7^oA, observamos agora exemplos dos trabalhos do grupo de Rotoscopia.

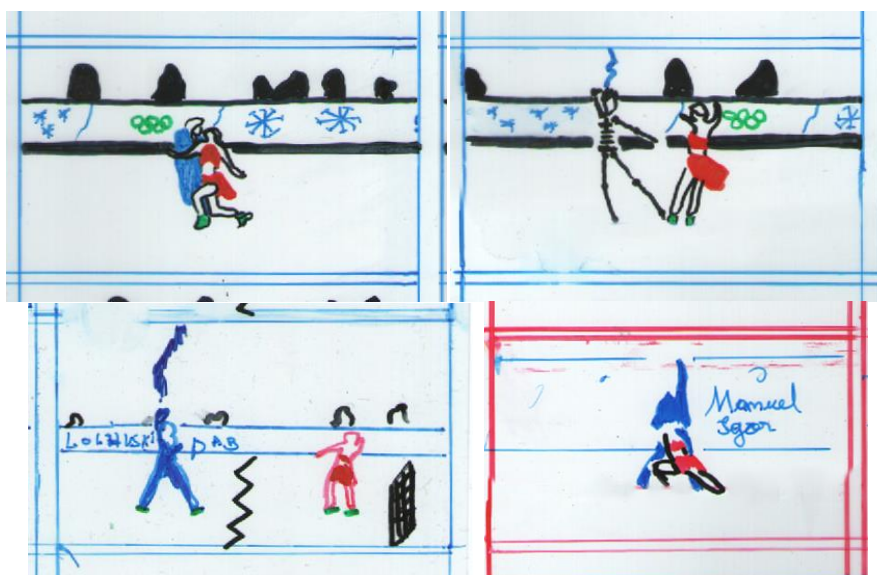
Foram postas à disposição dos alunos deste grupo, 4 sequências de filme diferentes, entre estas um excerto do filme "The Breakfast Club" (John Hughes, 1985); um casal a dançar ao som de "You're so Classic" (MKTO, 2014); uma sequência de saltos equestres da competição olímpica de 2008 (*Olympia Puissance 2008*); e um excerto da coreografia de Meryl Davis e Charlie White durante a competição de patinagem no gelo no evento de Sochi 2014 *Olympic Games*.

As mesmas sequências foram apresentadas ao grupo de Rotoscopia do 7^oC, com a exceção da escolha feita pela turma anterior.

Exemplos de fotogramas do grupo 7ºA, o casal a dançar:



Exemplos de fotogramas do grupo 7ºC, a competição de patinagem no gelo:



4 ANÁLISE DE RESULTADOS ESTATÍSTICOS

4.1 Questionário apresentado aos alunos

No decorrer das atividades em workshop de animação realizadas pela Orientadora Mariana P. Silva, na Escola Secundária Júlio Dinis, no âmbito da disciplina de Educação Visual de duas turmas de 7ºano, apresentou-se um pequeno inquérito reflexivo aos alunos.

Em baixo listam-se as questões apresentadas aos alunos através do inquérito:

- 1- Já experimentaste animação antes?
- 2- Qual foi o método de animação que escolheste?
- 3- Escolheste o método de animação em que trabalhaste porque:
- 4- O método em que trabalhaste era como o imaginaste?
- 5- O que achaste dos resultados do teu trabalho final?
- 6- O que achaste dos trabalhos dos outros grupos?
- 7- O que achaste dos trabalhos dos grupos da outra turma?
- 8- Qual das turmas achas que trabalhou melhor?
- 9- O que achaste das atividades em que participaste nas últimas aulas?
- 10- Pesquisaste algo sobre a Animação depois das aulas e atividades por ti próprio(a)?
- 11- Consegues imaginar-te a fazer isto ou algo parecido no futuro?

O questionário teve como objetivo clarificar a situação dos alunos em relação aos meios de produção de cinema de animação, o que sabem e o que ignoram, e como a experiência veio a afetar a sua opinião sobre o método de expressão mediático.

As questões foram desenvolvidas seguindo o modelo popular de questionários e testes de personalidade vulgarmente encontrados em páginas virtuais. Tentam ser o mais simples possível e de linguagem corrente para facilitar a escolha de uma resposta por parte dos alunos, assim como as respostas disponibilizadas, são redigidas de forma generalizada, mas o mais próxima possível de um modelo de escala simples. Em alguns exemplos de questões, existe uma resposta muito positiva, e uma muito negativa, com uma ou mais intermédias, tendo também algumas questões de categorização, facilitando a comparação entre as duas turmas e grupos incluídos nas mesmas (confirmação do grupo a que o aluno pertenceu; questões cujas respostas são um simples "sim/não").

4.2 Resultados obtidos no âmbito das atividades de workshop e questionários

Analisando as respostas dos alunos em campo, à priori, ambas as turmas manifestaram grande interesse pelas atividades, os alunos apresentaram dúvidas sobre os métodos diferentes usados, e algumas questões em relação à história da animação, em função da curta introdução teórica.

Houve um ligeiro problema no momento de divisão da turma 7^ªA em 3 grupos, o interesse pelo método de *flip-book* foi baixo, pelo que o número de alunos a frequentar esse grupo estava abaixo da média ideal (7 alunos por grupo), assim como grande parte dos membros do grupo correspondiam com o perfil de "alunos problemáticos", os resultados finais deste grupo foram abaixo de satisfatórios, contudo, cada aluno produziu no mínimo um *flip-book*.

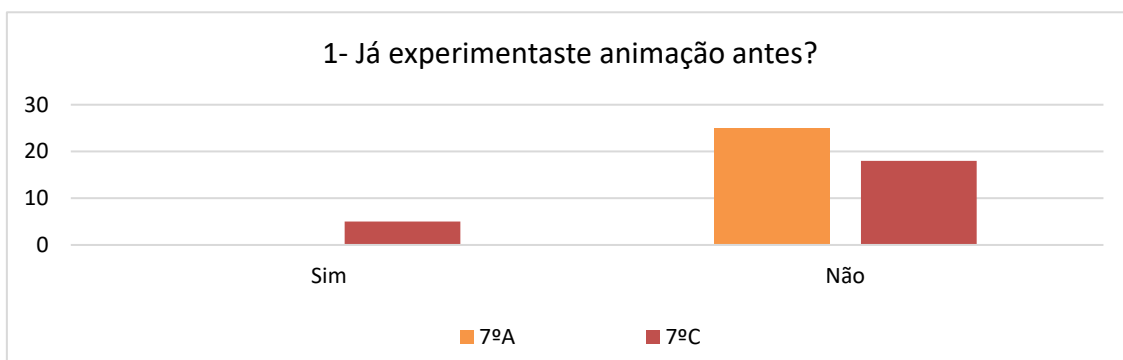
Os restantes grupos conseguiram colocar-se dentro da média, se bem que, com números ligeiramente acima do ideal, mais uma vez na turma 7^ªA, o número de alunos a frequentar o grupo de *Stop-Motion* registou acima da média, o que veio mais tarde a causar problemas de gestão no grupo.

Com o decorrer das atividades, a Orientadora esteve mais ausente da sala de aula com a turma do 7^ªA, por motivos da realização do filme de *stop-motion*, que recorria à pixilação, nos campos de treino da escola, mas foi informada em relação ao comportamento e resposta dos alunos que permaneciam em sala de aula. Consta-se que estes apresentavam várias dificuldades em termos de produção, assim como manterem-se concentrados ou minimamente interessados nos processos. A Orientadora também veio a descobrir que alguém prejudicava o processo das atividades, rejeitando as instruções e informação auxiliares fornecidas.

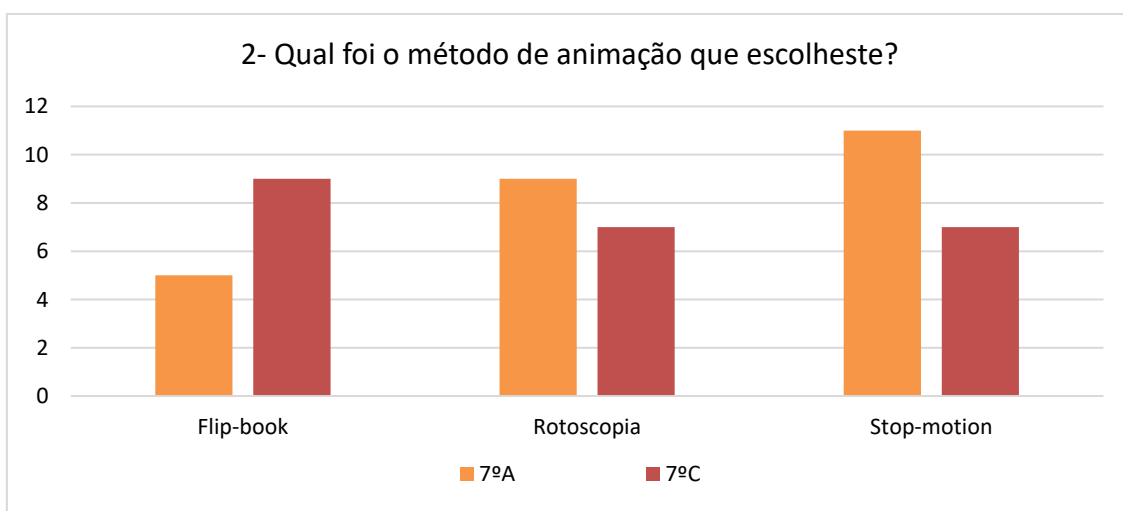
Quanto à turma do 7^ªC, em que o grupo de *stop-motion* optou pelo método de recortes, usufruindo de desenhos em papel, a Orientadora pôde permanecer em sala de aula, favorecendo o desenvolvimento das atividades dos 3 grupos diferentes.

Grande parte da turma 7^ªC demonstrou interesse e curiosidade pelos métodos, mas também muitas dificuldades em termos de expressividade estética. Vários queixavam-se de não saber desenhar, muitas vezes atrasando o próprio desenvolvimento do seu trabalho ao optarem por não trabalhar sem a presença do Docente ou da Orientadora para os encorajar.

Seguem-se então as várias perguntas presentes no questionário, e os resultados obtidos em cada.

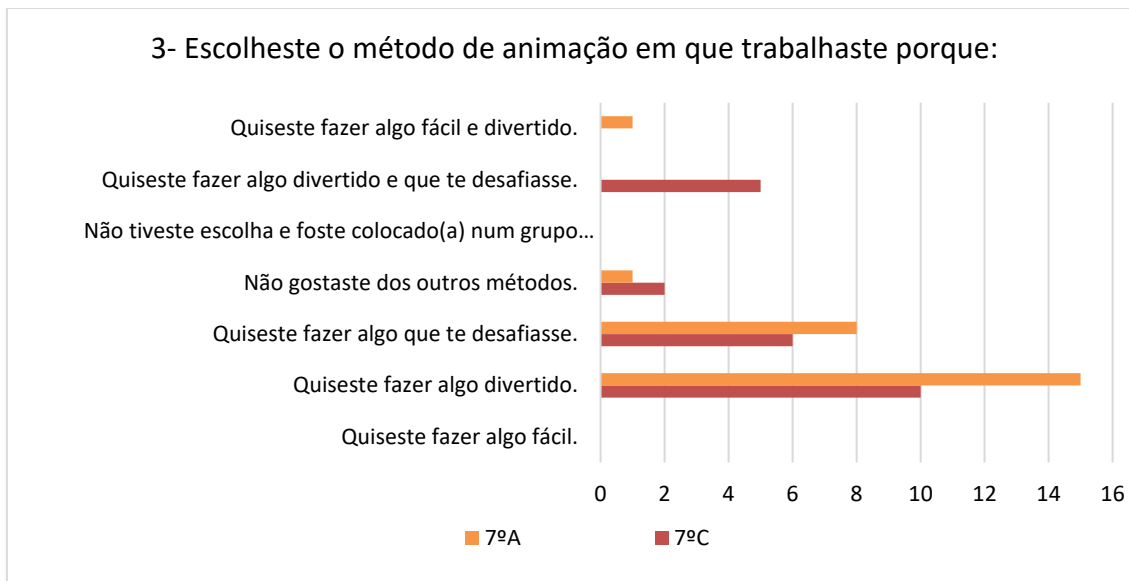


A primeira pergunta vai confirmar a experiência dos alunos, anteriormente às atividades do Workshop. Observa-se que a grande maioria não teve acesso aos processos necessários para realizar um projeto de animação, independentemente da modalidade, daí conclui-se que a experiência se manifestava como uma grande novidade. Já a minoria demonstrou alguns conhecimentos, se bem que de observação/consumo, e interesse.



Nesta tabela observamos a oscilação de membros presentes em cada grupo no Workshop. Entende-se rapidamente a dificuldade em garantir a média de 7 alunos por grupo, especialmente nas colunas da turma do 7ªA, cujos alunos em grande parte preferiram realizar *Stop-Motion* ou *Rotoscopia*, o que deixou o grupo de *Flip-Book* muito diminuído.

Já com os alunos do 7ªC, estes demonstraram alguma cooperação com as divisões dos grupos, assim como interesse mais variado pelos métodos de animação, uns por acharem os métodos mais fáceis de realizar, outros por demonstração de interesse genuíno em aprender os processos, facilitando a formação dos grupos. Os resultados da divisão apresentam-se regulares, apesar do excesso no grupo de *Flip-Book*, uma vez que a contagem total na turma numerava 23 alunos.



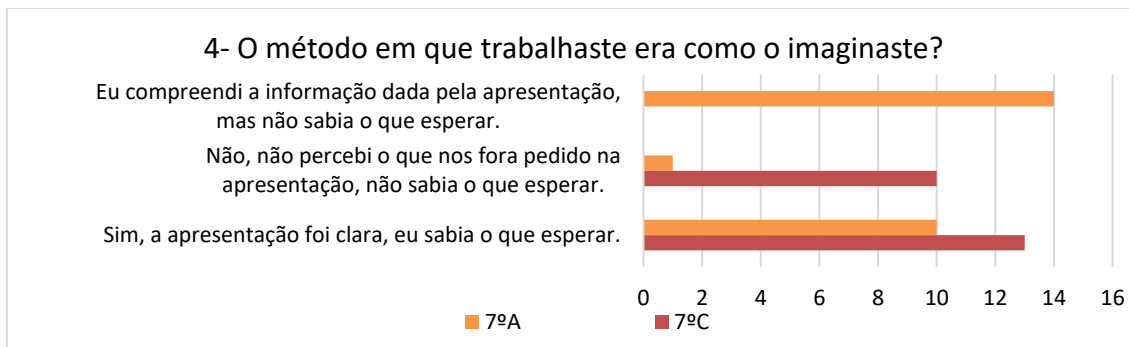
Na questão 3, procura-se compreender os motivos pessoais dos alunos, pelas escolhas realizadas.

Põe-se em campo a hipótese de determinados alunos optarem pelos métodos por interesse académico, ou de lazer, ou ambos. Também nos interessa descobrir as razões por trás das escolhas feitas pelos alunos, pois assim poderemos de futuro orientar ou guiar as escolhas mediante a cuidadosa explicação das vantagens e condicionalismos de cada um dos métodos de animação no sentido de obter um grupo mais heterogéneo de escolhas. Só assim se poderá produzir por grupo de alunos, um conjunto de experiências ilustrativas dos vários métodos. Uma vez que o que se pretende com este tipo de trabalho é a divulgação dos diferentes métodos de animação à disposição dos jovens, consideramos de todo o interesse que as experiências de cada grupo envolvido sejam o mais diversificadas possível, pois só assim, os jovens poderão descobrir o/os métodos que mais os seduzem.

Em ambos os casos das turmas, observa-se que a grande maioria procurava ou um desafio às suas capacidades, ou algo que os divertisse, ou seja, as atenções variavam entre o que colocava em prática as suas capacidades académicas e criativas, enquanto que outros preferiam realizar trabalhos que se fossem semelhantes a uma brincadeira. Como por exemplo, na turma do 7ºC, observou-se um aluno do grupo de *Flip-Book* que mostrava grande interesse e entusiasmo sobre a animação e tentou criar vários livretes ao mesmo tempo, e no grupo de *Rotoscopia*, grande parte dos membros se juntaram para criar uma sequência com narrativa consistente.

Nenhum dos grupos das duas turmas selecionou a opção "queria fazer algo fácil" ou "não tive escolha".

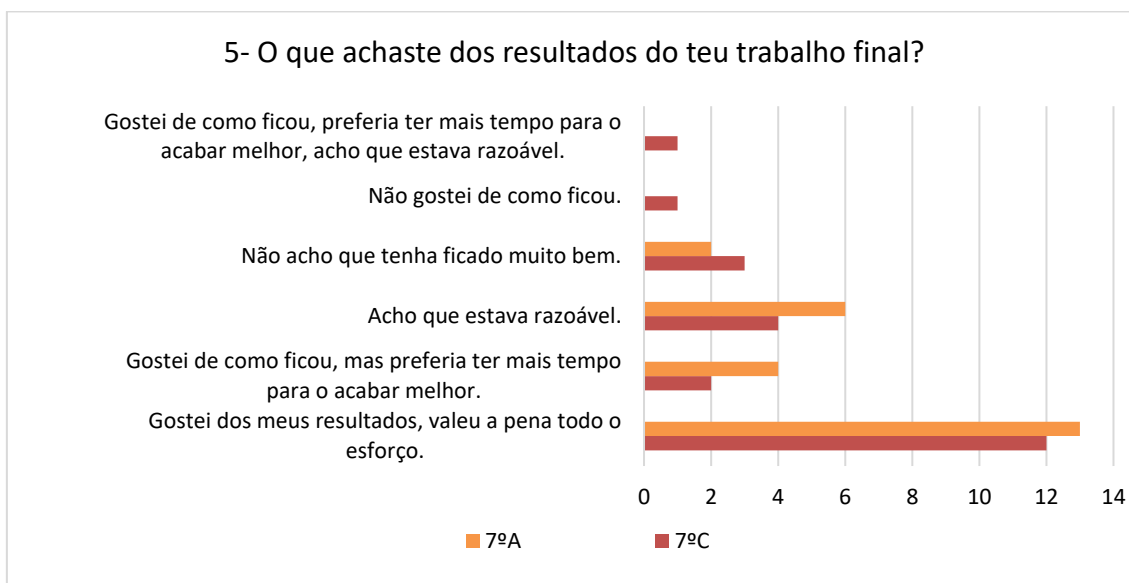
Só um aluno considerou as atividades como "fáceis e divertidas". Este pareceu-nos um excelente ponto de partida, demonstrando que havia interesse e abertura para a proposta que lhes estávamos a fazer.



Antes de se dar início à divisão das turmas, foi dada uma explicação sumariada sobre os diferentes métodos de animação, e depois apresentou-se um curto filme introdutório aos processos que iam ser experimentados, nesse filme observava-se uma compilação de vídeos com exemplos de *Flip-Book*, *Rotoscopia* e *Stop-Motion*.

O que a tabela acima representa, refere-se à capacidade de compreensão dos alunos, uma vez que os métodos foram explicados primeiro através da expressão oral, e segundo por exemplo visual.

Observa-se que os alunos do 7ºA conseguiram ser mais percetivos que os do 7ºC, apesar de grande maioria não ter a certeza sobre o que fariam no decorrer dos Workshop. Já o 7ºC parece ter-se dividido entre compreensão absoluta dos processos e o que fariam em seguida, e não terem a mínima ideia do que lhes estava a ser proposto, mesmo depois da demonstração visual.



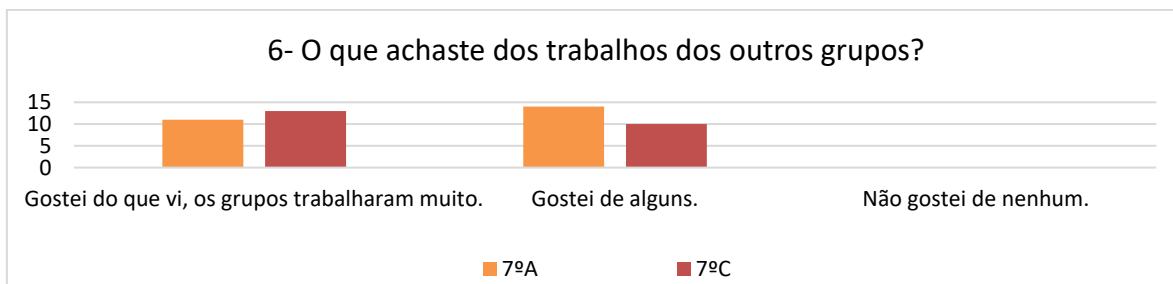
Na questão 5, pergunta-se aos alunos como eles classificam os próprios trabalhos em diferentes graus de interesse, envolvimento/empenho.

Aqui, a maior diferença observa-se entre os alunos que demonstram orgulho e grande satisfação pelos seus resultados, e os restantes, que expressam um certo nível de

descontentamento, ou desinteresse, contudo as opiniões pesam mais para a positiva, na opinião dos alunos.

No total, na turma 7ªA identificam-se 2 alunos que não ficaram satisfeitos com os seus resultados, e na turma 7ªC 4 alunos com a mesma opinião.

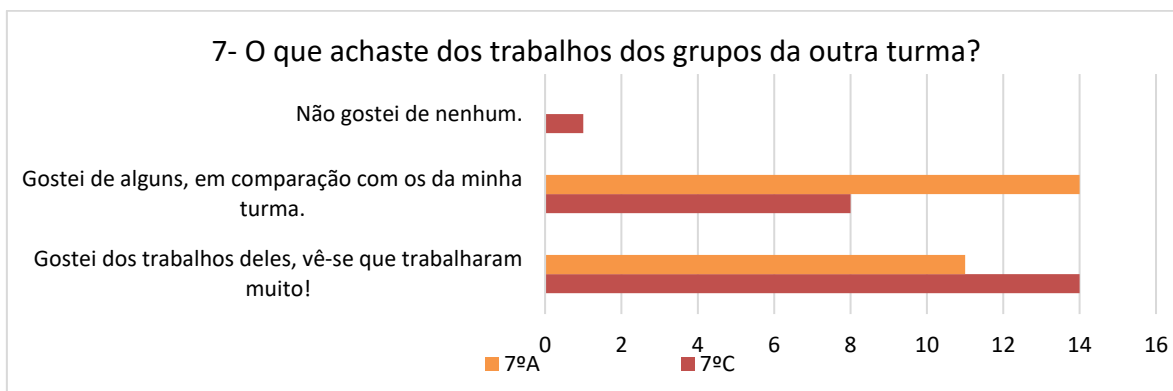
Deste modo, a maioria gostou dos resultados e sentiu que os seus esforços se justificaram.



Em 6, assim como em 7 e 8, pede-se aos alunos que realizem uma heteroavaliação dos outros grupos e das outras turmas.

No caso particular da questão 6, os alunos avaliam o desempenho dos colegas que participaram dos grupos alheios, dentro da própria turma.

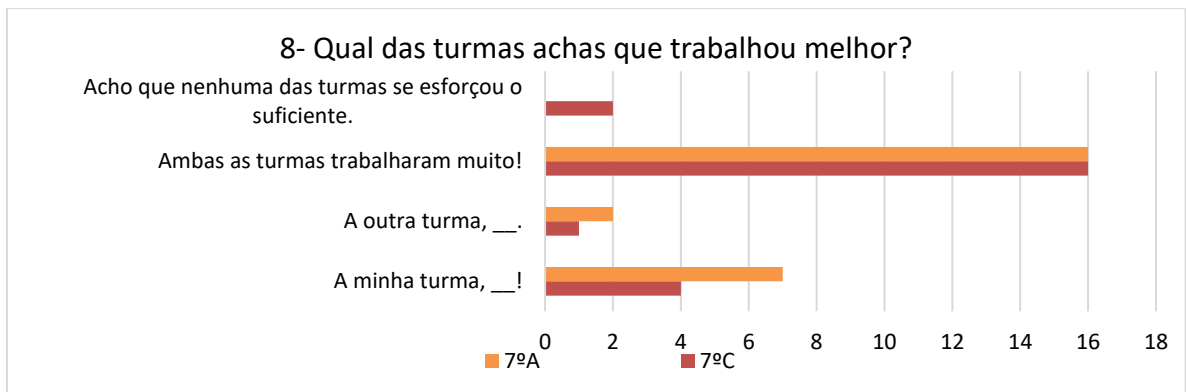
Observa-se logo que nenhum dos alunos escolhera a opção "não gostei de nenhum". Na turma do 7ªA maioria dos alunos gostaram de alguns trabalhos dos outros grupos, enquanto que no 7ªC, maioria disse "gostei do que vi, os grupos trabalharam muito".



Em 7, é feita a heteroavaliação das duas turmas. Neste caso o que se pede, é que a avaliação dos trabalhos seja extra turma, e considere todos os trabalhos produzidos.

Neste campo, um dos alunos do 7ªC mostrou descontentamento não tendo gostado de nenhum dos trabalhos vistos. É uma novidade relativamente à questão anterior, onde nenhum aluno de ambas as turmas disse não ter gostado de nada. Este aluno tinha anteriormente afirmado gostar de pelo menos alguns trabalhos da sua turma.

Na turma 7ªA, os alunos gostaram de alguns dos trabalhos da outra turma, e a turma 7ªC gostaram dos trabalhos em geral e ainda consideraram o esforço dos colegas.

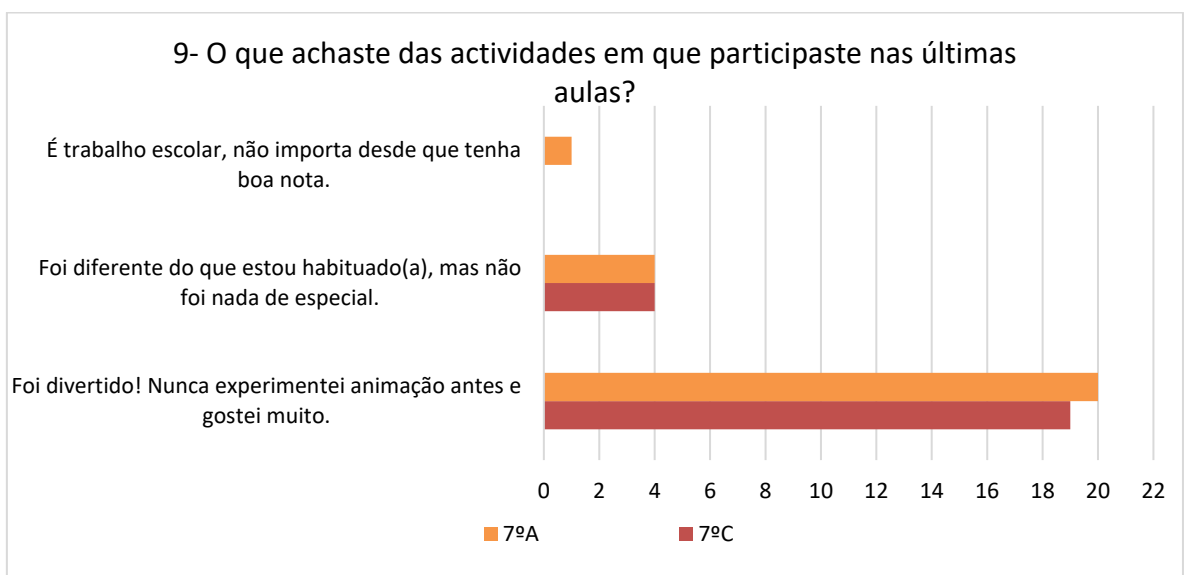


Em 8, é dada aos alunos a oportunidade de se autoavaliarem como turma, em comparação com os resultados da turma oposta.

Maioritariamente e com grande relevo, ambas as turmas consideraram o grande esforço produzido por si e pelos seus colegas.

Só na turma de 7ºC se observam 2 alunos que acharam que nenhuma das turmas se esforçou o suficiente.

Dos restantes, a maioria em ambas as turmas, considerou que a sua foi a que trabalhou mais, em detrimento da turma oposta. Neste sentido, só uma minoria achou que a outra turma tinha trabalhado melhor que a sua.



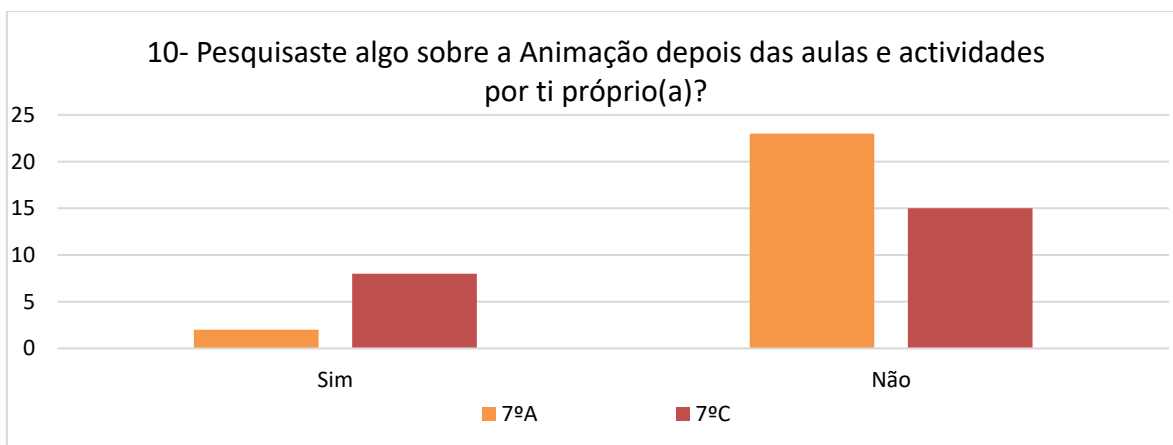
Com esta questão, propõe-se aos alunos que avaliem a sua experiência de workshop.

Conclui-se através dos resultados que a introdução aos processos de animação causou uma impressão muito positiva nos jovens, ultrapassando em grande escala as opiniões mais apáticas.

Só um aluno da turma do 7ªA considerou que este era um mero trabalho escolar, e portanto o que efetivamente lhe interessava era cumprir a sua obrigação escolar.

Só 4 alunos em cada uma das duas turmas, é que considerou que apesar do workshop ser "algo diferente ao que estava habituado, não foi algo especial".

A maioria que interpretou o workshop como sendo algo divertido e inovador, tendo gostado da experiência, cifrou-se na ordem dos 20 alunos em ambas as turmas, o que marca uma enorme diferença relativamente aos restantes.



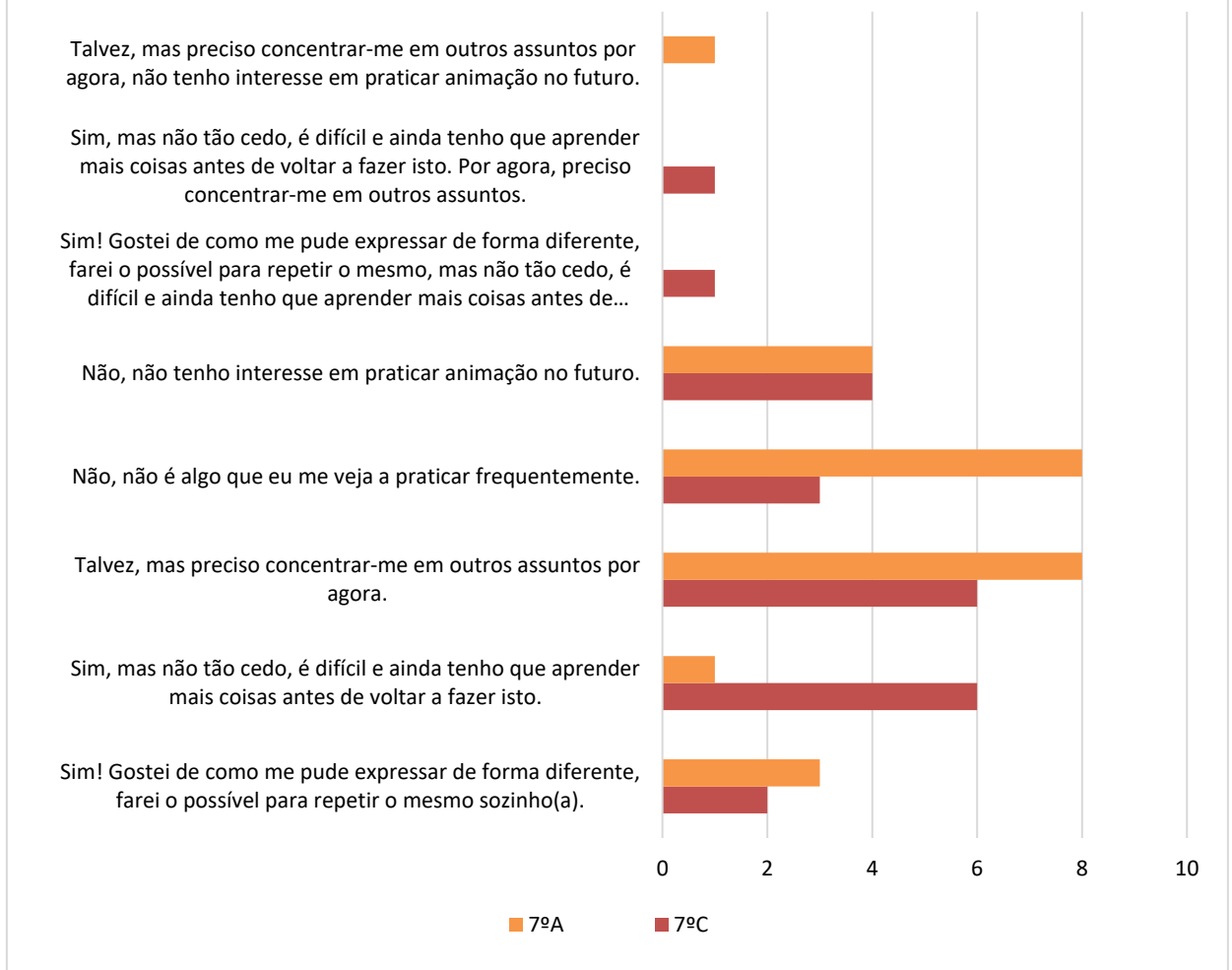
A questão 10 investiga sucintamente o nível de interesse dos alunos pela animação. Consta-se que o interesse nos jovens é muito relativo, várias vezes dizem que algo lhes interessa e querem investigar mais em casa, ou no próprio estabelecimento de ensino, mas logo ou se esquecem, ou perdem o interesse rapidamente.

Tendo também em conta que a disciplina de Artes Visuais é apenas uma em um horário carregado, não se deve alimentar ilusões de uma dedicação fiel ao tema da animação, por parte dos alunos.

Assim, conclui-se que a maioria dos alunos, em ambas as turmas, compreensivelmente declararam não procurarem mais informação sobre os métodos estudados em aula, contudo, os poucos alunos a confirmarem as suas pesquisas, também vieram a discutir com a Orientadora e o Docente, o que, apesar do baixo número de aderentes, se considera um fator muito positivo no âmbito deste projeto. Isto é muito mais válido para a turma de 7ªC, do que para a turma do 7ªA.

Apesar deste facto, na turma do 7ªC, pelo menos entre 5-10 alunos pesquisaram sobre animação.

11- Consegues imaginar-te a fazer isto ou algo parecido no futuro?



Nesta questão, procurou-se perceber se este Workshop poderia fornecer pistas sobre o futuro dos alunos. Tivemos o cuidado de só pedir que imaginassem a possibilidade de terem o cinema de animação como opção na sua carreira profissional.

Maioritariamente na turma 7ªA, a opinião dividiu-se entre recusarem a animação completamente, e considerarem que talvez no futuro possa ser uma opção, mediante as prioridades que venham a surgir.

Já no 7ªC, a maioria divide-se entre o talvez e o sim, embora sempre relegando essa opção para o que no futuro lhes possa vir a acontecer. Consideram ainda que precisam de ter mais formação na área para que a possam incorporar na sua carreira futura.

Na turma 7ªA, cinco alunos afirmaram não ter interesse pelo cinema de animação como opção futura de carreira profissional, ou como *hobby*. Um sugere a possibilidade de a praticar, mas com grande relutância.

No 7ªC, dois alunos indicam ter interesse, mas sob a condição de tal vir a acontecer mais tarde, e sempre após mais formação.

Existem 3 alunos do 7ªA e 2 alunos do 7ªC, que indicaram disponibilidade e interesse para virem a experimentar o cinema de animação de forma autónoma.

5 Conclusão

Chegamos finalmente à conclusão deste projeto, à parte onde reflectimos sobre as experiências e observações feitas.

Ao que chegamos?

Podemos primeiro afirmar que a reação e experiência dos alunos foi muito positiva; grande maioria revelou um interesse elevado pelas atividades do Workshop, desde o momento da introdução, à conclusão dos seus trabalhos. É possível que pelo menos dois dos alunos envolvidos no workshop venham de futuro a seguir o cinema de animação como opção profissional, enquanto os restantes demonstram agora um interesse e um respeito diferente pelos processos de criação de um filme ou de uma curta de animação.

Acrescenta-se ainda que, apesar de algumas dificuldades e falhas técnicas, conseguiu-se realizar os projetos dos alunos, assim como do Workshop, dentro do curto limite de tempo de aulas disponibilizado.

Já observando as respostas do questionário apresentado aos alunos, declararmos os resultados estatísticos como satisfatórios, relativamente à especulação feita no início da nossa investigação. Contudo acreditamos que será difícil afirmar que os exemplos das duas turmas se pudessem aplicar a outras escolas e outras turmas e garantir que os resultados fossem iguais. Não alimentamos ilusões que este exemplo seja a única solução ao problema apresentado pela questão de investigação, mas podemos afirmar que é um método funcional, e que a experiência em geral, afeta os alunos de forma positiva.

A inclusão de uma experiência deste género no currículo regular do ensino poderia criar um fator de mudança.

Bibliografia

Animação Portuguesa 2004-2006. Casa da Animação, 2006;

GAIO, A. (2001). *História do Cinema Português de Animação*, Edição Porto 2001: Odisseia nas Imagens, Porto;

GIESEN & STORM (1999). *Animation Under the Swastika*, McFarland & Company, Inc. Publishers, Jefferson & London;

BAPTISTA, P. (2010). *Imagens em movimento e educação artística: Um estudo sobre a utilização criativa das imagens*. Universidade de Aveiro;

MARQUES, N. (2014). *Processo criativo |ENTRE| convite à produção*. Universidade de Aveiro;

MATEUS, F. (2004). *Cadernos pedagógicos: A linguagem do cinema de animação*. Edição Câmara Municipal da Amadora: Centro Nacional de Banda Desenhada e Imagem, Amadora;

VALENTE, A. (2000). *Cinema sem atores*. Edição Cineclube de Avanca, Avanca;

VARZIM, M. (2014). *Antropologia Cinética: Relações interpenetrantes entre a vida e a imagem*. Universidade de Aveiro;

Webgrafia

1 - FRED PATTEN (2012). *Book Review: 'Animation Under the Swastika: A History of Trickfilm in Nazi Germany'*, ANIMATIONWorld - awn.com

<https://www.awn.com/animationworld/book-review-animation-under-swastika-history-trickfilm-nazi-germany> (Consultado em 6/5/2018)

2 - REIKONENTERTAINMENT (2013). *Brief History of Japanese Animation in the 20th Century*, YouTube - <https://www.youtube.com/watch?v=Fs2aALuP3po> (Consultado em 4/2/2018)

3 - PENHA PEREIRA, R. (2010). *Bem-Estar e Educação pela Arte*. Revista Portuguesa de Pedagogia, ano 44-2. Visitado em 20 Dezembro 2017.

<http://impactum-journals.uc.pt/rppedagogia/article/view/1282/730> (Consultado em 5/1/2018)

4 - ADAM CONOVER (2017). *How the Fine Art Market is a Scam*, Adam Ruins Everything - CollegeHumor, YouTube - <https://www.youtube.com/watch?v=NSdbASDdwU4> (14/2/2018)