

Filme de Animação: as bases do design num estudo de caso

*Animated Film: the foundations of design
in a case study*

MARIA TERESA ALBINO*

Artigo completo submetido a 15 de maio 2016 e aprovado a 21 de maio de 2016.

*Portugal, designer, professora, estudante. Licenciatura em Design, Instituto de Arte, Design e Empresa (IADE creative university).

AFILIAÇÃO: Universidade de Lisboa, Mestrado em Ensino de Artes Visuais. Alameda da Universidade, 1649-013 Lisboa. E-mail: maria-albino@campus.ul.pt

Resumo: Apresenta-se o projecto desenvolvido com alunos do 10^o e 11^o ano na disciplina de Desenho A, onde se visionou a concepção e a produção de um filme de animação. Com o trabalho realizado procurou-se promover competências de autonomia, adaptação, resolução de problemas e de desenvolvimento da capacidade de trabalho em metodologia de projecto. Observa-se ainda a estipulação da criação da identidade enquanto turma.

Palavras chave: educação artística / criatividade / filme de animação / autonomia.

Abstract: *It is my intention to share the project developed with students of 10th and 11th grade in the course of Drawing A, where it was envisioned the conception and production of an animated film. This work sought to promote autonomy skills, adaptability, problem solving and development of work capacity in project methodology. It is also observed the stipulation of the creation of the identity as a class.*
Keywords: *artistic education / creativity / animated film / autonomy.*

Introdução

O projecto abaixo descrito realizou-se no âmbito da disciplina de Desenho A com duas turmas do secundário do curso Científico-Humanístico de Artes Visuais, uma do 10ºano e do 11ºano (tendo aulas conjuntas devido ao reduzido número de alunos do 11ºano) do Colégio Pedro Arrupe em Lisboa.

Tem como objectivo compreender se os alunos, através de um filme de animação, interiorizaram os conceitos base de design, metodologia de projecto e capacidade de resolver obstáculos utilizando técnicas existentes da área trabalhando sempre em equipa.

Sendo um filme de animação o produto final, foi feita uma abordagem ao cinema interligando sempre com o design visto que as turmas irão publicitar posteriormente o seu projecto com a criação de um cartaz.

A metodologia projectual, segundo Manuel Porfírio manifesta-se como sendo “um instrumento fundamental na educação tecnológica.” (Porfírio, 1992:311), devido aos valores éticos subjacentes, da combinação entre acção e processo criativo e das finalidades produtivas, entre outros.

Enquadramento

Elisabete Oliveira (2013:7-11) refere que é essencial que o aluno atinja um nível de autonomia utilizando os meios necessários para tal, procurando soluções e deliberações para criar. Também mencionado por Manuel Porfírio (1992:311-37) este processo está directamente relacionado com a identificação de problema (na sua totalidade) ou a capacidade de os reformular.

O procedimento de gerar ideias pode ser algo que advém de uma maneira muito natural sem necessitar de esforço ou de premeditação, enquanto que para outros apenas é atingindo com recurso a diversas técnicas gráficas ou não:

Some of us feel more creative at certain times of the day or while performing certain activities; others may find certain environments or surroundings more conducive to creativity (Mahon, 2011: 9).

Como tal, esta integração efectuada pela relação professor-aluno insere-se para além do contexto de educação artística e estética Elisabete Oliveira (2013:7-11). A metodologia projectual aborda um lado mais dinâmico que recorre normalmente a construções técnicas.

O design liga todos estes conteúdos e modelos a uma estratégia global, visto ser uma área relacionada com o interesse social, económico, ecológico, prático e teórico. No contexto quotidiano existem vários modelos de design *thinking* (processo criativo), o emprego de módulos como cenários, divagação ou até

mapas mentais (Figura 1) que servem para criar este modo diferente de pensar muito utilizados em design de comunicação e multimédia.

Filme de Animação

O estudo de caso seguindo as metas curriculares desenvolvidas no 2º período do ano lectivo de 2015-2016 para as duas turmas é composto pela criação de um filme de animação distribuído por várias fases (sempre a trabalhar em conjunto com a turma/equipa). Como resultado final, para além deste projecto, teremos a entrega de um portefólio concretizado durante a realização do filme e o design de um cartaz (última fase).

A prática lectiva foi desenvolvida no Colégio Pedro Arrupe em Lisboa, com uma turma do 10º Ano e uma turma do 11º Ano do ensino secundário, na disciplina de Desenho A do curso Científico-Humanístico de Artes Visuais.

No exercício de aprendizagem da criação da história, as competências são diferenciadas da realização do filme, ou seja, respectivamente, o alvo a atingir é o de autonomia, compreensão do discurso e incentivar a criatividade, enquanto que na seguinte fase é prática e experimentação das técnicas.

A nível de novas aptidões, é esperado que os alunos aprendam estes novos conteúdos de design multimédia, metodologia e que igualmente melhorem o seu discurso ao tirarem dúvidas em relação à sua própria autonomia, que percebiam onde falharam e consigam expor o seu problema.

O desenho (aproveitando-se do material riscador como lápis de grafite, caneta de ponta fina preta e lápis de cor) é a ferramenta escolhida para desenvolver uma história que, idealizada pelos alunos, mostra que a narrativa visual pode ser experienciada pela fotografia (fruto do conjunto feito em *stop-motion*) e pela cor:

(...) contada por meio de fotografias pode assumir muitas formas, e a apresentação ou visualização de uma imagem em um determinado contexto dará forma à maneira como a imagem é lida. (Short, 2013:14-15).

A metodologia de projecto manifesta-se através da divisão da turma em grupos e adaptando um sistema de avaliação por fases, em que os alunos se apercebem onde os vários tipos de design deverão ser aplicados bem como, em paralelo, o conhecimento em desenho (Figura 2) e cinema: 1- Apresentação do Projecto; 2- Desenvolvimento do Conceito/História; 3- Realização do Filme e do Portefólio; 4- Montagem; 5- Realização de um Cartaz; 6- Entrega Final; 7- Balanço Final e Avaliação.

Para além do filme de animação, cartaz e portefólio os alunos realizarão

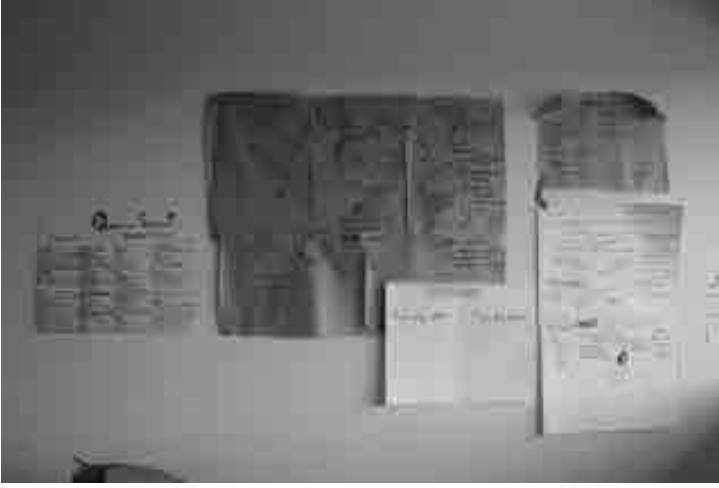


Figura 1 · Desenvolvimento do Conceito/História, Mapa Mental. Fonte própria.

Figura 2 · Realização do filme, Desenho de uma das Personagens. Fonte própria.

uma exposição final para a comunidade escolar onde poderão mostrar todo o processo envolvente.

Conclusões

Em termos gerais a experiência realizada com a animação ajuda a aperfeiçoar as capacidades de visualização bidimensional e tridimensional, a reforçar o conhecimento de base para a passagem espacial (3D) e dos conteúdos já leccionados, bem como a exploração do material proposto pelos próprios alunos.

Conseguimos perceber que a turma mais avançada (11ºano) consegue aplicar estes processos mais rapidamente e mediante algumas alterações. A turma do 10ºano conseguiria utilizar estes métodos sem dificuldade, não deixando de ter como resultado final um filme diferente com uma história conceptual.

A nível de obstáculos, apenas o incumprimento de algum trabalho individual será avaliado na perspectiva qualitativa. Por ser um estudo de caso, a sua lógica vem de um cariz puro de descoberta investigando-se de uma maneira qualitativa sobre acção-prática. Examina-se o lado mais particular pois é um estudo de caso aplicado a estes estudantes em específico devido aos problemas identificados, havendo um envolvimento pessoal (interpretativo).

Referências

- Mahon, Nik (2011) *Ideation: n ideia generation: the formation of ideias and concepts*. Lausanne: Ava Publishing.
- Oliveira, Elisabete; Sousa, Albertina; Bila, António; Garlito, Luís; Amado, Maria José; Moutinho, Rui & Pinheiro, Samuel (2008) *Práticas Estruturantes em Educação Estética e Tecnologias Visuais no 3ºciclo e no ensino secundário*. Lisboa: IIE.
- Porfírio, Manuel (1992) *Metodologia do Projecto Tecnológico*. Lisboa: Universidade Aberta. ISBN: 972-674-085-1.
- Short, Maria (2013) *Contexto e narrativa em fotografia*. Barcelona: Gustavo Gili.