

## **“O Meu castelo é melhor do que o teu”, uma experiência pedagógica com o cinema de animação**

**PAULO ALEXANDRE D'ALVA BAPTISTA**

*Universidade de Aveiro*

paulodalva@gmail.com

**ANTÓNIO COSTA VALENTE**

*Universidade de Aveiro*

avalente@ua.pt

### **Resumo:**

A relação das crianças com os novos *media* electrónicos remete-as, normalmente, para o papel de um utilizador que usufrui de um produto já acabado, sem ter a oportunidade de (re) construir ou de produzir as suas próprias soluções. Num contexto em que o paradigma educacional emergente exige a utilização de ambientes adequados às novas aprendizagens, ricos em recursos, experiências diversificadas e com a utilização das novas Tecnologias da Informação e Comunicação, a experiência realizada em Pinhel e Figueira de Castelo Rodrigo, aponta para novas abordagens sobre a imagem, ao nível dos seus suportes e do seu processo comunicacional, que se traduz na procura de uma efectiva educação para os *media*. Partindo da análise da forma como as crianças utilizam diariamente os novos *media*, desde a televisão, o vídeo, a Internet e os jogos de computador, nasceu o projecto “O Meu castelo é melhor do que o teu”, através da criação de filmes de cinema de animação totalmente realizado pelas crianças. A utilização das novas tecnologias da imagem e da animação, como *media* de expressão visual, tornou todo um processo de aprendizagem mais motivante para os alunos, estabelecendo um compromisso mais claro com as culturas digitais actuais. Esta experiência permitiu estabelecer uma ligação com a cultura extra-escolar dos alunos mais desinteressados, estimulando a capacidade de reflectir, de se expressar com clareza, de solucionar problemas e tomar decisões, suportando uma aprendizagem mais eficaz e motivadora.

### **Palavras-chave:**

Cinema, animação, imagens, educação artística.

---

## **Introdução**

O projecto “O meu castelo é melhor do que o teu” foi realizado em duas escolas durante o ano lectivo 2009/2010, num total de 22 sessões com cada turma. Foram aulas de 90+45 minutos e decorreram nas disciplinas de Desenho A do 10º ano e de Educação Visual/Área de Projecto e Oficina de Artes do 7º ano. O projecto foi desenvolvido durante 8 meses na Escola Secundária de Figueira de Castelo Rodrigo e na Escola Secundária de Pinhel.

Os alunos trabalharam com vários suportes e todo o trabalho desenvolvido foi realizado individualmente ou em pequenos grupos, consoante cada fase do projecto e de acordo com a

tipologia das actividades planificadas. O efeito do tratamento sobre o processo da aprendizagem do conteúdo "movimento" foi analisado através de registos de vídeo e entrevistas. Os trabalhos realizados pelos alunos nas diversas sessões de trabalho foram documentados em vídeo e comentados pelos próprios intervenientes, para posterior análise. Embora se tratassem de dois grupos de faixa etária diferente, os resultados revelaram não haver diferenças significativas nos trabalhos. Para isto, terá contribuído a idêntica abordagem de conteúdos com a mesma estratégia de aula para ambos os grupos.

Para cada turma foi apresentado um mesmo desafio, o de representarem em linguagem cinematográfica o seu património local. Assim, a partir de um tema comum, teriam de realizar um filme tendo como pano de fundo o seu Castelo, a situação sócio-económica e o contexto em que estão inseridos.

No que respeita à preparação e organização das actividades lectivas, estas foram realizadas em contexto curricular e forneceram resultados favoráveis para o enquadramento do projecto em actividades didácticas sobre imagem em movimento. Partindo da uniformidade curricular e programática, procurou-se conciliar os objectivos do programa com as características das turmas e diferenças individuais de cada aluno. Foi realizado um trabalho de preparação e organização, tendo sido elaboradas as planificações das aulas e feita a selecção dos instrumentos pedagógicos, tais como: fichas informativas, PowerPoint sobre alguns conteúdos programáticas, material vídeo DVD, (tais como filmes de animação). Foram utilizadas essencialmente as novas tecnologias na preparação das actividades lectivas, de forma a ser mais cativante para os alunos a aprendizagem.

Foi intenção a diversificação das actividades, o uso de recursos diversos, sempre com vista à aquisição das competências específicas de cada disciplina e tendo em conta as metas estabelecidas no Projecto Educativo de cada Escola. Os processos, por vezes, não resultaram em conformidade com as expectativas, dada a dinâmica e interactividade do processo de ensino/aprendizagem e as problemáticas comportamentais.

## 1. Da imagem ao filme de animação

### 1.1. Animação de imagens

*"Em animação a imagem não tem movimento; adquire-o quando junta com outras imagens, fotograma após fotograma. Eis a mágica sem magia – o Filme Animado." [Borges, 1989:5]*

A palavra "animação" deriva do verbo latino animare que significa "dar vida a", e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX. O longo caminho do princípio de animação de imagens encontra a sua génese na Pré-História, apesar de, como fenómeno óptico, não existir propriamente uma animação, mas é um facto que nas representações de criaturas com oito patas nas paredes das cavernas, como uma intenção mágica, ou mais tarde a partir do período do Oriente Próximo, o facto incontestável é que o Homem sempre procurou diversas formas de representação que sugerissem o movimento. A animação, considerada como ilusão do movimento através da rápida sucessão de imagens, requeria um elevado grau de desenvolvimento científico e técnico, pelo que só no século XIX se iniciaram os primeiros inventos que levaram ao que hoje designamos de animação de imagens. Remontam ao início do século XIX os primeiros estudos e investigações no âmbito da persistência retiniana das imagens. A ilusão óptica proporcionada por alguns dos aparelhos ópticos depende de um fenómeno fisiológico, vulgarmente denominado de "persistência da visão". Em que o olho humano retém uma imagem por uma fracção de segundo enquanto outra é percebida, ao que se percebe que se o olho humano combinar imagens vistas em sequência, num único e rápido movimento, temos a percepção da animação de imagens.

*“Aparentemente, vemos qualquer imagem colocada perante os nossos olhos durante uma fracção de segundo após o próprio estímulo ser eliminado. Os primeiros autores a observar e investigar o fenómeno supunham que havia uma imagem que permanecia momentaneamente impressa na retina. Sabe-se actualmente que o efeito se deve ao sistema nervoso e ao cérebro, e que se trata de uma complexa combinação de fenómenos ópticos, químicos e cerebrais.” [Robinson, 1996:124]*

Tal como referido anteriormente, é então no século XIX que surge um vasto conjunto de máquinas ópticas, inventadas por físicos e outros estudiosos, que permitiram demonstrar os fenómenos da percepção e da representação gráfica do movimento. Estas máquinas, que mais tarde se vulgarizou designar por jogos ópticos, são compostas por mecanismos simples e de fácil manipulação. Embora remontem a uma existência de quase duzentos anos, ainda hoje mantêm a sua capacidade de fascinar o olhar com as ilusões da imagem em movimento, e possuem uma forte componente lúdica que pode ser explorada em realizações plásticas. Estes jogos podem ser reproduzidos e integrados em actividades de ensino-aprendizagem, para os alunos explorarem os princípios da animação de imagens. Assim, é possível demonstrar fenómenos ópticos e introduzir os processos de animação de imagens, de uma forma simples, através da manipulação de materiais convencionais da expressão plástica.

### *1.2. O que é a imagem animada?*

Um filme é essencialmente uma série de sequências de imagens que produzem ilusões de movimento ao serem projectadas (ou emitidas) num ecrã. A realização de um filme animado parte sempre da concepção de fotograma – cada uma das imagens – enquanto unidade mínima, material, individualizada e manipulável da composição sequencial e descontínua de imagens que o compõem. Cada segundo de uma projecção vídeo normal (europeia) é composto por 25 imagens. Na base da ilusão de movimento que vemos no filme animado está o modo como o animador manipula a diferença entre as imagens que elabora e regista. O que é (inconscientemente) apreendido pelo espectador é o entre-dois de uma relação de diferença entre duas imagens contíguas na sequência. É a relação de diferença/semelhança gráfica entre cada duas imagens que, na sucessão regular e rápida destas no tempo, produz a impressão de movimento no sistema de percepção visual do espectador.

A construção de um filme animado subentende, assim, a existência – absolutamente arbitrária – de dois tipos de manipulação da relação de descontinuidade/continuidade fílmica: uma que sequencia e justapõe segmentos de discurso, habitualmente denominados plano; e outra, que é própria da animação, que sequencia e justapõe fragmentos mínimos de filme, habitualmente denominados fotograma ou imagem. Ambas são procedimentos materiais que asseguram a ilusão de continuidade: a primeira é conscientemente perceptível para o espectador; a segunda não.

### *1.3. Metodologia do projecto – o filme de animação*

Um projecto de filme parte normalmente de uma questão inicial, em volta da qual um grupo – de crianças neste caso – deverá estruturar ideias e tarefas. Antes de mais, vem o saber compor o movimento. A construção da ilusão de movimento tem origem não apenas na observação do movimento dos seres e das coisas ou do nosso corpo no mundo, mas, igualmente, no modo como ele é sentido. Trata-se sempre (e em todo o processo) de construir um conhecimento complexo, simultaneamente científico, artístico e tecnológico: o desenvolvimento integrado de uma consciência e de uma sensibilidade críticas, assim como o conhecimento das linguagens (signos visuais, sonoros e respectiva articulação) e tecnologias que suportam o processo de elaboração do

discurso. Sabendo animar e usar os equipamentos, será possível escolher entre contar histórias ou, simplesmente, coreografar processos de transformação. Na organização das equipas, a imagem animada permite ter em conta as sensibilidades, estilos de aprendizagem e idiossincrasias de cada criança. As tarefas são diferenciadas e cada um poderá desenvolvê-las a partir das suas próprias possibilidades iniciais. Até mesmo trabalhar individualmente. Acabará, de forma natural, por ver o seu esforço conjugado no resultado final e, assim, ter a oportunidade de estabelecer cumplicidades e relações de afecto.

Para realizarmos filmes com base em tecnologias da imagem animada temos, portanto, necessidade de estruturar a turma em equipas e o processo de produção em fases. Estas ainda são as mesmas que a indústria utiliza: pré-produção; produção; pós-produção.

Na fase de pré-produção, começamos por desenvolver conceitos em função da ideia inicial. Ao mesmo tempo, estamos a fundar a gramática do nosso projecto: que personagens, acções, lugares, cores, luzes, figurinos, diálogos, espaços e ritmos. Conjugamos tudo num pequeno texto, a sinopse, que desenvolvemos em argumento e em guião gráfico (storyboard): a sequência de planos desenhados e enquadrados segundo a informação que se quer comunicar, à qual se juntam informações sobre movimentos (de câmara e de personagens) e sons. O resultado é parecido com um livrinho de banda desenhada: o storyboard. Este, após ser discutido e alterado, será transformado em guião filmico (animatic) permitindo verificar se o que queremos contar é compreensível, assim como ter uma ideia da duração e ritmo do filme: é a sequência fílmica de planos fixos com sons provisórios (diálogos, efeitos, ambiente sonoro e música).

A seguir, passamos para a fase de produção. Nesta, a equipa terá que executar graficamente e animar cada um dos planos. É uma fase mais lenta. Primeiro, os movimentos pretendidos são ponderados em função do significado e articulação na acção específica e na narrativa geral e, depois, segundo a respectiva trajectória e duração.

De forma mais lenta cada movimento é desmontado em imagens e cada imagem é registada pela câmara (ou processada pelo computador). A sequência vai podendo ser visionada pelo grupo à medida que aumenta. Os sons definitivos podem realizar-se em simultâneo, por vezes é mais fácil animar a partir da banda sonora. O efeito de sincronia obtido quando as imagens se movem de acordo com o som é mágico e produz uma ligação afectiva fundamental no grupo de crianças. Finalmente, na pós-produção, associamos os planos animados na justa sequência, seguindo o animatic. Juntamos os sons definitivos, um título e os créditos; visionamos e corrigimos. O filme é, enfim, convertido em formato DVD e mostrado à escola toda, à família e nos festivais nacionais e internacionais com categorias para filmes escolares.

## 2. Objectivos

O projecto "*O meu castelo é melhor que o teu*", teve como principal objectivo aproximar toda a comunidade escolar ao mundo do desenho animado nas suas variadas formas de expressão. O cinema de animação tem por parte dos espectadores uma enorme aceitação, englobando tudo que respeita a imagens animadas, seja em que técnica for e utilizando os diversos materiais, seja em desenho, plasticina, recortes, colagens ou imagens geradas por computador.

Dando a possibilidade de criarem e realizarem por elas próprias as suas histórias, os seus personagens, os seus filmes. Proporcionando assim de uma forma criativa a aprendizagem, estimulando o gosto do "fazer" imagens animadas, e levando as crianças e os jovens a viagens ao mundo do imaginário. Assim experimentam a poderosa linguagem da animação para desenvolver a sua própria expressão artística, construindo uma consciência crítica frente à massiva utilização desta linguagem pelos meios de comunicação.

Assim, o projecto pretendeu:

- Demonstrar o potencial educacional do cinema de animação e incentivar o seu uso como instrumento didáctico;
- Inverter o papel, antes passivo, das crianças diante dos filmes de animação;
- Difundir a arte de animação, descobrindo e estimulando novos talentos;
- Proporcionar uma actividade extracurricular ao mesmo tempo divertida e educativa, envolvendo professores e alunos na criação artística;
- Gerar um material didáctico diferenciado, que ficará à disposição da escola para uso nas salas de aula como apoio didáctico e motivador das aulas. Para as crianças o interesse é redobrado, já que além de se tratar de animação, são filmes realizados por elas mesmas.

### **3. Abordagem inicial ao conteúdo “Movimento”**

No início do projecto, foi realizado um estudo experimental sobre o processo de ensino-aprendizagem através da animação de imagens. A prática decorrente desse estudo permitiu observar o modo como as crianças e jovens produzem animação de imagens com recurso a suportes de expressão tradicionais (brinquedos ópticos) e posteriormente com o recurso a meios informáticos e vídeo.

As práticas educativas do projecto “O meu Castelo é melhor do que o teu” foram desenvolvidas com a aplicação dos seguintes suportes didácticos:

- Brinquedos ópticos
- Animação tradicional
- Vídeo digital

Depois do visionamento de alguns filmes demonstrativos, partiu-se para explicação e debate com os alunos sobre algumas particularidades do movimento e tipos de movimento. Relativamente às observações e registos vídeo realizados e tendo em conta os parâmetros previamente estabelecidos, foi possível constatar que os alunos de todas as turmas demonstraram bastante atenção às exposições que foram feitas. Por se tratar duma abordagem inteiramente nova, as duas turmas estiveram particularmente atentas a cada fase e principalmente, quando foi feita a apresentação de um filme didáctico.

Um outro item de observação incidia sobre a participação dos alunos durante o visionamento do filme. Tal como foi dito, muitas vezes, os alunos apontavam para o televisor; imitavam movimentos utilizando as mãos para demonstrar e, sobretudo, utilizaram expressões para exprimir alguma admiração pelos assuntos abordados no filme ou para salientar aspectos que achavam mais importantes do filme.

Antes e após a apresentação do filme, os alunos colocaram muitas questões sobre o trabalho a realizar: “o que vamos fazer?”; “vamos fazer desenhos animados?” Os alunos do 7º ano questionavam mais sobre o trabalho que iriam desenvolver futuramente enquanto a turma do 10º ano procurou principalmente esclarecer algumas dúvidas que lhes tinham surgido relativamente aos conceitos apresentados. Paulo d'Alva, que orientou todos os trabalhos, constatou um primeiro momento de estranheza dos alunos perante os conceitos tratados, mas rapidamente verificou que, nas duas turmas e após uma breve explicação, os alunos compreenderam de forma clara o que estava a ser abordado e apresentaram as suas opiniões. Incidiram inclusivamente as suas análises em analogias e comparações com filmes de animação que já tinham visionado. “Eu

sei, já vi uma coisa assim..." foram expressões frequentemente utilizadas pelos alunos das duas turmas.



Ambiente de trabalho – Fig. Castelo Rodrigo

Foto 01 © Paulo D´alva



Ambiente de trabalho - Pinhel

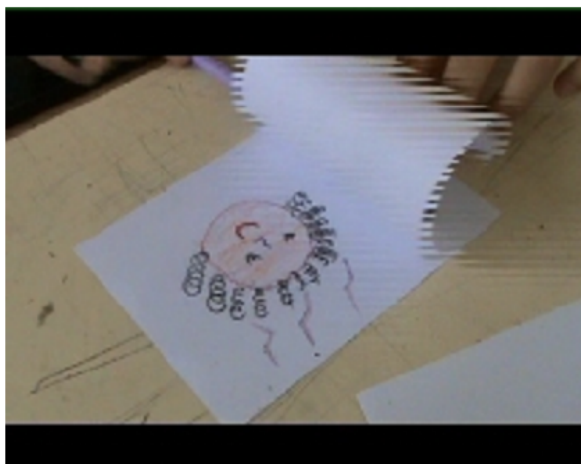
Foto 02 © Paulo D´alva

Assim, pode-se considerar que o nível de satisfação global dos alunos e a participação demonstrada foi muito positiva. Estes factos levam também a considerar que a motivação para a actividade foi sempre elevada. Os dados relativos ao item correspondente à ligação das aprendizagens a situações do quotidiano, permitem inferir que, com especial incidência, ambas as turmas no debate que ocorreu após visionamento do filme, fizeram uma ligação mais próxima com situações da vida real, conseguindo transpor para o produto final (o filme de animação) parte das suas vivências e situações do quotidiano.

#### 4. Contributos para a elaboração do projecto final

Durante as actividades do referido projecto foi possível realizar algumas experiências pedagógicas que permitiram compreender algumas das implicações que uma abordagem didáctica sobre a imagem em movimento pode ter em contextos como este. Com base nesta análise, pretendeu-se numa fase inicial recolher dados para compreender como os alunos realizam animação de imagens em diferentes suportes para, a partir daí, desenhar uma proposta de um processo didáctico em torno das imagens em movimento, para a construção de um projecto final que englobasse todos os saberes até aí apreendidos. Com o projecto "*O meu castelo é melhor que o teu*" procurou-se essa multidisciplinaridade que a utilização criativa das imagens proporciona, de forma a descrever as práticas, referindo alguns aspectos relacionados com os instrumentos didácticos utilizados.

Assim, a partir do estudo das práticas de animação com recurso aos jogos ópticos foi possível reconhecer o interesse de associar ao sistema funcionalidades com carácter lúdico. Nesse sentido, considerou-se interessante que a aprendizagem de uma linguagem pudesse ser apoiada de recursos lúdicos, permitindo ao utilizador manipular imagens para produzir efeitos dinâmicos de uma forma divertida.



Brinquedos ópticos – folioscope

Foto 03 © Paulo D'alva

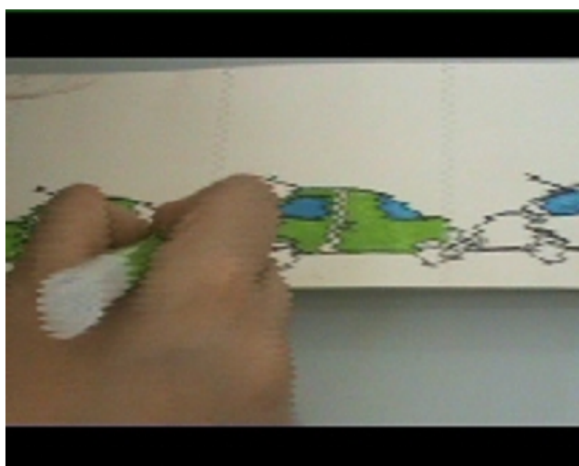


Brinquedos ópticos – folioscope

Foto 04 © Paulo D'alva

Os jogos ópticos, devido à sua natureza evocadora de brinquedos, enquadram esta ideia, constituindo assim, uma referência didáctica de grande relevo na concepção do produto final *“O meu castelo é melhor do que o teu”*.

Neste sentido, todo o processo interactivo de animação revelou-se facilitador de aprendizagem, permitindo aos alunos uma progressão para soluções gráficas mais elaboradas. Esta estrutura gráfica permitiu que os alunos tomassem consciência das diferentes componentes da animação (os objectos, o tempo e o espaço) podendo, por essa via, constituir um contributo interessante para dar seguimento ao desenvolvimento do projecto.



Brinquedos ópticos – sequencia 12 frames zootrope

Foto 05 © Paulo D'alva



Brinquedos ópticos - zootrope

Foto 06 © Paulo D'alva

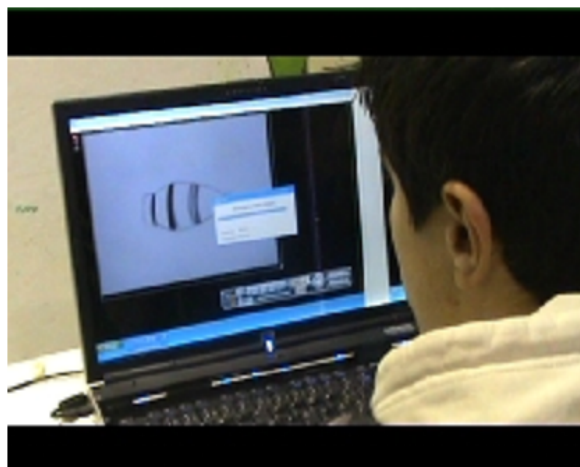
Para iniciar o estudo de sequências animadas começou-se por fazer animações com 12 imagens. Este trabalho pode ser organizado por níveis de dificuldade. Numa fase introdutória começou-se por uma abordar ao *“Thaumatrope”* e *“Folioscope”* para introduzir o conceito de animação. A utilização dos brinquedos ópticos pode servir de base de aprendizagem, ao nível dos

princípios básicos da Imagem em Movimento, para a posterior realização de trabalhos de animação com recurso ao suporte vídeo.



Pixilização – animação de pessoas

Foto 07 © Paulo D'alva



Metamorfoses – animação de desenhos

Foto 08 © Paulo D'alva

A natureza transdisciplinar desta linguagem terá sido muito motivante para as duas turmas envolvidas. A interligação entre diversas artes que muitas vezes se encontram em quadrantes díspares do processo criativo: audiovisual, música, dança, expressão corporal, artes plásticas, tiveram encontro de simbiose bastante marcada (figuras 07 e 08). No entanto, no que refere ao nível de participação e envolvimento das duas turmas nas actividades, penso que foi bastante positivo. No entanto, em determinados momentos de realização do projecto, houve um envolvimento também de alguns elementos da família com vontade de participar e perceber o que se estaria ali a gerar. Foi um período interessante de trabalho intenso e bastante produtivo.

O modo como as imagens criam e desencadeiam a motivação é normalmente referido como uma virtude deste tipo de sistemas. As crianças e jovens implicadas neste projecto foram observadas a trabalhar de forma muito positiva, verificando-se persistência na realização das tarefas. Em certos casos, mantiveram um interesse prolongado para além das sessões, continuando os seus trabalhos em tempos pós-sessão, nas diversas salas do espaço onde se desenrolou o Projecto. A criação de desenhos alusivos aos temas que estavam a trabalhar foi usada voluntariamente pelos alunos durante os seus intervalos (figuras 09 e 10).





Estudo de personagem – “o trolha”

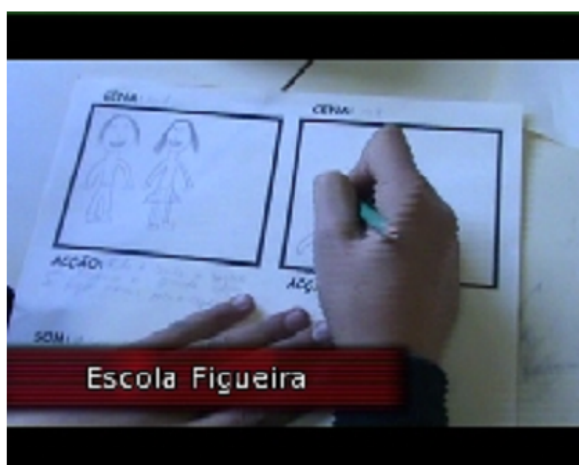
Foto 09 © Paulo D'alva



Personagem final em recortes e fotografia

Foto 10 © Paulo D'alva

Nestes, os alunos começavam por níveis básicos, progredindo ao longo do tempo para níveis mais elevados, mantendo assim a componente do desafio ao longo das sessões. A motivação verificada na utilização deste tipo de actividades esteve associada à satisfação ou antecipação de satisfação verificada com o termo do filme animado, no interesse pelos conteúdos do filme animado, ou no orgulho em ser capaz de o realizar e de se ver reflectido na imagem do mesmo. O trabalho foi grande, mas a motivação também.



Elaboração do Story-board

Foto 11 © Paulo D'alva



Elaboração do Story-board

Foto 12 © Paulo D'alva

Todas as imagens realizadas demonstraram ser possível desenvolver capacidades intelectuais (recolha e processamento de informação, raciocínio, investigação, pensamento criativo, capacidade de formular e aplicar estratégias, capacidades de avaliação e capacidade de planificação). A partir desta prática educativa foi possível verificar que, o nível de desafio de um filme foi apropriado para os alunos, o envolvimento destes com o projecto promoveu a resolução de problemas e o desenvolvimento do pensamento crítico. Estas competências são desenvolvidas através da criação de estratégias, da análise das diferentes opções a tomar durante a realização do filme, bem como pelo exercício mental durante a tomada de posições racionais. O sucesso do filme implicou que os alunos pensassem logicamente, planificando e considerando os resultados obtidos durante as suas acções, envolvendo actividades com alguma complexidade como a realização de um story-board (figuras 11 e 12).

A maioria dos alunos nunca tinha feito experiências de animação com recurso aos brinquedos ópticos. Durante esta unidade de trabalho, todos os alunos fizeram animação e brinquedos ópticos, conseguindo concluir o seu trabalho e alguns realizaram mais do que um exemplar. Embora durante o desenvolvimento da actividade não se tenham constatado muitas dificuldades em os alunos compreenderem a questão das sequências animadas, ao passarem os conteúdos para o computador e na utilização do programa Stop Motion Pro, os alunos perceberam ainda melhor o significado da sequência.

O objectivo das actividades iniciais, com estudo de movimento através dos brinquedos ópticos foi proporcionar aos alunos a oportunidade de construir pequenas animações, para a partir daí, estudarem os seus princípios e processos básicos de realização. Nesta actividade, optou-se pela utilização do software Stop Motion Pro devido às suas potencialidades de animação e de desenho. Assim, foi possível os alunos registarem cada movimento Imagem a Imagem no computador para depois os ordenar sequencialmente. Estas operações realizaram-se através do rato e no teclado sem ser necessário recorrer a qualquer dispositivo periférico de digitalização de imagens, simplificando o processo ao nível dos recursos.



Entrevistas alunos Pinhel

Foto 15 © Paulo D'alva

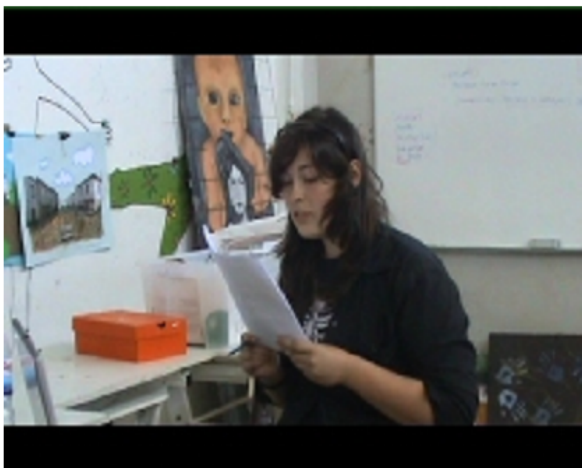


Entrevistas alunos Figueira

Foto 16 © Paulo D'alva

Nas várias fases do projecto os alunos foram estimulados a apresentar o seu trabalho e o personagem por cada um elaborado. Numa breve entrevista perante as câmaras, cada aluno apresentou parte da história e do seu personagem, tendo também referido a fase do projecto que

mais os cativou. As imagens de cada entrevista contam um pouco da sua própria história, bem como das experiências e motivações que desenvolveram através da participação nas actividades programadas. Estas actividades contribuíram para incrementar os índices de motivação necessários que podem levar estes alunos a frequentar e a participar em actividades culturais no futuro.



Gravação de vozes

Foto 17 © Paulo D'alva



Animação de movimentos

Foto 18 © Paulo D'alva

A interface gráfica aqui utilizada (Software Stop Motion Pro) revelou ser de fácil compreensão e suporta um nível de interacção compatível com os requisitos didácticos previsto para a sua aplicação. Verificou-se ainda, o interesse, por parte dos alunos, de se associar efeitos sonoros mais expressivos para que desse modo, o filme pudesse adquirir um carácter mais lúdico e mais atractivo (figura 17).

Os participantes foram os actores e criadores de tudo o que se fez e produziu na criação deste filme animado. Desde desenhar a sua personagem, dando-lhe a expressão necessária em cada cena, reflectir e escrever uma cena para a narrativa do filme, elaborarem e criarem o guião, o argumento, o story-board, tudo foi feito e imaginado pelos participantes.



Construção de Personagens

Foto 19 © Paulo D'alva



Construção de Personagens

Foto 20 © Paulo D'alva

Desenvolveram e desenharam a sua personagem e os cenários (figura 20), utilizando as mais variadas técnicas, como desenho, recorte de imagens, corte e montagem em tecidos (figura 19).

Todos estes participantes contaram, através da personagem que criaram, um pouco da sua vida, dos seus desejos, das suas competências e daquilo que intrinsecamente os define. Este projecto valorizou as aprendizagens de cada aluno, promovendo o reconhecimento pessoal dessas aprendizagens. Entende-se que, deste modo, ele se tornou um instrumento relevante e significativo para a mudança pessoal e social do seu futuro. Foi possível que cada aluno pudesse desenvolver as suas competências e enriquecer os seus conhecimentos.

Este projecto de Cinema de Animação pretendeu, de certa forma, capacitar os participantes a experimentar a poderosa linguagem do cinema de animação para desenvolver a sua própria expressão artística, construindo uma consciência crítica frente à massiva utilização desta linguagem pelos meios de comunicação. Foi muito bom ver a harmonia com que todos trabalharam para o mesmo objectivo comum. Com o trabalho e empenho de cada um em prol do conjunto, obteve-se um excelente resultado colectivo.

Globalmente posso considerar que foi bastante proveitoso, verificou-se um crescente empenho e participação dos alunos, professores e familiares dos alunos, que foi de encontro assim a um dos objectivos de aproximação a toda a comunidade.

### **5. Apresentação pública do filme e making of "Festa da animação"**

Como estava agendado e inserido no projecto "*O meu castelo é melhor do que o teu*", decorreu a "Festa do Cinema de Animação", um dia dedicado a esta arte tão rica e cativante. Assim, pretendeu-se criar algumas iniciativas em torno desta "sétima arte", desde a exibição de filmes, exposição de materiais e estreia absoluta das duas curtas metragens de animação e o respectivo making of. Assim, turma do 7º C da escola Secundária de Figueira de Castelo Rodrigo em parceria com a turma do 10º A da Escola Secundária de Pinhel organizaram este evento que teve alguma projecção nos meios de comunicação social locais.

O estágio integrado no Mestrado em Ensino das Artes Visuais de Paulo d'Alva, saiu mais enriquecido com esta actividade. Teve o mérito de tornar realidade um evento que "empertigou" de orgulho um grupo de alunos que sentiram os aplausos e o reconhecimento de uma criação sua, resultado da sua produção e realização.

As apresentações decorreram no dia 4 de Junho pelas 09h30h no Auditório da Câmara Municipal de Pinhel, com a presença de 93 participantes. No dia 11 de Junho, igualmente pelas 09h30h, no Auditório da Casa da Cultura de Figueira de Castelo Rodrigo, com a presença de 210 participantes.



Espectadores 1º e 2º ciclo

Foto 23 © Paulo D'alva



Espectadores 1º e 2º ciclo

Foto 24 © Paulo D'alva

Desta forma, foram apresentadas sessões às escolas do 1º e 2º ciclo que pretenderam assistir a um programa infantil e juvenil de cinema de animação. Foram ainda distribuídos dois brinquedos ópticos a todos os espectadores e uma folha de sala com a programação de filmes a serem visionados. Foi feita a apresentação em estreia absoluta dos dois filme animados “Oh Joana!!”, “O Falcão à procura da história” e a apresentação do Making Of.



Frame filme Pinhel

Foto 25 © Paulo D'alva



Frame filme Figueira

Foto 26 © Paulo D'alva

Os alunos viram-se projectados na tela da mais representativa sala da sua terra, a sua personagem com o seu rosto, visto por um vasto conjunto de pessoas, além dos seus convidados.



Exposição filme Pinhel  
Foto 35 © Paulo D'alva



Exposição filme Figueira  
Foto 36 © Paulo D'alva

No final da sessão, no foyer de entrada local onde se realizou a exposição do material resultante deste filme, conversou-se um pouco sobre a actividade. A realização de acções deste género são necessariamente um dos caminhos a seguir pelas escolas e instituições locais, para o surgimento e criação de novos públicos. Finalmente, convém referir que o resultado final deste trabalho foi apresentado em suporte DVD, e distribuída uma cópia a cada participante.

## 7. Avaliação/observação do rendimento

Os alunos realizaram todas as etapas autonomamente, sem a intervenção sistemática quer do professor da disciplina, quer do docente estagiário. Ambos constataram o empenho com que os alunos trabalharam, a forma como reagiram com entusiasmo e a ausência de comentários adversos ao projecto.

A experiência anterior com computador pode influenciar o nível de desenvolvimento e desempenho nos alunos com mais experiência e que poderão ter melhores resultados. Registou-se nestes dois grupos de alunos, níveis diferentes de competências e conhecimentos, mas o grande desafio foi desde sempre cativar o desinteresse pelos assuntos escolares por parte de um grande número de alunos de ambas as turmas. Durante a actividade, alguns alunos com dificuldades, revelaram bons resultados nas diferentes fases do projecto.

Do estudo feito aos participantes nesta actividade, conclui-se que, com a realização deste tipo de actividades, se concretizou com sucesso os objectivos inicialmente traçados. Em alguns casos alguns alunos demonstraram maior interesse e empenho pelas actividades escolares e maioritariamente os alunos ficaram motivados a participar e a fruir no futuro de novas actividades culturais, vindo a frequentar estes espaços com a família e amigos, com alguma regularidade.

## 8. Avaliação final do projecto e futuros desenvolvimentos

As actividades do projecto de estágio correspondentes ao ano lectivo 2009/2010 terminaram no mês de Junho no dia 11, culminando com apresentação do projecto de cinema de animação "O meu castelo é melhor que o teu", inserido no programa "Festa da Animação". O resultado final foi composto por duas curtas-metragens de animação com a duração de 8 minutos cada, o respectivo Making Of de 26 minutos e um conjunto de imagens registadas durante as aulas das disciplinas de

Desenho A do 10º ano e de Educação Visual/Área de Projecto do 7º ano. Este trabalho caracterizou-se como uma mais-valia do estágio inserido no Mestrado em Ensino das Artes Visuais, registando todo um percurso, envolvendo os alunos de ambas as escolas em todo o processo de realização. Na fase final, o projecto estendeu-se também a toda a comunidade escolar criando uma aproximação com todos os agentes deste processo de ensino/aprendizagem.

O projecto fílmico de animação "*O meu castelo é melhor que o teu*" durou 8 meses.

Todos os alunos envolvidos no estudo demonstraram uma satisfação e orgulho do seu trabalho, com a preocupação de mostrá-lo além do seu contexto local. A prova disso foi o facto de os dois filmes terem sido seleccionados para o maior festival de Cinema de animação em Portugal, o Festival Internacional de Cinema de Animação de Espinho Cinanima 2010 na categoria Prémio Jovem Cineasta. Este festival dedicado exclusivamente ao cinema de animação é também considerado um dos mais importantes da Europa.

As conclusões revelam que de uma forma geral, os alunos que inicialmente demonstraram um desinteresse pelas actividades escolares, neste contexto e com a utilização dos mais diferentes meios que a realização do filme de animação implicou, os alunos encontraram-se mais motivados para aprender os conteúdos com o uso desta tecnologia, neste caso com a realização do filme de animação. Além de terem resultados mais positivos a nível comportamental assiduidade e aproveitamento, verificou-se que funcionaram melhor como um grupo/turma. Conclui-se que o recurso a ambientes digitais promoveu maior motivação aos alunos para a aprendizagem.

## 9. Conclusão

Todos reconhecemos que a educação é essencial na formação de pessoas capazes de lidar com as solicitações da nossa sociedade e do mercado de trabalho. O problema que enfrentamos é que o modelo corrente de ensino parece não ser motivador para muitas crianças que, em grande parte, ou abandonam a escola ou permanecem alunos problemáticos. As pedagogias reflectivas e críticas em novos e antigos meios de produção artística, oferecem aos estudantes oportunidades para explorar os seus mundos visuais multiculturais e multi-tecnológicos. Tem-se verificado um grande enfoque numa educação para a compreensão da cultura visual, oferecendo aos jovens meios para questionarem o fluxo de imagens transmitidas diariamente pelos meios mediáticos, ajudando-os a compreender o seu papel de público receptor e de produtor de significados. Acredita-se que necessitamos de educação artística capaz de fornecer meios para a compreensão e preservação de culturas minoritárias, que estão em risco perante a globalização na medida em que pode desenvolver capacidades de cidadania crítica à luz da reconstrução social. A maior parte dessas experiências foram dentro de contextos de educação não formal.

Considerada a oportunidade destas metodologias no contexto dos processos de ensino/aprendizagem necessários numa sociedade que se pretende que seja propiciadora do conhecimento e da criatividade, é urgente conceber, observar, classificar e sistematizar experiências no sentido de construir um modelo de metodologia (conjunto de estratégias) suficientemente flexível de modo a poder ser adaptado às condições específicas do grupo de jovens e crianças com as quais se pretende trabalhar.

**Bibliografia**

- Borges, C. (1989). *Filme Animado: Arte do Movimento*. Boletim Cultural da Fundação Calouste Gulbenkian, 12 (6), 5-15.
- Robinson, D. (1996). Acerca de uma classe particular de ilusão óptica – A Evolução do Movimento Cinematográfico. In *A Magia da Imagem*, 123-141. Lisboa: Cinemateca Portuguesa.