

A animação como veículo de ensino

Sónia Duarte, Gervásio Melo, António Valente

"A BD, como arte da elipse, exige ao leitor o maior e o mais compensador dos esforços: imaginar o que acontece entre os quadradinhos. É por isso que não custa encontrar por aqui o branco do futuro"

João Paulo Coutrim

INTRODUÇÃO

"Se se deixa à imagem a possibilidade de se exprimir livremente, se se respeita o olhar da criança sobre o écran, toda a pedagogia se transformará. Já não é o professor que fala, é a criança que descobre, e a imagem diz-lhe, muitas vezes, mais que o professor. No mesmo instante, o aluno sonha e tem vontade de criar, de inventar formas, de escolher cores, de fazer nascer os sons..." **Planque, Bernard**

A revolução que cada vez ocorre com maior velocidade no campo das novas tecnologias da informação e comunicação, implica necessariamente uma reflexão sobre as implicações que afectam o campo da pedagogia.

Exige-se hoje uma constante e rápida adaptação o que, acarreta uma série de problemas na faixa etária mais elevada (professores, educadores, responsáveis governamentais,...) que não assistiram no seu tempo a esta velocidade nem foram treinadas para as utilizar, do que nos mais jovens que nasceram no meio desta revolução. Queremos com isto afirmar que o problema das novas tecnologias e processos de aprendizagem provocam em muitos professores algum motivo de insegurança pelo medo de serem ultrapassados na "detenção" do saber, mas abrem ao mesmo tempo outras portas para uma aprendizagem mais eficaz, mais dinâmica e desejosamente mais solidária e igualitária, para os jovens em geral.

Com este trabalho pretendemos chamar a atenção para a importância do cinema animado como veículo pedagógico. Serão expostas algumas teorias, que provam a tentativa antiga de unir o cinema e a escola; irão também ser apresentados exemplos vivos de escolas que optaram por esta pedagogia e o seus resultados.

Queremos chamar a atenção para o facto de abordarmos de uma maneira intensa a Banda Desenhada, mas este facto deve-se à vasta existência de literatura sobre a mesma. Aachamos também que ela tem uma relação muito "vincada" ao cinema de animação, isto é, ela é a base essencial. O cinema como meio de ensino é bastante eficaz quer ao nível da motivação quer, principalmente, como suporte e síntese de conhecimentos. A atenção e emoção que se geram na contemplação de um filme, são extremamente importantes no campo pedagógico, quando devidamente exploradas. É neste contexto que as novas tecnologias da comunicação e informação surgem como um veículo extremamente poderoso, versátil, fácil de usar e dinâmico de que os educadores devem fazer uso sempre que facilite a aprendizagem.

O aparelho sensorial humano é muito sensível ao movimento. Numa rua deserta o mais pequeno movimento é notado. Um écran escuro atrai a atenção se ele se torna iluminado; uma cena estática chama a atenção se se anima. O mesmo acontece com a atenção auditiva que pode ser controlada pela mudança de volume, de timbre, etc.

"Ao orientar a sua atenção, o homem procura um equilíbrio entre o que é novidade e familiar, o que é complexo e simples, e o que é incerto e certo, o muito familiar enfada, o muito novidade causa ansiedade" **Taylor, I.A.**

ANIMAÇÃO: OS PRÓS E OS CONTRAS

O audiovisual propõe e faculta aos alunos sensações, sentimentos e emoções colectivas que eles terão necessidade de traduzir após a projecção ou a audição. O audiovisual utilizado para sensibilizar deve ser necessariamente concreto e, se possível, familiar àqueles que se pretende motivar. Convém, portanto, evitar o desenho animado. Daí que deva ser concreto e verdadeiro, contendo os elementos chave e mais evocativos.

Mas contra a negação lógica da animação em alguns temas escolares, existem vários argumentos que justificam a sua entrada na escola:

- As acessibilidades

A acessibilidade material em primeiro lugar: estamos no século vinte e um e tudo está ao nosso alcance. A criança vive em familiaridade constante com as máquinas.

A animação leva também um pouco do concreto para a sala de aula que pode servir de ponto de partida para a abstracção. "Quando se vêem os pequenos electrões, como se pode fazer no cinema, agitando-se, compreende-se mais facilmente(...) Pode-se estar mais próximo da realidade, mas da realidade já abstracta(...) A animação clarifica a mensagem, torna a sua compreensão mais fácil, mais permeável e sensível"- afirma um professor do 3º ciclo num inquérito feito para a tese.

- Despertar de interesses e de comportamentos bloqueados

No momento da projecção, os alunos calam-se, escutam, prestam atenção e observam. Esta atitude facilita e convida à expressão e lança o debate.

- O prazer

O cinema de animação é um meio de aquisição de conhecimentos e um meio de facilitar essa aquisição, tornando a aula mais atraente. Este facilita por um lado a captação do aluno e, por outro lado, a "desconflitualização" das relações professor – aluno

- A necessidade

Queiramos ou não, é um fenómeno da civilização contra o qual será difícil lutar. Esta adaptação ao século, não significa apenas uma utilização das novas técnicas mas também proporcionar aos alunos e aos adultos um espírito crítico em face dos mass-media.

Na verdade, se uma verdadeira integração dos meios audiovisuais no ensino é indispensável na escola, esta deve ser o resultado de uma perfeita tomada de consciência do papel que este meio deve desempenhar no seio do processo pedagógico, sem ultrapassar e sem reduzir o papel do professor.

A utilização de multimédia como ferramenta pedagógica, deverá permitir uma reflexão e avaliação sobre os instrumentos ao dispor que permitam uma melhor eficácia face aos objectivos educacionais propostos ou seja, devem adequar-se os meios aos objectivos e não ao contrário como muitas vezes acontece. Hoje tal como nas regras básicas do marketing, os produtos devem

desenvolver-se a partir das necessidades reais dos utilizadores.

Não se pode contudo pedir aos professores que produzam eles próprios os seus materiais ou que a sua actuação seja condicionada pelos materiais que tenham ao seu dispor. Felizmente existem já no mercado aplicações informáticas com valor educativo e que constituem uma grande ajuda e deverão servir para proceder como convém à inovação. Exemplo é o gerador de Aplicações Gráficas e pedagógicas "Prometeu" em que é possível usar ferramentas de diálogo e gerar animações a partir de sequências elementares de movimentos que são desenhados e digitalizados possibilitando que a aplicação proporcione diálogos, análise e resolução de problemas, situações de interacção social, etc. Este tipo de aplicações obriga a uma recolha profunda de informação sobre o tema a desenvolver que vai desde a análise histórica, trajes, costumes, usos, cor,..... que são uma boa estratégia no processo de investigação.

Segundo os vários testemunhos dados por professores que já experimentaram a animação como meio de ensino, os alunos mais abertos, mais comunicativos, são na maioria dos casos, aqueles que frequentam o cinema, e vêem televisão. Constata-se ainda a diferença do estado de espírito dos alunos e a sua predisposição à recepção de uma "máquina". A curiosidade e a alegria com que eles esperam a comunicação através desses meios são muito significativas e devem ser aproveitadas pelo professor.

É de se notar que reduzir o cinema animado ao papel auxiliar é utilizá-lo de uma maneira acessória. Neste caso, a lição magistral tradicional não é afectada por este "auxiliar". Aos olhos do professor parece que sim, mas se considerarmos os alunos, ver-se-á que recorrer no fim de uma aula à passagem de um filme, não modifica em nada as características do ensino dispensado, pelo contrário, é tornar mais ilusório e vão este recurso improvisado, face à didáctica onipotente.

História da Animação Didáctica

Foi nos anos 60 que a BD que começou a aproximar-se da literatura fazendo com que nasça um movimento de credibilização intelectual. Embora ainda hoje se mantenha por definir se é considerada ou não uma arte, o certo é que cada vez tem conquistado mais um papel activo em diversos media como a Internet e os cd-roms interactivos como forma também, de ferramenta pedagógica.

A sociedade actual necessita que se desenvolva a produção de texto escrito a todos os níveis que

possa responder às expectativas dos indivíduos e melhore o seu desempenho quer em termos de escrita quer em termos de leitura.

Existe hoje, a necessidade de desenvolver capacidades de entendimento da leitura nos diversos níveis dos discursos existentes na sociedade quer de uma forma global ou elementar, bem como competências no domínio da linguagem ao nível da audição da escrita e da fala. Na escrita, surge a necessidade dos indivíduos adquirirem novas capacidades através das interações sociais que vão mantendo nos vários níveis e na aquisição de competências a partir de experiências anteriores. Assim, as novas didácticas apontam para um selecção variada de diversos tipos de leituras mais ou menos formais que promovam uma maior motivação.

Surge agora o interesse da escola por outros tipos de abordagem que façam parte do quotidiano dos alunos entre os quais a banda desenhada. Pretende-se que os alunos aproveitem as suas experiências de leitura e a cruzem com outras disciplinas e actividades como a dramatização, a expressão corporal.....

Aplicações úteis na sala de aula

De todas as aplicações que pesquisámos, estas foram as mais conhecidas e que mais sobressaíram nas escolas de Portugal:

Animação de recortes - Esta é das técnicas mais simples da animação e a que permite resultados mais imediatos: Trata-se de alterar imagem a imagem diferentes elementos planos recortados e colocados numa superfície plana. Estes podem estar interligados entre si de forma física, como cordas ou apenas colocados lado a lado. As crianças tendem a imaginar as coisas mais engraçadas e abstractas após recortar e pintar os seus personagens.

Pós animados - Imensos materiais podem aqui ser usados; a areia é no entanto a grande referência. O suporte é um vidro plano iluminado por trás. Usando e controlando uma espátula, um pincel, os dedos, a própria mão, o sopro e todos os objectos inimagináveis, é possível modificar progressivamente o aspecto do ponto de partida, criando inclusivamente acção onde a transformação é um factor presente e fulcral. É essencial que haja supervisão do professor se a idade das crianças for ainda entre os 8 e 13 anos, para que haja um controlo e lógica de movimentos.

Animação de marionetes - As marionetes são agora o sujeito da animação. Construídas em fio de

aramé ou cabo eléctrico, utilizando bolas de "ping-pong" para construir a cabeça, as marionetes podem surgir de processos de feitura bastante básicos, o que ajuda numa sala de aula como de trabalhos manuais. A ideia presente nesta técnica é sempre a possibilidade de alterar a posição de cada elemento, de cada marionete, em cada imagem, de modo a realizar um movimento credível no seu conjunto.

Animação de pastas de modelação - O que realmente dá particularidade a esta técnica é mesmo o factor modelação. Se a plasticina é provavelmente a mais empregue, também a argila, a areia molhada e todas as restantes pastas de modelação brancas ou de cores podem ser empregues. Isto leva-nos de novo às salas de trabalhos manuais que têm o objectivo de incentivar e suscitar nas crianças a imaginação e criatividade.

O produto final de cada trabalho é revigorante, quer para o aluno, como para o professor, que ensina, ao mesmo tempo que outros professores tiraram partido da vontade dos alunos para inventar e construir!

Teoria da Banda Desenhada

É necessário falar um pouco esta teoria se o nosso trabalho trata sobre sua importância e crescimento nas escolas.

Em resumo, concluímos que a banda desenhada se apresenta essencialmente como um texto misto, que combina elementos verbais, elementos não verbais e outros situados a meio caminho entre os dois. Trata-se de uma forma de expressão que foi influenciada por outras formas de expressão:

- A literatura, no que se refere às técnicas narrativas;
- A pintura, no que diz respeito ao uso da cor e grau de realismo na representação dos referentes;
- O cinema, no que se refere ao dinamismo da imagem e ao uso dos planos.

Encontrámos vários autores que tentaram explicar a especificidade da banda desenhada como forma de expressão. Um deles é Pierre Fresnault-Deruelle, que, apesar das características teóricas dos seus trabalhos, também se preocupou com aspectos mais didácticos. Ele descreve a banda desenhada como apresentando uma gramática própria, compreendendo duas dimensões essenciais: uma morfologia e uma sintaxe.

O termo Morfologia é usado para designar o conjunto de elementos que constituem uma banda desenhada, isto é, que intervêm na sua construção.

Estes podem ser de natureza icónica, é o caso da imagem e dos elementos a ela associados. Assim podemos falar de: Plano Geral; Plano de Conjunto; Plano Médio; Plano Americano; Plano Aproximado e Grande Plano.

Os elementos morfológicos da banda desenhada também podem ser de natureza textual, tal como as legendas e os cartuchos.

O termo Sintaxe designa os modos de articulações destes diversos elementos e é essencialmente associado às relações imagem/texto.

Não se pode esquecer o facto de que a banda desenhada é um texto que combina dois tipos de leitura: uma tabular (abrangendo o conjunto da página) e uma leitura linear (que permite o deciframento de cada vinheta integrada nessa página).

Antoine Roux foi outro autor que veio trazer algo mais à nossa pesquisa quando sugeriu, entre muitas outras coisas, que a banda desenhada podia ser utilizada para desenvolver a expressão oral e a expressão escrita e utilizá-la para o desenvolvimento de certas capacidades como a imaginação, a síntese, a observação, a interpretação, o espírito crítico, o sentido de humor.

Das leis físicas elementares é importante referir as que mais influenciam a animação: força da gravidade, resistência ao ar, mas também ao calor, o frio, o vento, a chuva, o peso e o tamanho dos objectos são de presença atenta. O jogo possível de cada personagem oferecendo-lhes resistência ou modificando o seu comportamento para as poder levar de vencida é a razão da necessidade do seu conhecimento por parte do animador.

Se numa linha direccionada se marcam os desenhos e posteriormente o posicionamento de cada um dos desenhos intermédios em número e relação entre eles, já pré-definidos (tendo em conta o espaço, o tempo, a distância e a velocidade), é na linha de acção que se concretizam as bases do movimento pretendido. No sentido de tornar a animação ainda mais fluida, é também possível traçar a chamada linha da continuidade do movimento e que é a marcação da trajectória em arco apontando o movimento dos acessórios inerentes ao objecto/sujeito em trabalho de animação.

A animação com câmara imagem-a-imagem é dividida por Engler em animação plana, animação em três dimensões, desenhos animados e efeitos especiais. No que chama animação plana, inclui a pintura animada em frente da câmara, quadro negro e branco, animação de recortes, recortes de cera, pintura animada, animação de colagens.

De uma forma geral, a quase totalidade das técnicas apontadas ainda continuam aplicáveis, embora quase todas tenham como referente o suporte filme e lhes falte a dinâmica que a evolução do vídeo e da informática veio trazer à animação.

Conclusão

..... O professor deve construir o seu próprio itinerário, até os seus próprios itinerários, de abordagem do texto narrativo com os seus alunos.

O que interessa é que cada professor faça render os conhecimentos que vai adquirindo, quer através das oportunidades de formação que lhe vão sendo oferecidas, quer através da sua interacção com os colegas, quer a partir da sua experiência como orientador de estágio, para reflectir sobre esta problemática e construir o seu próprio modelo de abordagem, simultaneamente baseado em fundamentos teóricos sólidos e fomentador de práticas pedagógicas renovadas.

Espera-se do professor um papel activo na tomada de decisões relativamente ao trabalho a realizar na sala de aula, mesmo que o investigador seja também chamado a dar o seu contributo para a realização desse trabalho sob a forma de fundamentos cada vez mais sólidos para a sua definição.

Trata-se de aproveitar facilidade de percepção e o imediatismo da linguagem, a riqueza da ilustração, a fantasia, a sedução,....., para o estabelecimento de pontes de ligação entre a educação formal e a "escola paralela", a dinamização dos professores e dos alunos, a diversidade de métodos de formação, a capacidade de promover novas atitudes, de levantar obstáculos às rotinas, ser agente de mudança, ... criar maiores hábitos e competências de leitura e escrita.

A BD faz já parte do plano curricular do ensino básico nomeadamente da disciplina de Educação Visual e Tecnológica apoiada no método de resolução de problemas como forma de percepção do movimento com ou sem apoio de explicação ou diálogo e do tempo (planos sequências e ritmos).

Para além do aspecto linguístico (até à facilidade de exprimir sons), os professores podem utilizar a banda desenhada como forma de promover outras leituras que através da imagem podem ir desde a reconstituição histórica dos personagens(como referimos anteriormente) e o meio social envolvente (casas, trajes, cor, usos, costumes, culturas, religiões,...) que pelo acto do desenho se consegue mais facilmente.

Apêndice

Apresentamos em anexo algumas Escolas e Filmes que servem de exemplo para a existência da

animação nas escolas, quer como projectos de aula (Área - Escola) , quer como entretenimento e ajuda:

"Quinzena da Floresta"

Actividade de carácter lúdico, elaborada pelos alunos, inserida no dia Mundial da Floresta. Teve como objectivo incentivar a conservação das florestas e ensinar sobre seu tratamento e conservação.

- Projectação do Filme de animação «**A little man in a big city**» para os seguintes anos: 9º; 8º; 7º; 3º e 4º anos do 1º ciclo;

- Projectação de um filme sobre «**Área protegida da Serra do Açor**» Acção feita pelos alunos do 11º Ano sobre Meio Ambiente , para os seguintes anos: 7º; 8º e 9º.

- Projectação do filme de animação «**Robin dos Bosques**» para o Infantil

Após a sua visualização, os alunos teriam que responder a algumas perguntas sobre o tema em questão.

Bibliografia

Cristina Manuela Sá, *O USO DA B.D. FACE AO ESTUDO DA NARRATIVA NA AULA DA LÍNGUA MATERNA FACE AOS NOVOS PROGRAMAS*, Série Línguas, Unidade de investigação Didáctica e Tecnologia na formação de formadores, Universidade de Aveiro

João Paulo Coutrim,

Cândido Varela de Freitas, Manuela Novais, Victor Reia Baptista e José Luís Pires Ramos, *TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA APRENDIZAGEM*, Instituto de Inovação Educacional (1997)

António Manuel Dias Costa Valente, *AS NOVAS TECNOLOGIAS NO APOIO E EVOLUÇÃO DA ANIMAÇÃO TRADICIONAL*, Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, 1998

Miret, Hedy, *COMO SE TORNA UMA ESCOLA ACTIVA*, Queluz, Vral Editora, 1994

Bento, Avelino, *ANIMAÇÃO PEDAGÓGICA ("QUE PEDACINHOS" PARA UMA PEDAGOGIA DE SITUAÇÃO?)*, in Revista "Aprender", nº 16, pp. 68 a 73, 1994