

PRÁTICAS EDUCATIVAS POR MEIO DE ROTEIROS E ANIMAÇÕES - NuAR

Luana Arfux de Castro Nogueira¹, Matheus Nathan de Araújo Martinez¹ e Rodrigo Costa Silva de Oliveira¹, Cláudia Santos Fernandes¹ e Marta Luzzi¹

Instituto Federal de Mato Grosso do Sul – Campo Grande - MS

luarfux1004@gmail.com, matheus.martinez114@gmail.com, rodrigocso1000@gmail.com, claudia.fernandes@ifms.edu.br, marta.luzzi@ifms.edu.br

Área/Subárea: CHSAL - Ciências Humanas; Sociais Aplicadas e Linguística

Tipo de Pesquisa: Tecnologia

Palavras-chave: Práticas educativas, Animação, Roteiros.

Introdução

Tanto a leitura quanto a escrita são áreas importantes de conhecimento que se integram aos conteúdos estudados no Ensino Médio. Deste modo, na maior parte dos casos do Ensino Médio Técnico/Tecnológico, pode-se notar uma grande dificuldade no ensino/aprendizagem dos estudantes. Por meio desta afirmação, o Núcleo de Animação e Roteiro - NuAR surgiu com o intuito de trabalhar em prol da leitura e da escrita por meio de pesquisas bibliográficas e práticas educativas que envolvem os estudantes no desenvolvimento do projeto. Assim, os estudantes identificam temas de relevância social e científica, unindo desta forma os elementos da cultura e literatura regional, tais como: Manoel de Barros e Emanuel Marinho.

De acordo com um dos maiores escritores do Centro-Oeste e do Brasil, Manoel de Barros (2016, p. 1264–1265), “A criatividade na escrita é habilidade fundamental para todo estudante, seja para elaboração de seus diversos trabalhos ou até mesmo para produções de pesquisa acadêmica”. Com isto, as ações do NuAR subsidiam os estudantes no meio educativo, com suas práticas de aprimoramento voltadas à criatividade, que, conseqüentemente, resultam no desenvolvimento da escrita e leitura.

Metodologia

No Núcleo as atividades são divididas em 3 etapas: Fase 1 - de roteiristas: para o núcleo dos roteiristas, foram seguidas as seguintes etapas de desenvolvimento: pesquisa bibliográfica, oficinas e palestras abordando elementos da cultura e literatura local, estudo de técnicas de desenho para os *storyboards* e de produção de textos e roteiros de forma colaborativa.

A etapa de animadores - Fase 2 - as atividades desenvolvidas foram: estudos das principais técnicas de animação, dos princípios de animação gráfica e dos softwares livres disponíveis para esse fim. Assim, aperfeiçoou-se os estudos sobre o *Blender* e unido aos computadores do Núcleo de Produção Digital do IFMS - para animações 3D - e do *FireAlpaca* juntamente com a mesa digitalizadora e aos computadores do NPD - para animações 2D. Para a Fase 3 - o de editores e compositores, está sendo usado o *Opentoonz* e *FL Studio*, para a união dos *Frames* e produções musicais, respectivamente. Estas etapas concomitantes têm seus

devidos participantes, os que possuem maior facilidade e familiaridade com os passos.

O Núcleo todo foi dividido em 3 subgrupos para um maior número de produções e pela afinidade que os estudantes têm com cada uma delas. A partir disso, individualmente, foram otimizadas as tarefas, mas todos, sempre que necessário, ajudam em outras tarefas além daquelas destinadas ao seu grupo, torna-se, assim, um trabalho de práticas colaborativas. Nessa sequência, foram escolhidos os nomes dos grupos que são: *Jaguars*, *Melbourne* e *Zoinho*, cada um é responsável por animações em 2D e 3D. Cabe ressaltar, que todos esses procedimentos, foram realizados e acompanhados, tanto pela equipe NuAR, quanto por convidados atuantes em áreas distintas.

Resultados e Análise

Desde 2017 quando iniciou-se o NuAR, tem-se analisado e validado esta pesquisa em eventos, como: “Semana do Meio Ambiente” levando oficinas de iniciação ao *Blender* e de Desenho, as apresentações orais foram destaque na “Feira de Ciência e Tecnologia *Campus* Campo Grande - FECINTEC 2018” e “Feira de Tecnologias, Engenharias e Ciências de MS - FETEC 2017 a 2019”, resultando em colocações de: terceiro lugar na FETEC 2017, segundo lugar na FETEC 2018 e primeiro lugar na FETEC deste ano. Além dos cursos ministrados, também foram realizadas capacitações para os participantes do projeto como, por exemplo, o de Roteiro, ministrado por Renan Braga, cineasta formado pela *Escuela Internacional de Cine y Televisión - EICTV*. Foi feita também uma visita técnica em Bodoquena, onde foram gravados vários sons da natureza para as animações e muitas texturas para serem usadas na animação 3D.

A partir das práticas educativas realizadas, pode-se expor o passo a passo e alguns resultados das obras. Alguns exemplos são: animação tradicional (Figura 1) e animação digital (Figuras 2).



Figura 1. Animação produzida pela técnica do *Flipbook*.
Fonte: Participantes do NuAR.

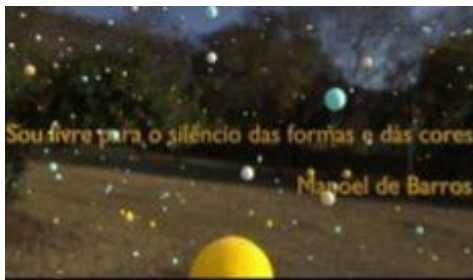


Figura 2. Animação baseada na poesia de Manoel de Barros. **Fonte:** Participantes do NuAR.

Após a divisão dos grupos, ocorreram pesquisas bibliográficas, estudos e seleção dos temas; foram elaboradas história, roteiro técnico e personagens sob técnica de animação 2D e 3D, Wiedemann (2009). Isso se deu a partir do uso da mesa digitalizadora e software para produção da animação quadro a quadro, concentrando-se nos *storyboards* e cenários. Nas figuras 3 e 4 é possível ver criações dos grupos Jaguar e Melbourne.



Figura 3. Personagens criados pelo grupo “Jaguars”. **Fonte:** Participantes do NuAR.



Figura 4. Cenário criado pelo grupo “Melbourne”. **Fonte:** Participantes do NuAR.



Figura 5. Mascote e cenários produzidos pelo grupo Zoinho. **Fonte:** Participantes do NuAR.

Além disso, o grupo do “Zoinho” criou um mascote (Figura 5) para o NuAR, que é utilizada a técnica de animação em 3D denominada de skinning que de acordo com Campos (2004, p. 46) consiste em “[...] anexar uma pele (skin) ao esqueleto do personagem e movimentar essa pele de acordo com a posição dos ossos do esqueleto”.

Considerações Finais

Como consequência dessas atividades realizadas, pode-se concluir a efetividade dos estímulos de estudo e escrita, e de como isso criou uma maior conectividade aos autores regionais e suas obras na quais foram inspiradas para criações de nossos roteiros e, futuramente, animações. Ainda as oficinas e cursos posteriores estão em foco para haver uma maior aprofundamento do conhecimento, bem como um maior aporte teórico, possibilitando uma troca satisfatória aos próximos integrantes que darão início em sua jornada no NuAR. Pretende-se assim, dar continuidade às animações sempre visando e englobando as obras regionais.

Agradecimentos

Apoiaram este trabalho: Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (Edital - 028/2019 – Propi/IFMS - Iniciação Científica e Tecnológica), Ministério da Cultura - Núcleo de Produção Digital (NPD)/IFMS Campus Campo Grande.

Referências

- BARROS, E. C. e MENEZES, C. S. (2016). “EsCola – Ambiente Educacional para Escrita Colaborativa” , In: Anais, XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – SBIE, Uberlândia.
- CAMPOS, M. B., MAIOCCHI, D. e BORTOLIN, M. (2004) “SIGNHQ: sistema de autoria para criação e leitura de Histórias em Quadrinhos com suporte à Língua de Sinais”, In: Anais do XV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), Manaus.
- WIEDEMANN, J. (2009) **Animation now!**, Taschen Br, 1ª edição.

EDUCATIONAL PRACTICES THROUGH SCRIPTING AND ANIMATION - NuAR

Abstract: *The educational practices involve multidisciplinary, critical thinking and social development, and cultural acknowledgement. The Animation and Scripting Center - NuAR strives for education and new methods to insert literature in a way that attracts the students' attention. Therefore, the project aims to promote the Animation and Scripting Center, stimulating reading and writing, as well as results concerning information technology and literature.*

Keywords: *Educational practices, Animation, Scripting.*