

## NÚCLEO DE ANIMAÇÃO E ROTEIRO: O USO DAS LINGUAGENS COMO RECURSOS INTERMIDIÁTICOS

Bianca Fernandes Ribas, Giovanna Mara Paes Franco, Maria Eduarda Alves Barbosa, Cláudia Santos Fernandes<sup>1</sup> Marta Luzzi<sup>2</sup>

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

bianca.ribas@estudante.ifms.edu.br, giovanna.franco@estudante.ifms.edu,  
maria.barbosa2@estudante.ifms.edu.br, claudia.fernandes@ifms.edu.br, marta.luzzi@ifms.edu.br

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

Tipo de Pesquisa:

Palavras-chave: escrita de roteiros, animação, poesia.

### Introdução

As formas de linguagens estão presentes no contexto escolar, por meio da leitura e da escrita, que são áreas importantes de conhecimento que se integram aos conteúdos estudados no Ensino Médio, e embora sejam essenciais tanto para formação técnica, quanto para a compreensão da sociedade pelo indivíduo, nota-se uma grande dificuldade relacionada ao ensino/aprendizagem dos estudantes do Ensino Médio Técnico/Tecnológico.

Mediante esta afirmação, Núcleo de Animação e Roteiro - NuAR, tem como objetivo desenvolver em seus estudantes, práticas educacionais que incluem o processo multidisciplinar de aprendizagem, o pensamento crítico, desenvolvimento social e o reconhecimento cultural, por meio das animações que englobam roteiros, desenhos, produções musicais etc.

A partir disso, os estudos sobre os roteiros e as animações como suporte para a aprendizagem, conduzem os fazeres pedagógicos para a aproximação entre a pesquisa e o ensino, contribuem, significativamente, com a formação intermediária. Nesse sentido, é possível complementar esses estudos com Clüver (2007, p. 9), professor da Escola de Belas Artes, e que fundamenta a “‘Intermedialidade’ como um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como em todas as atividades culturais que chamamos de ‘arte’”. Com isto, as ações do NuAR efetivam o diálogo e a interação de saberes, corroborando com o compromisso de formação de indivíduos críticos e cidadãos ativos em seu universo.

### Metodologia

O Núcleo de Animação e Roteiro no IFMS/Campo Grande, organiza-se em 3 partes, tais como:

I. Núcleo de roteiristas, responsáveis pela elaboração de textos literários e técnicos;

As decorrentes etapas de desenvolvimento foram: 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.

II. Núcleo de animadores, responsáveis pela criação de animações planas e espaciais;

Na segunda fase, as atividades desenvolvidas foram: estudos das principais técnicas de animação, dos princípios de animação gráfica e dos softwares livres disponíveis para esse fim, como por exemplo o Blender unido aos computadores do Núcleo de Produção do IFMS - para animações 3D, o FireAlpaca juntamente com a mesa digitalizadora e aos computadores do NPD - para animações 2D. Para o último Núcleo, o de editores e compositores, foi usado o Open Toonz e FL Studio, para a união dos Frames e produções musicais, respectivamente

III. Núcleo de editores e compositores, responsáveis pelo acabamento das obras ou produção sonora. Estas etapas concomitantes têm seus devidos participantes, os que possuem maior facilidade e familiaridade com os passos.

Nessas 3 três partes em que a metodologia é desenvolvida cada um dos estudantes produtores foi incorporado em 4 subgrupos, visando maior adequação as etapas do processo de formação de uma obra, centralização da dedicação em uma área específica, levando em conta a afinidade do acadêmico. Assim é possível perceber que a partir desta metodologia adotada os estudantes, escrevem, leem, inter relacionam-se com texto literário para construir um novo momento de criação, tendo como base a intermídia, para a descrição do mundo em que vivem.

### Resultados e Análise

A partir das práticas educativas realizadas, é possível expor o passo a passo da criação destas obras, que fundamentam além dos pressupostos teóricos, o processo de pesquisa ligado ao ensino/aprendizagem. Nesse sentido, seguem alguns exemplos como a:

I. Animação tradicional, conhecida também como Stop Motion, com os quadros elaborados um a um, por meio de desenhos ou retratados com objetos inanimados, seguido da organização dos quadros de forma a criar a ilusão de animação utilizando-se software específico, ou uma filmagem utilizando a técnica *Draw my life* em que histórias

são contadas por meio da filmagem de diversos desenhos sequenciais, ou simplesmente um *flipbook*.

II. Animação digital, que contempla as animações criadas pelo uso computadores, podendo ser elaboradas com imagens gráficas em 2D ou 3D, utilizando-se softwares livres, com ambiente gráfico interativo, tais como *Blender*, *FireAlpaca*, *Open Toonz*, entre outros. Ressalta-se que a presença dos textos literários para a composição de roteiros favorece a junção das áreas, promovendo a informática e a língua portuguesa e tornando as atividades de pesquisa e aprimoramento prazerosas.

Na sequência as figuras que seguem ilustram as formas operacionais de produção de cada um dos grupos:



**Figura 1.** Cenário, produzido pelos grupos Zoinho, as meninas digitais, Jaguars e Melbourne, respectivamente.  
Fonte: Participantes do NuAR

O NuAR segmenta-se em 4 grupos: Jaguars, Zoinho, Melbourne e as meninas digitais, que trabalham com animações distintas, contudo apresentando objetivos semelhantes.

O Jaguars surgiu após a elaboração do roteiro Kurumí Atã (que significa garoto forte em tupí-guaraní), conta a história do Jaguar que sucede um reino animal pantaneiro após a morte de sua mãe, que morre devido a um conflito com um grupo de lobos-guará. O Jaguar enfrenta problemas como predatismo, competição e a poluição ambiental no pantanal, e intenciona com isso a reflexão a respeito dos impactos ambientais e culturais causados pela influência sócio-cultural da sociedade consumista.

O grupo Zoinho desenvolveu sua animação com base em um roteiro fundamentado no poema “Retrato” de Emmanuel Marinho, tendo como um de seus diferenciais a ausência de cortes entre as cenas, sendo chamada de plano sequência. O grupo também criou um mascote para a animação, em que é utilizado a técnica de animação em 3D denominada de *skinning* que de acordo com Campos, Maiocchi e Bortolin (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. A pele consiste em um conjunto de vértices que dão forma ao personagem possuindo determinadas texturas”.

O grupo Melbourne desenvolveu um roteiro original de suspense e drama denominado “Quem Matou Anne Hawking?”, inspirado em algumas obras clássicas como “Os sofrimentos do jovem Werther” de Johann Wolfgang Von Goethe, “Romeu e Julieta” de William Shakespeare e “Desventuras em Série” de Daniel Handler. O estilo da animação tem como referência conceitos e práticas utilizados em obras dos anos 30 à 60, como a ausência de cores e créditos iniciais. O grupo optou pela animação 2D, utilizando de mesa digitalizadora e o *Open Toonz*, elaborando o roteiro técnico, cenários, objetos e personagens.

O quarto grupo é das Meninas Digitais, formado apenas por meninas que desenvolvem histórias infantis sobre mulheres que revolucionaram a ciência, com o objetivo de juntar todas as produções em um só livro. Entre as etapas do processo de criação de cada conto estão, como parte da escrita: pesquisas sobre a vida de cada personagem, elaboração do roteiro e adaptação da faixa. Para as animações que demandam trilha sonora e/ou músicas, o NuAR utiliza softwares como, *Ableton live* e *FL Studio*, que os membros músicos utilizam para a elaboração das produções musicais.

### Considerações Finais

Como consequência das atividades realizadas, pode-se concluir a efetividade do estímulo dos estudos a leitura e escrita, e influência a conectividade com autores regionais e suas obras na quais foram inspiradas para criações dos roteiros e, futuramente, animações.

A presença dos textos literários para a composição de roteiros para as animações favorece a junção das áreas, promovendo informática, língua portuguesa/literatura e aproximação com a dinâmica da intermídia, tornando as atividades de pesquisa e aprimoramento prazerosas.

### Agradecimentos

Apoiaram este trabalho: Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (Edital - 019/2020 – Propi / IFMS - Iniciação Científica e Tecnológica - Edital de Pesquisa), FUNDECT/CNPq/SED-MS - N° 06/2019 – PIBIC-Jr-MS e Ministério da Cultura - Núcleo de Produção Digital (NPD)/IFMS Campus Campo Grande.

### Referências

- [1] CAMPOS, M. B.; MAIOCCHI, D.; BORTOLIN, M. SIGNHQ: sistema de autoria para criação e leitura de histórias de quadrinhos com suporte à Língua de Sinais. Manaus: UFAM, 2004.
- [2] Clüver, C. Intermidialidade. Minas Gerais: UFMS, 2007.