

Extensão e animação: mostra de filmes como incentivo ao processo de criação na disciplina de animação

Extension and animation: movie show as an incentive to the creation process in the animation subject

Flávio Gomes de Oliveira¹ 

RESUMO

O principal objetivo deste trabalho foi relatar o processo de montagem da Mostra de Animações da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás de 2019, um projeto de extensão universitária que contou com a participação de todos os estudantes da disciplina de Oficina de Animação no sentido de montar uma mostra com os filmes produzidos durante a disciplina. O objetivo secundário desse projeto foi apresentar para a comunidade não acadêmica a produção de animação do curso de Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. No texto foram abordadas as especificidades da disciplina, a organização com foco na mostra, os principais conceitos de metodologias ativas e a forma como esses conceitos foram aplicados durante a disciplina, uma breve apresentação dos filmes produzidos para a mostra e os objetivos alcançados com o projeto.

Palavras-chave: animação; extensão; mostra de animação; metodologias ativas; gamificação.

ABSTRACT

The main objective of this work was to report the assembling process of the Universidade Federal de Goiás's School of Visual Arts Animation Movie Show of 2019, an extension project that had the participation of all students of the "Animation Workshop" discipline, in the sense of putting together a show with the films produced during the course. The secondary objective of this project was to present the animation production of the Graphic Design Course at the Universidade Federal de Goiás's School of Visual Arts Animation to the non-academic community. The text will address the specifics of the discipline, the organization of the discipline with a focus on the exhibition, the main concepts of active methodologies and how these concepts were applied during the discipline, a brief presentation of the films produced for the exhibition and the objectives achieved with the sample.

Keywords: animation; extension; animation show; active methodologies; gamification.

¹Universidade Federal de Goiás – Goiânia (GO), Brasil. E-mail: flaviogomes@ufg.br
Recebido em: 18/06/2021 – Aceito em: 14/10/2021

DISCIPLINA DE ANIMAÇÃO NO CURSO DE DESIGN GRÁFICO DA FACULDADE DE ARTES VISUAIS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

Em 2019, assumi a disciplina de Animação do curso de Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG). A minha experiência com ela já é antiga. A primeira vez que a ofertei foi no curso de Design da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC-GO). Porém minha experiência com a disciplina ainda era bem pequena quando comecei a ministrá-la na PUC-GO; a sua oferta foi um momento de compartilhar experiências com os estudantes e aprender junto. Durante o processo, foi um momento que percebi que fazer animação é bem diferente de ensinar as pessoas a animar.

Uma das primeiras coisas que percebi durante o período em que ministrei a disciplina foi que tentar ensinar os estudantes a fazer animação é uma experiência quase impossível se não forem levadas em conta a experiência artística e a técnica do estudante, principalmente para uma cadeira de cerca de 60 horas em um único semestre. Durante o tempo em que estive na PUC-GO ministrando a disciplina, notei que o seu principal objetivo deveria ser o de incentivar os estudantes a encontrarem sua própria vocação artística e técnica e, a partir da produção do estudante, animar, seja qual for a técnica necessária.

Durante o período em que fui professor na PUC-GO, há cerca de 12 anos, ofertei a disciplina mais de dez vezes no curso de Design, além de ministrar o mesmo conteúdo no curso de Publicidade e Propaganda por duas vezes. Durante os três anos seguintes, ministrei a matéria no curso de bacharelado em Cinema do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG) e no curso técnico de Produção Audiovisual do IFG. Uma das maiores dificuldades que enfrentei era conseguir que os estudantes finalizassem um projeto de animação curto durante o período letivo.

Essa nova experiência na FAV/UFG veio com um desafio: articular uma disciplina de Animação que abrangesse todos os processos por meio de uso de metodologia de *design* e finalizá-la com a apresentação de vídeos curtos animados, com cerca de um minuto de duração.

Vale ressaltar que a cadeira de Animação possui duração de 64 horas e prevê a aplicação da teoria e da prática da animação, sugerindo que os estudantes devem ter experiências com as diversas técnicas, como animação vetorial, *stop motion*, animação 3D, entre outras. Além disso, a disciplina prevê que sejam abordados temas como criação de personagens, cenários, roteiros, além de uma introdução à história da animação, à animação brasileira e ao mercado de animação. Segue a sua ementa:

Fundamentos históricos, teoria e prática da animação. Produção e atividades de mini-curtas de animação. Fundamentos teóricos e históricos da animação. Técnicas e estilos de animação: 2D, 3D, *stop motion*, recorte, pixilação. Construção de personagens, figurinos, cenários e roteiros para animação. A animação brasileira e o mercado. (UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, 2013).

Analisando a ementa, percebemos que se trata de um resumo de um curso de animação que deve ser ministrado em 64 horas. Dessa forma, a construção de

seu plano de ensino deve ser minuciosamente estruturada para que os estudantes possam realmente ter uma experiência de animação e, paralelamente, visitar as diversas técnicas e conhecer um pouco sobre a história da animação e o mercado de animação no Brasil.

Com esse desafio em mente, veio a ideia de sugerir uma mostra de filmes ao final da disciplina. A proposta foi criar um projeto de extensão universitária que incluísse os seus estudantes, além de três monitoras que auxiliariam na organização, na divulgação e na documentação da mostra de animação, com foco em apresentar os projetos dos estudantes para a comunidade externa à academia e desafiar os alunos a produzirem seus curtas completos para exibí-los durante a mostra.

A extensão é um campo perfeito para a proposição de uma mostra, e a proposta de vincular a atividade final de uma disciplina a uma mostra como projeto de extensão funciona como mecanismo para atrair a comunidade para dentro da universidade. Dessa forma, temos o tripé institucional funcionando de forma clara e objetiva: o ensino representado pela disciplina de Animação; a pesquisa presente nos processos metodológicos, que permitem que o estudante utilize seus conhecimentos prévios para produção de um curta-metragem de animação; por fim, a extensão, que além de apresentar os resultados desse processo para a comunidade, atrai possíveis estudantes interessados no curso para conhecer não só a produção deste, mas a própria instituição.

ORGANIZAÇÃO DA DISCIPLINA COM FOCO NA MOSTRA DE ANIMAÇÃO

O primeiro passo para organizar a mostra foi estruturar a disciplina de Oficina de Animação de forma que os estudantes pudessem ter um primeiro momento com as diversas técnicas, bem como um contato com a teoria e a história da animação para, em seguida, produzirem um vídeo curto de animação. Sob essa perspectiva, a disciplina foi dividida em dois momentos; um que eu chamo de introdução e base prática e outro com foco na produção de um curta-metragem.

O primeiro momento foi estruturado da seguinte forma:

- a) apresentação da história da animação;
- b) análise de personagens históricos de animação;
- c) criação de personagens;
- d) animações bidimensionais ou animação tradicional;
- e) animações tridimensionais digitais e *stop motion*;
- f) *softwares* para animação.

Em todas as etapas os estudantes produziam pequenos exercícios práticos. Entre eles, posso citar a criação de um personagem baseado em pessoas de seu cotidiano, a criação de um instrumento histórico de animação como um *flip book*, um fenactoscópio ou um zootrópio, a produção de *loops* de animação com o personagem criado etc. Esses exercícios compuseram a primeira nota da disciplina e permitiram que os estudantes se preparassem para experimentar uma dessas técnicas para produção do exercício final.

O exercício final foi a criação de um vídeo de animação de aproximadamente um minuto contendo começo, meio e fim, além de créditos e título. O trabalho foi feito em grupo e os grupos foram criados pelos próprios estudantes de acordo com suas afinidades. O tema foi livre, porém ficou estabelecido que todos os filmes participariam da mostra de animação e, para isso, deveriam ser entregues até a data de fechamento das inscrições para a mostra.

OS FILMES QUE PARTICIPARAM DA MOSTRA

A mostra de animação foi criada inicialmente para incentivar os estudantes a concluírem os projetos de animação que culminariam na segunda nota da disciplina, porém, com a aparente adesão dos estudantes à proposta, a mostra de animação foi ampliada para um projeto de extensão universitária cadastrado na Pró-Reitoria de Extensão e Pesquisa da instituição. A mostra ficou organizada da seguinte forma:

- a) abertura oficial da mostra;
- b) composição de uma mesa-redonda com o júri;
- c) fala da mesa;
- d) mostra não competitiva de exercícios;
- e) mostra competitiva de vídeos;
- f) premiação.

A abertura da mostra foi feita com uma breve explanação da função do evento, um agradecimento aos estudantes que participaram enviando seus projetos e aos membros do júri que se prontificaram a participar, além da comunidade acadêmica e da não acadêmica que compareceram para prestigiar o evento. Em seguida, a mesa-redonda foi composta.

Ela contava com um professor da FAV/UFG que também tem experiência com animação e dois animadores goianos premiados, com grande produção e relevância no mercado de animação. A proposta dessa etapa era valorizar o trabalho de animação em Goiânia (GO) e aproximar os estudantes do mercado de trabalho, além de trazer os profissionais para a universidade. Nesse sentido, cada membro da banca fez uma breve fala sobre sua atuação e sobre suas perspectivas com relação ao desenvolvimento da animação regional e nacional.

Esse momento foi planejado com o intuito de ressaltar a importância da disciplina de Animação dentro do curso de Design Gráfico da FAV/UFG e aproximar os estudantes dos processos mercadológicos e da atuação prática dos profissionais da animação.

A mostra não competitiva apresentou os vários exercícios feitos pelos estudantes durante a disciplina (Figura 1). Foram vários estudos com técnicas e estéticas diferentes; alguns exercícios possuíam grande apelo cômico, outros possuíam grande esforço técnico, porém, ao final, foi possível perceber o percurso dos estudantes pela disciplina e o alcance dos objetivos traçados no plano de ensino.

Por fim, foram exibidos os seis filmes da mostra competitiva, que tinham duração variando de um a seis minutos, todos completos, com início, meio e fim. Os grupos tinham entre três e seis estudantes e o resultado exaltou a diversidade estética e de técnicas para produção dos filmes.



Fonte: arquivo do autor.

Figura 1. *Frames* de exercícios de animação feitos pelos estudantes durante a primeira etapa da disciplina.

Azul

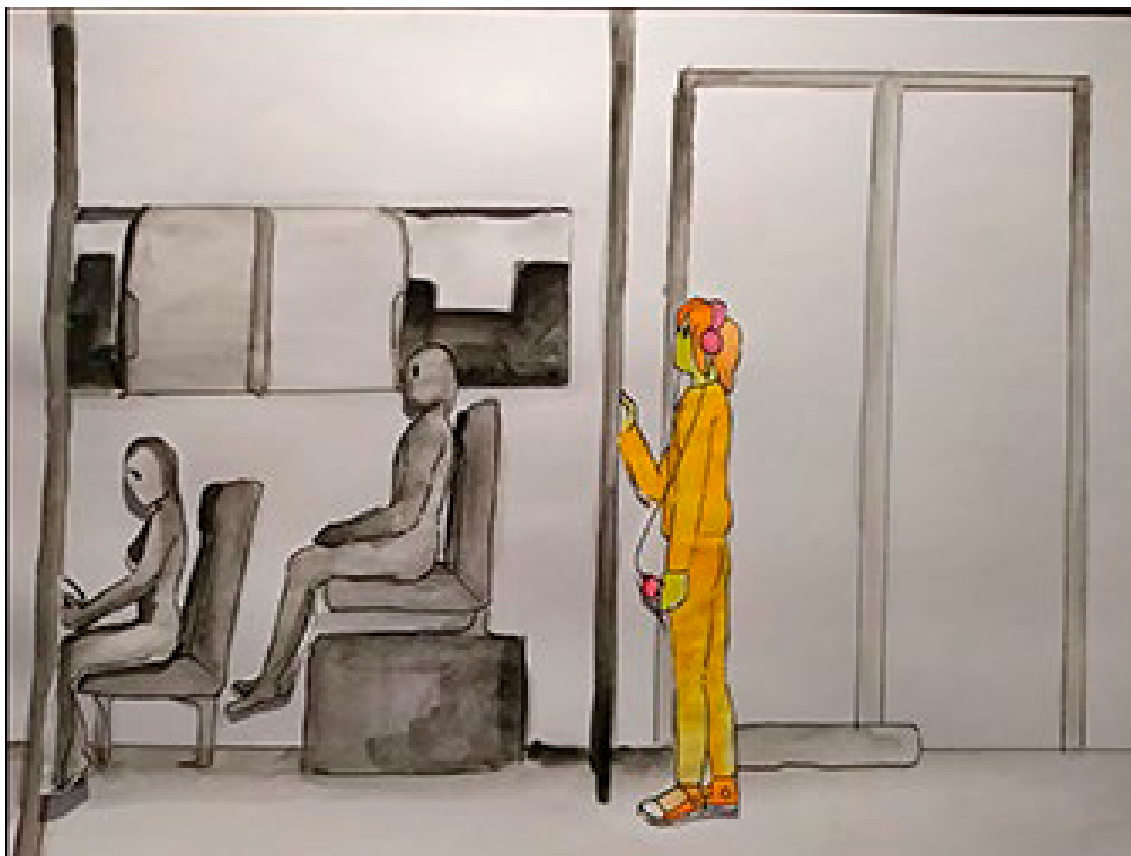
O filme *Azul* (Figura 2) possui cinco minutos e 16 segundos de duração, foi produzido com técnicas mistas, os cenários foram feitos com aquarelas em preto em branco, os personagens foram produzidos com recortes e a coloração feita por meio de aquarela. Vale a pena ressaltar que houve um trabalho de estudo cromático no sentido de trabalhar com o tema por meio da variação das cores usadas nos personagens. A temática do filme é focada nos problemas causados pela depressão. O roteiro foi estruturado a partir de um texto que é apresentado em OFF, com uma trilha sonora que evolui de acordo com o passar do filme.

O filme *Azul* foi feito por um grupo de cinco estudantes que se dividiram nas diversas tarefas da produção, tendo alguns ficado responsáveis pelo roteiro, outros pela parte da animação em si, outros pela edição e pelo *design* de som, assim por diante.

Podemos caracterizar esse primeiro filme como sendo uma animação em *stop motion* com recortes, porém com características de animação tradicional por conta das ilustrações produzidas com aquarela e dos cenários também pintados com aquarela e em tons monocromáticos.

Dinosbum

O filme *Dinosbum* (Figura 3) foi feito por um grupo de três estudantes. Tem 55 segundos de duração, foi produzido com uma técnica de animação tradicional bidimensional digital, possui uma temática voltada para extinção dos dinossauros



Fonte: arquivo do autor.
Figura 2. Quadro do filme *Azul*.



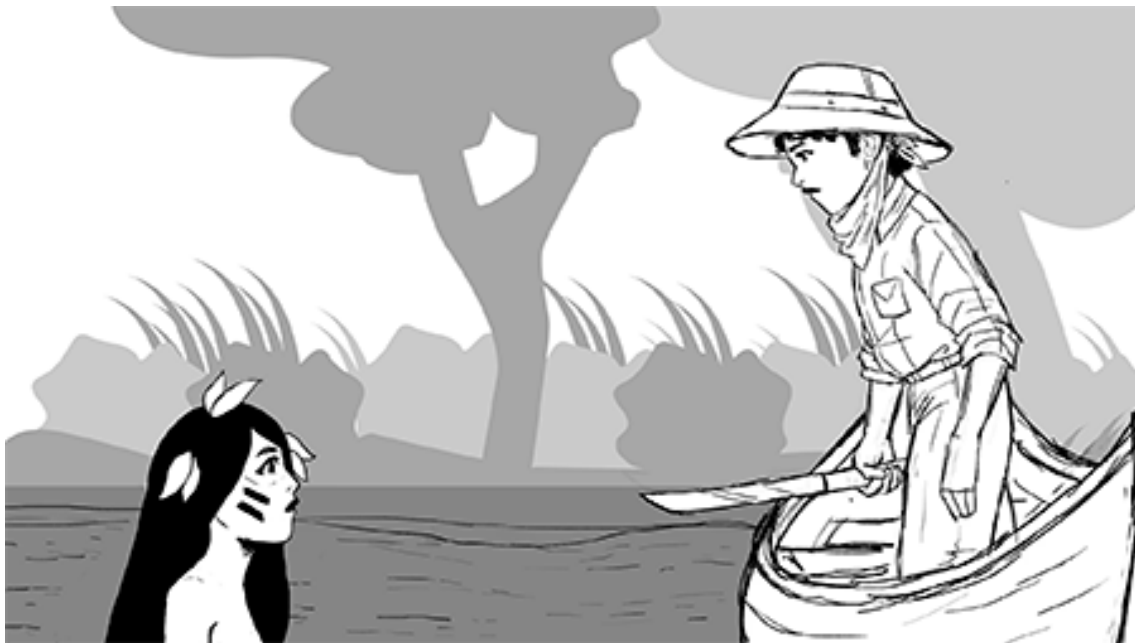
Fonte: arquivo do professor / autor
Figura 3. Quadro do filme *Dinosbum*.

no planeta, porém com um apelo cômico forte. Apesar de um *storyboard* feito à mão, os personagens foram desenhados e finalizados diretamente no *software*.

O filme curto possui uma fluidez grande de movimentos, principalmente quando comparado com o processo de produção em que a animação foi produzida diretamente no *software* com animação quadro a quadro mesclada com efeitos de *motion graphics*¹.

lara

O filme *lara* (Figura 4) também foi produzido com animação digital bidimensional, sendo os personagens animados em monocromia e os cenários criados com imagens vetoriais em tom de sépia. O filme possui dois minutos e 19 segundos e apresenta uma animação fluida quadro a quadro, com pequenas intervenções em termos de *motion graphics* e algumas repetições. O grupo possuía cinco estudantes que se dividiram nas diversas etapas de produção do filme.



Fonte: arquivo do autor
Figura 4. Quadro do filme *lara*.

A proposta temática aborda a história da lara, a sereia de água doce lenda do folclore brasileiro. Durante o desenvolvimento do roteiro, o *plot twist*² traz um apelo cômico por meio de uma discussão de gênero e um desfecho trágico. A construção do roteiro apresenta os aspectos básicos de construção em três atos, porém com dois *plot twists*, aspecto difícil de ser visto em um curta-metragem tão curto.

1 *Motion graphics* – Processo de animação que utiliza princípios de deslocamento de imagens e elementos visuais diversos por meio de interpolação.

2 *Plot twist*: ponto de virada no roteiro, em que uma história sofre uma mudança no sentido interpretativo.

Maçã do amor

O filme *Maçã do Amor* (Figura 5) apresenta uma temática baseada em identidade de gênero e sexualidade, porém com um tom romântico e sereno. O filme possui um minuto e 10 segundos de duração e foi produzido com a técnica de animação em *stop motion*, por meio de recortes e fundo feito com aquarela. A proposta de animação não apresenta fluidez, porém a temporalidade permite que o espectador se concentre na temática.



Fonte: arquivo do autor

Figura 5. Quadro do filme *Maçã do Amor*.

O roteiro do filme é baseado em uma metáfora que fecha com uma história de cotidiano, com reflexões relacionadas a sentimento e relacionamento. O estilo dos personagens em preto e branco ajuda a ressaltar as figuras de primeiro plano do segundo plano feito com aquarela. Essa opção se configura como um estilo próprio dos responsáveis pela animação.

Hospital Grimm

Hospital Grimm (Figura 6) é uma das maiores animações da mostra. Feita por uma dupla de estudantes, a animação foi produzida durante a disciplina, porém se configurava como o trabalho de conclusão de curso da dupla. Nesse sentido, foi a animação com maior fluidez e conjuntos animados. O filme possui três minutos e 11 segundos com várias sequências e dois *plot twists*. O roteiro se configura como um drama misturado com terror. A técnica utilizada foi animação quadro a quadro tradicional com coloração digital, mas com influência de outras técnicas.

O filme tem uma dose de futurismo distópico que, diante do tipo de estrutura de cor e técnica de desenho, cria um ambiente propício para o drama. Isso se acentua nas cenas de ação que possuem movimentos rápidos e bem estruturados, com cores em alto contraste.



Fonte: arquivo do autor

Figura 6. Quadro do filme *Hospital Grimm*.

Escape the game

Escape the Game (Figura 7) é o maior filme em tempo de duração. O roteiro é bem elaborado e parte da proposta de um jogo de *videogame* que vai ganhando proporções abstratas e surreais, com um *plot twist* inesperado. O final do filme mistura animação com *live action*³ para encerrar com um apelo cômico interessante e bem estruturado.

O filme apresenta uma técnica diferenciada. Foi produzido por meio de animação quadro a quadro, porém os desenhos foram criados por meio de *pixel art*, uma técnica minimalista criada especificamente para jogos de *videogame* com baixa resolução e poucos elementos visuais. O resultado é uma animação original e bem elaborada, em que os diálogos são apresentados por meio de balões de texto com opções que são supostamente feitas pelo narrador oculto da história.

GAMIFICAÇÃO, METODOLOGIAS ATIVAS E A MOSTRA DE ANIMAÇÃO

Antes de explicar a relação entre a proposta da mostra e o termo gamificação, vale a pena explanar um pouco sobre a origem desse tipo de metodologia. A gamificação trata-se de uma forma de metodologia ativa que parte do princípio da jogabilidade para incentivar os estudantes a buscarem o máximo de sua atuação na relação de aprendizagem.

As metodologias ativas são uma série de formas de ensinar ou mediar o ensino, utilizando meios diversos, como aparatos tecnológicos, jogos, brincadeiras, documentos eletrônicos e todo tipo de elementos possíveis que não foram inicialmente projetados para atuarem como elementos pedagógicos, mas que se voltam para essa função.

³ *Live action*: filme em que os personagens são interpretados por atores e os cenários são ambientes reais ou simulações de ambientes reais.



Fonte: arquivo do autor.

Figura 7. Quadro do filme *Escape the Game*.

Atualmente, existe uma grande tendência de relacionar as metodologias ativas à tecnologia. Segundo Morán (2015), com as tecnologias, a educação pode seguir por dois caminhos distintos: um baseado em utilizar as tecnologias como ferramentas pedagógicas dentro do modelo educacional atual; o outro modelo, um pouco mais disruptivo, visa abandonar a forma disciplinar dos cursos e pensar uma nova proposta metodológica de ensino.

O que a tecnologia traz hoje é integração de todos os espaços e tempos. O ensinar e aprender acontece numa interligação simbiótica, profunda, constante entre o que chamamos mundo físico e mundo digital. Não são dois mundos ou espaços, mas um espaço estendido, uma sala de aula ampliada, que se mescla, hibridiza constantemente. Por isso a educação formal é cada vez mais *blended*, misturada, híbrida, porque não acontece só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, que incluem os digitais. O professor precisa seguir comunicando-se face a face com os alunos, mas também digitalmente, com as tecnologias móveis, equilibrando a interação com todos e com cada um. (MORÁN, 2015, p. 16).

De fato, a proposta metodológica utilizada para concepção da mostra de animação não faz uso, diretamente, de tecnologias digitais, porém visa subverter a proposta metodológica convencional fazendo uso de dois processos de metodologias ativas. O primeiro baseia-se em problemas, conhecido como Project Based Learning (PBL). Segundo Garofalo (2018), esse processo metodológico se caracteriza,

principalmente, por colocar o professor na função de mediador. O professor aplica uma proposta ou um desafio para que os estudantes possam produzir suas experiências e, a partir de então, criar um projeto que dê conta do desafio proposto.

Para produção da mostra, os estudantes foram desafiados a produzirem um curta-metragem de animação utilizando qualquer técnica para participarem de uma mostra que aconteceria no final do semestre como forma de encerramento das atividades.

A segunda proposta metodológica se baseia em usar os princípios da gamificação. Segundo Fedel *et al.* (2014), a gamificação pode ser descrita da seguinte forma:

O termo gamificação compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos. Assim, embora a palavra tenha sido utilizada pela primeira vez em 2010, a gamificação tem sido aplicada há muito tempo. Na educação, por exemplo, a criança podia ter seu trabalho reconhecido com estrelinhas (recompensa) ou as palavras iam se tornando cada vez mais difíceis de serem soletradas no ditado da professora (níveis adaptados às habilidades dos usuários). (FEDEL *et al.*, 2014).

No caso específico da mostra de animação aqui relatada, a gamificação entra como incentivo para que os estudantes pudessem fazer trabalhos que retratassem sua dedicação e seu conhecimento adquirido sobre as técnicas de animação para que, durante a mostra, seus filmes concorressem às premiações propostas. Para as premiações, foram produzidos troféus personalizados, ampliando os recursos de gamificação e, também, o incentivo aos estudantes.

A mostra foi cadastrada como projeto de extensão visando, principalmente, atingir comunidade não acadêmica, família, amigos e interessados por animação e *design*, ampliando o público da mostra e criando uma situação de evento para valorizar o trabalho dos estudantes e a mostra em si.

RESULTADOS DA MOSTRA DE ANIMAÇÃO

A mostra ocorreu da forma que havia sido projetada e atraiu uma quantidade de aproximadamente 50 pessoas da comunidade, além dos estudantes da disciplina, que compareceram para assistir aos filmes dos colegas e participarem do evento.

Com o intuito de completar o ciclo da gamificação, foram produzidos troféus para os filmes que fossem primeiro, segundo e terceiro colocados e um troféu para o melhor filme na votação popular. O filme *Escape the Game* foi o grande vencedor e ficou com o troféu de melhor filme de animação da mostra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após passar pelo processo da mostra, ficou evidente que, primeiramente, esta se caracteriza como um processo de metodologia ativa com as características de gamificação, e a metodologia pedagógica aplicada para se obter os filmes se enquadra na categoria de PBL, em que os estudantes possuem um desafio a cumprir e trabalham com essa proposta com a finalidade de participarem da mostra. Também ficou claro que o processo apresentado aqui neste relato gerou mais interesse dos estudantes pela disciplina de Animação e proporcionou um ganho de qualidade nas animações produzidas pelos estudantes na disciplina.

O objetivo principal desse projeto foi retratar os resultados alcançados pela mostra de animação como metodologia ativa, de forma que esse processo possa ser útil para outros professores que trabalham com a disciplina de Animação em cursos diversos. Não é possível dizer que este relato se configura como uma proposta infalível para incentivar os estudantes a produzirem animações finalizadas em disciplinas de Animação, porém é um processo metodológico testado e que apresenta resultados muito bons.

A configuração da mostra, primeiramente um projeto de extensão universitária, cumpre seu papel como extensão e propicia uma experiência de mercado aos estudantes, principalmente como simulação de um festival. Nesse sentido, podem-se apontar vários resultados positivos: a presença da comunidade não acadêmica no evento, a presença da família como elemento de motivação aos estudantes, a experiência de desenvolvimento de um evento, a possibilidade de compartilhar o que é produzido dentro da universidade com a comunidade e com membros do mercado da animação, entre outros.

Por fim, espera-se que este relato encoraje professores, tanto de disciplina de Animação como professores de outras áreas criativas, a produzirem mostras com seus estudantes, criando neles o hábito de participar de eventos, festivais e mostras, fortalecendo tanto a área da animação como as outras possíveis de se finalizarem com um processo expositivo. Por fim, é bom situar que durante todo o processo foi utilizado um discurso de parceria e participação, atraindo os estudantes para a organização do evento e incentivando o *fair play*, de forma que não deixasse de existir um senso de competitividade, porém valorizando com mais ênfase a participação e a construção coletiva do evento.

REFERÊNCIAS

FEDEL, L. M.; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C.; VANZIN, T. **Gamificação na educação**. São Paulo: Editora Pimenta Cultural, 2014.

GAROFALO, D. Como as metodologias ativas favorecem o aprendizado. **Revista Nova Escola**, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/11897/como-as-metodologias-ativas-favorecem-o-aprendizado>. Acesso em: 10 ago. 2019.

MORÁN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. Ponta Grossa: UEPG, 2015.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS. Projeto Pedagógico de Curso. Curso de Design Gráfico, **Faculdade de Artes Visuais**, 2013.

Sobre o autor

Flávio Gomes de Oliveira: doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG), mestre em Cultura Visual, especialista em Arte Contemporânea e Educação e Patrimônio Cultural e Artístico, graduado em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico, professor e coordenador do Curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Goiás, animador autônomo com algumas premiações, entre elas o de melhor curta-metragem de animação no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro de 2017 com o filme *Vida de Boneco*.

Conflito de interesses: nada a declarar – **Fonte de financiamento**: nenhuma.

