

Gênese de dois projetos: Quadrinhos Animados e Fábulas Animadas

Obs: Este texto deve ser lido preferencialmente após a leitura do texto: “Gênese de cinco projetos”

Sou professor de Ciências e Biologia, formado pela UNESP de São José do Rio Preto. Leciono há quase 20 anos na rede estadual paulista, sendo a maior parte deste tempo em São José do Rio Preto. Esta cidade apresenta cerca de 450.000 habitantes e é considerada uma das mais prósperas do país.

Minha escola (Escola Estadual “Celso Abbade Mourão”), situa-se na periferia da cidade contando com perto de 1000 alunos, distribuídos em três turnos. Apesar dos problemas sócio-econômicos de grande parte de nossa clientela escolar, é possível ao profissional da educação fazer um trabalho relevante e produtivo. Acredito que esta visão esteja relacionada a uma combinação de fatores, tais como: uma direção presente, um quadro de professores e funcionários engajados e um número de classes/alunos não muito grande. Estas constatações não devem ser consideradas como uma afirmação de ausência de dificuldades (que são muitas), mas sim no posicionamento da equipe escolar frente a elas.



São José do Rio Preto - SP



Escola Estadual "Celso Abbade Mourão"

Projeto “Quadrinhos Animados”

Este projeto surgiu como uma iniciativa de unir o gosto pela atividade de desenho que tanto agrada aos alunos, com conceitos de minha disciplina, Ciências. O conceito abordado foi a conscientização ambiental e alguns de seus desdobramentos, como reciclagem de lixo, por exemplo.

Alguns anos antes do início deste projeto, eu havia começado a desenvolver a página de minha escola na Internet. Acabei aprendendo os fundamentos de certos recursos, como edição de páginas em Html, Javascript e em especial as animações em Flash (algo muito comum na rede).

Como os computadores exercem um fascínio em muitos jovens, resolvi enriquecer os desenhos dos alunos utilizando animações em flash e somando a elas, sons como efeitos sonoros e vozes dos meus alunos.

A princípio percebi que os alunos estavam um pouco relutantes em participar do projeto, principalmente pela idéia de terem suas vozes gravadas. Eles sabiam que eu mostraria os trabalhos de uma classe para outra e estavam receosos das piadas e chacotas quanto às suas vozes e à qualidade de seus desenhos.

Tentando contornar o problema, iniciei a produção de uma animação em que eu faria todas as etapas. Elaborei a história, criei o roteiro, fiz desenhos, pintei-os e gravei minha voz, alterando-a para caracterizar os personagens e a narração. Ficou horrível. Meus alunos quando a viram, riram muito e chegaram até a gargalhar. Eu humildemente admiti que não tinha o talento deles e disse que eu precisaria da sua ajuda para produzir uma história que fosse interessante e que pudesse ser exibida para os alunos da nossa escola. Com isso, a desconfiança inicial foi superada e a primeira fase do projeto tomou forma.

As fases do projeto:

O projeto foi desenvolvido em cinco etapas. Em cada etapa ou fase, o número de alunos participantes foi aumentando gradativamente desde um pequeno grupo dentro de uma classe até perto de 150 alunos, membros de quatro classes de 6ª série. À medida que as etapas sucediam-se, as animações foram aprimoradas. Inicialmente elas resumiam-se a simples movimentação de uma página contendo desenhos, sendo estes entremeados pelas vozes dos

alunos. Nas últimas etapas, a animação tornou-se mais sofisticada, onde foi possível observar uma movimentação de vários elementos dentro do cenário. Esta animação aproximou-se bastante da idéia de um desenho animado.

Fase 1 (Motivação) - O Menino e o Rio

Conta a história de um menino que adorava nadar em um rio perto de sua casa. Este rio apresentava uma vegetação exuberante em suas margens (mata ciliar). Em certo momento, lenhadores derrubam a mata e sem a proteção das plantas, o solo é carregado para o leito do rio (assoreamento). O jovem fica desolado e lamenta por ser pequeno e não ter sido capaz de impedir este desastre ecológico. Algum tempo depois ele muda-se da cidade, mas resolve antes, mesmo sozinho, plantar mudas de árvores nas margens do rio.

Muito tempo se passa e o rapaz, agora adulto e na função de um policial florestal, volta ao mesmo rio de sua infância. Não o reconhece a princípio. Só o faz quando lê uma placa junto às margens. Descobre que o rio havia sido recuperado pela população local que se sentiu tocada pelo seu esforço solitário há muitos anos atrás.



Fase 2 - Após os alunos tomarem conhecimento da primeira animação, propus as minhas classes de 5ª série que elaborassem histórias relacionadas com reciclagem e proteção ambiental. Formaram-se pequenos grupos com cerca de três alunos para a produção do roteiro. Em determinado momento, eu e meus alunos, definimos a melhor história da classe e conseqüentemente o grupo escolhido. Este era então incumbido de desenhar e pintar a história, dispondo o desenho em quadros. Com os desenhos prontos e os personagens da história identificados, perguntei aos alunos quais deles gostariam de “emprestar” suas vozes para representar os personagens e caracterizar o narrador. Esta escolha foi definida por votação após cada um dos pretendentes ler com entonação as frases de seu personagem escolhido.

Uma Solução Para Proteger a Natureza

A primeira animação desta fase, conta a história de dois jovens que viajam para a cidade de seus tios durante as férias. Lá encontram muito lixo espalhado por todos os lugares. Estes jovens mobilizam amigos e parentes para realizarem um grande mutirão de limpeza removendo lixo e entulho que tornara aquela, uma cidade com qualidade de vida ameaçada.



A Reciclagem

Nesta história, dois amigos resolvem entrar para a política, disputando a prefeitura de sua cidade. Eles são eleitos e uma de suas medidas iniciais é coordenarem um grande projeto de reciclagem. O projeto dá resultado e aumenta a arrecadação da prefeitura, que investe estes recursos na melhoria da cidade.



Fase 3 - Nesta etapa, uma classe inteira com perto de 40 alunos, envolve-se na elaboração de uma única história. Após a seleção do melhor enredo, vários grupos foram formados. Eles foram responsáveis pela elaboração dos desenhos, arte-final e cor, pela utilização de um scanner para digitalização dos desenhos, pela digitação dos textos a serem gravados e pela coordenação e gravação das vozes dos personagens e da narração.



Com a Natureza a Gente Não Brinca

Um grupo de jovens vai fazer um pic-nic nas margens de um rio e percebe um cheiro forte e desagradável. Ao procurar a fonte, descobre uma indústria poluidora. Estes jovens, o prefeito da cidade, e a polícia ambiental convencem o proprietário da indústria a controlar a poluição para preservar o rio e a saúde dos moradores da região.



Cidade Com Poluição Não Tem Jeito

Uma cidade apresenta um sério problema causado por entulhos e lixões. Duas jovens preocupam-se com isso e em um comício de um dos candidatos a prefeito da cidade, cobram providências. O candidato promete resolver este problema, mas ao ser eleito, o ignora completamente. As jovens entram em contato com a prefeitura, mas são ignoradas pela administração empossada. Estas resolvem então promover uma passeata envolvendo um grande número de cidadãos.

Para complicar ainda mais, o filho do prefeito recém-eleito é mordido por um rato ao brincar perto de um lixão. Os jornais locais também se unem para pressionar a prefeitura e esta acaba cedendo e criando um departamento municipal específico relacionado ao lixo e à reciclagem.



Fase 4 – Seguindo o mesmo padrão da fase 3, duas classes de 7ª série tomaram parte na sua elaboração. A história é uma adaptação livre de uma atuação dos policiais do 3º Batalhão da Polícia Ambiental do Estado de São Paulo.



A Ameaça

Uma onça é capturada pelos peões de um sítio. Apesar dos prejuízos para as suas criações, o proprietário do sítio, ao contrário de matar o animal, entra em contato com a polícia ambiental. Esta transporta o animal com segurança para receber cuidados veterinários. Posteriormente o levam para uma área protegida onde é libertado.

Nesta fase, a animação tornou-se mais sofisticada. Várias figuras estáticas e algumas com rápidos movimentos deslocam-se por sobre um fundo, dando a impressão de um desenho animado.



Fase 5 – Esta etapa foi a mais elaborada envolvendo cerca de 150 alunos de 6ª e 7ª séries durante mais de um ano. Foram empregadas dezenas de imagens, efeitos sonoros e gravações de diálogos e narrações. Para a sua produção, foi necessária a criação de equipes incumbidas de tarefas específicas. Como professor, coordenei estas equipes seguindo o roteiro abaixo:

1. Propus a todos os alunos que gostassem de escrever, que criassem uma história relacionada com o tema reciclagem. Eu não havia trabalhado o projeto “Quadrinhos animados” com estes alunos e, portanto, eles não conheciam os procedimentos executados na produção das animações anteriores.
2. Recebi várias histórias e selecionei as três melhores, observando certas características tais como: relevância com o tema, originalidade e criatividade.
3. De posse destas três, li para meus alunos para que estes definissem a melhor.
4. A história escolhida foi “**Um mundo contra a poluição**”. Esta história narra a batalha de Lektor, um alienígena, contra outro, Radiulop. O vilão Radiulop destruiu o planeta de Lektor envenenando-o completamente com uma gigantesca nuvem tóxica. A luta de ambos ocorre na Terra, o próximo alvo do

vilão. A grande poluição de nosso planeta fortalece Radiulop e somente com a união de todos os seres humanos é possível salvar nosso mundo. Lektor clama a todas as pessoas na Terra que reciclem seu lixo e enfraqueçam o vilão para que ele possa então ser capaz de derrotá-lo.

5. Com a história definida, pude me concentrar nos detalhes da mesma e percebi algumas falhas ou incoerências na trama. Isso é totalmente compreensível, pois se tratava de um aluno de 12 anos e transpor idéias para o papel não é tão fácil para um jovem. À primeira vista teria sido melhor conversar com meu aluno e pedir a ele que fizesse algumas alterações. Pensando um pouco melhor, e com o objetivo de envolver o maior número possível de alunos, resolvi enumerar os tópicos a serem corrigidos em uma folha de papel. Conversei com todos os meus alunos daquelas classes e pedi que propusessem idéias para corrigir e enriquecer a trama. Surgiram assim, inúmeros co-autores.



6. A história foi em seguida, separada em etapas, e os alunos definiram os elementos principais que seriam representados por figuras durante a animação a ser produzida. Foram definidos mais de 80 desenhos, tais como naves espaciais, o herói, o vilão, carros, cidades, montanhas, campos etc.
7. Uma equipe de desenhistas (formada pelos melhores talentos de quatro classes), foi incumbida para produzir estes desenhos.
8. Uma vez definidos os desenhos, a equipe de colorização e arte-final (também selecionada), aprimorou o produto inicial dando-lhes mais “vida” e cor.
9. Vários diálogos foram criados pelos co-autores e estes se somaram aos já existentes na história inicial.
10. Dentre os alunos que se candidataram, foram selecionados pelas classes a narradora da história e os alunos que representariam as vozes dos personagens.
11. Os desenhos criados e pintados foram transpostos para o computador com o auxílio de um scanner.
12. A narradora e os alunos responsáveis pelas vozes dos personagens gravaram suas mensagens. Isto foi conseguido através de um microfone conectado a um computador da sala ambiente de informática de nossa escola.
13. Coube a mim como professor, incluir todo este material em uma animação. Ela foi elaborada de forma que se aproximasse a um desenho animado convencional. Tal fato foi uma das fontes de motivação das turmas para a produção de algo tão trabalhoso.



Resultados do projeto:

A elaboração dos passos em cada fase do projeto permitiu a abordagem e discussão de vários assuntos relacionados com a proteção ambiental. O envolvimento dos alunos foi grande e a curiosidade em conhecer o produto final de suas classes e das outras, agiu como um fator a mais de interesse.

Hoje em dia, utilizo estas animações sempre que abordo conceitos ligados ao meio ambiente. As animações são bastante simples se compararmos com animações profissionais, porém sempre comento que elas foram criadas por jovens da idade deles (algumas das animações exibem fotos dos alunos).

Meus alunos se identificam com os autores/desenhistas e muitas vezes tem um interesse maior que aquele obtido através de uma animação profissional (mesmo esta sendo bastante superior em recursos técnicos).

Projeto “Fábulas Animadas”

O projeto "Quadrinhos Animados" resultou na elaboração paralela de um outro, as "Fábulas Animadas". Este projeto foi desenvolvido em parceria com minhas colegas de Artes e Língua Portuguesa e desenvolveu-se seguindo os mesmos parâmetros do projeto principal.



Professores Ivan Tavares Scotelari de Souza, Altair Aparecida Suniga, Hilda de Souza Lopes e Gesielly Beatriz Paulino

É possível notar também no projeto “Fábulas Animadas” a mesma evolução da qualidade dos desenhos e das animações. As fábulas utilizadas como base, são conhecidas pelos professores de Língua Portuguesa. São elas:



O Jacaré e o Lago



Ela estava pescando, por isso, ela preparava de alguns peixinhos que tinham feito uma boa pescaria.



Assim como a vida é cheia de dificuldades, assim também é a vida de quem vive no campo. Assim como a vida é cheia de dificuldades, assim também é a vida de quem vive no campo.



Os Pescadores

Uma dona, uma mulher jovem, vendia seu ovo a um preço muito baixo para uma criança que precisava dele.



Então, que a galinha estava doente e não pôde mais produzir mais ovos e ela precisava de um pouco de dinheiro para comprar um remédio.



Então ela vendeu o ovo a um preço muito baixo para uma criança que precisava dele.



A Mulher e a Galinha

De repente ela viu uma raposa carregada de uma sacola.



A raposa conseguiu a chave e entrou na casa, carregando a sacola de uma sacola.



Deu um sorriso bem amarelo e disse: "Vou comer o ovo!"



A Raposa e as Uvas

Então ela viu de três dias e o cágado não se moveu. Então ela pediu a uma garça que o levasse ao céu.



As pedras e pauzinhos afundaram e o cágado caiu.



Assim de costas para o céu, o cágado caiu e morreu. Então ela pediu a uma garça que o levasse ao céu.



O Cágado e a Festa no Céu







A Abelha Chocolateira

Os dois projetos, “Quadrinhos Animados” e “Fábulas Animadas” podem ser encontrados no site da Escola Estadual “Celso Abbade Mourão”. As animações foram reunidas em dois grupos formando softwares que apresentam recursos de instalação e menus de exibição.

Escola Estadual “Celso Abbade Mourão” – <http://www.professorinterativo.com.br>

Professor Ivan Scotelari - 2008