

OFICINA DE ANIMAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA

KALI BREDER E SOUZA¹; GABRIEL ALONSO TORRES²; ANTONIELLY FERMINO XAVIER³; RAQUEL ANDRADE FERREIRA⁴

¹*Universidade Federal de Pelotas – kaliandreder@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – gab.alonsot@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – antoniellyfx@gmail.com*

⁴*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – raquel.ferreira@riogrande.ifrs.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

Este relato de experiência acadêmica visa apresentar a oficina de animação, concebida como um projeto piloto que dá continuidade à oficina de cinema e audiovisual oferecidas pelo Núcleo de Produção Audiovisual OfCine (NPA-OFCINE/IFRS), do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS), Campus Rio Grande. Destinada a adolescentes com idades entre 11 e 17 anos, a iniciativa foi realizada em parceria com o Instituto Cultural Filhos de Aruanda (IFCA), um ponto de cultura situado no Bairro Getúlio Vargas (BGV), na cidade de Rio Grande."a ênfase do ICFA é a cultura viva, a educação, a solidariedade, o esporte, o meio ambiente e a defesa de direitos por acreditar que essas ações transformam vidas" (INSTITUTO FILHOS DE ARUANDA, 2024).

Desde 2018, o NPA-OFCINE tem como uma de suas principais atuações a oferta gratuita de oficinas voltadas para cinema, audiovisual e animação, abertas ao público de Rio Grande e região, atendendo diversos formatos e públicos. As modalidades de oficinas incluem formatos de curta, média e longa duração, cuja escolha é baseada nas diversas possibilidades de participantes e na duração das atividades. Em particular, a oficina de Animação, voltada para crianças, não necessariamente segue os mesmos objetivos das oficinas para outros públicos, sendo por isso estruturada em um formato de curta aplicação. O foco dessas atividades é promover a aproximação da comunidade com o cinema e o audiovisual, integrando-a ao Instituto Federal e ao universo cinematográfico, o que pode eventualmente se converter em uma fonte de renda. O projeto proporciona aos participantes um primeiro contato com os aspectos práticos da animação, além de fundamentos teóricos e técnicos, visando a uma compreensão integral do processo de produção animada.

As atividades foram conduzidas por três estudantes do curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas, sob a orientação da professora e artista visual Raquel Andrade Ferreira. Compreendendo que o público-alvo era formado por adolescentes de 11 a 17 anos, optou-se por uma oficina semanal, com sete encontros, permitindo a exploração de diferentes técnicas a cada sessão. Essa abordagem considera a possibilidade de ausência de alguns alunos, garantindo que todos possam participar da experiência de forma contínua. Assim, o NPA-OFCINE/IFRS se destaca na oferta de oficinas que visam democratizar a produção audiovisual na região sul do Brasil e fomentar a geração de renda nas comunidades atendidas.

O objetivo principal era habilitar os estudantes nas técnicas de animação, fornecendo-lhes os conhecimentos necessários para aplicá-las de forma autônoma, permitindo que exerçam seu lado artístico em casa, escola etc.

Durante o curso, foram aplicadas semanalmente, diferentes técnicas, ferramentas e métodos, visando possibilitar que, independentemente das condições de cada aluno, pudessem continuar desenvolvendo suas habilidades criativas em casa ou em outros ambientes educacionais. Essa abordagem buscava estimular potenciais animadores, considerando realidades diversas, como a condição financeira, o acesso a ferramentas artísticas, a proximidade com técnicas de animação e a possibilidade de aprimoramento técnico. Além disso, foi explorada a viabilidade de transformar essas técnicas em uma fonte de renda, bem como a possibilidade de aprofundamento teórico, artístico e técnico.

2. METODOLOGIA

A oficina de animação foi estruturada em sete encontros práticos, realizados semanalmente, cada um dedicado à exploração de uma técnica ou aspecto específico da animação. Um plano de ensino detalhado foi desenvolvido, com o objetivo de proporcionar uma construção gradual e sistemática dos conhecimentos, respeitando as vivências prévias e o repertório cultural dos estudantes. Durante as aulas, foram exibidos curtas-metragens, videoclipes, vinhetas e fragmentos de séries animadas, cujo propósito era fornecer uma base teórica e estética, além de incentivar a prática.

As técnicas de animação abordadas incluíram taumatópio, *flipbook*, animação quadro a quadro (*frame-by-frame*), animação *stop-motion* e *mixed media*. Essas técnicas foram aplicadas em atividades práticas centradas nos princípios fundamentais da animação, como *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Ease In and Ease Out*, *Arcs* e *Timing*. A seleção dessas técnicas tinha como objetivo demonstrar a evolução histórica das práticas animadas, desde suas origens até suas formas contemporâneas. A diversidade de abordagens destacou a pluralidade de técnicas e a maneira como a animação se transforma ao longo do tempo. Thomas e Johnston (1981, p. 47) observam que "os doze princípios da animação, como compressão e alongamento, movimento secundário e antecipação, foram desenvolvidos pelos animadores da Disney para garantir que os personagens fossem mais críveis e suas ações, mais fluidas e naturais". Durante a oficina, as atividades práticas foram facilitadas pelo uso da mesa de luz e por um aplicativo de *stop-motion* instalado nos dispositivos móveis dos alunos.

Uma vez que os estudantes já haviam participado de uma oficina de cinema e audiovisual anteriormente, promovida por outros membros do NPA, foi decidido dar continuidade ao trabalho com a mesma turma, agora focando na animação propriamente dita. No início das aulas, foi realizado um levantamento sobre o conhecimento prévio dos alunos em relação a jogos, longas-metragens de animação, séries animadas mainstream e até mesmo conteúdo de redes sociais. Esse diagnóstico inicial serviu para aproximar os conteúdos propostos dos interesses dos alunos, aumentando o engajamento nas atividades práticas.

Dante da dificuldade criativa apresentada por alguns estudantes, foram propostas atividades que já continham uma descrição prévia dos movimentos e suas aplicações. Os alunos foram orientados a seguir o processo de animação quadro a quadro, para entenderem melhor o funcionamento técnico, antes de serem estimulados a criar livremente. A parte expositiva da oficina foi mantida curta e objetiva, com o acompanhamento individualizado durante a prática. A cada etapa, os alunos eram auxiliados em suas mesas, com orientações sobre as dificuldades encontradas. Além disso, videoclipes de animação, sugeridos pelos

próprios alunos, eram exibidos ao fundo, proporcionando um ambiente mais agradável e estimulando a criatividade e o interesse pelo universo da animação.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

Durante o desenvolvimento da oficina, constatamos que as crianças apresentavam dificuldades criativas no que se refere à elaboração das ações e movimentos para a animação. No entanto, à medida que o diálogo com os participantes se intensificava, essa dificuldade foi sendo progressivamente superada. Com o avançar das aulas, identificamos que seria mais produtivo propor exercícios previamente estruturados, uma vez que isso proporciona maior conforto às crianças, eliminando a pressão associada à criação espontânea e reduzindo os obstáculos relacionados à criatividade.

Paralelamente, observamos que o vínculo com os alunos se estreitava conforme a oficina avançava. O processo de ensino tornou-se mais eficiente, e o diálogo mais eficaz, com o passar das semanas, facilitando a condução das atividades. Embora algumas aulas tenham sido postergadas em decorrência de fatores externos, como condições climáticas adversas e problemas internos, conseguimos executar todas as sete aulas programadas, com as devidas adaptações, de forma a garantir o cumprimento dos objetivos da oficina, ajustando-a à realidade de cada participante.

4. CONSIDERAÇÕES

Como resultado das oficinas, foram produzidas animações curtas, com duração equivalente à gifs, de no máximo dois segundos para cada exercício. Essas animações foram exibidas tanto para os pais dos alunos quanto para o Instituto Aruanda, recebendo uma resposta muito positiva. Os pais apreciaram a experiência proporcionada pela oficina, e os alunos através do resultado dos trabalhos.

Acreditamos que o objetivo principal, de proporcionar aos alunos uma compreensão dos princípios da animação e suas aplicabilidades, foi alcançado. A partir dessa base, os estudantes agora possuem as ferramentas necessárias para continuar praticando em casa, caso desejem. Além disso, o formato das oficinas mostrou-se eficaz, podendo ser replicado em futuros projetos destinados a outros espaços e grupos de crianças, favorecendo a expansão e o fortalecimento de vínculos com outras instituições.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENDAZZI, Giannalberto. **Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation.** Indiana: Indiana University Press, 1994.

BLAIR, Preston. **Cartoon animation.** Irvine: Walter Foster Publishing, 1994.

BORGES, Marta. **O Livro no Mundo Digital.** Designa2013 Proceedings. Disponível em: <http://www.designa.ubi.pt/pt/2013>. Acesso em: 7 abr. 2016.

CAVALIER, Stephen. **The World History of Animation.** Los Angeles: University of California Press, 2011.

LAYBOURNE, Kit. **The animation book**: a complete guide to animated filmmaking-from flip-books to sound cartoons to 3-D animation. New York: Three Rivers, 1998.

MORSUND, Dave. **Introduction to Using Games in Education**: A Guide for Parents and Teachers. Oregon: University of Oregon, 2006. Disponível em: <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/3177/Games.pdf?sequence=1>. Acesso em: 15 maio 2016.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. Disney Animation: the illusion of life. New York: Hyperion, 1981.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's survival kit**. Londres: Faber & Faber, 2010.