

PROJETO INTEGRADO DE ANIMAÇÃO

INSTITUTO HELENA ANTIPOFF/SME-RJ e

DEPARTAMENTO DE ARTES E DESIGN

N.A.D.A. – Núcleo de Arte Digital e Animação

Vice Reitoria Comunitária - PUC-RIO

1 – Identificação da Equipe

1.1 – Equipe:

Orientador: **Maria Claudia Bolshaw Gomes**

E-mail: mcbolshaw@ism.com.br

RG: 07344534-8

Instituição: PUC-Rio

Área: Mestre em Design

Componente 1: **Etienne Feijó Brazzalle**

Instituição: PUC-Rio

Curso: Desenho Industrial – Comunicação Visual

Componente 2: **Paulo Roberto Dupke Junior**

Instituição: PUC-Rio

Curso: Desenho Industrial – Comunicação Visual

Componente 3: **Pedro Rafael Palmier Cabral**

Instituição: PUC-Rio

Curso: Desenho Industrial – Comunicação Visual

Componente 4 - **Maíra Gonçalves Lacerda**

Tel: 9994-7022/ 3393-4837 Fax: 3393-4837

E-mail: maira_lacerda@hotmail.com

Município: Rio de JaneiroUF: RJ CEP: 21941-230

Endereço: Rua Fantoques, 210 – Jardim Guanabara

RG: 020856816-2 Universidade: PUC-Rio

Curso: Desenho Industrial – Comunicação Visual

Metodologia

O processo de animação para pessoas especiais consiste, inicialmente, na construção individual de personagens por cada participante, que é feita através do seu desenho e também da imaginação do seu universo particular. Essa construção se dá através do incentivo e suporte da equipe de animadores, alunos e professores e permite a cada pessoa tratar, através da fantasia, seus maiores sonhos e medos, resolvendo na ficção o que é tão difícil e trabalhoso de se elaborar na realidade, superando suas dificuldades e limites.

A partir deste contexto, as narrativas individuais são observadas e cruzadas, para juntas compor um roteiro comum para a animação. Com a narrativa pronta, são então construídos os cenários e objetos necessários para compor o conjunto visual da história, sendo os mesmos recortados para criar articulações e sobreposições de personagens sobre cenários. Nesse ponto o trabalho em grupo é incentivado e as pessoas especiais tomam contato com a realização de algo coletivo.

Após o desenvolvimento conceitual da animação realizada, partimos para a parte de captura de imagens. O programa de animação MUAN foi desenvolvido pelo Anima Mundi, IBM e IMPA - Instituto de Matemática Aplicada, na plataforma Linux, para facilitar o aprendizado de animação, pois possui um sistema de captura rápida de imagens, que possibilita um processo mais intuitivo e requer menos conhecimento da técnica para o desenvolvimento de animações. O MUAN foi cedido ao NADA na sua versão de teste através de uma parceria com o Anima Mundi e hoje encontra-se com distribuição gratuita pela internet no site: <http://www.muan.org.br/projeto.htm> e propõe a democratização pelo ensino da animação. Com a utilização deste programa e do processo de stop motion, conhecido como a técnica mais antiga e tradicional de animação, feita a partir da manipulação de objetos, se tornou possível reunir o resultado gerado pela captura dos desenhos e a ilha de edição em um único processo, para que o resultado da animação seja visto instantaneamente ao final de cada oficina.

Com sua instalação em um computador portátil tipo laptop, que possibilita a visualização espacial dos objetos em cena, conectado a uma máquina filmadora ou fotográfica posicionada sobre um registro. Assim é delimitada a área de captura, os desenhos são então posicionados e cada pequeno movimento é registrado no MUAN através da captura de uma seqüência de fotos que o programa transforma automaticamente em arquivo de vídeo (.avi), permitindo a visualização do resultado prévio do trabalho em andamento. Nessa etapa todo o processo foi explicado para os participantes para que estes tivessem autonomia no desenvolvimento e na criação

Realizada a etapa de captura das imagens, o arquivo de vídeo, quando necessário, é tratado em um programa de edição de vídeo para ajustes finais e finalização, como redimensionar o tempo e inserir intervenções sonoras tais como narrações, músicas e ruídos.

Para o desenvolvimento dos textos acadêmicos a respeito da oficina, pretende-se utilizar a metodologia de arquitetura da informação, identificando a hierarquia de cada tópico e assim avaliar melhor maneira de se transmitir a mensagem desejada.

Descrição Sumária do Projeto

O N.A.D.A. – Núcleo de Arte Digital e Animação da PUC-Rio –, vêm promovendo oficinas para crianças e educando-as no relacionamento com novas mídias de comunicação. Essas oficinas consistem na explicação do processo de retirada de fotos seqüenciais que geram a idéia de movimento, e na realização, pelas próprias crianças, de uma animação desde a conceituação do roteiro até a manipulação dos personagens.

Foi através deste ideal de trabalho na área educacional que o NADA e o Instituto Helena Antipoff – Centro de Referência em Educação Especial - se encontraram e decidiram desenvolver uma parceria com o objetivo de trocar experiências. O início desse projeto teve como base de pesquisa uma oficina que resultou na construção de uma animação totalmente realizada pelos alunos. O processo da oficina estimula a criatividade que resulta na produção integral de um projeto final. Além disso, o desenvolvimento de um processo narrativo possibilita que sejam vivenciados, através da dramatização das imagens, vários conteúdos da psique.

A partir do conhecimento gerado dessa experiência, ampliou-se o projeto, buscando levar ao domínio público o conhecimento produzido pela experiência da oficina de animação. A equipe pretende produzir o material teórico referente à experiência de todos os participantes, fazendo referência à vivência do processo tanto das oficinas já realizadas quanto das oficinas a serem realizadas a partir de agosto de 2007, utilizando esta experiência como laboratório para essa produção e para avaliação dos resultados obtidos. Essa iniciativa visa possibilitar o acesso à linguagem da animação, no contexto escolar, para outros alunos com necessidades especiais e professores, e promover a troca de informações e experiências, utilizando a web como veículo de comunicação.

<http://www.muan.org.br/download/relatos-oficina.pdf>

Introdução

A animação é a arte de observar e registrar o movimento dos objetos. É o recurso capaz de dar vida a todo o imaginário humano, através dela não existe limite para o possível.

O N.A.D.A. – Núcleo de Arte Digital e Animação da PUC-Rio -, formado por alunos do curso de graduação de Desenho Industrial coordenados pela professora Maria Claudia Bolshaw, atua não somente na realização de projetos relacionados à animação e experimentação de novas técnicas, como também se propõe a disseminar os conceitos e a metodologia de dar vida e movimento às imagens.

O Núcleo vêm promovendo oficinas para crianças e apresentando-as às novas mídias de comunicação. Essas oficinas consistem na explicação do processo de retirada de fotos seqüenciais que geram a idéia de movimento, e na realização, pelas próprias crianças, de uma animação desde a conceituação do roteiro até a manipulação dos personagens.

O Instituto Helena Antipoff (IHA) é o órgão da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro responsável pela implementação de ações e acompanhamento do trabalho educacional junto aos alunos com necessidades educacionais especiais, assim como pela atualização profissional dos professores do Ensino Especial e do Ensino Regular que possuem alunos integrados.

Fazendo parte da estrutura do IHA existe o Centro de Referência, que tem o intuito de produzir conhecimentos e recursos adaptados que contribuam para a atualização permanente dos professores, bem como para o desenvolvimento e aprendizado dos alunos.

O Centro de Referência é um órgão da Secretaria Municipal de Educação e abriga vários serviços, entre eles a Oficina de Dança, Artes Visuais e Informática. Essas três oficinas iniciaram uma proposta de trabalho interdisciplinar, no ano de 2006, com o objetivo de trabalhar de forma integrada com o grupo de alunas que freqüentam as oficinas, que são oferecidas pelo instituto como atividades complementares de formação dos

alunos com necessidades educacionais especiais matriculados na rede pública municipal de ensino.

A partir do conhecimento e da produção realizada na articulação entre essas diferentes linguagens artísticas e de comunicação pretende-se ampliar as experiências dos alunos envolvidos no projeto criando recursos adaptados, meios e mediações diferenciadas que favoreçam outras formas de expressão, criação e conhecimento.

Foi através deste ideal de trabalho na área educacional que o NADA e o Instituto Helena Antipoff se encontraram e decidiram desenvolver uma parceria visando a troca de experiências. O início desse projeto teve como base de pesquisa o desenvolvimento de uma animação produzida pelas alunas que freqüentam os serviços oferecidos pelo Instituto.

A parceria foi importante pela necessidade das alunas de desenvolverem um método para "organização do pensamento", possibilitado pela criação de personagens, roteiro e o uso do desenho como expressão. Foram nove dias de trabalho na forma de oficinas de animação de recortes, com duração de 2 horas para cada encontro com 7 alunas portadoras de síndromes diversas e uma aluna considerada "normal" que acompanha a irmã Daiane.

A técnica de animação de recortes de papel é uma das mais simples e rápidas de se realizar, sendo um ótimo veículo para a criação de histórias, pois possibilita, através de fotos sucessivas, tiradas a partir da manipulação individual de cada componente do cenário, ou seja, uma vasta diversidade de movimentos em poucos segundos.

A oficina consistiu na construção de uma animação totalmente realizada pelos alunos, desde a concepção, passando pelos desenhos, culminando na movimentação dos recortes e na captura das imagens. O processo da oficina estimula a criatividade e resulta na criação integral de um produto final.

Além disso, o desenvolvimento de um processo narrativo possibilita que sejam vivenciados, através da dramatização das imagens, diversas temáticas reais e imaginárias do universos dos alunos.

A partir do conhecimento gerado dessa experiência, ampliou-se o projeto para que ele não se restrinja ao cenário em que já vem atuando e colhendo

bons resultados. Almeja-se que essa experiência possa ser repetida e alcance outras pessoas em todo o país. A inclusão social é uma das metas para o avanço da sociedade, pois trás o desenvolvimento humano, e projetos como este trabalham para alcançá-la.

Objetivos Detalhados

Objetivo Geral

Produzir uma reflexão teórica sobre a experiência. e introduzir a questão da organização do campo cognitivo em pessoas de síndromes diversas a partir da atividade de organização/seqüenciamento de imanges através da Animação.

Objetivos Específicos

A equipe pretende produzir o material teórico referente à experiência de todos os participantes, fazendo referência à vivência do processo das oficinas, utilizando a última como laboratório para essa produção e para avaliação dos resultados obtidos.

A partir desse material será feita uma normatização para a metodologia de ensino de animação para crianças especiais, que será trabalhada de forma a ser disponibilizada em uma plataforma de ensino a distância na internet.

Essa iniciativa visa possibilitar o acesso à linguagem da animação, no contexto escolar de ensino público, para outros alunos com necessidades especiais e professores, e promover a troca de informações e experiências, utilizando a web como veículo comunicativo. Dessa forma, pensa-se em diminuir a desigualdade do acesso à informação de "como fazer" e demonstrar os ganhos obtidos na utilização da animação como recurso educacional capaz de trabalhar conteúdos para desenvolvimento pessoal e/ou de um grupo, permitindo o avanço da inclusão social.

Resultados esperados e sua relevância

Espera-se que o material das animações produzidas no Instituto Helena Antipoff que trabalhem com o ensino de pessoas especiais por todo o país, possa ser estudado enquanto metodologia, desenvolvida e testada pela equipe vindo a contribuir para o desenvolvimento da inclusão social e digital em âmbito nacional e para o desenvolvimento pessoal de cada indivíduo, enquanto aluno ou educador.

Dessa maneira, o projeto Animação Especial se propõe a levar o conhecimento gerado dentro da universidade para atuar diretamente na sociedade, quebrando as fronteiras de acesso e localização. Experiências coletadas pelo NADA, através de suas oficinas, documentam que a animação é uma poderosa ferramenta para a educação. Trabalhando com crianças de diversas realidades e idades, os resultados obtidos foram sempre muito positivos, e no caso das pessoas portadoras de necessidade especiais o resultado foi muito expressivo. É fundamental que elas não sejam as únicas beneficiadas por esse recurso, já que os materiais para o desenvolvimento de oficinas similares a esta se encontram disponíveis, e o mesmo acontecerá com a metodologia desenvolvida pelo Núcleo.

O Dr. Carol Gill, da Universidade de Illinois, em Chicago, define deficiência como um modelo social, e diz que "... deficiência é uma dimensão das diferenças humanas (e não defeitos), e deriva seu significado da resposta social aos indivíduos que se desviam do padrão cultural". Sendo assim, a nossa resposta para o modelo que se encontra em vigor na sociedade brasileira é o nosso trabalho.

Transferência de resultados para a Sociedade

Para que o projeto se sustente e tenha continuidade serão utilizadas as parcerias já firmadas e outras a serem conquistadas.

Para a realização da segunda oficina de animação no Instituto Helena Antipoff, o projeto teve a colaboração do Departamento de Informática da PUC-Rio, que cedeu três computadores para o Instituto, e do próprio Instituto que viabilizou o transporte da equipe e todo o material de desenho para uso dos alunos.

Para a hospedagem do site será realizada uma parceria com o Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, que já disponibiliza um endereço para o NADA.

Para a divulgação do site será utilizado o banco de dados a do Instituto Helena Antipoff da Secretaria Municipal de Educação, para que dessa forma se alcance outras instituições que tratem de ensino especial em todo o país.

A partir do momento em que o projeto se instale e esteja operando, ele se torna automaticamente autônomo e auto-sustentável nas mãos da comunidade. O site se manterá atualizado pela participação ativa de seus navegadores.

O papel da universidade após todas essas etapas é, através dos alunos pertencentes ao núcleo, continuar a gerar informação e conhecimento para acrescentar ao site e dar suporte ao que já existe.

Cronograma de atividades

Atividades	08/07	09/07	10/07	11/07	12/07	02/08	03/08	04/08	05/08	06/08
	Criação dos personagens da segunda oficina de animação no Instituto Helena Antipoff	x								
Elaboração do roteiro da segunda oficina	x	x								
Animação da segunda oficina		x	x							
Sonorização para a segunda oficina		x	x							
Ensaio Geral da Animação/Dança			x							
Apresentação das alunas do Instituto Helena Antipoff com o resultado da oficina na semana da educação inclusiva			x							
Desenvolvimento da arquitetura do site		x	x							

Plano de trabalho dos membros da equipe

A equipe é formada por quatro alunos de desenho industrial com habilitação em comunicação visual e a coordenadora do Núcleo de Artes Digitais e Animação PUC – RIO . Para a realização do projeto foi estabelecida a área de atuação de cada membro a partir das tarefas necessárias para a realização do projeto. O trabalho em grupo foi privilegiado, sendo sempre analisada a área de maior conhecimento de cada membro.

Tarefa	Membro da equipe
Estudo e desenvolvimento da narrativa com as crianças	Claudia Bolshaw
Captura das imagens com manipulação do equipamento de vídeo	Paulo Dupke e Pedro Cabral
Finalização e edição da animação	Etienne Feijó
Desenvolvimento da arquitetura do site	Maíra Lacerda, Etienne Feijó, Paulo Dupke e Pedro Cabral
Desenvolvimento do fluxograma do site	Paulo Dupke e Pedro Cabral
Desenvolvimento do material teórico	Maíra Lacerda e Etienne Feijó
Normatização de uma metodologia de ensino de animação para crianças especiais	Maíra Lacerda e Etienne Feijó
Desenvolvimento do layout do site	Maíra Lacerda
Construção e programação do site	Paulo Dupke e Pedro Cabral
Desenvolvimento de material para divulgação do site	Etienne Feijó
Adaptação de trechos das animações da oficina para o grupo Teatro Novo	Pedro Cabral
Implementação do site	Paulo Dupke

Referência Bibliográfica

LUHR, Williams. *World Cinema since 1945*. The Ungar Publishing Com. 1987

LAYBOURNE, Kit. *The Animation Book*. Crown Trade Paperbacks. 1979.

THOMAS, Bob. *Disney's Art of Animation*. New York. Welcome Enterprises, Inc.1997

HALAS, Jonh e MANVELL, Ravel. *A Técnica da Animação Cinematográfica*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira / Embrafilme, 1979

CANEMAKER, Jonh. *Before the Animation Begins* -1996

THOMAS, Frank e JOHNSTON, Olie. *The Illusion of Life*-1981

SOLOMON, Charles . *The History of Animation-Enchanted Drawings* -1989

BLAIR, Preston. *Cartoon Animation*-1994

LORD, Peter e SIBLEY, Brian- *Creating 3-D animation - The Aardman Book of filmmaking*- Harry N. Abrams, Inc., Publishers. New York.1998

BENDAZZI, GIannalberto - *One hundred years - cinema animation*- John Libbey & Company Ltda. 1994

COELHO, Raquel . *A arte da animação*- Formato Editorial. Minas Gerais. 2000

ARIEL, Dorfman. *Para ler o Pato Donald* .PAZ E TERRA; ISBN: Rio de Janeiro- 1987

BETTELHEIM, Bruno - *A Psicanálise dos contos de Fadas*. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1980

SKLAR, Robert – *Film – An International Hystory of the Medium*- Harry N. Abrams, Inc., Publishers -1999

WILLIAMS, Richard. *The Animator´s Survival Kit*. Londres, Faber and Faber Ltd., 2001

MORENO, Antônio. *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*. Rio de Janeiro, Artenova / Embrafilme, 1978

RUSSETT, Robert & STARR, Cecile. *Experimental Animation - Origins of a New Art*. New York, Da Capo Press, 1976-1988

CRAFTON, Donald. *Before Mickey - The Animated Film 1898-1928*. Chicago, The University of Chicago Press, 1982



Equipe do NADA e do Helena Antipoff no encerramento da oficina.



Imagens da animação - março, abril e maio de 2007



Curriculo

MARIA CLÁUDIA BOLSHAW GOMES

Carteira de Identidade - 07344534 -8 IFP

CPF - 92604544768

Núcleo de Arte Digital e Animação
N.A.D.A. - PUC-Rio
Rua Marques de São Vicente 225
Gávea Rio de Janeiro
Telefones (021) 3527-1590 ramal: 342

site: www.dad.puc-rio.br/nada

e-mail: mcbolshaw@ism.com.br



Núcleo de Artes Digitais e Animação

Lista de Atividades Realizadas

1º Curso de Pós-graduação em Animação do Brasil. 2004/2007

Pesquisa Histórica da Animação Brasileira. 2003/ 2006

Publicada na WEB - Banco de dados com consulta de 1917 a 2004

www.dad.puc-rio.br

- Vídeo com Animação para o CENPES - Centro de Pesquisa da Petrobras - sobre pesquisa do aparelho tecnológico denominado de pig submarino, para despoluição da Baía de Guanabara.
- Oficina de animação para crianças de 09 a 10 anos
Lançamento do livro de Alice – Museu da República
- Oficina de animação para crianças de 07 a 10 anos -PUC- Rio
- Apresentação do Departamento de Artes e Design – Novembro de 2006
Mestrado e Doutorado
- Apresentação para Vice Reitoria Acadêmica sobre Bolsas de Estudos – PUC- Rio
- Registro e edição do vídeo do Projeto Tangolomango 2006 - Festival da Diversidade Cultural. Este vídeo foi elaborado com a participação de 20 alunos para 54 comunidades artísticas da Baixada Fluminense.
- Animação na técnica de Areia – “ AI se sesse” sobre Cordel nordestino.
- Animação em recorte eletrônico para vídeo sobre as eleições 2006 - Manifesto – Os corvos – intervenção Urbana
- Animação, Produção e Direção de Arte do Homem Estátua filme em HD/35mm do Professor Marcos Magalhães. Participação de 60 alunos do Departamento de Artes e Design - 2007
- Produção de mesa de Luz especializadas para animação - Mesa Arraia. Projeto de Produto de Talitha Magalhães vendido na Web.

- Convênio com a IBM e o Anima Mundi para testar o programa MUAN (manipulador universal de animação) antes de ser disponibilizado no mercado.

Organização das Palestras internacionais:

- Co-Hodeman – Premiado animador Canadense. Convênio com o Consulado do Canadá e National Film Board – PUC-Rio

- Carlos Saldanha - Premiado diretor de Animação da Blue Sky, responsável pelo filmes "Era do Gelo" 1 e 2.

-Martine Chartrand – NFB

Oficina de Pintura em vidro - Convenio com o Consulado do Canadá e National Film Board – PUC -Rio