

A animação no processo educativo

Por *Andréa Bragança*
Mídia-educadora e monitora do Anima Escola

Já faz algum tempo que trabalho com propostas de animação no espaço escolar, buscando significar a animação como sendo uma linguagem, uma modalidade de expressão junto aos alunos e professores. No início do meu trabalho com essa linguagem busquei adaptar os recursos materiais oferecidos pela escola, como equipamentos e programas, à realização do trabalho. Não tinha nenhuma formação em animação, mas sentia-me motivada a desenvolver projetos nessa área. Nessa época eu dava aulas de informática, o que facilitou minha iniciativa, pois possuía alguns conhecimentos em relação aos softwares que eu poderia utilizar, além de noções de edição de vídeo. Entretanto, como os programas que eu tinha disponíveis não eram muito sofisticados e eu não tinha formação na área, comecei a buscar alternativas que viabilizassem a realização das animações. Ia sempre com a minha equipe de trabalho ao Anima Mundi, a fim de observar as técnicas de animação lá utilizadas e daí surgiram inúmeros projetos. Realizava com meus alunos animações quadro-a-quadro buscando relacioná-las aos conteúdos que eles estavam trabalhando em sala de aula. Filmes com massinha, recorte e sucata estavam sempre presentes. Nem sempre os filmes ficavam de acordo com o que havia sido idealizado por todos, mas a prática de pensar sobre as produções, sobre os erros e acertos cometidos eram de extrema importância, pois contribuíam nas produções futuras.

Cada vez motivo-me mais a pensar em todas as etapas que antecedem a produção de um filme de animação. Quantos elementos são trabalhados nesse processo? Quantas estruturas de linguagem, de organização espacial e temporal são necessárias na elaboração de um roteiro, além do diálogo com o grupo de trabalho, das trocas que favorecem o aprendizado em equipe?

Percebo que são poucas as escolas que investem no potencial de desenvolvimento de linguagem existente na produção audiovisual. O que ainda é uma falha do nosso sistema educativo, já que o domínio dessa linguagem permite uma transformação na relação estabelecida entre esse meio e as diferentes maneiras de narrar, de transmitir pensamentos construídos através das experiências narrativas de cada indivíduo.

Ao longo dos anos em que venho introduzindo essa prática nas escolas percebo que além da falta de preparo dos professores para trabalharem com essa linguagem o investimento financeiro nesse setor sempre foi muito alto. Com a possibilidade de se trabalhar com softwares livres como o MUAN, que funciona no sistema operacional LINUX, que também é livre, ampliam-se as possibilidades de trabalho audiovisual nas escolas. Com a chegada do MUAN, sinto que agora será mais fácil inserir essa linguagem em um maior número de escolas, pois o investimento se torna muito menor e viabiliza a implementação desse trabalho. Além desse aspecto, o programa foi desenvolvido buscando ter uma interface simples, o que motiva o uso pelos professores que não possuem conhecimentos tecnológicos muito avançados. Iniciativas como a do Anima Escola em que esse software é utilizado na capacitação de professores e realização de filmes de animação também favorecem a introdução dessa linguagem no ambiente escolar, pois capacitando os professores, eles se tornam multiplicadores desse conhecimento nas escolas onde trabalham. Foi trabalhando nesse projeto que pude vivenciar propostas de animação desenvolvidas com o apoio do MUAN e senti o quanto o trabalho com animação utilizando esse programa pode ser rico e de fácil entendimento para todos.