

Novas Histórias de Santa Maria¹

Welson Pereira LIMA JÚNIOR²

Alexia SÖRENSEN³

André Pereira MARTINS⁴

Matheus Chitolina da SILVA⁵

Thiago Álvares da TRINDADE⁶

Darciele Marques MENEZES⁷

Juliana PETERMANN⁸

Fernando BARBOSA⁹

Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo expor os processos que envolveram a elaboração do vídeo de animação “Novas Histórias de Santa Maria”, resultado de uma proposta de caráter social da disciplina de Agência Experimental em parceria com a disciplina de Produção Audiovisual em Publicidade e Propaganda realizadas no 6º semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). O projeto envolveu a construção de uma história conjunta com as crianças do terceiro ano do ensino fundamental da Escola Marista Santa Marta, tendo o direcionamento da história e da ilustração partindo das crianças. Elas foram auxiliadas pelo grupo que ensinou, coordenou, registrou e animou a história, de forma que o produto final ficasse harmônico e refletisse tanto a organicidade do processo, quanto a ludicidade, além de deixar uma mensagem de responsabilidade social.

PALAVRAS-CHAVE: Animação; Desenho; Escola; Audiovisual; Projeto Social.

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Filme de animação (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: welsonlimajr@gmail.com.

³ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: alexia.sorensen@gmail.com.

⁴ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: andremartins.sm@gmail.com.

⁵ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: tiouncele@gmail.com.

⁶ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: thiagoatrindade95@gmail.com.

⁷ Orientadora do trabalho. Professora Substituta do Curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Santa Maria. Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Santa Maria, email: darciele.marques@hotmail.com.

⁸ Orientadora do trabalho. Professora do Departamento de Ciência da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria. Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, email: jupetermann@yahoo.com.br.

⁹ Orientador do trabalho. Professor Substituto do Curso Ciência da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria e produtor audiovisual. Mestre em Televisão Digital pela UNESP/SP, email: fernandobarbosa.com@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

O vídeo de animação, o qual esse trabalho retrata, é resultado de uma proposta originada na disciplina de Agência Experimental e de Produção Audiovisual em Publicidade e Propaganda, em que os grupos foram indagados a fazer um trabalho de caráter social de temática livre, tendo assim, como única exigência do trabalho, que um dos materiais resultantes dessa campanha fosse um material audiovisual.

Assim, os alunos foram organizados em grupos com até cinco integrantes. Cada grupo representaria uma agência e os alunos atuariam em uma determinada função dentro da sua agência. Com o propósito de simular o trabalho das agências de Publicidade e Propaganda, foram levantadas algumas problemáticas sociais para que as agências pudessem delimitar as áreas de trabalho em que atuariam. O nosso grupo, desta forma, optou pela questão de empoderamento do indivíduo, que, agindo como transformador social, pode ajudar a transformar o mundo a partir de suas atitudes. Com a questão decidida e organizada pelo grupo, partimos para a fase de definição do público.

Assim, o grupo decidiu que trabalharia com crianças, devido a seu potencial transformador e espírito curioso e inquieto. Desta forma, delimitamos o nosso objetivo no trabalho; realizar uma aula para ensinar às crianças um pouco sobre o processo de construção de uma história através de uma linguagem lúdica, seguindo a narrativa das histórias infantis. Assim, as crianças poderiam contribuir com a construção da história que seria criada na sequência da aula. Essa história, criada pelos próprios alunos e posteriormente contada e ilustrada de forma conjunta por eles, seria animada pelo grupo, transformando-se em material audiovisual.

Como etapa inicial do projeto, optou-se por trabalhar com crianças da escola Marista Santa Marta, que atende gratuitamente cerca de 900 estudantes da Educação Infantil à 8ª série do Ensino Fundamental. A escolha foi feita devido ao caráter social da escola e ao trabalho de educação reflexivo que ela já desenvolve junto às crianças.

Desta forma, o grupo entrou em contato com a escola para que o projeto pudesse ser aceito pela instituição. Então, após a apresentação do projeto para o núcleo de coordenadores da escola o mesmo foi aprovado e, assim, liberado para trabalho conjunto com as crianças do terceiro ano, na turma 133.

Deste modo, o material resultante do projeto seriam os vídeos e a história criada, para serem divulgados em plataformas como Youtube, Facebook e Google Plus, bem como para as próprias crianças, para que elas pudessem visualizar o resultado do trabalho em que participaram. Além disso, haveria postagens na página do projeto, seguindo a unidade da campanha e apresentando atitudes simples que podem mudar nosso convívio, nossa vizinhança, nossa cidade, e, porque não, nosso futuro.

2 OBJETIVO

O objetivo do trabalho apresentado consistiu na realização de um produto audiovisual, de modo a fazer as crianças refletirem sobre questões sociais como a reciclagem e o trabalho coletivo de uma comunidade. Assim, a proposta do grupo é passar o sentido de empoderamento do indivíduo para indivíduos não empoderados, como as crianças. Porém, através desse empoderamento foi possível trabalhar questões e atitudes transformadoras que podem vir a mudar a cidade de Santa Maria de forma lúdica e suave.

Sendo assim, o público primário dessa produção foram as próprias crianças da Escola Marista, e o público secundário são os pais, os parentes e a população santamariense. Queremos que estes reflitam sobre o potencial da coletividade em prol de ações sociais, possibilitando transformar a cidade através de pequenas ações.

Assim, a animação serviu como um método de encantar as crianças, uma vez que o desenho animado tinha sido feito por elas na história em que elas mesmas haviam criado. A animação também serviu para deixar o vídeo mais atraente, criando um artifício para que o espectador quisesse assistir o vídeo, de modo a acompanhar a história criada e desenhada pelas crianças e animada através de técnicas de edição de vídeo.

3 JUSTIFICATIVA

Tendo como orientação trabalhar com uma questão social, o grupo decidiu aproveitar a oportunidade para incentivar as pessoas a realizarem ações em prol da coletividade, numa tentativa de melhorar o ambiente em que moramos.

Preferiu-se trabalhar com crianças por elas serem mais abertas a sugestões e a projetos como este. Além disso, elas ainda não têm os seus hábitos bem definidos, e uma ação como esta, mesmo podendo parecer pequena, pode ter impactos profundos no futuro.

A proposta da história como um elemento lúdico para o projeto serve para ajudar no aprendizado das crianças. Como Mastrocola (2012) sugere, ao se entrar no universo lúdico, as crianças deixam para trás seus problemas, entrando em um universo de diversão. Esse conceito é chamado de círculo mágico, e foi apresentado por Huizinga (2010) em seu livro *Homo Ludens*.

Para Mastrocola (2012), “quando o indivíduo entra no círculo mágico e experimenta o que há lá dentro em termos de diversão, sonhos, narrativa, catarse, etc. ele carrega de volta consigo uma carga de experiências e significados”. Dessa forma, utiliza-se o elemento lúdico para fornecer uma experiência diferente do que as crianças estão habituadas, e através desta experiência elas tirarão novos significados e aprendizados.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Nesse item iremos dividir os métodos e técnicas utilizados em três etapas básicas de uma produção audiovisual (pré-produção, produção e pós-produção) dando maior enfoque, devido à categoria ser Filme de Animação (Avulso), aos processos que se relacionam mais diretamente à animação desse vídeo, mas também entraremos em outros processos que foram essenciais para o vídeo como um todo.

4.1. Pré-Produção

Nessa etapa, como queríamos fazer algo diferente das experiências de nossos trabalhos anteriores, duas questões nos guiaram: “É viável fazer?” e “Como deixar isso viável?”. Seguindo assim, fizemos pesquisas e testes com cada decisão tomada como: “qual escola escolher para iniciar o projeto?”, “como coordenar as crianças?”, “como passar a mensagem no vídeo” e “quais os melhores efeitos de animação com esse prazo e qual resultado eles trarão”. Então, com esses dados em mãos, criamos um roteiro aberto no qual

definimos as etapas do vídeo, e também um cronograma com essas etapas incluindo os horários e funções específicas de cada membro.

4.2. Produção

O grupo formado por cinco pessoas foi dividido e cada membro se tornou responsável por uma determinada função no decorrer da produção. Dois membros ficaram responsáveis por coordenar as crianças, outros dois por capturar imagens e um por captar o áudio e fazer anotações importantes durante o processo.

Para captura de imagem contávamos com duas câmeras Canon T3i com duas lentes Canon EF-S 18-55mm f3.5-5.6 e uma Canon EF 50mm f1.8 e dois tripés. Para captação do áudio, um Zoom H4N e um Boom.

A gravação foi realizada das 13h30 às 16h30, incluindo 20 minutos de intervalo. Desse modo, dividimos o tempo em cinco momentos explicados a seguir:

No primeiro momento foi feita a apresentação do grupo a turma envolvida no projeto, com a explicação de quem éramos, nosso curso e quais os fundamentos do projeto que realizaríamos com eles, de forma compreensível para a faixa etária e abertos ao diálogo e perguntas.

No segundo momento ensinamos sobre o processo de criação uma história, para depois incentivar cada criança a criar um pedaço de uma história, de forma que a história fosse feita por toda a turma. O tema da história criada surgiu da sugestão de uma das alunas da turma de que falássemos sobre reciclagem, pois muitos alunos já participavam de uma atividade proposta pela escola. Assim, a turma criou dois personagens, Cauê e Isabela, irmãos que seriam alunos da escola Marista Santa Marta e que passariam por um enredo de ações sobre reciclagem. Para Syd Fiel (1979) O personagem é o fundamento essencial de seu roteiro. E o coração, alma e sistema nervoso de sua história. Antes de colocar uma palavra no papel, você tem que conhecer o seu personagem. Durante o processo de criação da história as crianças passaram por esta etapa antes de desenvolver o enredo da narrativa, assim, elas uma a uma foram decidindo como seria a idade, personalidade e estilo de vista de Cauê e Isabela, que viveriam a mesma aventura dentro da escola.

Durante o intervalo deu-se início ao terceiro momento: a história foi ajustada pelo grupo, ligando alguns pontos e dividindo-a em oito partes.

No quarto momento, as crianças foram separadas em oito grupos pequenos quando elas ficaram responsáveis por ilustrar um trecho da história, para isso, distribuimos uma folha e instrumentos para desenhar. Conforme os desenhos fossem sendo finalizados, pedíamos para cada grupo escolher um representante para contar sobre o trecho da história que havia sido desenhado.

Assim, iniciou-se o quinto e último momento, quando foram realizadas as gravações com as crianças, cada uma recontando o trecho da história que havia desenhado. Neste momento, cuidamos de deixar o fundo neutro, pois ali estariam as animações, e, além disso, de deixar a criança no meio do quadro, pois ela era criadora da história e elemento principal para a mudança de narrativa.

4.3. Pós Produção

Na pós-produção foram escaneados todos os desenhos feitos pelas crianças e redesenhados por um membro do grupo no Photoshop CS6, com auxílio de uma mesa digitalizadora Wacom Bamboo CTL-470, deixando cada item em uma camada, nomeando-as. Dessa forma, conseguimos mais contrastes, harmonia e facilitamos à etapas seguintes sem perder as características dos desenhos das crianças.



Imagem 1: à esquerda desenho feito pelas crianças e à direita o desenho feito pelo membro do grupo no Photoshop com itens separados em camadas

Após redesenhar os oito desenhos no Photoshop, montamos as partes das crianças contando a história em fundo branco utilizando software Adobe After Effects CS6 para

animar os desenhos, cuidando para que os objetos não ignorassem a criança que estava ali contando. Para isso, fizemos o desenho ora passar por cima ora por baixo da criança, afinal, a história e os desenhos partiram das criações delas.

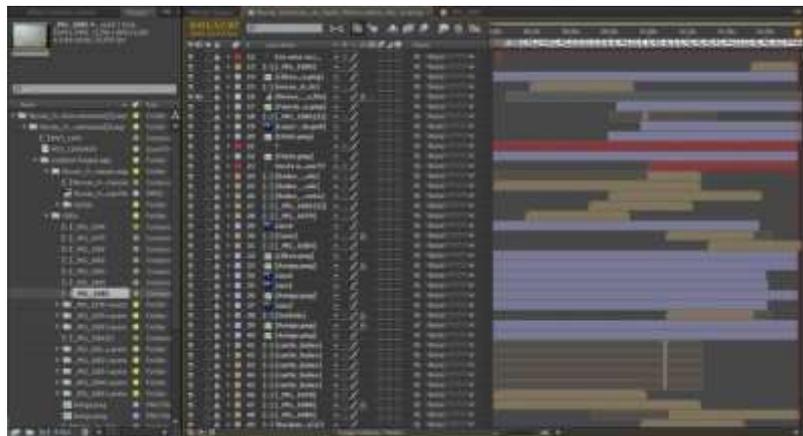


Imagem 2: Timeline do projeto no After Effects

Com essa parte feita, passamos para o Adobe Premiere CS6 para finalizar e montar as cenas iniciais e efeitos finais, além de colocar efeitos sonoros e a trilha e editar as cores.

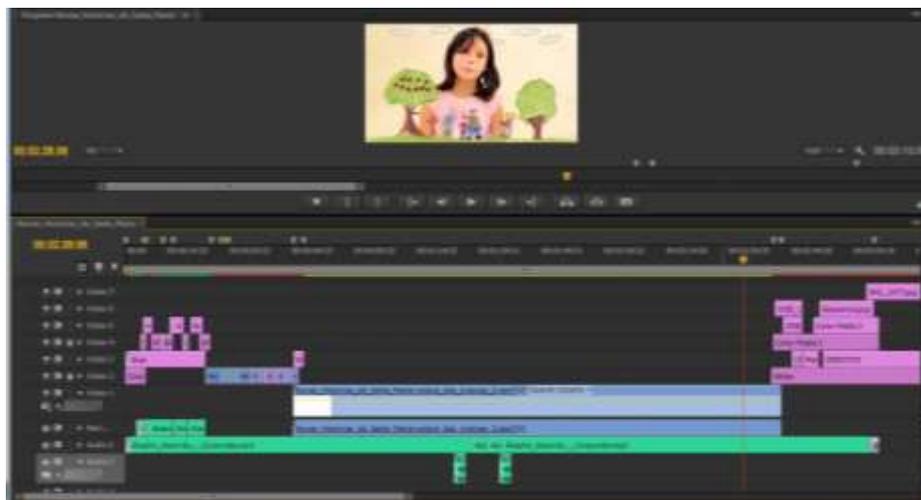


Imagem 3: Timeline do projeto no Adobe Premiere

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O produto audiovisual apresentado em 6 etapas:



Imagem 4: PrintScreen de 1 frame de cada etapa do vídeo

- 1 - Introdução: nessa etapa, por meio de uma narração e animação de pequenas frases e palavras, buscamos descrever a situação encontrada na cidade de Santa Maria, buscando já abrir uma reflexão e deixar um gancho para a história que seria contada;
- 2 - Contextualização: aqui mostra a partir de cenas das crianças um pouco de como foi a atividade e um pouco dos rostos e personalidades deles;
- 3 - História: crianças contam a história que elas criaram e os desenhos delas começam a ser animados, ilustrando o que é narrado;
- 4 - Slogan: busca deixar claro o objetivo do trabalho e das ações aqui realizadas;
- 5 - Marca: permite identificar de forma imagética os objetivos do trabalhos, além de permitir que o projeto possa ter uma identificação;
- 6 - Créditos: apresentam não apenas as funções de cada pessoa, mas também todos os desenhos das crianças além de uma foto de todas as crianças que participaram do projeto junto à equipe.

6 CONSIDERAÇÕES

Por fim, o trabalho após a sua finalização foi apresentado para as crianças em sala de aula, e contou com a presença de alguns pais de alunos. Assim, foi realizada uma sessão bem descontraída com direito a pipoca para os presentes. Neste dia relembramos a tarefa que havia sido realizada semanas antes junto as crianças e apresentamos o vídeo, onde muitas delas se surpreenderam com o resultado alcançado.

Conseguimos perceber os olhares de curiosidade se transformarem em olhares cheios de alegria. O silêncio antes criado na sala para apresentação do vídeo se desfez e se tornou uma grande algazarra cheia de gritos como: “Olha eu lá!” ou “Olha o nosso desenho”.

As crianças em sua totalidade aplaudiram o trabalho, afinal, elas se sentiram parte daquilo, mesmo que cada uma tenha contribuído com uma pequena ação. Assim, o trabalho auxiliou a gerar reflexão dentro da escola, e fez a cada um pensar nas suas pequenas ações como indivíduo e a enxergar a força que eles têm quando estão em coletividade. Também em ver neles uma força transformadora, capaz de mudar sua realidade através de pequenos gestos, seja a situação socioambiental da nossa escola, bairro ou cidade.

Por último, agradecemos pelo apoio da Escola Marista Santa Marta, que esteve disposta a abraçar o projeto e a nos auxiliar em todos os momentos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os fundamentos do Texto Cinematográfico**. Tradução: Álvaro Ramos, Rio de Janeiro: Objetiva LTDA, 1979.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

MASTROCOLA, Vicente. **Ludificador: Um guia de referências para o game designer brasileiro**. São Paulo: Edição do Autor, 2012.