

O Pivot Stickfigure Animator no ensino artístico

Enviado por chuvavasco em Qui, 03/15/2012 - 20:11

Palavras-chave: Pivot Stickfigure Animator, animação, ensino artístico

O ensino artístico tem sofrido ao longo dos tempos avanços e retrocessos, manifestamente realçados por políticas desgastantes. Para uns, o ensino artístico tem um carácter valorativo e exerce primordial importância no desenvolvimento do humano, para outros, pelo contrário, é visto como sendo um mero luxo inútil, e que a todo o custo deve ser sacrificado por força de constrangimentos orçamentais e pseudoequilíbrios financeiros, sendo em casos extremos, totalmente desconsiderado. Podemos dizer que todos os agentes promotores de uma política de castração, não são financiadores de uma educação saudável, do mesmo modo como influenciam decisivamente tudo o que artisticamente se lhe associa. É pois neste contexto que as novas tecnologias da informação e comunicação, se apresentam, e é nele que têm de viver.

A animação no ensino básico, com recurso às tecnologias da imagem, não aparece evidenciada, surgindo sub-repticiamente nas competências essenciais da Educação Visual. Indirectamente, ela está associada a diversas competências, entre outras, à exploração das proporções e antropometria da figura humana; e à representação dos espaços bidimensionais e tridimensionais e aos seus equilíbrios visuais. Dado se tratar de uma forma de expressão pouco explorada, ou porque o ensino ainda está muito agarrado a uma escolástica tradicional, a animação, seja com recurso aos meios mais tradicionais de criação(1), ou com recurso a computador, é francamente pouco explorada, porém, dadas as suas características de multiplicidade de conhecimentos necessários para a sua compreensão, trata-se de uma actividade que contribui para um óptimo enriquecimento do aluno, na medida em que lhe permite adquirir uma nova visão de toda a informação que o rodeia.

A comunicação também é uma competência reclamada pelo ensino artístico e neste sentido, “comunicar” é uma competência transversal e essencial a aprender por qualquer estudante. Lembremos que o aluno é bombardeado por imagens de diversa ordem, e que só uma correcta leitura lhe permitirá atribuir a significação mais conveniente. Compreende-se pois a importância desta competência no contexto do ensino.

O indivíduo criador, inclui uma mensagem através de situações animadas, evoluindo no interior de um quadro bem específico. A narração, ou o texto apenso, são substituídos por um jogo consciente entre as linhas, os ritmos, as

cores, as formas, as posições, a música, e os efeitos. Por outro lado, o diálogo pode ou não estar presente. Estes elementos visuais e áudios em acção sincronizada, solicitam no indivíduo receptor, um tratamento e uma interpretação do que é percebido.

A animação digital, pode ser realizada por meio de diversos programas, com características distintas, todavia, o “Pivot Stickfigure Animator”, adiante designado de Pivot, não se destaca apenas por ser um *freeware*, mas fundamentalmente por possuir uma construção limitada, e uma simplicidade funcional, o que permite o seu acesso a públicos alvo desde o 1º ciclo. O Pivot é pois um programa de animação gratuito, concebido por Peter Bone(2), que permite realizar animações de qualidade sem a necessidade de possuir qualquer conhecimento específico na área da animação. Para utilizar o programa, basta atribuir um sentido à imagem, à organização espacial e à sequência. O Pivot assenta na estilização das formas, recorrendo a inclusão de “figuras palitos” articulados. O utilizador move os pontos precisos (articulações) de um objecto ou personagem (stickman) para criar movimentos coerentes, e a colocação em cena destas imagens vectoriais, permite a criação de uma sequência animada. Desde a sua criação, até ao momento foram lançadas algumas versões, com melhorias substanciais. Na actualidade, encontra-se disponível a versão oficial 2.2.6, lançada em Maio de 2011, contudo, existe uma versão Beta 3.1 que foi colocada à disposição para teste no grupo MSN, “Pivot Animation”. Embora com uma interface melhorada e novas potencialidades(3), esta nova versão possui alguns bugs ainda por resolver. Lamentavelmente, esta aplicação não está disponível para o ambiente MAC, ainda assim, existe uma aplicação equivalente, STYKZ, que embora mais limitada, cumpre com as fundamentais intenções pedagógicas.

Para além do Pivot se oferecer como uma meio de sensibilização através da manipulação de imagens, objectos ou personagens, porque deveremos tomar o “Pivot Stickfigure Animator”, como uma ferramenta a explorar no Ensino Básico? O que retiram os alunos do contacto com o programa, para além da mera satisfação e prazer de criar algo original? É claro que a facilidade com que o programa é explorado, promove o deleite e a alegria no trabalho, e nesse sentido, o Pivot é uma grande valia para o ensino. Não obstante esta característica, parece que a maior vantagem que dele se retira, não se evidencia claramente, pois trata-se de uma vantagem a longo prazo. É a temporalidade da experiência ao serviço da intemporalidade de um futuro, em que os valores da experiência em si são considerados, mas não visíveis. Podemos assim dizer, que o Pivot tem valor localizado no durante a experiência. Com efeito, interessa bem mais o futuro das crianças, que o prazer desse instante – segue-se pois um critério de utilidade.

Com as animações do Pivot, as crianças adquirem muitas habilidades, participando no desenvolvimento de competências específicas. Elas aprendem a analisar minuciosamente uma tarefa, a sintetizar, a produzir e a receber uma mensagem. Desenvolvem ainda habilidades no domínio da planificação e criação de cenários e aguça o seu sentido de interpretação.

O programa “Pivot Stickfigure Animator”, não tem uma aplicação exclusiva às

aulas de ensino artístico, pelo contrário, pode perfeitamente ser enquadrado no âmbito de qualquer disciplina, desde que os docentes assim o entendam. Assim, o Pivot pode ser estendido a todas as áreas de saber, cabendo às direcções escolares definir programas para divulgar a aplicação em causa. Pode ainda suceder, que o aluno sinta necessidade de reinvestir os seus conhecimentos do Pivot em qualquer contexto de aprendizagem, para a resolução de um problema de comunicação no campo de acção escolar, ou extra-escolar. Nestas situações específicas, isso só significa que o aluno aprendeu.

Esta aplicação, pelas suas potencialidades, permite a criação não só de curtas fábulas, romances, ou histórias, de entre as quais são muito comuns as baseadas em lutas de bonecos, ou inspirados em animações de grande divulgação, como é o caso de Dragon Ball, mas também pode contemplar outras áreas, como a publicidade, além disso, a animação é antes de mais um tipo de projecto pedagógico interdisciplinar, que permite o trabalho de grupo e coloca em jogo inúmeras competências transversais.

Dada a facilidade de trabalho, e a simplicidade do programa, o manuseamento de imagens e sons é facilitado. Por outro lado, a impossibilidade de produzir animações muito longas, permite ao aluno autonomia, conduzindo-o a trabalhar ao seu ritmo e de acordo com escolhas pessoais de criação, não estando por isso dependente de qualquer *know-how* externo, oferecendo ainda desse modo, a possibilidade de ver imediatamente o resultado da criação. Em algumas situações, a intervenção de um adulto, revela-se necessária, mormente nas infinitas possibilidades de rectificação, ou de tratamento posterior, especialmente se os objectivos do aluno passarem por metas fora do seu nível de conhecimento e compreensão. Aqui, o desempenho do professor é crucial, não só para ajudar a concluir o projecto proposto pelo aluno, mas também para fortalecer laços entre ambos.

O Pivot parte do princípio da animação de imagem por imagem, onde se toma uma sucessão de fotos. Movem-se ligeiramente as personagens ou os objectos a cada *frame*, fazendo-se em seguida desfilar esta sucessão de imagens numa cadência mais ou menos rápida(4), consoante os objectivos propostos. É esta rápida sequência de imagens que gera a ilusão de movimento. A sequência imagética pode conter cenários diferentes (apenas na versão Beta 3.1), o que possibilita uma enorme variedade de narrativas, cortando a monotonia. Em nenhuma das versões do Pivot é possível adicionar som, pelo que este deve ser incluído com outros programas, que permitem inclusivamente, exportar o filme em formatos de uso mais corrente(5).

A simplicidade do programa obriga a uma ginástica mental e criativa para produzir determinados conteúdos, sendo necessário recorrer a outros meios para provocar outros efeitos. É deste modo que se recorre com frequência a programas de edição vídeo, dos quais o “Windows Movie Maker” é apenas um exemplo.

Tratando-se de uma aplicação que gera ficheiros digitais não muito pesados, as possibilidades de difusão são enormes. Colocá-los em redes sociais, imbuí-los em sítios institucionais ou em serviços de partilha de vídeos é uma tarefa

simples e rápida.

O aluno cria uma determinada sequência imagética que é o resultado do somatório de vários conhecimentos. A pesquisa individual ou a partilha de ideias em grupo para o projecto, a criação de uma narrativa, e de um *storyboard*, o estudo das músicas e sons são apenas uma pequena parte das vantagens que a animação oferece. Para além disto, não podemos esquecer o desenvolvimento de competências específicas na área do desenho, a aquisição de conhecimentos ao nível do espaço 2D e 3D e dimensionamento das figuras e objectos nesses espaços, situando-os igualmente no tempo. Todos estes elementos, a par com a criação de um método de trabalho, serão certamente utilizados em situações futuras, o que dará novas competências, e possibilitará outros comportamentos para que a criança se adapte a um mundo cada vez mais exigente, agindo e inventando-o – SABER FAZER.

Para além disto, a animação é um valioso aporte para a aquisição de conhecimentos gerais, que se registam em memória e que por associação de ideias, criam espontaneamente novos pensamentos, novas emoções. Por outro lado, podemos dizer, estabelece-se uma vontade de conhecer, apreciar e testar sentimentos e emoções, para que um dia possam influir nos seus comportamentos com outras pessoas e nas suas relações com o seu meio envolvente – SABER SER.

Podemos dizer, em jeito de conclusão, que o “Pivot Stickfigure Animator” não é apenas uma ferramenta lúdica, o seu interesse centra-se sobretudo naquilo que de benéfico pode trazer para o desenvolvimento harmonioso do indivíduo. O seu verdadeiro contribuindo reside precisamente na resolução de problemas futuros, de forma diversificada e criativa.

Notas

1 – Com pasta de modelar, objectos animados, pixelização, teatro de sombras, marionetas animadas, etc.

2 – Página do autor: <http://pivotanimator.net/> (<http://pivotanimator.net/>)

3 – Algumas das funcionalidades mais relevantes, são a escolha de bonecos mais definidos, a característica de deslocar as figuras em vários planos, e de importar objectos (sprites) com a possibilidade de se lhe atribuir animações.

4 – O Pivot permite oscilar das 7 às 33 imagens por segundo.

5 – No Pivot, apenas os formatos GIF, PIV e “Imagens separadas” são autorizados para exportação. Existe ainda a possibilidade de optarmos pelo formato AVI, porém, um bug do programa não deixa concretizar a acção, apresentando a mensagem “not ready yet”.

bibliografia

- Currículo nacional do ensino básico: competências essenciais. Lisboa: Ministério da Educação, 2001.

- <http://pivotanimator.net> (<http://pivotanimator.net>) [Consult. 01 Mar. 2012]

