

DOI: [10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.017](https://doi.org/10.46943/VIII.CONEDU.2022.GT19.017)

O USO DE FILMES DE ANIMAÇÃO NO ENSINO DE ARTE

[Luciano Dantas Bugarin](#)

Professor de Artes Plásticas da Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro (RJ), Mestre em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense (UFF-RJ), luciano-dantas@id.uff.br ;

RESUMO

Quando surgiu, o cinema era visto como um lazer destituído de relevância cultural, mas com seu progressivo desenvolvimento estético, percebeu-se melhor seu potencial, por ter desenvolvido um vocabulário próprio e mais abrangente do que qualquer outra forma artística, e apresentar uma dimensão, até então, não alcançada: a capacidade da percepção do espectador diante da forma da criação artística e sua sensação imersiva na experiência estética. Defende-se o cinema como fonte de exposição de imagens, no ensino de arte, por unir entretenimento à percepção crítica na leitura visual. A representação de uma pintura em um filme resulta em uma hibridez entre elementos pictóricos e filmicos, de maneira que amplia-se as possibilidades de apreciação artística de uma obra a partir de uma fusão à apreciação filmica, abolindo-se os limites entre uma e outra. No cinema animado, os elementos pictóricos são percebidos de forma que estimula-se o desenvolvimento de um senso estético em relação às manifestações artísticas. A animação mostra-se um meio adequado para a recriação de pinturas devido às possibilidades ilimitadas de ampliar e dar movimento aos elementos de um quadro. O contato dos alunos com filmes de animação no ensino de arte é significativo pela natureza passional presente nos interesses dos alunos e a proximidade com seus cotidianos. Apresenta-se como exemplo de tal método de ensino, dois

casos realizados em aulas de arte ministradas pelo autor deste trabalho. Objetiva-se apresentar o conceito de um ensino de arte por meio do cinema de animação, de modo a estimular uma maior liberdade criativa e expressiva por permitir que forma e técnica integrem-se de maneira vasta e criativa na fruição dos alunos. Por meio de animações, o docente não transmite apenas conhecimento, mas o apresenta de maneira que cada aluno pode significá-lo de modo mais pessoal, na construção de seus conhecimentos e valores sociais.

Palavras-chave: Experiência estética, Ensino de arte, Leitura visual, Apreciação fílmica, Cinema de animação.

INTRODUÇÃO

Ao surgir, o cinema era visto como um lazer destituído de relevância cultural (BENJAMIN, 1985). Porém, com o progressivo desenvolvimento estético da linguagem audiovisual, percebeu-se melhor seu potencial, por desenvolver, em pouco tempo, um vocabulário próprio e mais abrangente do que qualquer outra forma de arte, e apresentar uma dimensão, até então, não alcançada: a capacidade da percepção do espectador diante da forma da criação artística e sua sensação de imersão.

Defende-se o cinema como fonte de exposição de imagens, no ensino de arte, por unir entretenimento à percepção crítica na leitura visual. A representação de uma pintura em um filme resulta em uma hibridez entre elementos pictóricos e fílmicos, de maneira que amplia-se as possibilidades de apreciação artística de uma obra de arte plástica a partir de sua fusão à apreciação fílmica, abolindo-se os limites entre uma e outra. O audiovisual apresenta a “possibilidade de utilizar recursos que, ao mesmo tempo que ensinam, são acompanhados de um aspecto mais inebriante, que podem levar alunos de diversas idades a despertar um maior interesse no aprendizado apresentado em formato midiático” (BUGARIN, 2022a, p. 17).

No caso específico do cinema de animação, os elementos pictóricos são percebidos de forma que estimula-se no aluno o desenvolvimento de um senso estético mais significativo em relação à manifestação artística plástica. Devido a um potencial lúdico, “os desenhos animados se apresentam como uma grande referência simbólica na vida da maior parte das crianças, estimulando sua imaginação” (BARBOSA; GOMES, 2011, p. 16659). Ressalta-se, inclusive, como o jovem pode conectar-se de forma relevante aos filmes de animação, devido a uma possível presença significativa destes em sua infância. “(...) o espetáculo animado é um canal para o espectador se relacionar com as próprias memórias, pois (...) não há percepção que não esteja impregnada de lembranças” (GORDEEFF, 2012, p. 28).

Um filme de animação apresenta-se como um meio adequado para a recriação de pinturas devido às possibilidades ilimitadas de ampliar e dar movimento aos elementos de um quadro. Embora a linguagem do cinema animado seja inseparável de seus

procedimentos de realização, “(...) diferente de outras artes, a animação não tem pudor de seu vínculo com a técnica, ele é expresso em cada filme realizado e sua sutil exploração da técnica, passa a ser também uma virtude” (MARTINS, 2009, p. 109). Cita-se, inclusive, o uso da expressão “técnicas de animação” (MAGALHÃES, 2015).

Ao atribuir à imagem pictórica símbolos e sinais de cunho técnico ou tecnológico inerentes ao cinema animado, pode-se indagar se a perda da aura benjaminiana¹ manifesta uma conversão convenientemente propícia para um meio de comunicação de massa (PINHEIRO *apud* PILLAR, 1993). Ou seja, o ensino de arte por meio da animação “pode ser bastante expressivo sob o ponto de vista de um projeto de modernidade” (BUGARIN, 2022b, p. 632).

Filmes de animação podem vivificar, através do movimento, qualquer coisa inanimada da vida real. As possibilidades de se recriar o mundo ao redor estão presentes nas transformações de objetos cotidianos em personagens com personalidade própria, ou no ato de recriar uma pintura, através do movimento de seus elementos e a expansão de seu ambiente. “Animação (...) é o processo de dar alma, dar vida a desenhos e seres inanimados. (...) É o desejo de dar movimento às representações visuais, aproximando-as daquilo que percebemos no mundo à nossa volta” (MARTINS, 2009, p. 109).

Uma pessoa que acorda e fala: “hoje estou animado!” quer dizer que está cheia de vida, cheia de energia e pronta para fazer muito movimento. Anima vem do grego *anemon*, que tanto pode significar “alma” como “movimento”, ou ainda, “vento”. (...) O filósofo Aristóteles já dizia que esta *anemon* era algo que só os seres vivos tinham dentro de si. Claro, o movimento é o principal sinal de vida de qualquer ser (MAGALHÃES, 2015, p. 9).

A apreciação filmica oferece múltiplas possibilidades de composição de um pensamento criativo subjetivo em relação às diversas potencialidades de elaboração de narrativas. O aluno “que assiste ou ouve à narrativa não só consegue identificar o conceito a ser trabalhado, como também busca compreender o sentido deste por

1 O *hic et nunc* (o aqui e o agora) de uma obra de Arte: o fato de ser um objeto único, concebido numa época, local e contexto específicos (BENJAMIN, 1985).

causa da identificação com a personagem, através da experiência elementar” (CRUZ, 2013, p. 57).

Aponta-se que, embora a interpretação de imagens seja significativa na formação dos alunos em termos de uma alfabetização visual, também é relevante a ênfase na percepção sensível durante a experiência estética no contato com uma obra audiovisual. Sendo esse segundo conceito mais difícil de estimular nos alunos. O desenvolvimento de um efeito de recepção também depende do próprio espectador e sua disposição para embarcar no clima do filme durante sua experiência de espectadorialidade.

(...) a epifania na experiência estética é um evento, pois se desfaz como surge. (...) Não há nenhuma estrutura de sentido e nenhuma impressão de um padrão de ritmo, por exemplo, que esteja presente em mais do que um momento na leitura ou no processo de ouvir uma composição musical; penso que, do mesmo modo, a temporalidade na qual um quadro nos pode “atingir”, a temporalidade em que sentimos, por exemplo, que esse quadro vem até nós, será sempre a temporalidade de um momento (GUMBRECHT, 2010, p. 142-143).

Ressalta-se, deste modo, que o contato dos alunos com filmes de animação é significativo pela natureza passional presente nos interesses infantis em oposição a um conjunto de conhecimentos escolares externos às suas vivências. Se a criança não desenvolve afeição e simpatia pelo objeto de estudo, dificilmente ela se interessará pelo o que o professor apresenta (DEWEY, 1965). Ao utilizar animações, cujo contato pode já fazer parte do cotidiano dela, como forma de apresentar um conteúdo da disciplina de arte, “o professor desafia os alunos a raciocinar usando o que eles já sabem e, ao mesmo tempo, a usar um nível de abstração maior” (CRUZ, 2013, p. 47).

Segundo Aby Warburg² (*apud* MICHAUD, 2013) há uma proximidade entre uma composição pictórica que contém a percepção de um movimento intuitivo com o movimento contínuo e aparente

2 Aby Warburg foi um historiador de arte alemão, pioneiro por ter sido um dos primeiros historiadores de arte a reconhecer a importância da reprodução fotográfica no estudo

do cinema, como se uma pintura fosse um fotograma de um filme que contém o antes, o durante e o depois. A representação animada de uma pintura “pode intensificar a experiência estética por meio de uma apreciação mais imersiva e uma recontextualização mais significativa da obra de arte” (BUGARIN, 2022b, p. 623).

Embora a animação seja considerada um gênero do cinema, suas origens e evolução trilharam um caminho um pouco diferente, apesar da proximidade com o cinematógrafo. Pode-se apontar seus primórdios mais próximos ao Teatro Óptico de Émile Reynauld.

Nesse teatro diferente, Émile exibia seus filmes, batizados com o bonito nome de “Pantomimas luminosas”. Até aquele momento, os diversos brinquedos e inventos não contavam histórias, apenas mostravam imagens em movimento. Émile Reynauld inventou um modo de divertir o público projetando histórias simples, porém completas. Seus filmes tinham até acompanhamento musical ao vivo e efeitos sonoros inigualáveis. O Teatro Óptico foi um imenso sucesso. Entre 1892 e 1900, Reynauld fez quase treze mil exibições, para um público estimado em meio milhão de pessoas. Para os padrões daquela época, foi realmente um recorde (COELHO, 2000, p. 18).

O grande diferencial da animação para outros gêneros do cinema é que enquanto o filme pode representar apenas movimentos reais (sem levar em conta as múltiplas possibilidades criadas atualmente pelos efeitos visuais e considerando efeitos mecânicos como “movimentos reais”), o cinema animado é mais livre para dar vida a literalmente qualquer coisa.

Percebe-se o potencial didático de filmes de animação a partir da substância das possibilidades de análise e crítica artística contida em suas narrativas e no aspecto deleitoso de suas estéticas. Animações apresentam formas e narrativas que ao mesmo tempo que causam reflexão, são aprazíveis pelo caráter de entretenimento do audiovisual. A junção das possibilidades estéticas com as da narrativa aumenta a “identificação com o público através da simplicidade de alguns traços, faz com que a narrativa animada se

de obras de arte. Posteriormente ele também se interessou pela linguagem cinematográfica, ao apontar a importância da exposição da imagem como transmissão de saber.

torne uma poderosa ferramenta para ajudar no processo de ensino -aprendizagem” (CRUZ, 2013, p. 62).

Defende-se uma pedagogia do audiovisual animado no ensino de arte que visa desenvolver uma percepção crítica e uma imaginação criativa no aluno a partir da apreciação e da prática do cinema de animação. Almeja-se seu comprometimento numa criação coletiva e a possibilidade de um aprendizado inovador.

A partir do contato dos alunos com uma diversidade de técnicas e estilos, aborda-se a importância da subjetividade da percepção sensível na criação artística. Aspectos narrativos e estéticos de animações podem estimular nos alunos o potencial da expressão artística, de forma pessoal e menos comedida. “Propõe-se potencializar o currículo a partir da vivência de experiências culturais e artísticas que possibilitem o desenvolvimento da sensibilidade estética, do pensamento crítico e da autonomia criativa” (MONTEIRO, 2013, p.76).

METODOLOGIA

O tema deste trabalho apresenta-se como originário do projeto de dissertação de Mestrado, iniciado em 2019 e finalizado em 2022 pelo pesquisador, direcionado ao uso da linguagem audiovisual como abordagem pedagógica do ensino de arte (BUGARIN, 2022a). Objetiva-se aqui, o aprofundamento do potencial didático da estética do cinema de animação com base em análise temática e de práticas com o uso da linguagem de animação realizadas em aulas de arte ministradas pelo pesquisador.

A partir de uma metodologia qualitativa, apoiada na pesquisa exploratória, desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica de estudos e discussões do tema do uso do cinema de animação de forma didática no contexto escolar e na arte-educação. A pesquisa utilizou-se de duas fontes: bibliográfica (impressa e eletrônica) e documental. Buscou-se estudos em plataformas acadêmicas como o Google Acadêmico, e também nas plataformas da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Adotou-se, também, o método autobiográfico visando-se a investigação do tema de uma forma mais reflexiva a partir das experiências vividas pelo pesquisador, como protagonista de práticas pedagógicas de apreciação e prática do cinema de animação. Objetivou-se, deste modo, também analisar possíveis desdobramentos que este trabalho pode propor.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No primeiro caso, cita-se a ênfase da animação na utilização criativa de cores, ritmos, linhas e formas, de maneira subjetiva e propícia a estimular um “desenvolvimento de sensibilidades e percepções artístico-criativas” (BUGARIN, 2022b, p. 630) nos alunos, por meio da apreciação do filme “*Blinkity Blank*” (1955), de Norman McLaren. Esse curta, que apresenta desenhos inspirados na arte abstrata, foi realizado sem a utilização de uma câmera. A animação foi feita diretamente na película. O resultado é um filme com uma animação errática, frenética e quase abstrata. McLaren experimenta “com o fenômeno da persistência da visão, (...) registra imagens sobre película em branco, criando efeitos percussivos vívidos” (NATIONAL FILM BOARD OF CANADA, 2020, p. 21, tradução nossa³).

Não há uma narrativa, e a maioria das formas que aparecem desenhadas são bastante subjetivas, aproximando-se da abstração. Apenas algumas se apresentam de forma concreta, como pequenos pássaros que parecem bailar no ar⁴. As formas, linhas e cores explodem, vibram e desfilam pela tela com intensidade, acompanhadas do ritmo de uma trilha musical de jazz. Os desenhos aparecem de forma intermitente, exigindo a atenção do espectador.

Aos poucos as formas vão ficando menos abstratas, e mais figurativas e compreensivas, como o processo de dominar uma língua pela criança em desenvolvimento. “Quando os adultos conversavam, (...) eu não conseguia entender as palavras individuais no

3 “(...) with the phenomenon of persistence of vision, (...) engraves pictures on blank film, creating vivid, percussive effects”.

4 A dança e o balé são temas que aparecem, de forma recorrente, em alguns curtas de animação de McLaren.

fluxo rápido das frases. Frases sem fim e sem sentido, como uma língua estrangeira” (KLEE, 1992, p. 3, tradução nossa⁵).

Todo o apelo cativante de *“Blinkity Blank”* está nos contrastes nítidos e na vivacidade das cores que ditam o ritmo da animação e “nas articulações sonoras em que música e ruído formam uma fronteira fluida” (KAUFFMANN; MENDES, 2019, p. 218) “O que há de tão extraordinário nesse filme, além da beleza de seus desenhos e brilho, é que McLaren fez todo o cinema rir de curvas simples que foram vislumbradas por menos de meio segundo acompanhadas por alguns ruídos sintéticos” (TRUFFAUT, 1989, p. 269).

A aparência estroboscópica da animação reforça a sensação de continuidade, pois, embora os desenhos sejam na verdade descontínuos, “esta ‘incompletude’ dos movimentos, não os torna inconclusos ou ambíguos. Possuem uma inesperada fluidez para uma sequência de transformações com tantos vazios em seu percurso” (GUIMARÃES, 2017, p. 46).

Animar diretamente em um filme preto opaco apresenta o problema de como posicionar e registrar com precisão a imagem gravada de um quadro para o outro. Para contornar este problema, *Blinkity Blank* se propôs intencionalmente a investigar as possibilidades de animação intermitente e imagens espasmódicas (MCLAREN, 1991, p. 88, tradução nossa⁶).

McLaren cria tensões rítmicas na relação do desenho com a música e ruídos. Embora seja possível identificar algum tipo de narrativa, ela não é primordial na fruição do filme. Ele simplifica, ao máximo, a expressão pictórica em seus elementos mais básicos: ponto, linha, forma e cor. As sensações proporcionadas pela experiência estética não dependem apenas do conteúdo, mas de como as formas e ritmos ocupam os espaços e dialogam entre si.

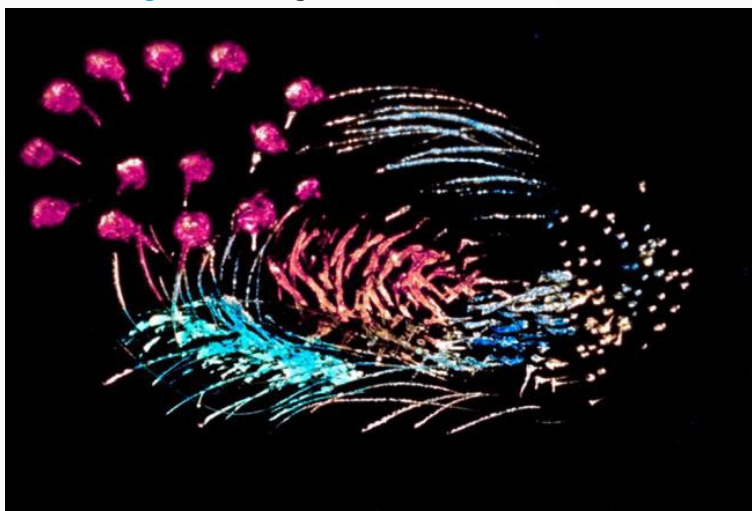
5 “When grownups were talking, (...) I wasn’t able to catch individual words out of the swift flow of sentences. Endless sentences without meaning, like a foreign language”.

6 “Animating directly on opaque black film poses the problem of how to position and register accurately the engraved image from one frame to the next. To bypass this problem *Blinkity Blank* intentionally set out to investigate the possibilities of intermittent animation and spasmodic imagery”.

A arte abstrata questiona o fato de que a arte representa de forma concreta as percepções e sensações, que ocorrem internamente na percepção do mundo, de forma abstrata e subjetiva. Se as formas na natureza são geradas a partir de tensões de forças, a arte deve representar essas forças invisíveis a partir do interior.

As leis da criação da natureza, em vez de darem ao artista a possibilidade de obterem uma imitação completamente exterior (o que lhe parece muitas vezes o objeto principal), deveriam, ao contrário, incitá-lo a confrontar as leis da arte com as da natureza. Neste ponto decisivo para a arte abstrata descobrimos já as leis da justaposição e da oposição dois princípios: o dos paralelos e o dos contrastes (KANDINSKY, 1996, p. 103)

Figura 1 - Fotograma do filme "Blinkity Blank"



Fonte: Imdb⁷.

O filme justapõe formas em metamorfose, que transmitem sensações visuais. A animação expande-se de forma perceptiva inspirada na pintura abstrata. O "conteúdo não é mais do que a soma das tensões organizadas. Deste ponto de vista, descobrimos a identidade originária das leis de composição nas diferentes artes,

⁷ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0047887/mediaindex?ref_=tt_pv_mi_sm>
Acesso em: 06 de abr. 2020.

sendo certo que as artes só podem materializar o seu tema através de tensões organizadas” (Id., 2016, p. 28).

Figura 2 - Paul Klee - “Abóbora-Pássaro-Azul” (1939) - Guache sobre papel montado em papelão 34,3 x 49,2 cm - Metropolitan Museum of Art, Nova York, Eua



Fonte: 1STDIBS⁸.

Na arte, você quer enfatizar algumas coisas que você sente que são importantes. Se você eliminar as coisas que não são importantes, você chega às coisas que você quer dizer muito rapidamente. Paul Klee tira a solidez do objeto e até, muitas vezes, seu conteúdo plano e trata apenas da linha. Agora eu vejo uma relação sua com *Blinkity Blank*. É meio que à la Paul Klee (MCLAREN, 1991, p. 43, tradução nossa⁹).

8 Disponível em: <<https://www.1stdibs.co.uk/art/prints-works-on-paper/material/paint/?page=6>> Acesso em: 04 de jun. 2020.

9 “In art, you want to stress some things which you feel are important. If you eliminate the things that aren’t important you arrive at the things you want to say very quickly. Paul Klee strips away the solidity of the object and even, often, its flat content, and deals with just line. Now I see a relationship to *Blinkity Blank*. It’s kind of Paul Klee-esque”.

Figura 3 - Joan Miró - "O Carnaval do Arlequim" (1925) - óleo sobre tela - 66 x 93 cm - Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, EUA



Fonte: Google Arts & Culture¹⁰.

A simplificação das formas dos desenhos em "*Blinkity Blank*" pode remeter a desenhos infantis pela percepção dos alunos. Desta forma pode-se remeter a obra de artistas como Paul Klee ou Joan Miró, por suas estéticas que visam reduzir as formas em busca de mostrar apenas o essencial de representação visual. Suas obras visam ser simples na forma para possibilitarem sensações mais amplas e ambíguas no ato da experiência estética.

No segundo caso, aponta-se a relação da animação à criação livre de amarras. O filme "*Estrela de oito pontas*" (1996), de Fernando Diniz e Marcos Magalhães, mostra como a sensibilidade artística pode subverter convenções narrativas e técnicas instituídas. Neste curta, Fernando tomou "liberdades desconhecidas (...) tão opostas aos parâmetros convencionais que chegavam quase a ser temidas e (...) abriu para um desenho com uma narrativa mais livre, sem os grilhões da arte estabelecida como 'correta' para a Animação" (BOLSHAW, 2015, p. 117-118).

¹⁰ Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/asset/carnaval-d-arlequin-carnaval-de-arlequ%C3%ADn/RgH8MMLuWyoUCA?hl=es>> Acesso em: 04 de jun. 2020.

Fernando Diniz foi um dos muitos clientes¹¹ da doutora Nise da Silveira. Ele encontrou sua vocação de artista e passou a se comunicar por imagens através da arteterapia¹², desenvolvida por ela a partir da década de 1940. Nasceu, desta forma, o Museu de Imagens do Inconsciente¹³. Fernando, assim como os outros internos do instituto psiquiátrico, “materializavam suas impressões e sentimentos em telas, desenhos e esculturas” (MAGALHÃES, 1998).

Este filme apresenta-se como bastante relevante no processo de desvincular a criação artística da produção visual baseada em demasia na formalização de técnicas e estéticas. Trabalhar a prática artística por meio de técnicas de animação pode, se não for conduzida de forma que se estimule a criatividade, torná-la restritiva, “ao colocar-se a forma a serviço da técnica e não ao contrário” (BUGARIN, 2022a, p. 182).

O processo criativo deve ser vivenciado pelo aluno de maneira mais intuitiva e menos técnica. Ou seja, seguindo sem restrições, o que ele imagina e considera como sua visão. Pois, afinal, quem “haveria de definir o certo ou o errado? Nem mesmo o artista poderia explicar para si o porquê de suas ações e decisões, ou talvez defini-lo em conceitos” (OSTROWER, 1978, p. 71).

11 Nise da Silveira não gostava de utilizar o termo “paciente” e preferia o termo “cliente”.

12 Terapia psiquiátrica que utiliza a prática artística como forma de estimular o campo intelectual, cognitivo e afetivo. Começou a ser desenvolvida por Johann Christian Reil no início do século XIX.

13 O museu foi inaugurado em 20 de maio de 1952 no Centro Psiquiátrico Nacional, no bairro do Engenho de Dentro, Rio de Janeiro (RJ), por iniciativa da psiquiatra Nise da Silveira. Atualmente, o museu conta com um acervo de 350 mil obras de pacientes com transtornos mentais realizados em programas de arteterapia iniciados por Nise, precursora do método no Brasil. <<http://mii2.hospedagemdesites.ws/>> Acesso em: 20 de mai. 2020.

Figura 4 - Fotograma do filme “Estrela de oito pontas”



Fonte: autor¹⁴.

O florescimento criativo de uma parte da expressão humana não pode nem deveria pôr-se como restrito ou restritivo. Ora, a criatividade no domínio da tecnologia é restritiva quando não se relaciona, ou é subtraída, a outras aspirações humanas. Os objetos técnicos alienam, de qualquer maneira, se os esquemas técnicos neles prefigurados não são incorporados, nomeados, isto é, se não respondem a intenções contemporâneas, cotidianas e íntimas do querer humano em seu todo. É esse o valor que deve ser atribuído à criatividade técnica: o da fluidez e da transparência que devem dominar o modo pelo qual é posta a serviço do processo de comunicação (GRAÇA, 2006, p.101).

14 Imagem capturada do filme “Estrela de oito pontas” através do programa VLC Media Player, pelo autor. 18 de jul. 2022.

Figura 5 - Fernando Diniz - “*Sem Título*” (1953) - Óleo sobre tela - 61,7 x 51,9 cm - Museu de imagens do Inconsciente, Rio de Janeiro, Brasil



Fonte: Jornal do Brasil¹⁵.

Embora não fosse propósito da doutora avaliar a qualidade artística dos trabalhos, os críticos de arte conferiram a Fernando e alguns de seus colegas o status de artistas geniais. A reputação do Museu, após décadas de bem sucedidas experiências, atraiu a atenção do cineasta Leon Hirzman, que realizou em 1986 um documentário de longa-metragem chamado “*Imagens do Inconsciente*”. A vida e a obra de Fernando Diniz foram retratadas, e seu contato com a equipe de filmagem despertou nele uma obsessão: fazer cinema. Como não possuía câmera nem filme, Fernando passou a desenhar fotogramas, um após o outro. Às vezes eram feitos separadamente num mesmo desenho, à maneira de um “*storyboard*”. Outras vezes ele pintava a óleo ou pastel em inúmeras camadas, criando um “fotograma” escondido sob outro, num “filme” que só ele assistia (MAGALHÃES, 1998).

¹⁵ Disponível em: <<https://www.jb.com.br/rio/2018/09/6758-mais-espaco-a-loucura-criativa.html>> Acesso em: de jun. 2020.

Conclui-se que exibir este filme, é relevante para incentivar uma imaginação criativa e sem amarras nos alunos. Se a animação é uma forma de arte que resultam em mundos possíveis (GORDEEFF, 2012), conhecer suas técnicas para transformá-las a partir de uma imaginação espontânea é uma forma de dominar uma linguagem de maneira própria, para poder se apresentar, ser ouvido, notado e valorizado. “Vou lhes fazer um pedido: vivam a imaginação, pois ela é a nossa realidade mais profunda” (SILVEIRA *apud* CAMPOS, 2021).

Percebe-se que a criação artística mais genuína é a que vem daquilo que o artista está mais familiarizado ou íntimo. Ou seja, baseado em suas vivências. Desta forma, a arte terá um significado mais profundo para quem a realiza, e para quem a aprecia. A “arte atuará então como poder criador de vida com tanta clareza que as dúvidas que levantamos hoje quanto à sua significação e legitimidade mais parecerão o resultado de uma misteriosa cegueira” (KANDINSKY, 2016, p. 12).

Pondera-se então, que o cinema de animação proporciona uma maior liberdade criativa e expressiva por permitir que forma e técnica integrem-se de maneira vasta e criativa. A animação que recria uma pintura sem se restringir a realizar uma simples cópia da obra original e ainda se aproveita das potencialidades das técnicas de animação pode apresentar obras de caráter tão original quanto a pintura que a tenha originado.

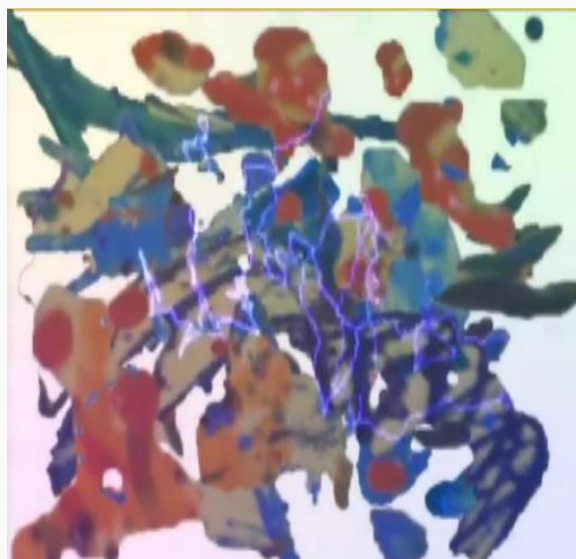
Ressalta-se ainda a possibilidade de construção de narrativas visuais em animação que envolvam o pensamento analógico e metafórico, o que é de fundamental importância na elaboração de recursos didáticos, podendo significar uma expansão das suas perspectivas cognitivas (GINO, 2009, p. 25).

Figura 6 - Uso de formas abstratas na criação de efeitos visuais



Fonte: Autor¹⁶.

FIGURA 7 - Uso de formas, linhas e cores na criação de ritmo em uma animação abstrata



Fonte: Autor¹⁷.

16 Fotograma retirado de filme realizado por alunos, pelo autor. 18 de jul. 2022.

17 Fotograma retirado de filme realizado por alunos, pelo autor. 18 de jul. 2022.

Figura 8 - Animação em stop-motion com objetos cotidianos



Fonte: autor¹⁸.

Figura 9 - Uso de desfoque para composição de narrativa visual



Fonte: Autor¹⁹.

A ideia de “leitura da imagem é construir uma metalinguagem da imagem. Não é falar sobre uma pintura, mas falar a pintura num outro discurso” (BARBOSA, 2005, p. 19). A partir do contato com animações, pode-se estimular nos alunos a liberdade individual artisticamente, com menos amarras, que podem ser produto

18 Fotogramas retirados de filme realizado por alunos, pelo autor. 18 de jul. 2022.

19 Fotograma retirado de filme realizado por alunos, pelo autor. 18 de jul. 2022.

tanto de um excesso formalista e conteudista da escola, quanto da ausência de representações, imagens e percepções da estrutura social dos alunos (MARQUES, 2018).

Devido a uma predominância mais comum de uma aplicação do cinema em sala de aula mais como um material de apoio da disciplina, e por vezes como entretenimento ou para ocupar tempo ocioso (SILVA, 2016), os alunos absorvem equivocadamente a ideia de que assistir a um filme não é aula. A pouca utilização dos recursos e de um espaço midiático como uma sala de vídeo pelos professores, “seja por falta de tempo, interesse, seja de prática leva os alunos a pensarem aquele espaço como algo extra, como se não fizesse parte do currículo” (BUGARIN *et al*, 2020, p. 6), ou seja, como recurso e espaço não didáticos.

Defende-se a importância de enfatizar a importância do cinema, em especial o de animação, como forma de arte, transmissão de cultura e ferramenta pedagógica de forma original, ímpar, moderna e tecnológica. Visa-se, deste modo, difundir e desenvolver mais o uso das tecnologias educacionais como um importante e acessível meio de divulgação de mensagens, conhecimento e valores por juntar fenômenos de diferentes aspectos estéticos e sociais. Pois o aluno como “sujeito da modernidade se encontra submerso nas imagens e produtos produzidos pela convergência de novas tecnologias” (PARENTE, 1999, p. 129) em seu cotidiano, o qual não pode ser ignorado pela escola.

Aprender a ler arte também implica aprender a ler visualmente o mundo ao redor, tornando assim o aluno num indivíduo apto a compreender e perceber tudo à sua volta. Sugere-se o uso de filmes de animação como uma forma de observar como, por vezes, é possível, também, encontrar traços de expressões artísticas de grande valor em manifestações mais voltadas à cultura de consumo do que uma cultura de apreciação sensível.

Busca-se evitar que a tecnologia midiática seja mal aproveitada e transforme os alunos em meros espectadores-consumidores de um mercado audiovisual e de novas tecnologias sem absorver nada de novo ou construtivo. Corrobora-se, então, que a linguagem do cinema de animação seja apresentada aos alunos de modo a fomentar reflexões sobre uma cultura visual e tecnológica da contemporaneidade. Ou seja que se apresente como uma prática de

ensino e aprendizado inovador e não “apenas uma nova roupagem para antigos modelos (CRUZ, 2013, p. 6).

Oportunizar aos alunos expandirem seus gostos, mediante o conhecimento por contato com uma ampla gama de animações significativas, representa para o ensino de arte a viabilidade de articulação de aspectos culturais à formação do indivíduo por meio de uma lenta e imensurável assimilação de aspectos significativos a fim de formar um imaginário pessoal sensível (CANDAU, 2011).

O professor não transmite apenas o conhecimento, mas o apresenta de tal forma que cada aluno pode resignificá-lo de uma forma mais pessoal, na construção de seus conhecimentos e valores sociais. É importante “buscar uma educação que leve o aluno a refletir sobre a importância do conteúdo que lhe é apresentado, relacionando-o com as coisas que acontecem em sua vida” (CRUZ, 2013, p. 15).

É importante, para que se possa absorver todo potencial significativo que um filme é capaz de proporcionar ao espectador, que o contato inicial com a obra filmica seja prazeroso. Isto significa que a percepção precisa ser trabalhada com o tempo, permitindo, aos poucos, um maior envolvimento do aluno. Afinal, “não podemos entender a modernidade se nos restringirmos à questão da representação. Existem outras funções em jogo: o consumo e a reprodução, o enclausuramento e o controle” (PARENTE, 1999, p. 129).

Pondera-se então, que o interesse dos alunos pela arte da animação seja algo bastante natural, justamente devido a seu aspecto de criatividade ilimitada e com a vantagem do movimento sobre a imagem pictórica. Tal qual a pintura, “a Animação também é um veículo que possibilita a transparência do mundo interior de maneira artística e subjetiva, tornando-se uma fonte de expressão poderosa e genuína” (BOLSHAW, 2015, p. 111).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A forma como o cinema de animação recria pinturas por meio de diferentes técnicas e estéticas pode contribuir na assimilação da noção de interpretação de uma obra. Da mesma forma que, ao assistir a um filme, por mais que suas histórias e sentidos sejam mais

herméticos que em uma pintura, muitas vezes, os alunos podem ter entendimentos e construir ressignificações a partir de elementos, que não sigam qualquer lógica preestabelecida por um roteiro.

Dessa forma, os alunos apropriam-se daquilo que apreciam/ assistem. Estimular essa liberdade ao invés de inibi-la no ensino de arte é importante para o desenvolvimento da criatividade. Pode-se ponderar sobre onde começa e onde termina o mundo da criação na imaginação e nas criações dos alunos. O processo de animação apresenta semelhança ao da pintura em relação ao fato de que em ambos, a materialização da linguagem somente pode ser notada na obra final.

Ou seja, levar os alunos a conhecer uma nova forma de percepção artística, e afastar-se um pouco do lugar-comum das práticas artísticas do desenho, pintura e modelagem com argila, possibilita que eles possam renovar o significado de expressões artísticas a partir de um novo suporte. Aponta-se como consequências desta abordagem: a possibilidade de desenvolvimento da sensibilidade estética e da percepção da arte como algo intrínseco ao cotidiano.

Os aspectos de transformação e modificação das figuras aparecem, na arte da animação, como elementos de encadeamento visual. Os filmes de animação podem ser vistos como uma síntese das noções de múltiplas percepções e integrações culturais, valorizadas na arte-educação.

Os filmes produzidos pelos alunos normalmente acabam sendo mais associados à uma produção amadora do que uma profissional, o que faz sentido, visto que o uso do cinema animado na aula de arte almeja transmitir conhecimentos e não a formar profissionais da indústria de animação. Visa-se mais o desenvolvimento artístico, sensível e cultural do aluno. A prática de técnicas de animação se apresenta como uma possibilidade em potencial de perceber e valorizar mais o percurso do que o resultado final.

Ressalta-se, como exemplo, o caso de Fernando Diniz, que durante a produção de seu filme de animação simplesmente não utilizou nenhum dos equipamentos sofisticados, como mesa de luz, que lhe foi oferecido. O filme se baseou mais na sua intuição e forma de se expressar, do que em dominar técnicas e dispositivos específicos.

Além disso, o sentido da criação artística, seja na animação ou qualquer outra linguagem audiovisual, não necessariamente precisa ter um sentido fixo dentro da disciplina, mas precisa ter um significado para o aluno. Se houver um tema norteador, a ligação deste com a obra pode ser muito clara, ou mais sutil.

Pretende-se apresentar aos alunos o cinema de animação, mais como criação artística livre e menos como resultado de um produto de uma indústria, repleto de controle rígido e coesão formal, como nos casos dos filmes animados realizados por grandes estúdios.

Conclui-se que o cinema de animação, mais do que um fazer artístico ou uma ferramenta pedagógica, pode servir como o próprio aprendizado artístico. Tal qual se ensina artes, através da apreciação de pinturas e do fazer artístico plástico, também é pertinente que esse ensino ocorra através da apreciação e da prática de animação como fazer artístico.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

BARBOSA R. F. M.; GOMES, C. F. **Brincadeira e desenho animado - a linguagem lúdica da criança contemporânea**. In: X Congresso Nacional de Educação - EDUCERE, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2011.

BENJAMIN, W. **A Obra de Arte na era da sua reprodução técnica**. In: GEADA, E. (org.). **Estéticas de Cinema**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1985.

BOLSHAW, M. C. **Animação: uma linguagem com vocação inclusiva**. Tese (Doutorado em Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

BUGARIN, L. D. **Abordagem pentagonal: uma proposta de pedagogia para o ensino de artes plásticas - do cinema narrativo à realidade virtual**. Dissertação (Mestrado em Cinema e Audiovisual). Instituto De

Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2022a.

_____. A importância do cinema na arte-educação In: CASTRO, P. A. *et al.* (orgs.). **Escola em tempos de conexões - Volume 01**. Campina Grande: Realize Editora, 2022b.

BUGARIN, L. D. *et al.* **Construindo aprendizados através do aplicativo educacional Cult Virtual**. In: VII CONEDU - Edição Online, Realize Editora, Campina Grande, 2020.

CAMPOS, E. Nise contra o estigma da loucura com afeto, ciência e arte. **Fundação Maurício**

Grabois, São Paulo, 18 de mai. 2021. Disponível em: <<https://grabois.org.br/2021/05/18/nise-contr-a-o-estigma-da-loucura-com-afeto-ciencia-e-arte/>> Acesso em: 8 de ago. 2022.

CANDAU, V. M. Diferenças culturais, cotidiano escolar e práticas pedagógicas. **Currículo sem Fronteiras**, Rio de Janeiro, v.11, n.2, p. 240-255, 2011.

COELHO, R. **A arte da animação**. São Paulo: Formato Editorial, 2000.

CRUZ, G. F. S. **Desenvolvendo narrativas animadas para a educação**. Dissertação (Mestrado em Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

DEWEY, J. **Vida e educação**. São Paulo: Melhoramentos, 1965.

GINO, M. S. **Uso de Ferramentas de Comunicação e Informação no Ensino de Técnicas Cirúrgicas em Medicina Veterinária**. Tese (Doutorado em Ciência Animal). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

GORDEEFF, E. M. O Espetáculo de uma Obra Animada. **Orson - Revista dos Cursos de Cinema do Cearte UFPEL**, Pelotas, v. 2, n. 2, p. 24-37, jun. 2012.

GRAÇA, M. E. **Entre o olhar e o gesto - Elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: Editora Senac, 2006.

GUIMARÃES, C. R. L. **Transformações ao longo do movimento animado - a metamorfose**. Dissertação (Mestrado em Arte Multimídia). Universidade de Lisboa, Lisboa, 2017.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de presença - o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2010.

KANDINSKY, W. **O futuro da pintura**. Lisboa: Edições 70, 2016.

_____. **Ponto, linha, plano - contribuição para a análise dos elementos picturais**. Lisboa: Edições 70, 1996.

KAUFFMANN, M.; MENDES, E. S. S. Análise do som em *Dots* de Norman McLaren. **Musica Theorica**, Brodowski, v. 4, n. 2, p. 208-228, ago./dez. 2019.

KLEE, P. **The diaries of Paul Klee: 1898-1918**. Berkeley: University of California Press, 1992.

MAGALHÃES, M. **Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos**. Rio de Janeiro: IDEIA - Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015.

_____. *Estrela de oito pontas: Uma experiência mental em animação*. **Animation World Magazine**, Los Angeles, n. 3, 2 de mai. 1998. Disponível em: <https://www.awn.com/mag/issue3.2/3.2pages/3.2diniz_port.html> Acesso em: 24 de nov. 2020.

MARQUES, A. P. **A liberdade criativa no pensamento educacional - inquérito ao contexto escolar de Viseu**. Dissertação (Mestrado em Educação Artística). Universidade de Lisboa, Lisboa, 2018.

MARTINS, I. M. **Documentário animado: experimentação, tecnologia e design**. Tese (Doutorado em Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

MCLAREN, N. **On the creative process**. Montreal: National Film Board of Canada, 1991.

MICHAUD, P. **Aby Warburg e as imagens em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

MONTEIRO, S. Projeto Cineclube nas Escolas: cinema para ver, sentir, pensar e criar. In: **A escola entre mídias: experiências e conquistas**. Rio de Janeiro: Multirio, 2013.

NATIONAL FILM BOARD OF CANADA. **StopMo Studio - Stop-motion animation workshop**. Montreal: National Film Board of Canada, 2020.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1978.

PARENTE, A. **A arte do observador**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, v. 1, n.11, p. 124-129, dez. 1999.

SILVA, J. G. **Professores de arte: formações e experiências com o audiovisual**. (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2016.

TRUFFAUT, F. **Os filmes de minha vida**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1989.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

BLINKITY blank. Direção de Norman McLaren. National Film Board of Canada (NFB), 1955. 1 DVD (5 min).

ESTRELA de oito pontas. Direção de Fernando Diniz e Marcos Magalhães. Sociedade dos Amigos do Museu de Imagens do Inconsciente, 1996. 1 DVD (12 min).

IMAGENS do Inconsciente. Direção de Leon Hirszman. Leon Hirszman Produções Cinematográficas, 1987. 1 DVD (405 min).