

Animação: uma linguagem
com vocação inclusiva

Cláudia Bolshaw
Gamba Junior

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Cláudia Bolshaw

mcbolshaw@gmail.com

**Dra. Professora e Supervisora do
Departamento de Artes e Design**

Professora e Supervisora do Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil 1999-Atual. Doutora em Design 2015. Linha de Pesquisa Design: Comunicação, Cultura e Artes, com ênfase em Animação.

Prêmio de melhor Pesquisa no Festival Internacional de Cinema de Acervo Brasileiro com o filme "Luz, Câmera, Animação!" ? RECINE 2016. Prêmio UNESCO 2006 - Coordenadora da Pesquisa Animadores do Brasil - de Memória imaterial da cultura brasileira. Sócia Fundadora da ABCA Associação Brasileira de Cinema de Animação 2006.

Júri Profissional do Anima Mundi desde 2007. Coordenadora do Curso Arte, Educação e Inclusão com Orientação Universitária - CCE - PUC - Rio Coordenadora do Núcleo de Artes Digitais e Animação N.A.D.A. PUC- RIO - www.dad.puc-rio.br/nada

Nilton Gonçalves Gamba Junior

gambajunior@puc-rio.br

**Professor Assistente do Programa
de Pós-Graduação em design**

Coordenador do Dhis - Laboratório de Design de Histórias do Programa de Pós-graduação em Design do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Possui graduação em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (1994), mestrado em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1999) e doutorado em Psicologia (Psicologia Clínica) pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2004). Atualmente é professor assistente do Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica. Tem experiência na área de Artes, Design e Psicologia, atuando principalmente nos seguintes temas: narrativa, mídia, pós-modernidade, tecnologias, circo e teatro.

Resumo

Este texto apresenta uma pesquisa que aborda a linguagem da Animação e seu potencial expressivo, para a formação educacional e profissional de indivíduos portadores de síndromes cognitivas. Analisaremos os aspectos envolvidos na produção da animação—tais como, concentração, noção espacial e noção de tempo—e suas relações com indivíduos com síndromes, classificados como “especiais”. O processo legitimador dessa experiência foi o estudo da narrativa e sua práxis, nas “Oficinas de Animação” ministradas no Instituto Helena Antipoff (IHA) e no Centro de Desenvolvimento do Humaitá (CDH).

O ponto de partida ser elementos estruturais da prática do designer, e não os pressupostos pedagógicos e psicológicos, também acaba por constituir a originalidade da pesquisa que inverte um vetor usual nos estudos sobre os portadores de síndromes.

Palavras-chave: animação, educação especial, imagem, tempo e narrativa

Abstract

This text presents the progressive process and results of a research on language of Animation and its expressive potential for educational and professional accomplishment of people with cognition syndromes. We have analyzed the aspects involving the production of Animation—such as concentration, space and time notion—and its relations towards the individuals with syndromes, classified as ‘persons with special needs’. The process that ratifies this experiment as a legitimate one was the thorough study of narrative and its ‘praxis’ during the ‘Animation workshops. Our expectation with the present research is to provoke and to expand the discussion concerning the inclusion of individuals with syndromes in the universe of Animation, considering both the educational as well as the expressive and emotional point of view, through the films produced during the ‘Special Animation Workshops’.

Keywords: animation, special education, image, time and narrative

Animação provém do latim; animus/anima, que significa ar, respirar, vida, alma. Animar é concebido então, inicialmente no cinema: como dar a ilusão de vida no que está inanimado através da manipulação da visualização de imagens em sequência. No entanto, os avanços tecnológicos e a diversidade de utilizações dessa técnica vêm desdobrando essa definição inicial em outras implicações mais complexas que demandam um estudo mais aprofundado para o seu balizamento.

Nossa expectativa com essa pesquisa é provocar e ampliar a discussão da inclusão dos portadores de síndromes no universo da Animação, em nível tanto do ponto de vista educacional quanto profissional, através do potencial dos filmes desenvolvidos nas oficinas de Animação Especial.

Na linguagem da animação a imagem é decupada em seus elementos mais essenciais, decodificando e reconstruindo o tempo e o espaço, permitindo a compreensão e o estudo da origem da percepção do movimento e da composição gráfica. Sendo assim, as questões que norteiam essa texto é: pessoas especiais, portadoras de síndromes genéticas, podem ser inseridas nesse processo produtivo de maneira eficaz e eficiente? As etapas de produção de animação podem ser eventos expressivos para as singularidades de pessoas especiais? Como identificar essas potencialidades expressivas?

A conceitualização de uma linguagem envolve sua contextualização histórica, ficando o seu balizamento implicado com o resgate de uma história da técnica. Por esta razão procuramos responder os seguintes questionamentos: Que aspectos estruturam a noção de uma 'linguagem da animação'?

A princípio, esta pesquisa focava apenas nos alunos com o espectro autista, ou Asperger, os quais pareciam se enquadrar melhor no desenvolvimento da técnica de animações. Porém, à medida que a pesquisa foi avançando tornou-se impossível isolar apenas uma síndrome, e, ao ampliar a diversidade dentro da singularidade, encontrei uma equipe de produção completa. Se, por um lado, os autistas possuem interesse na técnica de animação, foram as alunas das síndromes raras, indefinidas, que mais participaram da Animação, da Narrativa e dos desenhos de "*concept art*" dos filmes apresentados aqui.

O projeto *Animação Especial* resultou na criação de três animações totalmente realizadas pelos alunos incluindo a criação de personagens e roteiro. Os encontros entre os alunos da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC) e do Instituto Helena Antipoff (IHA) – Centro de Referência em Educação Especial do Rio de Janeiro, e também no Centro de Desenvolvimento Humaita (CDH) – Colégio particular exclusivo para pessoas especiais aconteceram na forma de oficinas de animação de recortes, desenhos e massinha.

O processo de ensino da animação para pessoas especiais consiste, inicialmente, no estímulo à construção de personagens usando o desenho como veículo do seu universo particular. O desenvolvimento de um processo narrativo possibilita que sejam vivenciados, através de sua dramatização, vários conteúdos significativos para a área educacional.

Quanto à experiência narrativa, diversos autores como Walter Benjamin (1994) e Paul Ricoeur (1994) foram importantes para elaborar duas categorias fundamentais no vínculo da experiência narrativa com o paciente sindrômico. O intercâmbio de experiência –como descrito por Walter Benjamin em 'O Narrador'– pode nos elucidar estas categorias: "o substrato da Narrativa é o intercâmbio de experiências que inclui alguns aspectos como a legitimação e 'autoridade' do narrador; a alteridade ao fato narrado; o exercício de resgate mnemônico e a da expressão estética".

A representação do "espaço-tempo" (conceito desenvolvido no capítulo três Narrativa) demanda a manipulação subjetiva de sua representação autoral. A compreensão de mecanismos culturais de representação, como a elipse, aparece em 'O Narrador' que menciona ainda a metáfora de "pássaro do tédio" –que distende nossa experiência contemporânea com o tempo– e na obra *Tempo e Narrativa*, de Ricoeur, como uma dimensão filosófica complexa e historicamente diferenciada.

A comunicação narrativa vista como "um processo legitimador de uma experiência subjetiva", permite, através de sua expressão, identificar o valor de um indivíduo, e é um ponto de partida para os presentes estudos que têm, para além de uma série de preocupações educacionais, "essa atenção psicossocial e de implicações políticas.

Com a narrativa pronta da animação, realiza-se uma documentação de suas diretrizes e parte-se então para reorganização visual dos elementos –já prototipados na primeira fase–. Agora, com objetivo operacional de atender à narrativa e à técnica de representação, as imagens iniciais são agora organizadas para a produção de cenários, personagens e acessórios. Todos são redesenhados e recortados para criar articulações e sobreposições de personagens sobre cenários. Nesse ponto, o trabalho em grupo é incentivado e diferenças quanto às habilidades motoras são diluídas no processo colaborativo.

O planejamento dessa fase nem sempre tem sua prospecção totalmente estruturada –o que permitira prever o uso desses elementos de maneira planejada– mas, invariavelmente, essa percepção se concretiza no ato de captura, permitindo correções e ajustes não prospectados na fase anterior. Após o desenvolvimento desse conjunto de elementos, partimos então para a captura de imagens.

A partir deste contexto, as narrativas individuais são observadas e cruzadas, para juntas comporem 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.

Para as pessoas portadoras de necessidades especiais, esse processo se torna ainda mais importante. Ele é um poderoso aliado para a organização do movimento, e, junto com ele, como explicitado antes, a percepção das relações espaço-temporais. A técnica de animação de recortes de papel foi a escolhida para o primeiro filme por ser uma das mais simples e rápidas de se realizar, sendo um ótimo veículo para a criação de histórias, pois possibilita, através de fotos sucessivas, uma vasta diversidade de movimentos em poucos segundos.

Para que essa visualização das imagens aconteça em “tempo” real foi necessário um *software* adequado

ao público em questão, com interface simplificada e com boa ergonomia visual e com poucas tarefas os alunos ficam autônomos no processo de captura. O programa com essas características é o de MUAN (Manipulador Universal de Animação) que foi desenvolvido pelo Anima Mundi, IBM e IMPA - Instituto de Matemática Aplicada.¹

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 a 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.

Através da análise dos roteiros das animações percebi que alguns conteúdos infantis eram mesclados com conteúdo adulto, mas mesmo assim eram citados sem nenhuma intenção de provocar reflexões ou “moral da história”. A ideia de animação para este grupo focal, foi em sua totalidade, um espaço para o lúdico e para a diversão, o que inquestionavelmente trouxe um aprendizado tangencial de diversos aspectos. Podemos listar diversas competências, entre esses conhecimentos –desenho, pintura, computação, organização e trabalho em equipe, sendo todos esses de interesse de adultos e crianças–. A presença dos professores do IHA e do CDH e também dos alunos da PUC nas oficinas foi fundamental para a organização da produção das animações. Os professores de ambas as escolas participaram ativamente das oficinas e continuaram produzindo animações autonomamente, o que considero, talvez, o melhor resultado que poderia alcançar com esta tese.

A partir do conhecimento técnico e da viabilidade material para a execução de uma animação, e que a cada dia se torna mais simples, acessível e de baixo valor financeiro, podemos ampliar as experiências dos alunos envolvidos, criando recursos adaptados, meios e mediações diferenciadas que favoreçam outras formas de expressão, criação e conhecimento. O resultado das oficinas pode ser acessado aqui:

¹ O MUAN está disponível e gratuito no endereço: <http://www.muan.org.br> disponibilizado para plataformas – Linux, PC e MAC.

Instituto Helena Antipoff 1 – O Casamento dos Dálmatas – IHA 1

Animação em recortes – 1:30

Sinopse – A turma foi convidada para o casamento dos dálmatas no fundo do mar.

Houve uma grande festa e todos foram convidados.

<https://www.youtube.com/watch?v=jow4ySFK5Cw>

O tema escolhido pelas alunas para iniciar as oficinas de animação foi um romance, um casamento e sua comemoração, utilizando personagens antropomorfizados como protagonistas. O realismo fantástico da história se dá a partir do momento que os personagens humanos – as autoras se retratam como personagens – se encontram no fundo do mar (cenário) com sereias e cachorros para o casamento e a comemoração.

Instituto Helena Antipoff 2 – O Baile Funk

Animação desenho e recorte – 2:00

<https://www.youtube.com/watch?v=sv8hWV9T5s>

Sinopse – A turma foi convidada para o Baile Funk

Depois do sucesso da animação anterior, as meninas já dominando a técnica, chegaram muito animadas propondo o tema da música/dança Funk, onde elas seriam as próprias personagens. Já havia um pré roteiro quando chegamos para trabalhar. Era nítido que o tema proposto era sexualidade, uma vez que fazia parte do conteúdo das letras escolhidas.

Esta foi a animação mais elaborada tecnicamente, pois como envolve o movimento da dança, teríamos que cortar os personagens para movimentá-los. Foi interessan-

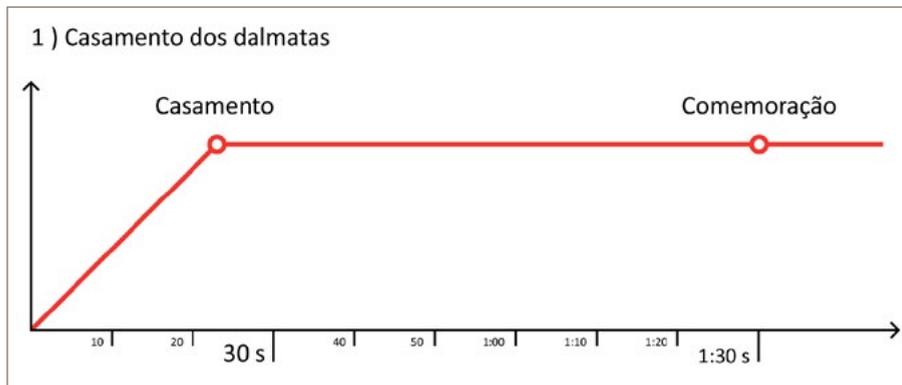


Figura 1. Casamento dos Dálmatas

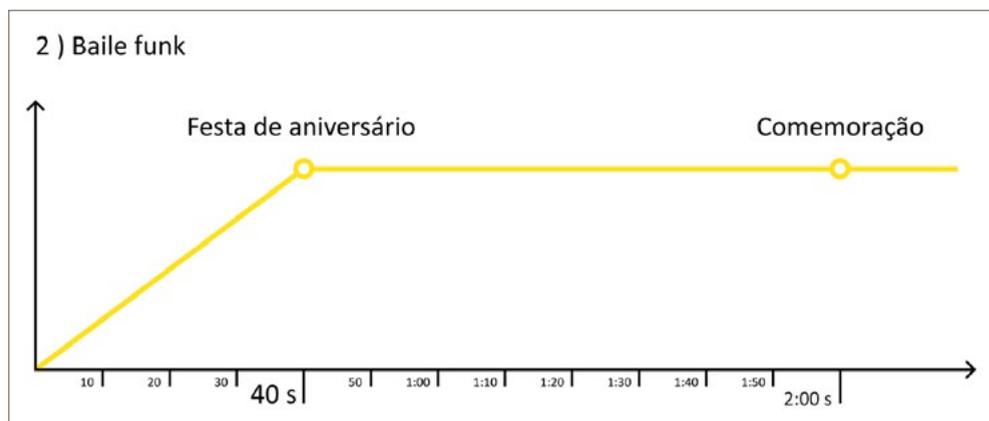


Figura 2. Baile Funk

Instituto Helena Antipoff 3 – O Amor está no Ar!

te que quando falei que a técnica seria desta maneira a proposta foi aceita pelo grupo, mas quando efetivamente tivemos que cortar os membros dos personagens, houve uma grande resistência, e foi possível ver o quanto as personagens eram importantes e o quê representava do imaginário das meninas. O Cenário é urbano e simples, sem perspectiva. Na última cena do filme as imagens em *live action* com as autoras e representam a transição para a realidade.

Animação com recortes 4:00 + live action 2:00
<https://www.youtube.com/watch?v=b-akqYHVnfk>

Sinopse- A Festa das Bruxas é um teatro onde todos podem se divertir.

O terceiro e último filme analisado do IHA, tinha como única premissa ter uma festa, é interessante perce-

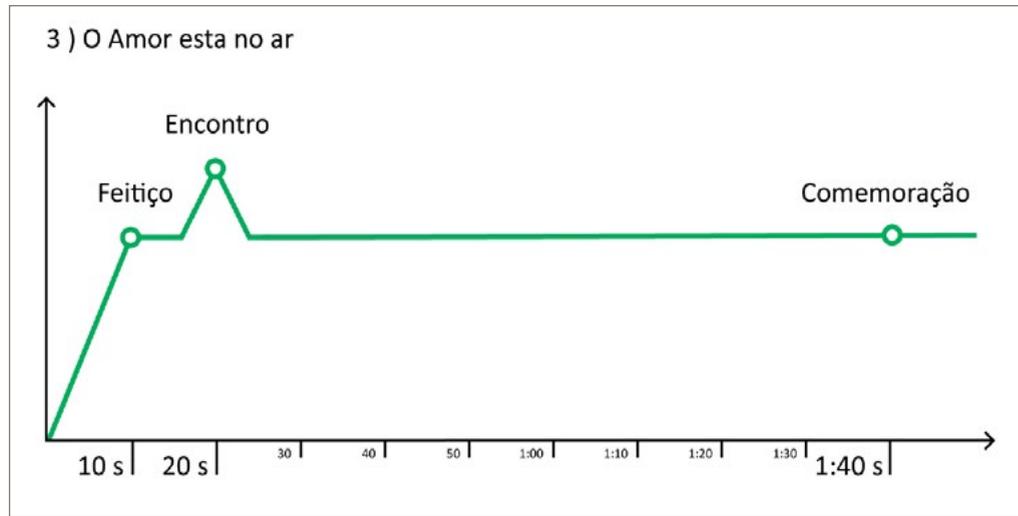


Figura 3. Amor está no Ar

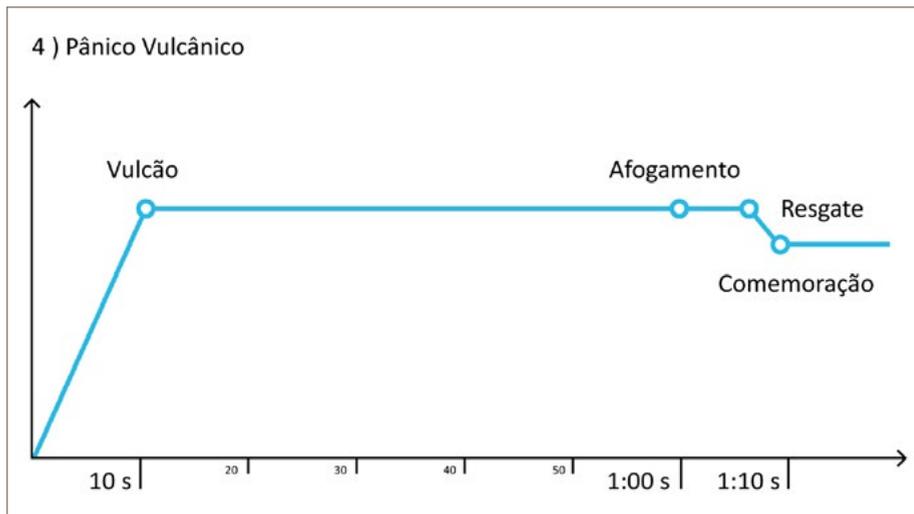


Figura 4. Pânico Vulcânico

ber que todas as três animações do IHA têm festa, assim como a do CDH que descreverei a seguir também tem festa. Muito similar ao primeiro filme, sendo que esta Animação demonstra o domínio da capacidade técnica e a complexidade do tema para estas jovens especiais.

A festa das Bruxas se dá em dois cenários urbanos e depois ainda se desloca para a praia (terceiro cenário). A narrativa desta vez é “como no teatro”, ou seja, com intervenção de cartelas pontuais para construir a história. Esse recurso, mais elaborado contribuiu para um roteiro mais complexo e auxiliou na narrativa do filme.

Centro de Desenvolvimento Humaitá - CDH -Pânico Vulcânico

Animação com recortes –1:10

<https://www.youtube.com/watch?v=wsxtUNhfDHo>

Sinopse – A turma vai para a terra do sempre e passa por muitas aventuras.

Como é possível observar no gráfico acima o roteiro desta animação apresentou diversas tensões, com diversos acontecimentos na mesma narrativa. Posso concluir com isso que a animação neste caso foi mais complexa do ponto de vista de roteiro, mas nem por isso melhor que as demais. Apenas foi possível constatar que houve

uma maior elaboração e que foi possível executá-la com os mesmos elementos técnicos das demais animações.

Análise comparativa das oficinas:

Consideramos que as oficinas cumpriram sua função, enquanto um exercício que pudesse proporcionar aos alunos uma atividade lúdica e reconhecemos que os alunos possuem habilidades especiais para a animação. Acreditamos que se esta mesma dinâmica fosse ministrada com maior carga horária e em estúdios próprios para a animação conseguiríamos profissionalizar alguns destes jovens para o trabalho nesta área ou mesmo utilizar estas oficinas com complemento de atividades educacionais.

Com as oficinas ministradas apenas com pessoas especiais foi possível constatar que elas são capazes de produzir as narrativas, os personagens e atuarem em todas as etapas de animação com bastante entusiasmo e dedicação.

Através dos resultados encontrados nas oficinas é possível afirmar que jovens com “necessidades especiais” podem se tornar jovens com “habilidades especiais” para Animação.

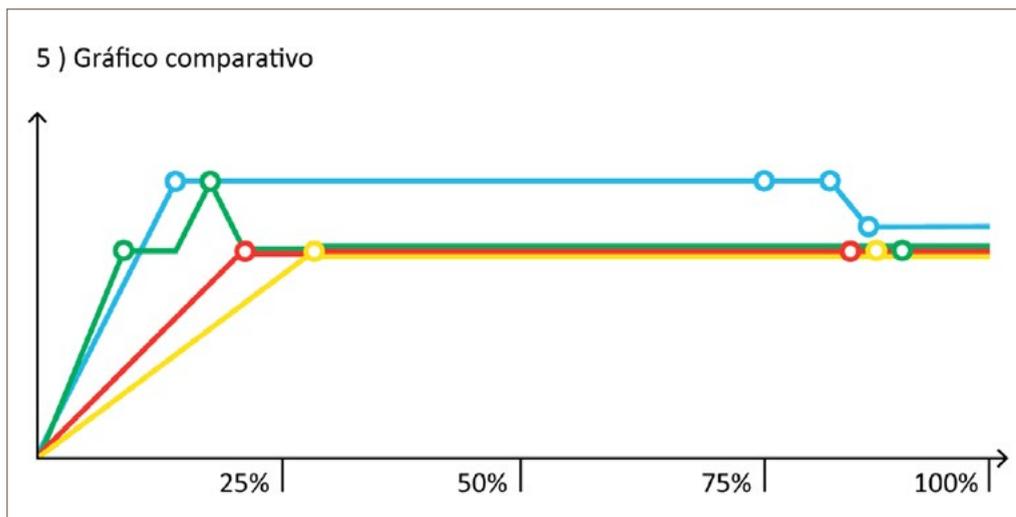


Figura 5.
Gráfico comparativo

Consideramos que as oficinas cumpriram sua função, enquanto um exercício que pudesse proporcionar aos alunos também uma atividade lúdica. Acreditamos que se esta mesma dinâmica fosse ministrada com maior carga horária e em estúdios próprios para a animação conseguiríamos profissionalizar alguns destes jovens para o trabalho nesta área ou mesmo utilizar estas oficinas com complemento de atividades educacionais.

A presença dos professores do IHA e do CDH e também dos alunos do NADA –PUC– Rio, durante as oficinas foi fundamental para a produção das animações. Os professores de ambas as escolas participaram ativamente das oficinas e continuaram produzindo animações autonomamente, o que considero, talvez, o melhor resultado que poderia alcançar com esta tese.

A partir do conhecimento técnico e da viabilidade de material para a execução de uma animação, e que a cada dia se torna mais simples, podemos ampliar as experiências dos alunos envolvidos, criando recursos adaptados, meios e mediações diferenciadas que favoreçam outras formas de expressão, criação e conhecimento, inclusive no universo da Animação.

Bibliografia

- Davis, Lennard J. 1997. *The Disability Studies Reader*. New York: Routledge.
- Deleuze, Gilles. 1974. *A lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva.
- Doc, Comparato. 1945. *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Gamba, Jr., Nilton. 2012. *Discurso e Design. A análise de discurso como método para a pesquisa em Design*. Brasil: Texto.
- Lakatos. 1991. *Metodologia científica*. São Paulo: Atlas.
- Lopes, Ana Elizabeth. 2005. *Olhares Compartilhados: o ato fotográfico como experiência alternária e dialógica*. Tese de doutorado, PUC- Rio.
- Reis, Carlos y Ana Cristina M. Lopes. 1988. *Dicionário de Teoria Narrativa*. São Paulo: Editora Ática.
- Ricoeur, Paul. 1994. *Tempo e Narrativa* (tomo I). São Paulo: Papirus.
- Silveira, Nise. 1992. *O Mundo das Imagens*. Rio de Janeiro: Editora Át