

Fecha de recepción: marzo 2022

Fecha de aceptación: abril 2022

Versión final: mayo 2022

Animación com vocación inclusiva

Maria Claudia Bolshaw Gomes⁽¹⁾ e

Nilton Gonçalves Gamba Jr.⁽²⁾

Resumo: O presente artigo é fruto de uma investigação de muitos anos, que ainda não tem um resultado definitivo, mas pode contribuir para o debate e a ampliação da linguagem da animação. Vamos abordar sobre como, a partir da inclusão digital, a vocação receptiva do desenho animado permite que ele seja aplicado em múltiplas situações, sejam de cunho político, relativas ao feminino ou ao universo de pessoas com deficiência (PCD). Através do Núcleo de Artes Digital e Animação da PUC Rio (N.A.D.A.), analisamos as animações que representam a diversidade tanto na técnica quanto na narrativa, produzidas ao longo de mais de 20 anos.

Palavras chave: Animação - Inclusão - Inovação

[Resúmenes en inglés y español en la página 222]

⁽¹⁾ Doutora em Design Linha de Pesquisa Design: Comunicação, Cultura e Artes, com ênfase em Animação. Professora e Supervisora do Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Prêmio UNESCO 2006 - Coordenadora da Pesquisa Animadores do Brasil - Memória imaterial da cultura brasileira. Sócia Fundadora da ABCA - Associação Brasileira de Cinema de Animação 2006. Membro da Comissão Científica do CONFIA - Conference on illustration and animation international - Portugal. Membro da Comissão organizadora do SEANIMA - Seminário Brasileiro de estudos em animação - Brasil. Coordenadora do Curso Arte, Educação e Inclusão com Orientação Universitária - AEIOU - CCe - PUC - Rio. Coordenadora do Núcleo de Artes Digitais e Animação - N.A.D.A. PUC- RIO - www.dad.pucrio.br/nada

⁽²⁾ Doutorado em Psicologia (Psicologia Clínica) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio Título: Noites Felinas e as Dualidades da Experiência Narrativa Pós-moderna. Solange Jobim e Souza. Bolsista do(a): Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, CNPq, Brasil. Mestrado em Design Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-Rio. Título: O FLAUTISTA DE HAMELIN - O Sedutor Design do Livro de Histórias Infantil e sua Relação com a Narratividade. Bolsista do(a): Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, CAPES, Brasil. Palavras-

-chave: narrativa; infantil; design; ilustração; afeto; literatura. Grande área: Linguística, Letras e Artes Grande Área: Linguística, Letras e Artes / Área: Letras / Subárea: Literatura Brasileira / Especialidade: Literatura Infantil.

*“Educação não transforma o mundo.
Educação muda as pessoas. Pessoas transformam o mundo.”*
Paulo Freire (1973)

Animação provém do latim: animus/anima, que significa ar, respirar, vida, alma. O ato de animar imagens é usualmente associado ao desenvolvimento da técnica e da linguagem cinematográfica, mas os primeiros registros foram na Pré-História. A primeira tentativa de sequenciar imagens, por exemplo, são os desenhos das grutas de Altamira, onde encontramos a pintura de um javali com oito patas, simulando os movimentos de corrida. Para alguns autores, entre eles, Giannalberto Bendazi (1994), um dos mais conceituados estudiosos desta área, as imagens sequenciais são reconhecidas desde o ano 2000 AC. Durante o século XX as animações foram feitas com sangue, suor e lágrimas, devido a sua complexidade técnica e seu alto custo financeiro. Chegamos a contemporaneidade com possibilidades com possibilidade técnica e tecnologicamente diversificada de conceber, produzir e distribuir animações. Hoje podemos fazer animações com celulares e publicamos ao vivo nas redes sociais.

Assim, uma arte que antes era considerada elitista e financeiramente inacessível, se tornou popular, economicamente possível, além de muito eficiente para a internet - simplificando também a distribuição e divulgação. Os computadores pessoais multiplicaram potencialmente a linguagem da animação. Na animação, os temas mais adultos e complexos tornaram-se mais frequentes neste aumento do acesso a sua cadeia produtiva, que se tornou acessível e democrática. Já é conhecido por muitos autores a capacidade da Animação em tocar em assuntos difíceis e delicados, potencializando os sentidos, ampliando o campo de representação simbólico da narrativa. A primeira modalidade de inclusão que será apresentada neste estudo é a inclusão tecnológica, ou inclusão digital que permeia de certa maneira, todas as outras modalidades de inclusão.

Um fator fundamental que ocorreu com essa revolução digital da animação foi a possibilidade de realizar uma animação sem condições técnicas de precisão – o registro técnico - pois o computador agora é capaz de colocar todos os desenhos na mesma posição, realizado na pós-produção. Esta conquista, apesar de parecer um aspecto técnico menor conseguiu que diversas pessoas, inclusive com problemas de coordenação motora e hipotonia, pudessem animar independente de sua habilidade artística.

Como exemplo, podemos introduzir uma das primeiras animações do NADA - o filme "Estréla de Oito Pontas" de Fernando Diniz do Museu de Imagens do Inconsciente (MII)

que ficava situado dentro de um dos maiores hospícios da América Latina, o Centro psiquiátrico Pedro II. Fernando passou 45 anos internado neste local e era um dos clientes da Dra. Nise da Silveira, famosa psiquiatra brasileira, que se opôs aos tratamentos psiquiátricos tradicionais, que na época incluíam lobotomia. Em 1996 fiz meu mestrado sobre “A geometria imprecisa de Fernando Diniz”. Nessa ocasião Diniz que já trabalhava com imagens e pinturas mostrou seu interesse por animação, porém as condições eram muito adversas e seu traço era totalmente impreciso, o que teoricamente seria incompatível com a produção de um desenho animado tradicional.

Mesmo assim, acreditamos no talento e na possibilidade de expressão dessa pessoa que era um excluído social e com certeza traria um novo olhar para a técnica e a linguagem de animação. O filme demorou cinco anos para ser feito e o resultado é surpreendente. Apesar das linhas não estarem no registro - é possível ver a animação e sua imprecisão é colocada em segundo plano por sua maestria artística. O filme ganhou muitos prêmios tanto no Brasil como no exterior, incluindo o Japão e Cuba, e se tornou um marco para a animação brasileira. Importante falar que Fernando Diniz foi considerado também o primeiro animador negro brasileiro.

A partir dessa experiência, foi possível entender como o estudo da linguagem se implica com o da técnica - e vice-versa e levamos essa metodologia para outro público: professoras que lidavam com alunos sindrômicos na rede de ensino público. Diante do interesse tanto das professoras, quanto dos alunos, desenvolvemos diversos filmes de animação com jovens adultos portadores de síndromes. Neste novo projeto de pesquisa do NADA, em todos os filmes foi importante perceber que animação facilitou a expressão onírica de realidades únicas -a expressão sensível da realidade, a narrativa. Um referencial importante para atuar junto aos sujeitos da pesquisa em ambos os projetos foi o livro *O Mundo das Imagens*, de Nise Silveira.

“A imagem não é a simples cópia psíquica de objetos externos, mas uma representação imediata, produto da função imaginativa do inconsciente, que se manifesta de maneira súbita, mas sem possuir necessariamente caráter patológico, desde que o indivíduo a distinga do real sensorial, percebendo-a como imagens internas.”

Como desdobramento desse projeto começamos na PUC- Rio um curso de extensão chamado A.E.I.O.U.: Arte, Educação e Inclusão com Orientação Universitária - que no momento está completando cinco anos de existência. Além das terapias ocupacionais mais conhecidas, como dança e desenho, ministramos também aulas de animação de modo coletivo e que propicia a integração e a comunicação entre os alunos como diversidade intelectual.

Uma das dificuldades apresentadas pelos autores é que na área da inclusão educacional é muito pequeno o número de pesquisadores vinculados aos programas de pós-graduação e, conseqüentemente, de pesquisas que se destinem a essa temática. “Entretanto, é inegável que nos últimos anos a produção acadêmica nessa área aumentou consideravelmente no cenário nacional, particularmente, na perspectiva inclusiva no ensino fundamental e a formação de recursos humanos para a educação inclusiva.” (Eneida, 2013)

Para tanto, os profissionais alertam que é preciso investir na formação continuada de professores, na adaptação dos currículos, em assessoria psicopedagógica, em produção e adequação de recursos pedagógicos, pois é impossível apregoar a inclusão sem ações que equiparem as condições para o acesso ao ensino, aprendizagem e avaliação. Segundo Sasaki, (2003), há seis modalidades básicas de acessibilidade: arquitetônica, comunicacional, metodológica, instrumental, programática e atitudinal, esclarecendo que a tecnológica não é uma outra modalidade, pois a tecnologia deve permear todas as anteriores.

A inclusão é feita de diversas formas em contextos diferentes, e a questão de gênero também não poderia ficar de fora deste levantamento. Com auxílio de diversas animadoras do Iº Fórum de Animação feminina, foi possível mapear a atuação das mulheres no trabalho com animação. Foi com muito espanto que encontramos apenas registros de animação feitas por homens até meados dos anos 70. Aprofundando a pesquisa em questão, descobrimos que “Os irmãos Wagner” na realidade era um trio de irmãos - duas mulheres e um homem. Esse é o nosso primeiro registro da presença de mulheres na animação. Apenas em 1983, tivemos diretoras assinando seus próprios filmes. Essa pesquisa foi realizada no Iº fórum das animadoras brasileiras, com a presença de mais de 50 profissionais que além da equiparidade de cargos e salários, apresentou um questionamento sobre a representatividade dos personagens femininos - sempre são apresentados como mulheres altas e sensuais, fruto de uma imagem projetada por homens ao longo dos 100 anos de animação. Inclusive temos a tese da Jennifer Jane Serra (USP 2020) que estudou um dos maiores animadores do mundo - Richard Williams (Animator’s Survival Kit 2001) e como esse estereótipo feminino de mulher fatal se perpetuou em diversas gerações através deste autor que se tornou fonte de inspiração para criação de personagens através de seus livros de modelo de corpos em movimento para animação. Livro descrito e reconhecido pelos animadores como *Bible!*

Após o Fórum Brasileiro fomos convidadas pelo festival argentino OUR FEST stop-motion para nos reunirmos com outras mulheres animadoras da América Latina e encontramos sempre as mesmas questões. Porém, essas questões tornaram-se mais amplas e seu questionamento mais complexo, era importante frisar que a parceria entre as mulheres animadoras da América Latina está apenas iniciando o seu caminho. Porém, já contamos com grandes animadoras tanto brasileiras, quanto da América Hispânica e seus filmes quebram não apenas com o estereótipo físico, mas também trazem uma nova narrativa, um ponto de vista diferente e uma nova possibilidade de expressão.

Atualmente, estamos participando de um grande evento do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio que busca incentivar as várias formas de expressão e a interdisciplinaridade. A DEXPO- Design, Extensão e Política, tem como objetivo mostrar a dimensão política do design, e selecionou para sua primeira edição duas efemérides: Os 100 anos de nascimento de Zuzu Angel (em parceria com o Instituto Zuzu Angel) e Os 100 anos de nascimento de Pier Paolo Pasolini (em parceria com o Museu da Pessoa). Com isso, encontramos mais uma possibilidade de incluir a animação no contexto político, difícil e assustador, que vivemos hoje no Brasil.

Propondo para isso diversas atividades e englobando projetos sendo desenvolvidos dentro de diferentes disciplinas do departamento encontramos na animação um poderoso recurso de comunicação capaz de lidar com esses temas complexos. Esse tipo de movimento

incentiva o pensamento crítico da arte e do design e mostra como esses podem contribuir com formas de inovar, integrar e debater. Muitas das disciplinas de animação estão participando da DEXPO, e isso é só mais um sinal de como a animação, como linguagem, pode comunicar e contribuir, sem perder sua natureza inclusiva.

O N.A.D.A. decidiu prestar uma homenagem a Zuzu Angel, famosa estilista brasileira que por meio de seu ofício e arte fez uma denúncia global dos crimes que estavam sendo cometidos pela ditadura militar no Brasil naquela época, à procura de seu filho que foi morto pela ditadura. Zuzu Angel levou o protesto às passarelas internacionais e foi assassinada pela ditadura militar por se recusar a ficar calada frente a crimes. Assim, nós usamos a linguagem da animação para contar a luta dessa mulher e denunciar como esses padrões de crimes se repetem pela história. A inclusão também é uma parte central a ser trabalhada dentro dessa linguagem, sendo dentro das técnicas de animação utilizadas e também na conversa com as pessoas que estudam e trabalham com moda, para podermos utilizar bordados e texturas em nossas composições e ter uma visão interdisciplinar do projeto.

Como desdobramento da DEXPO, estamos também, vinculados a uma disciplina curricular desenvolvendo animações sobre Pasolini e o Museu da Pessoa, assim tendo acesso a diversas animações documentais que se baseiam em textos e depoimentos ampliando assim o potencial político do ensino da técnica e da produção discente. Além do foco nas duas biografias, o projeto permite a inclusão social em nossa universidade, que possui um caráter misto de alunos, entre bolsista e pagantes, que devido a desigualdade social do nosso país faz com que seja urgente prover espaço para vertente política do Design para minimizar a distância entre os discursos de superação e meritocracia vigentes no Neoliberalismo.

Para concluir este relato sobre o potencial da animação e das narrativas na inclusão de indivíduos na sociedade, precisamos finalizar os projetos que ainda estão em desenvolvimento, mas que já rende frutos e discussões sobre o âmbito da inclusão da Animação como ferramenta de comunicação e da inclusão através da Educação, seja na formação dos alunos, como autores e produtores, seja como formadores de conteúdos e narrativas que transformam o mundo.

Referências Bibliografia

- Bendazzi, G. (1995) *Cartoons*
- Bolshaw, M. C.- (1996) Dissertação de Mestrado - *A reconstrução geométrica de Fernando Diniz, PUC- RIO*. Departamento de Artes e Design
- Coelho, R. (2000) *A arte da animação*
- Eneida, B., (2013) *Revista Brasileira de Educação Especial – ABPEE - UnB*
- Gamba, Jr., N. (2012) - *A análise de discurso como método para a pesquisa em Design*
- Morin, E.(2001) *A Cabeça Bem-feita: Repensar a Reforma, Reformar o Pensamento*
- Nicolaci-da-Costa, A. M. (2006) *Cabeças Digitais*
- Williams, R. (2001) *The Animator's Survival Kit*

Abstract: The present work is the outcome of a research that took many years for been executed and has no dead-end result, but I believe it can contribute to the debate and the crescent building of the animation language. We found many premisses and only a few answers. We believe that the animation itself has its language and the space for inclusion and collaboration between different people, but we don't know exactly how it started, not even if it will continue to be like this with the technology advancement. Through the Núcleo de Artes Digitais e Animação from PUC-Rio (N.A.D.A.), we have analyzed all the productions made throughout his 20 years of existence and counted on many works that represent diversity, through technique and storytelling.

Keywords: Animation - Inclusion - Innovation

Resumen: El presente artículo es el resultado de una investigación que tardó muchos años para llevarse a cabo y aún no hay un resultado definitivo, pero que creo que puede contribuir a la discusión y a la ampliación del lenguaje de la animación. Encontramos muchas premisas y solamente algunas respuestas. Acreditamos que la animación tiene en sí un lenguaje propio y espacio para la inclusión y colaboración de personas distintas, pero no sabemos exactamente cómo ha empezado, ni tampoco si permanecerá así con el avance de la tecnología. Procuramos, mediante el Núcleo de artes digitales y animación de la PUC Rio (N.A.D.A.), analizar las producciones que fueran elaboradas a lo largo de su trayectoria de enseñanza de más de 20 años y que podemos contar con varios trabajos que representan la diversidad por medio de la técnica y también de la narrativa.

Palabras clave: Animación - Inclusión - Innovación

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
