



A pedagogia animada das coisas - um estudo de caso sobre Design na disciplina de princípios da animação

The animated pedagogy of things - a case about Design in Animation principles discipline

Gabriel Filipe Santiago Cruz

ensino em design, design de animação, tecnologias analógicas

O presente artigo tem como objetivo descrever uma experiência de ensino-aprendizagem na disciplina "princípios de animação" em um curso de Design. Para desenvolver a atividade, o autor busca estabelecer um diálogo entre as ideias pedagógicas de Luigi Giussani e Pier Paolo Pasolini para desenvolver uma proposta de atividade lúdica em sala de aula utilizando tecnologias analógicas com alunos acostumados com o mundo digital.

design teaching, animation design, analogical technologies

The present essay reports a learning experience at "Principles of Animation" discipline of a Design graduation course. The author seeks to establish a dialogue between the pedagogical ideas of Luigi Giussani and Pier Paolo Pasolini in order to develop a classroom ludic activity, using analogical technologies at a digital-cultured class.

1 Introdução

Era o primeiro dia de aula em uma quarta-feira às 7:30 da manhã. Princípios da animação¹ era o nome da disciplina. Parte integrante da grade de um curso de graduação tecnológica em Design Gráfico: Ilustração e Animação Digital, onde quase todas as matérias chamadas "práticas" acontecem dentro dos laboratórios de informática. Em geral os alunos aprendem ferramentas de computação gráfica e teoria dentro de um mesmo contexto.

Mas naquele caso, aquela matéria acontecia dentro de uma sala de aula comum, o material pedido pelo professor: lápis e folhas de papel A5. O máximo de nova tecnologia ali presente seria um celular com um aplicativo que fotografa imagens em sequência para depois gerar arquivos de vídeo.

Alguns alunos aceitaram rapidamente a metodologia proposta pelo professor para esta nova disciplina: Aprender através de exercícios práticos, os chamados princípios da animação em meios analógicos, pois assim se poderia dar atenção ao essencial daquela matéria sem dividir com a necessidade de aprender o uso de um software de computação gráfica. Mas, ao

¹ Disciplina do curso de Design Gráfico: Ilustração e Animação Digital da Universidade Veiga de Almeida. Tem como objetivo ensinar os 12 princípios básicos do cinema de animação desenvolvidos pelos estúdios de Walt Disney entre as décadas de 1920 e 1930.

G. F. S. Cruz. 2015. A pedagogia animada das coisas – um estudo de caso sobre Design na disciplina de princípios da animação. In: C. G. Spinillo; L. M. Fadel; V. T. Souto; T. B. P. Silva & R. J. Camara (Eds). **Anais [Oral] do 7º Congresso Internacional de Design da Informação/Proceedings [Oral] of the 7th Information Design International Conference | CIDI 2015** [Blucher Design Proceedings, num.2, vol.2]. São Paulo: Blucher, 2015. ISSN 2318-6968, ISBN: 978-85-8039-122-0. DOI 10.5151/designpro-CIDI2015-cidi_123

mesmo tempo, outra parte da turma apresentou uma pequena resistência ao uso de lápis e papel.

Pasolini (1990, p.38) fala em seus ensaios corsários sobre a mensagem dos jovens de cabelo longo a sociedade italiana na segunda metade da década de 60: A mensagem de uma nova categoria humana que está aparecendo naquele momento no mundo. Logo em seguida confessou uma antipatia a esse desafio dado. Provavelmente a sensação de desconforto do cineasta deveria ser bem parecida com a do autor naquele momento em sala de aula, diante do questionamento da ausência de computadores para aprender princípios da animação.

O risco ali passaria a ser reduzir a questão ao velho assunto dos nativos e imigrantes digitais. Aquele grupo de alunos que vivem conectados ao mundo, que jamais entenderiam as razões da insistência do uso de ferramentas analógicas e dos chamados brinquedos óticos animados em pleno ano de 2014. Para eles, aquele tipo conteúdo merecia estar num contexto mais adequado, como uma disciplina de história da animação por exemplo.

O desafio naquele momento passou a ser como propor àqueles alunos, essa metodologia de ensino? E como fazer isso sem reduzir tudo a questão das novas tecnologias, da era digital *versus* a era analógica?

Visando elaborar uma proposta de solução a essa questão o artigo faz um diálogo entre dois autores e suas visões sobre o processo educativo: *O risco educativo* de Monsenhor Luigi Giussani e a *Pedagogia das Coisas* de Pier Paolo Pasolini. Além da visão educativa, também busca dialogar com outros pontos de vista em comum desses dois autores em relação a metodologia de análise dos objetos, relata os acontecimentos de uma situação de ensino aprendizagem na disciplina acima citada para, por fim, tecer suas considerações.

2 O Risco Educativo e a Pedagogia das coisas

Antes de começar o diálogo vale dizer que Giussani e Pasolini são duas personalidades da sociedade italiana que nas décadas de 1960 e 1970 se destacaram dentro de suas respectivas atividades, é que é impressionante notar como as ideias do Cineasta, poeta, escritor, artista e ex-integrante do partido comunista italiano dialoga em muitos pontos com as ideias do Professor, teólogo, filósofo e fundador de um dos movimentos considerados mais tradicionais da Igreja Católica: O Movimento de Comunhão e Libertação². O jeito contestador e provocativo de Pasolini era uma das marcas que mais surpreendia positivamente Giussani. Na biografia do monsenhor (Savorana, 2013 p.536) é citado um momento em que durante um intervalo dos chamados Exercícios Espirituais, Giussani, ao ler o editorial de Pasolini intitulado "*Il potere senza volto*" no jornal *Corriere della Sera* do dia 24 de junho de 1974 exclamava "Olhe Lúcio, leia aqui, é o único intelectual católico, o único...". E em diversos momentos ao discorrer sobre a educação, Giussani citava com frequência as palavras de Pasolini: "Se alguém tivesse te educado, não poderia fazê-lo com sua essência, com seu discurso."

Em cima dessa citação que vale entender: não serão palavras ou um discurso que vai convencer os alunos a trabalharem com antigas tecnologias. É necessário um trabalho, um percurso educativo. Neste âmbito, a colaboração de Luigi Giussani, na sua obra intitulada *Educar é um Risco* (2004) traz alguns pontos muito interessantes sobre a abordagem do assunto educação. Segundo ele, de tudo o que se deve dizer sobre educação, três pontos se fazem necessários.

Primeiro, que para educar é preciso propor adequadamente o passado. Sem a proposta do conhecimento do passado, sem uma tradição, o jovem cresce problemático ou cético. Se não é proposta uma hipótese de trabalho ao jovem, este acaba criando um modelo próprio de

² Movimento da Igreja Católica fundado em 1954 por Giussani na Itália. Inicialmente conhecido como G.S. (Giuventu Studentesca). Hoje está presente em mais de 80 países. Se caracteriza pelas atividades envolvidas na educação e na cultura.

trabalho, e geralmente de forma desconexa. (O que vem a ser curioso, pois em muitos momentos Pasolini propõe o passado como forma de resistência ao falar da situação do lêmén Na Pedagogia das Coisas)

Segundo ponto de Giussani: o passado só pode ser proposto aos jovens se for apresentado dentro de uma vida vivida no presente, ressaltando a correspondência desse passado com as exigências últimas do coração. Essas exigências, citadas por Giussani, são o que é chamado de Experiência Elementar que compõem uma série de exigências comuns a todo homem (Desejo de justiça, beleza, felicidade, etc.).

Apresentar um passado dentro de uma vida vivida no presente é buscar o nexo daquilo que está sendo dito com a própria vida do aluno, ajudá-lo a entender o sentido do que está sendo ensinado. Se essa proposta vem sem o nexo com o presente, não é possível seguir ao terceiro ponto necessário à educação: a crítica.

Giussani diz que “a verdadeira educação deve ser uma educação para a crítica” (GIUSSANI, 2004, p.14.). Até os 10 anos (talvez menos, hoje em dia), a criança ainda pode defender ideias com argumentos como “quem falou foi a minha mãe” ou “quem falou foi a minha professora”. Esse fato acontece porque uma mãe ou uma professora com o mínimo de afeição tomou o devido cuidado de colocar na “mochila” desta criança aquilo que teve de melhor para a própria vida, aquilo que acredita ser o correto, o verdadeiro, contribuindo para a formação de uma bagagem para a existência da criança. Mas, chega um momento na vida desta criança (talvez quando ela esteja prestes a deixar a infância) em que é necessário pegar essa mochila, colocá-la diante dos olhos e rever aquilo que lhe foi dito como um “problema”. Se aquilo que foi dito não se torna problema, o indivíduo nunca amadurecerá e os valores passados serão abandonados ou mantidos irracionalmente.

Quando o jovem coloca a mochila diante de seus olhos, e remexe no que está dentro dela, Giussani chama esse ato de *Krisis*, de onde deriva a palavra Crítica.

É importante ressaltar que a palavra Crítica, nesse contexto, não remete a um sentido negativo ou de discordância, mas sim a dar-se razão das coisas.

O jovem remexe dentro da mochila e, com essa crítica, compara aquilo que vê – ou seja, aquilo que lhe foi dado, a proposta de trabalho, a tradição, o conhecimento – com aquilo que o seu coração deseja de fato, com o que existe de belo, de justiça, de verdadeiro, de bom.

Mas, é ainda notório que o educador ainda possua grande receio de educar o aluno para a crítica. Uma das razões disso é a frequente redução da crítica à negatividade. É como se olhar para uma coisa e torná-la um problema, perguntar-se se “é verdadeira” ou não, fosse sinônimo de duvidar da coisa. Só que esquecemos que enquanto duvidar é indagar sobre alguma coisa, torná-la um problema é buscar o seu sentido, é um convite a compreender melhor aquilo que o aluno tem a sua frente.

Este método proposto por Giussani, onde a figura do educador não visa entregar o conteúdo pronto ao aluno, mas o convida a fazer uma análise crítica já é visto logo no primeiro exemplo de Pasolini sobre “A Linguagem Pedagógica das coisas.”

Pasolini começa seu tratado pedagógico analisando sua primeira lembrança visual. Uma cortina branca da casa onde nascera. Logo em seguida faz toda uma análise sobre como hoje, aquela imagem da cortina o aterroriza por ter nela todo um significado da vida burguesa que passara na infância. Pasolini neste momento remete a um passado e vivendo o presente elabora toda uma crítica sobre o significado daquele objeto, o que ele simbolizava em sua vida naquele momento.

“As primeiras lembranças da vida, são lembranças visuais. A vida, na lembrança torna-se um filme mudo (...) essa imagem é um signo lingüístico. Portanto, se é um signo lingüístico, comunica ou expressa alguma coisa.” (Pasolini, 1990, p.125)

Sobre a importância das coisas e sua mensagem educativa Giussani sugere um pequeno exercício para falar do despertar do homem pela realidade: Imaginar-nos nesse momento nascermos com a mentalidade e a maturidade que já temos hoje.

“Se eu abrisse pela primeira vez os olhos neste instante, saindo do seio de minha mãe, ficaria dominado pela maravilha e fascínio das coisas, como de uma ‘presença’ que é expressa no vocabulário corrente com a palavra ‘coisa’. As coisas! Que ‘coisa!’ ” (Giussani 2005, p.156)

Em ambas ideias dos autores nota-se a necessidade de um olhar para a realidade, um olhar que busca deixar que “as coisas” falem por si. Que nasça uma observação da realidade como elas são. Seguindo esse pensamento, Pasolini faz a comparação entre o olhar do literato e do cineasta sobre as coisas. Falando de sua experiência no lêmén onde a visão do literato descreveria um país mergulhado em seu passado, mantendo suas tradições, enquanto que para o Cineasta, a visão era de um país sendo aos poucos aculturado pela modernidade com postes e tecnologia. Pasolini convida então a vislumbrar o mundo com um método que Giussani viria a chamar de Realismo.

Segundo Giussani, as coisas só podem ser julgadas, se inicialmente são vistas com Realismo. É necessário observar um objeto antes de pensa-lo. Pensar alguma coisa é fazer a construção intelectual dela. Em muitos momentos se dá demasiada importância a esse aspecto e acaba-se projetando sobre um fato, o que dele se pensa.

O método de pesquisa então deveria ser imposto pelo objeto. E é este que nos ensina, nos diz algo à primeira vista.

No entanto é importante levar em consideração ao que Pasolini chama a atenção sobre os diferentes momentos que as coisas ensinaram diferentes gerações.

“Agora não posso te ensinar as ‘coisas’ que me educaram, e você não pode ensinar as ‘coisas’ que estão te educando. Não podemos ensiná-las um ao outro pela simples razão de que sua natureza não se limitou a mudar algumas das suas qualidades, mas mudou radicalmente sua totalidade” (Pasolini, 1990, p.132)

É aqui neste ponto, que se encontra a situação entre o professor e os alunos no início deste artigo. De um lado temos uma situação de método de trabalho visto pelo educador como uma forma comum que remete aos exercícios clássicos da animação e que, por isso, servem de base sólida para o aprendizado dos princípios da animação. Do outro lado, a visão dos alunos que considera tal metodologia atrasada e, que por essa razão parece, a primeira vista, um ensino sem sentido. Parecem coisas ensinadas em um passado sem presente vivido. E dois lados que, não conseguem compreender a forma como o outro foi ensinado.

Desta maneira, valeu a pena repensar a visão dessa metodologia de ensino, desconstruindo esse método na própria sala de aula.

3 A desconstrução das coisas

Durante a busca de novos exercícios, encontrou-se o trabalho do animador norte americano Adam Pesapane (mais conhecido como PES).

PES é um animador Stop Motion³. Seu trabalho se destaca por quatro fatores: a brevidade da história (suas animações duram no máximo dois minutos); a ambientação sonora, o bom uso dos princípios da animação e a desconstrução dos objetos que são tirados de seu contexto original. Dessa maneira, sofás praticam relações sexuais no alto de um prédio, Comidas e pedaços de roupa entram em videogames, e diversos objetos como lâmpadas, dados

³ Técnica de Animação produzida quadro a quadro em ambientes tridimensionais. Popularmente conhecida como “Animação de Massinha”. Mas que também pode ser produzida a partir de outras matrizes como bonecos de látex ou outros objetos.

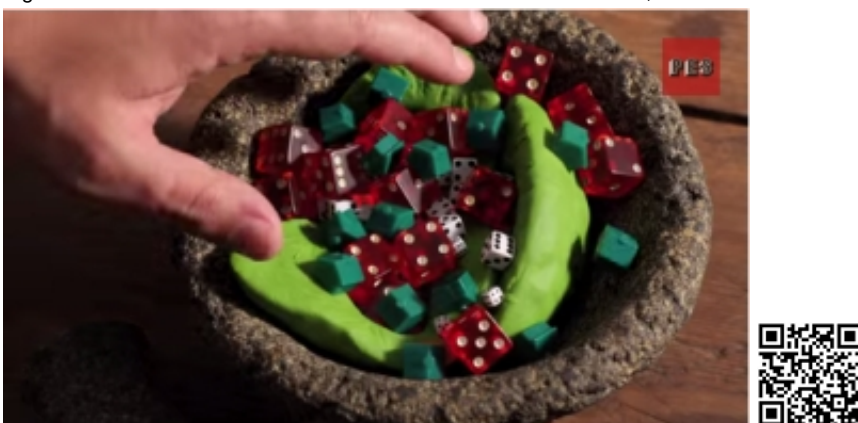
e peças do jogo Monopoly (conhecido no Brasil como Banco Imobiliário) se tornam ingredientes de um delicioso Guacamole.

É interessante notar a reação do público assistindo o trabalho de PES. Em *Fresh Guacamole*, ao "cortar" uma lâmpada verde, seus pedaços vão se transformando nas casinhas verdes do Jogo de tabuleiro (figuras. 1 e 2). O Público reage ao reconhecer as casinhas do jogo de tabuleiro, no entanto deixando reconhecer aqueles objetos com uma nova roupagem, dentro de um novo contexto.

Figura 1: Cenas de *Fresh Guacamole*: Casinhas de banco imobiliário



Figura 2: Cena de *Fresh Guacamole*: Casinhas de banco imobiliário, massinha e dados



Inspirado pelas obras de animação de PES e após refletir sobre a importância da pedagogia das coisas, foi levantada a hipótese de um exercício de princípios da animação onde os alunos, animassem objetos tirando-os do contexto e elaborar uma narrativa própria com eles aplicando os conhecimentos de princípios da animação na disciplina.

No final do período, foi proposto numa aula que os alunos trouxessem objetos diversos de casa na aula seguinte. No dia desta aula foi feita a proposta do exercício. O professor inicialmente fez um rápido exercício envolvendo seu apagador, uma caneta de quadro branco, um aparelho de mp3 player e moedas. O apagador e o mp3 se transformaram em duas naves onde a maior atirava (a caneta fez o papel de raio laser) e a menor explodia (as moedas fizeram o papel da fumaça). Em seguida os alunos foram divididos em grupos de no máximo quatro pessoas e tinham o tempo da aula para desconstruírem seus objetos, criar uma história e filmar (podendo colocar efeitos de som e finalização em casa).

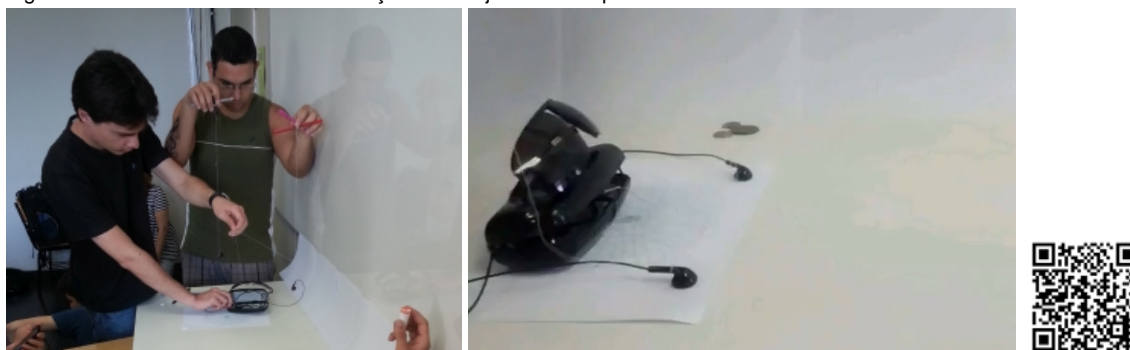
Figuras 2 e 3: Alunos filmando as animações com objetos



Após assistirem a guerra das naves feitas pelo professor, os grupos se juntaram e rapidamente foram montando suas histórias e seus sets de filmagem. Foi interessante notar a criação de diversos dispositivos para tornar a animação possível. Canetas e linha serviram para a criação de títeres de um sapo que era formado por uma caixa de óculos com óculos escuros em cima e uma língua feita de fios de fone de ouvido dentro⁴ (figuras.3 e 4). Em outro grupo, uma caixinha de borracha com adesivo foi escolhida como personagem por "achatar e esticar" com maior facilidade, dando mais chance de demonstrar a aplicação dos princípios⁵, a lanterna de um celular serviu como set de iluminação (figuras. 4 e 5). Os alunos não só tiravam os objetos de cena do contexto, mas também os objetos que serviriam para operacionalizar os "atores" das animações. Foi um momento onde as áreas de animação e design se encontraram durante uma aula de princípios.

Naquele momento o problema não era mais pensar em uma nova situação de ensino aprendizagem, mas em como fazer os alunos pararem de filmar, pois o tempo da aula já tinha acabado, os exercícios estavam prontos, mas eles queriam continuar a fazer outras animações.

Figuras 3 e 4: Alunos filmando a animação com objetos e a respectiva cena



⁴ Animação Sapo Robô de Bia Bartorelli, Christiano Feijó, Leandro T. da Silva, Pedro de Aguiar e Thiago Botelho. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=l8r-IOqe23Y> – acessado 9/12/2014

⁵ Animação em Stop Motion de Daniel Lobo, Mayumi Takahashi, Raphael Ramos e Ye Weiwei. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J9sSZ6XHC78> – acesso em 9/12/2014

Figuras 4 e 5 – Alunos filmando a animação com objetos e a respectiva cena



4 Conclusão

A partir da construção do diálogo entre Pasolini e Giussani foi possível propor um exercício onde os alunos pudessem trabalhar os conceitos trabalhados na disciplina de princípios de animação de forma interdisciplinar.

Ao trazer o exercício de animação com objetos, os alunos puderam fazer uma releitura e desconstrução dos mesmos, permitindo que esses os auxiliassem, os ensinassem a arte e a aplicação prática dos princípios da animação. Isso não seria possível sem que eles pudessem também exercitar o olhar de cineasta que Pasolini propõe em sua pedagogia das coisas e que Giussani o faz na sua noção de realismo permitindo que seja colocada a experiência dos envolvidos no trabalho executado.

A reflexão e a atividade também ajudaram os alunos a entender a ligação que existe entre a disciplina de princípios de animação e a própria atividade de animar à área do Design, já que, diante de um problema (criar um roteiro a partir da desconstrução de objetos) eles tiveram que partir para as etapas de projeto para chegar a solução.

A aposta nos três fatores do Risco Educativo de Giussani foi essencial para que a experiência obtivesse algum resultado. Ao propor aos alunos uma volta ao passado (com seus objetos, com os princípios de animação trabalhados em outros exercícios) vivido no presente (um desafio atual de criar uma animação nova com aqueles objetos) através de um processo crítico (fazer uma releitura daqueles objetos colocando-os em um novo contexto) foi possível elaborar trabalhos de forma agradável e que, auxiliou no processo de ensino aprendizagem.

Imprescindível também a contribuição de Pasolini sobre o levar em consideração as diferentes formas que as coisas ensinam a cada um, que as experiências podem até serem colocadas, mas jamais substituem o processo do outro (A experiência do professor jamais poderá substituir a do aluno e vice-versa).

Por fim, entender que deixar acontecer o processo crítico do aluno o ajuda na construção de seu conhecimento e de seu processo de ensino aprendizagem muito mais que qualquer discurso ou exposição teórica. E que o convite ao novo pode trazer grandes contribuições e trocas para alunos e professores.

Referências

- CRUZ, G. F. S. 2013 Desenvolvendo narrativas animadas para a Educação. Dissertação de mestrado não publicada. Programa de pós-graduação em Design. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil
- Fresh Guacamole, dirigido por PES. Duração: 1:40 min. EUA, 2013 . Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=dNJdJlwCF_Y – acesso 25/11/2013.

- Game Over, dirigido por PES. Duração: 1:40 min. EUA, 2008. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ovvk7T8QUIU> - acesso 25/11/2013.
- GIUSSANI, L. 2004 Educar é um risco: como criação de personalidade e de história. Bauru: EDUSC, Brasil
- GIUSSANI, L. 2009 O Senso Religioso. Brasília: Editora Universia, Brasil
- PASOLINI, P. P. 1990 Os Jovens Infelizes – Tradução de Michel Lahud e Maria Betânia Amoroso. São Paulo: Brasiliense, Brasil
- Roof Sex, dirigido por PES. Duração: 1:10 min. EUA, 2008. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1aodpb3vFU0> – acesso 25/11/2013.
- SAVORANA, A. 2013 Vita di Don Giussani. Milão. Rizzoli, Itália

Sobre os autores

Gabriel Filipe Santiago Cruz, MsC, PUC-Rio, Brazil <prof.gabrielcruz@gmail.com>