



## ARTE, PENSAMENTO E ANIMAÇÃO: IMAGEM-MOVIMENTO NA ANIMAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Aline Letícia Machado<sup>1</sup>  
Ário Pereira Gonçalves<sup>2</sup>

Prof<sup>a</sup>. Dra. Umbelina Barreto<sup>3</sup>

Palavras-chave: Imagem-movimento. Animação. Arte e tecnologia. Processo. Pensamento contemporâneo.

### Resumo expandido:

O artigo trata de um projeto realizado pelo PIBID/UFRGS Artes Visuais com uma turma de 8º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual Anne Frank, em Porto Alegre. No projeto, os alunos conheceram os princípios da imagem-movimento através de um processo didático que resultou na criação de uma animação digital, utilizando a técnica *stop motion*. No desenvolvimento do percurso de trabalho, foram realizadas uma série de atividades que conduziram os alunos por um processo de aprendizagem que tornou possível o autoconhecimento quanto ao melhor entendimento do grupo no qual estão inseridos. O percurso didático elaborado envolveu rodas de conversa, em que foram apresentadas as obras de artistas ao longo da História, sem prescindir da produção local, além de inserir os alunos no fazer artístico através de práticas em oficinas. Como escopo do projeto foi proposto um percurso na forma de Arte, Pensamento e Animação, enfatizando as atitudes de cada aluno relacionadas à turma do oitavo ano da qual fazem parte.

Tendo como referência “A Teoria Biológica do Conhecimento” de Maturana e Varela, 1995, focalizando a capacidade Autopoiética de cada um produzir a si próprio, foi proposta uma “Roda do Conhecimento”. Foi assim que chamamos a roda de conversa, a qual

---

<sup>1</sup> Aline Letícia Machado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), graduando de Licenciatura em Artes Visuais, [aprimeiraquesurgiu@gmail.com](mailto:aprimeiraquesurgiu@gmail.com);

<sup>2</sup> Ário Pereira Gonçalves, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), graduando de Licenciatura em Artes Visuais, [fotografarara@gmail.com](mailto:fotografarara@gmail.com);

<sup>3</sup> Umbelina Barreto, Professora Doutora em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), [umbelina.barreto@ufrgs.br](mailto:umbelina.barreto@ufrgs.br)



deu início às atividades. Os objetivos dessa conversa foram, além de promover a aproximação entre professor e aluno, provocar alguma perturbação e estranheza, conforme Maturana e Varela, 1995, para fazer com que os alunos pensassem em si próprios e se voltassem sobre suas atitudes cotidianas. Para isso, também a sala de aula foi transformada e habitada, conforme Maria Acaso, 2013, onde pudemos ir construindo um pensamento contemporâneo em busca de uma nova pedagogia, envolvendo o próprio espaço. Logo no início, já foi percebida uma certa estranheza dos alunos acostumados com a disposição das classes em colunas e fileiras. E, sentados no chão, em círculo, todos foram respondendo as perguntas organizadas para o projeto. Estas perguntas, elaboradas como parte do percurso didático, geraram 30 respostas, que poderiam ser visualizadas como imagens, em alusão ao princípio da imagem-movimento da animação, que utiliza 30 frames (imagens) para produzir 1 segundo de movimento. Para isso, as respostas não precisavam ser ditas, mas sim, escritas ou desenhadas em *post its*, que deveriam ser colados no próprio corpo, transformando o aluno em seu próprio mapa identitário.

Como Pibidianos e futuros arte/educadores brasileiros, a Proposta Triangular de Ana Mae Barbosa é nossa principal referência metodológica no Brasil, e, dessa forma, utilizamos a História e a imagem, 1991, contextualizando o fazer, como um referencial significativo na estruturação do desenvolvimento do projeto. Consideramos, como Barbosa, 1991, que a formação de um repertório artístico é essencial na Escola Básica, pois a Arte é parte significativa de nossa cultura. Assim, para contextualizar esses valores, conversamos com os alunos a respeito da Estética do Frio, Vitor Ramil, 1962 -, e da história do Grupo de Bagé: Glênio Bianchetti, Carlos Scliar, Danúbio Gonçalves e Glauco Rodrigues, um grupo de artistas gaúchos ligado à gravura, atuante no Rio Grande do Sul, entre os anos de 1940 e 1960, antes de seguirem uma carreira solo no cenário artístico nacional. Na sala de vídeo, introduzimos uma breve história da animação, de Eadweard Muybridge (1830-1904), e Étienne Jules Marey (1830-1904). O primeiro, nascido na Inglaterra, criador do zoopraxinoscópio, um aparelho para a exibição de imagens animadas, constituído de um pequeno disco com fotografias de um mesmo objeto em posições diferentes simulando o movimento da imagem. O segundo, nascido na França, o criador da cronofotografia, uma



imagem estática mas elaborada em séries que contém várias imagens onde se pode “ver” a sequência de movimentos que definem as ações.

No percurso didático que foi traçado, após as rodas de conversa e a fruição de artistas significativos, partimos então para a construção de um Taumatrópio, um objeto com duas faces e com uma tecnologia muito simples. Esse foi o primeiro contato dos alunos com a movimentação de uma imagem, envolvendo um fazer individual no caminho do que seria construído ao final do projeto. Orientamos os alunos na elaboração de uma ação em duas imagens: o desenho de uma mão aberta a ser realizado em um lado do objeto e, do outro, de uma mão fechada. E, com isso, durante a construção pudemos conversar sobre o processo de observação de sua própria mão para elaboração de um desenho, retomando a diversidade dos desenhos dos artistas gaúchos apreciados, e os múltiplos significados de mãos abertas e mãos fechadas ampliando a compreensão estética dos alunos.

O projeto foi desenvolvido em 8 aulas/dois períodos cada, constituindo o trabalho de um bimestre, entretanto, é importante compreender que o percurso que foi realizado pode funcionar como um módulo nuclear e ser estendido, gerando novas pesquisas e aprendizagens, incluindo a interdisciplinaridade ao relacionar com as aprendizagens em outros componentes curriculares. No percurso didático, construímos uma série de conceitos que puderam ser apropriados de uma maneira prazerosa pelos alunos. Por exemplo, a ideia do princípio da animação e do cinema analógico como um rolo contendo várias imagens estáticas, mas que, apresentadas em uma certa velocidade, uma após a outra, dão a sensação de movimento. Isso já envolve conceitos de matemática e ciências. E, para uma apropriação simples desses conceitos, pedimos aos alunos para desenhar em um rolo de 15 cm de papel de fax, por, aproximadamente, 2m de comprimento. Só mudando as características das dimensões do suporte, os alunos já tiveram que controlar a espacialidade e a temporalidade em um desenho de uma horizontalidade excessiva. Alguns trouxeram a experiência vista nas cronofotografias de Marey, ou mesmo em Muybridge, criando sequências de imagens representando um movimento. Outros recuperaram as temáticas dos artistas gaúchos, como



a ação do corpo no esporte. A cada passo o processo trazia uma nova surpresa e um novo encantamento aos alunos.

A última fase do projeto não foi diferente. Finalmente os alunos foram confrontados com a animação digital. Nessa etapa do percurso, cada aluno foi incentivado a criar o seu próprio roteiro para a realização de uma sequência fotográfica de imagens, tendo como referência o que havia sido feito e dando significado ao caminho de aprendizagem realizado. A individualidade dessa etapa do projeto não impediu a troca de ideias, e cada um se sentiu autorizado a dar sugestões no projeto do colega, compartilhando e exercitando a análise em uma crítica positiva. Houve então uma dedicação total dos alunos, que, nesse momento também se apropriaram de espaços da escola antes não utilizados. Escolheram ambientes escolares para contextualizar seus roteiros de ações que adquiriram novos significados nas sequências fotográficas.

Por fim, com as fotos prontas e impressas foi o momento de partir para uma dupla criação: primeiro em papel, manipulando a matéria com a criação de um flip book, e retrabalhando as fotografias com grafismos em materiais de desenho. E, depois, com esse material digitalizado os alunos criaram uma animação digital, um GIF animado, em que utilizamos o software de edição de imagens GIMP por ser *open source*. Todos os alunos, mesmo sem ter tido contato anterior com o programa, conseguiram produzir um trabalho significativo, pois as tecnologias já fazem parte de suas vidas, de seu cotidiano e, como arte/educadores acreditamos que elas devam fazer parte do processo de escolarização ao lado de demais técnicas artísticas e processos científicos, ampliando as possibilidades de aprendizagem.

Finalizando, é importante ressaltar que durante a realização do projeto, observamos uma mudança no comportamento dos alunos, que passaram a ter maior concentração nas aulas, com menos conversas paralelas dispersas, e verificamos que eles descobriram novas habilidades, aumentando a autoestima. Mesmo os alunos mais tímidos puderam participar ativamente, e responder positivamente a todo o processo. E, na avaliação final, eles se sentiram animados a gerar uma mini mostra de imagem-movimento e animação,



aberta a todos os alunos da escola, evidenciando um movimento de troca com a escola, com os professores de artes e, ainda, com professores de outros componentes curriculares.

### **Referências:**

ACASO, Maria. Reduolution. Barcelona: Paidós, 2013.

BARBOSA, Ana Mae. A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos tempos. São Paulo: Perspectiva, 1991

MATURANA, Humberto; VARELLA, Francisco. A árvore do Conhecimento. Campinas: Editorial Psy II, 1995

<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2001/papers/NP7SOUZA.PDF>. Acessado em 23/07/2017.

[http://americanhistory.si.edu/muybridge/htm/htm\\_sec1/sec1p3.htm](http://americanhistory.si.edu/muybridge/htm/htm_sec1/sec1p3.htm). Acessado em 23/07/2017.