NINA APRIGLIANO ORTHOF

VISÍVEL INDETECTÁVEL

experiências em oficinas de animação

Brasília, 2011

NINA APRIGLIANO ORTHOF

VISÍVEL INDETECTÁVEL experiências de oficina em animação. Trabalho de conclusão do curso de Artes Visuais, habilitação em Licenciatura do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientadora: Profª Drª. Ana Beatriz Barroso.

SALAMALEQUES ✆

Ciente de que o conhecimento se dá na troca circunscrita na vivência, tenho muito o que agradecer, independente do resultado acadêmico (sabendo que o resultado é importante e faz parte do processo). Impossível não deixar alguém que deveria ser mencionado fora da lista de agradecimentos. Só posso imaginar quem deveras influenciou em minha formação até o presente momento.

Muito obrigada:

Ao Laboratório de Teatro e Formas Animadas (LATA), que incentivou a criação da pesquisa paralela Morto Vivo Animações (MoViA).

Aos amigos que vem e vão, aos que estão aí desde dos mil e novecentos...

Aos meus pais e irmã, corujas, todos.

À profª Drª Izabela Brochado, que me (re)apresentou ao teatro de bonecos e ao teatro de formas animadas

À profª. Marília Panitz, que orientou minha primeira monografia e me ensinou tanto, falando tão pouco...

À profª Drª Ana Beatriz Barroso, que me adotou como sua orientanda e conduziu este trabalho com imensa tranquilidade.

Às profªs Cecilia Mori e Lisa Minari, por aceitarem fazer parte da banca!

Aos secretários e funcionários do Vis que já quebraram vários galhos.

À Isumy, a japa-cearense que hora faz tapioca, hora faz moti.

Ao Faísca, schnauzer perneta, rabugento e reflexivo. À Uva, schnauzer destrambelhada saltitante.

À todos e tantos mais, meus sinceros SALAMALEQUES!

Nina Aprigliano Orthof .

LANTERNA[1] (sumário)

RIACHO: começo de viagem_____05

NÉVOA[2]: a busca pelo encantamento_____07

CAIXOTE[3]: experiências em oficina de animação_____10

MARULHO: a boa surpresa!_____15

ÁGUA VIVA (bibliografia)_____17

GUARDA CHUVA (anexo):

mídia com animações criadas em algumas das oficinas_____18

[1] "Instrumento que consiste de um tambor e um sistema ótico que projetam uma faixa estreita e vertical de luz sobre uma base de nuvem". (Extraído do site http://www.inmet.gov.br/html/informacoes/glossario/glossario.html#C em 3/12/2012).

[2] "Conjunto de microscópicas gotículas de água suspensas na atmosfera. Não reduz a visibilidade como o nevoeiro e frequentemente é confundida com chuvisco". (Extraído do site http://www.inmet.gov.br/html/informacoes/glossario/glossario.html#C em 3/12/2012).

[3] Termo popular que significa ser envolvido por uma onda, perdendo o controle, até encontrar a areia da praia.

RIACHO: começo de viagem

Fig 1: Oficina de animação Stop Motion com massa de modelar, 2011.

As estrelas do mar são as mesmas do céu?
Horizonte, deitado como de costume, não responde.
Sorri lentamente, acompanhando a curvatura da terra, do universo inteiro.

✶

A partir de quando estamos aptos a ensinar?

"Nunca" parece a resposta mais adequada, porém, não é verdadeira.

Aos 4 anos ensinei uma amiga a se fantasiar de fantasma.

Aos 6, minha irmã a dar alguns passos.

Aos 10, meu vizinho a fazer uma edição caseira de filmes caseiros e ensinei meu cachorro a fingir de morto (excelente ator).

Aos 13, algumas pessoas a velejar.

Aos 15, pessoas pequeninas a velejar.

Aos 17, alguns acordes de violão para uma amiga.

Aos 20, mediei exposições em galereias de arte.

Aos 23, yoga para pessoas muito diferentes e animação para pré adolescentes.

Trocando alguns dos tópicos acima, é comum que compartilhemos conhecimentos durante a vida sem, necessariamente, concluir um curso de licenciatura. Deve haver algo intrínseco ao ser humano que faça com que ensinar e aprender sejam, talvez, experiências menos racionais do que costumamos imaginar. Exatamente em qual momento alguém aprende determinado conteúdo? Acontece na mesma hora em que tal conteúdo é ensinado? Quando as sinapses, o corpo, o córtex frontal, a respiração, o conhecimento previamente adquirido se alinham de tal maneira que sentimos o famoso "click". Isso, *quando* sentimos, tantas coisas descobrimos saber apenas quando as circunstâncias as evocam (e talvez a urgência daquele conhecimento se enraízam em nós apenas no momento em que necessitamos dele). Este

momento é subjetivo à cada um e invisível aos olhos. No entanto, perceptível e detectável à medida que o colocamos em prática.

Durante o curso, aprendemos novas ferramentas didáticas que valem a pena e ampliam nossa capacidade como profissional para atuar na área. Quanto mais ferramentas, melhor o trabalho. Quanto mais ferramentas, mais abrangente, específico e integral o trabalho como educadora se compõe.

Esta é uma tentativa de contar um pouco sobre os processos, vivências, aventuras e desventuras da educartista[4] em princípio de viagem. Como e quando as faculdades de artista e educadora confluem para, juntas, imaginar, planejar e realizar cursos de animação ou outros conteúdos a partir das artes visuais.

MoViA (Morto Vivo Animações) é um núcleo constituinte do projeto de extensão Laboratório de Teatro e Formas Animadas (LATA), coordenado pela professora Drª Izabela Brochado, parte do departamento de artes cênicas da Universidade de Brasília. A partir deste grupo organizamos, pela primeira vez, uma oficina de animação desenvolvida para um pequeno grupo de jovens da rede pública na Escola São Francisco, em São Sebastião.

A partir desta primeira experiência em 2009, ministrei mais 5 oficinas de animação até outubro de 2011. Foram elas:

• TODO – DF: Semana Universitária de Artes, Arquitetura, Comunicação e Design da Universidade de Brasília. Abril, 2011.

• Disciplina de estágio 3 (orientação: profª. Rosana de Castro) – DF: Escola Parque 304 Norte. Julho, 2011.

• II Festival Internacional de Bonecos e Formas Animadas de Paracatu – MG: Setembro, 2011.

• "SAGARANA: Feito Rosa pro Sertão" (4ª edição do festival) – MG: Setembro, 2011.

• Oficina de Artes em parceria com o VIOLES ("grupo de pesquisa sobre violência, tráfico de pessoas no contexto da exploração sexual comercial de mulheres, crianças e adolescentes"[5]) – DF: Setembro, 2011.

Minha vontade é dividir observações (escritas e imagens), coletadas ao longo do curso de artes visuais. Boa leitura.

[4] Neologismo criado para agrupar os significados das palavras *artista* e *educadora*.
[5] Trecho extraído do site em 26/11/11:
https://www.violes.unb.br/site/index.php?option=com_content&view=article&id=2&Itemid=3

NÉVOA: a busca pelo encantamento

Fig 2: Oficina de animação Stop Motion com massa de modelar, 2011.

> "O 'cinema' é como poesia. É loucura imaginá-lo como um elemento isolado que se pudesse recolher em uma lâmina de gelatina e projetar na tela com um aparelho de aumento. O cinema puro existe tanto combinado a um drama lacrimoso quanto aos cubos coloridos de Fischinger. O cinema não é uma matéria independente qualquer, cujos cristais tivessem que ser isolados a todo custo. É muito mais um estado estético da matéria".
>
> André Bazin, *Qu' est-ce que le cinéma?*
> apud: GRAÇA, Maria Estela. *Entre o Olhar e o Gesto*.

Um rio misterioso corre livre nos subterrâneos dos filmes. A sucessão de imagens conta uma história narrativa de começo, meio e fim. Paralela à história, existe uma textura que se revela através do constante fluxo da sucessão de frames. Gerada quadro a quadro, entre a fotografia do filme e sua projeção.

O taumátropo[6] propõe o inverso, pois o movimento que alterna duas imagens gera apenas uma imagem "estática". Enquanto o filme transforma várias imagens estáticas em filme. Ambos são formas de ilusão que se revelam através do movimento. Não buscamos uma ou outra imagem ao nos depararmos com os brinquedos ópticos ou com o cinema, buscamos aquilo que ocorre entre uma imagem e outra. O taumátropo e o filme não existem por si só (diferente dos objetos), eles moram na nossa imaginação, cinética, fluida, sem começo nem fim.

Desde um brinquedo simples como o taumátropo, até um sofisticado projeto de cinema, o movimento é intrínseco e criador de imagens próprias que se desdobram no imaginário de cada um. A maneira como estes frames são capturados e a velocidade com que são projetados devem influenciar uma boa porcentagem do resultado estético do qual fruímos.

---

[6] "Taumatrópio significa : *o que se transforma em algo maravilhoso,* formado pela junção das palavras gregas *thaûma* (maravilha) + *tropos* (girar, transformar). Trata-se de dois discos com desenhos diferentes unidos por um cordão, elástico ou barbante. Ao girarmos o taumatrópio, as imagens aparentemente se unem, formando uma única imagem perceptível" – extraído de http://tecnologia-e-cinema.com/2011/01/ludibriando-o-cerebro/ (28/11/11).

Podemos imaginar muitos motivos pelo qual a animação cativa. Um dos mais superficiais, é a possibilidade de materializar ações que a física do mundo não permite. Recriar a relação do corpo com a gravidade, cenários e personagens podem ser cambiados ao bel prazer. Para tanto, não é necessário muito mais do que um dispositivo de captura de imagem, folhas de papel e lápis (no caso, por exemplo, da animação clássica, feita quadro a quadro).

O foco destas oficinas, no entanto, não foi o desenho animado mímese da realidade. Ao invés, propus um trabalho, em geral, voltado para o *Stop Motion*[7] de objetos, pessoas e recortes de papel. O objetivo principal não foi criar uma história narrativa (mesmo que ela ocorresse invariavelmente). Minha proposta almejou a construção poética a partir da materialidade das coisas aliada ao movimento.

A busca pelo encantamento foi o norte da oficina. Por dois motivos principais: é a maneira pela qual encontro mais afinidade para trabalhar e é o que a sala de aula tem de melhor para ser explorado. A internet está cheia de tutoriais muito mais interessantes, mais específicos e tecnicamente mais detalhados. A experiência e o trabalho cooperativo, de troca e vivências é circunstancial ao momento da aula. Especialmente tratando-se do ensino fundamental, onde a rotina dos alunos costuma ser em casa e na escola.

Como disse André Bazin, o cinema é "muito mais um estado estético da matéria". A experiência com a animação e seu raciocínio próprio de movimento quadro a quadro incita a imaginação a debulhar justamente este "estado estético da matéria" que não é apenas a matéria por si só, é ela posta em movimento no espaço que se alterna entre pequenos vãos no curso da película (para ilustrar a ideia, claro, não utilizamos películas durante as oficinas).

Qual a história destes objetos? Imóveis, há um potencial latente nestes objetos. Cada material, cada configuração, cada tamanho permite uma imensidão de animações, ao mesmo tempo, exclui outra imensidão. A materialidade de cada objeto/elemento eleito para ser animado indica ações mais ou menos possíveis, de acordo com seu estado físico, a circunstância em que se inscreve e o tempo disponível do animador para realiza-lo... Descubra a imobilidade dos objetos. Descubra a sua mobilidade. Como podem se movimentar? Se relacionar? Imagine que você é co-criador, junto com o objeto de sua escolha, os objetos são generosos e oferecem muitas ideias para ações, até histórias completas.

Estas eram algumas das perguntas que fazia para incitar a conscientização das propriedades dos objetos e sua relativização com o tempo e espaço. Pude notar durante as oficinas que

[7] " é a técnica de animação na qual o animador trabalha fotografando objetos, fotograma por fotograma, ou seja, quadro a quadro. Entre um fotograma e outro, o animador muda um pouco a posição dos objetos". (Extraído do site http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroaquadro/stop/princip1.htm, em 03/12/11).

são questões bastante intuitivas, especialmente para o público infantil e jovem, que exploram sem tantas pré concepções e expectativas de resultados práticos. O momento da exploração da materialidade e sua relação com o entorno foi proposto para que os alunos pudessem criar a partir do que é possível, e buscar a riqueza poética do que pode se elaborado com elementos simples e próximos do cotidiano. Apesar dos alunos, aos pensarem em animação, facilmente sugerirem complexos efeitos especiais, procurei conduzir a oficina de tal maneira que as animações surgissem a partir de um processo de criação onde reflexões acerca da materialidade, o tempo e o espaço fizessem parte da experiência.

CAIXOTE: experiências em oficina de animação

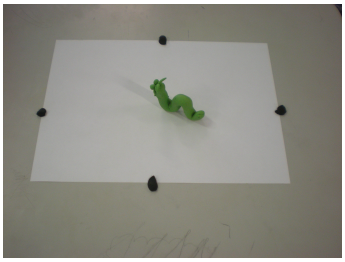

Fig 3: Oficina de animação Stop Motion com massa de modelar, 2011.

Quando estou sem óculos, sinto que vejo demais, e não quero ver tanto.

Sinto falta do enquadramento.

- Wim Wenders, entrevistado
no documentário *Janela da Alma* (2001).

Por acaso, ou não tão acaso assim, este ano surgiram algumas oportunidades para realizar oficinas de animação, cada circunstância garantiu sua peculiaridade. Gostaria de compartilhar um pouco sobre as três últimas, ocorridas no mês de setembro de 2011:

PRIMEIRA SURPRESA • **II Festival Internacional de Bonecos e Formas Animadas de Paracatu**:

A oficina é para adultos?

Nós não sabíamos. Também não sabíamos que encurtaram um dia de oficina porque a organização do evento "achou melhor assim".

Nem os adultos sabiam sobre o que se tratava a oficina. Alguns eram professores em busca de novas ferramentas didáticas para sala de aula. Outros acharam o nome interessante... Uma parte pensou que aquela era uma oficina para animação de festas para crianças! Restou um quinto da turma, que pensou em animação quadro a quadro. Ironias a parte, começamos bem. Esta era uma turma que, praticamente, não tinha relação alguma com animação, tínhamos duas tardes para apresentar e produzir com eles. Um bom desafio.

Estes adultos eram muito mais difíceis do que esperávamos. Muitos bloqueios. Precisam de acompanhamento tão constante quanto as crianças, caso contrário, sua atenção era dispersada. Presumi que compreenderiam a explicação da parte lógica sobre o

sequenciamento de imagens que, em movimento, resultam no filme de animação. A explicação ficou parecendo um quebra cabeça dadaísta pela expressão de seus rostos. Talvez eu explique muito mal, mas, como então as crianças e jovens das oficinas anteriores integraram aquele conhecimento com tanta facilidade?

Havia muitos fragmentos presentes e notáveis: questões religiosas, sociais e ideologias em geral. Informações específicas que não permitiam que os indivíduos se entregassem mais integralmente à proposta o trabalho, especialmente ao trabalho em grupo. Esses entraves também existiram nas oficinas com crianças, a diferença era a sua profundidade.

Para contornar estas questões que estavam bloqueando o processo criativo, vali-me dos mesmos exercícios que utilizei com as crianças: animar uma bola caindo, uma minhoca humana passeando pelas cadeiras de um auditório. Curtas tarefas, objetivas, simples que resultam em curtas de esquetes de animação. A partir destes exercícios, os alunos "se soltaram" um pouco mais e começaram a criar novos esquetes a partir de iniciativas próprias.

SEGUNDA SURPRESA • **"SAGARANA: Feito Rosa pro Sertão" (4ª edição do festival)**:

Planejar uma oficina para as crianças de Sagarana (MG), foi um tremendo esforço de imaginação. Para mim, a cidade era um livro de Guimarães Rosa, não um ex-assentamento do MST da década de 1970. A oficina deveria ser apresentada e concluída em uma tarde. Não havia espaço para grandes introduções à História da animação. Trabalharíamos (colegas do LATA – Laboratório de Teatro de Formas Animadas), da maneira mais vivencial possível, pois não havia tempo hábil para discutir ou explicar muito racionalmente como a animação se dava. Apelamos para uma oficina mais sinestésica, por assim dizer.

Algumas crianças eram muito mais novas do que esperávamos. Havia mais ou menos 30 crianças, sendo, aproximadamente 10 delas, com idades entre 9 e 12 (idades que esperávamos encontrar). Pensamos a oficina para uma tarde. Optamos por focar a oficina na apresentação e confecção de Flipbooks[8], a partir de bloquinhos amarelos de *post-it*. Ou, como minha colega do LATA, Iasmim, felizmente propôs: oficina de "Filme de Papel".

Encontramos o local para dar a oficina somente no segundo dia. A chegada à Sagarana não foi nada comum. Sertão mineiro, cheio de cores fortes, novas e ventos estranhos.

[8] Pequeno livro com uma série de desenhos que variam, gradualmente, de uma página para outra. Quando passamos as folhas com certa velocidade, os desenhos são animados.

Redemoinhos gigantes, sacis violentos e queijarias caseiras, operantes desde as quatro horas da madrugada.

Começamos esta oficina diferente e um pouco torta. Atividade lúdica: caminhar pelo espaço enquanto piscamos. Piscamos mais rápido e mais lento e tentamos notar a diferença. O erro grave dessa atividade foi propor caminhar enquanto se pisca. Não se deve fazer isto com ninguém. Causa uma náusea indescritível. O jogo correto seria: uma ação acontecendo na frente das crianças enquanto elas, paradas, piscavam. Ao menos serviu para "quebrar o gelo", uma dinâmica de integração que rendeu algumas risadas para começarmos a oficina, um pouco mareados, e mais afinados uns com os outros.

Este é um grande acontecimento para quem propõe uma oficina, conseguir "criar um clima". Isto é especial, pois significa que conseguimos concatenar não apenas o interesse em comum das pessoas, mas envolve-las sinestesicamente. O silêncio que demarcava territórios invisíveis entre cada um é rompido por um breve instante e, neste instante, os alunos confluem. Se o ambiente é agradável e instiga ao que a oficina propõe, o curso criativo do grupo se alinha melhor e segue mais fluido.

São impressões subjetivas que notei ao longo do percurso e confirmam o que, desde Estágio 3, suspeitava: para fazer sentido, além do racional estar em prontidão, é favorável que outros sentidos também estejam receptivos durante a oficina. "Criar o clima" é, portanto, a conjuntura entre circunstâncias, elementos, pessoas, ferramentas e mediadores que, bem preparados, favorecem a receptividade dos alunos para o momento de vivência, aprendizagem e elaboração de novos conhecimentos.

"É de verdade?". Perguntou-me uma menina de 9 anos enquanto lhe mostrava um Flipbook.

Esta pergunta me deixou um tanto perplexa. De verdade, no sentido de realidade? Sim, uma realidade imaginada que existe enquanto o polegar passa as páginas do Flipbook com certa velocidade. Um truque? Também, óptico, chama-se fenômeno Phi[9]. Misteriosa, com certeza, a experiência da fruição borbulha mistério. Durante a oficina, abro uma fresta da caixa preta, as pessoas podem olhar, compreender como funciona, confeccionar sua própria animação e se surpreender com o ato de criar.

[9] "o fenômeno psíquico faz uma "ponte" mental entre as figuras estáticas expostas dando a impressão que as imagens paradas fiquem em movimento, isto é, se os olhos captam duas imagens em diferentes posições uma após a outra e com pequenos intervalos de tempo, o cérebro capta a primeira imagem em movimento em relação à segunda. Tal fenômeno foi definido por Max Wertheimer e Hugo Musterberg entre 1912 e 1916, como fenômeno Phi". (Extraído do site, http://www.scribd.com/doc/59854959/14/Persistencia-retiniana-e-fenomeno-phi em 07/12/11).

Alguns cuidados: é interessante que os iniciantes em Flipbooks escolham apenas uma ação, com um ou dois elementos. Para facilitar a continuidade do filme e a cópia do desenho anterior (para criar a ilusão do movimento sequencial, geramos várias imagem que continuam uma ação, para tanto, é necessário copiar quase identicamente o desenho anterior na página seguinte, com pequenas alterações que indicam o próximo movimento).

Surpresa inesperada: Uma menina de apenas três anos insistiu em participar. Lembrei das animações abstratas de Norman McLaren entreguei-lhe um bloquinho. Essa menina foi a quem fez mais desenhos por página. Não há uma narrativa explícita, nem personagens. Foi a única que não copiou a animação vizinha (não que a cópia seja necessariamente ruim) e, para mim, uma das animações mais doces e criativa.

TERCEIRA SURPRESA • **Oficina de Artes em parceria com o VIOLES ("grupo de pesquisa sobre violência, tráfico de pessoas no contexto da exploração sexual comercial de mulheres, crianças e adolescentes")**:

Outro universo, mesmo planeta. Cada oficina foi especial, com esta, não foi diferente.

A maioria adolescentes, entre a vida adulta e a infância. A conclusão da trilogia: Paracatu, Sagarana e Brasília. Não eram quaisquer adolescentes, a maioria eram ex-moradores de rua e não estavam acostumados a aceitar qualquer ideia proposta. A atividade que propúnhamos tinha de fazer sentido para eles e mais, faziam questão de serem protagonistas e se sentirem parte criadora do processo.

Um dos grupos, constituído apenas por dois meninos mais introspectivos, pareciam quase desistentes a concluir a própria animação. A proposta para este grupo, fora a de selecionar alguns objetos e, a partir destes, elaborar a animação. Durante esta oficina, tínhamos apenas uma tarde para concluir as animações, eram 3 grupos animando simultaneamente e 2 oficineiras. Durante a tarde, cuidei principalmente de dois grupos "Cabeça Giratória" e "Três Marias" e Raquel Piantino acompanhou o grupo do "Um Jogo Diferente".

O grupo do "Cabeça Giratória", a princípio, não comprou a ideia de "descobrir o que cada objeto propõe". Talvez a proposta estivesse abrangente demais. Procurei selecionar, dimensionar o trabalho criativo criar exercícios com objetivos determinados (descobri que esse tipo de ação pode servir como estímulo inicial para o processo criativo dos alunos), para que eles pudessem trabalhar: "Vamos criar um roteiro, você pensou que essa luva pode ser um peixe? Ok, para onde ele vai? Por quê? É um peixe caçador de tesouros?". Comecei a indagar-lhes, procurando criar uma história narrativa, começo, meio e fim, como eles

conheciam. Pedi que escrevessem a história completa, como se contassem para alguém. Este nunca foi o foco da oficina, mas, para alguns alunos, animação significava montar uma história narrativa e não seria possível, no tempo hábil da oficina. Nestes casos, descobri que, deixar os alunos resolverem o que precisam resolver para depois reapresentar a proposta da oficina, pode dar bons frutos. Estas propostas de exercícios serviram, principalmente, para coloca-los em ação, para que eles saíssem do plano ideal/mental, para o prático, o *fazer*.

Depois da história escrita, selecionei com eles, as ações de cada situação da história. Expliquei que cada ação demora a ser feita e precisa ser descrita em detalhes, para podermos realizar a animação com sucesso nas 3 horas seguintes. Pedia-lhes que me mostrassem, com os materiais, como eram detalhadamente. Assim, eles manipulavam os materiais para desmembrar um movimento nas ações que lhe constituem. Apesar disto não aparecer, explicitamente, na animação final, a exploração da materialidade dos objetos é um ótimo começo para descobrir movimentos inusitados, criativos e criar uma familiaridade prazerosa com a animação.

Brincando com os movimentos, os meninos começaram a criar uma história paralela àquela que havíamos escrito minutos atrás, deixei acontecer, confiante de que aquela divagação resultasse em algo positivo. Aos poucos, eles abandonaram a história complexa e mirabolante que escrevemos e criaram outro roteiro, a partir da movimentação dos objetos. Elaboraram uma história possível de ser realizada no pouco tempo que tínhamos e não se frustraram com isso. Fizeram um pequeno ensaio dos movimentos para depois fotografar e perceberam o quão lento (e quase insano) é o processo da animação. Isso não tornou a atividade menos estimulante, apenas trouxe a perspectiva real da dimensão do trabalho. Resultado: abandonaram o primeiro roteiro e criaram algo possível e tão criativo quanto a ideia original. Daqui nasceu o curtíssima "Cabeça Giratória" (vide anexo).

MARULHO: a boa surpresa!

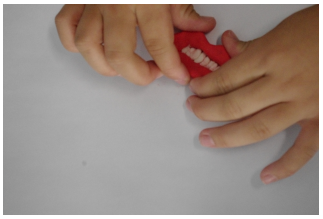

Fig 4: Oficina de animação Stop Motion com massa de modelar, 2011.

> *Animation is not the art of drawings-that-move, but rather the art of movements-that-are-drawn. What happens between each frame is more importante than what happens on each frame*[10].
>
> - Norman Mclaren

Animação trabalha com o piscar. Entre uma foto e outra, a mente ganha curtos espaços vazios que, durante o desenrolar do filme (e do tempo), são essenciais para a imaginação debulhar as imagens que ganham vida. Afinal, segundo o fenômeno Phi, a imaginação também precisa de vazios, *entres*, hiatos e lacunas para conjecturar imagens e conceitos em filme. Não cabe, neste texto, aprofundar tais discussões, correndo o risco de me estender até a noção de ócio criativo dos gregos sem o respaldo de pesquisa necessária para tal.

Ao invés, comento sobre o paralelo entre hiato mecânico e hiato poético, que emergiu como a descoberta de um rio subterrâneo na paisagem dos filmes. Hiato mecânico, relativo ao fenômeno Phi, como foi comentado acima. Hiato poético, relativo à própria imaginação, que necessita de intervalos, distanciamentos e ritmo para que o pensamento fique encorpado. Abrindo uma lente mais distante, a própria feitura da animação, como um todo acontece por causa desta alternância. Arrumamos a câmera, a luz, o personagem, infinitos detalhes e para tirar uma foto, fixa e inanimada. O movimento fora do frame é muito mais intenso do que o próprio frame. Durante a montagem, o movimento entre os frames transforma tudo em animação. Me parece que a animação não acontece nos frames, acontece entre eles. Assim, como o aprendizado, visível indetectável. Quando aprendemos? Onde está o conhecimento? Entre as sinapses? Na associação de ideias e/ou conceitos (temporariamente fixos?). A animação expõe, generosamente, estes processos à vista. Oferecendo material para nos debruçarmos sobre o tempo, o espaço e sua relação (no movimento) com a matéria.

[10] Tradução livre: Animação não é a arte de desenhos-que-se-movem, mas, a arte de movimentos-que-são-desenhados. O que acontece entre cada frame é mais importante do que acontece em cada frame.

A animação tem seu lado mágico. Não é de estranhar que tantas propagandas, televisivas ou da web se valham de animações para realçar a mensagem. Sem dúvidas, é um recurso sedutor. Alguns colegas me disseram "claro que faria sucesso, é novidade". Desde a pré história há relatos de desenhos sequenciais nas cavernas. Novidade, não, *boom* brasileiro e mundial, talvez. Acredito que o sucesso do "fator de encantamento" ao final das oficinas, quando os alunos assistiam pela primeira vez seus esforços concretizados, se deve à um dos alicerces da animação, a ilusão. Era como ensinar alguém a fazer um truque de mágica, as pessoas realmente demoram a acreditar que a partir de fotos estáticas e inanimadas, conseguiram lhes conferir *anima*[11] e, de certa maneira, fazer mágica[12]. Portanto, procurei desenvolver as oficinas no sentido de explorar a materialidade, os objetos, movimentos, não movimentos e sua relação com tempo e espaço. Para buscar exercitar a construção do pensamento poético (na medida em que cada circunstancia de oficina permitia o aprofundamento destas investigações), norteando a oficina para reflexões mais artísticas, para que a parte puramente técnica não absorvesse toda a atenção.

Não posso ter certeza se algum dos alunos também se interessou pelo "rio subterrâneo do cinema", os espaços vazios, ou qualquer uma de minhas indagações sobre o cinema de animação. As experiências do aprendizado são tão subjetivas, especialmente se tratando das artes, onde certo e errado são noções tênues (e não é justamente isto que as torna tão fluidas, libertadoras e subversivas?). Não sinto a necessidade de que os alunos compartilhem deste mesmo devaneio, o encantamento não tem uma fórmula. Enquanto me perguntava sobre arte e educação, me respondia a partir destas oficinas. Entre a imaginação criativa e aprendizagem de técnicas especificas, entre artista e educadora, entre alunos e professora... Assim o processo da educação se desenvolvia na vivência orbitante de educadores, alunos e o desdobramento de assuntos em comum.

Em todas as oficinas os participantes ficaram muito felizes com os resultados. O principal motivo: "funcionou!", "fiz um filme!", "parece de verdade" e outras tantas manifestações exclamativas. Sem exceção, todas as turmas reagiram surpresas e felizes com suas respectivas obras. Esta sim, a boa (e inesperada), surpresa!

---

[11] (latim *animo, -are*, dar vida, soprar) *v. tr.* 1. Dar animação a; dar vida a. (...). (Extraído do site http://www.priberam.pt/dlpo/default.aspx?pal=anima, em 07/12/11).

[12] má.gi.ca *sf* (*gr magiké,* pelo *lat*) 1 O mesmo que *magia.* 2 Peça de teatro com transformações fantásticas. 3 O mesmo que *maga*. 4 Deslumbramento, encanto, fascinação (extraído do site http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=m%E1gica, em 07/12/11).

ÁGUA VIVA (bibliografia)

O mesmo homem nunca se banha duas vezes no mesmo rio.

– Heráclito.

ALŸS, Francis. *Numa dada situação*. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

BACHELARD, Gaston. *O ar e os sonhos* – Ensaio sobre a imaginação do movimento. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

CAUQUELIN, Anne. *Frequentar os Incorporais* – Contribuição de uma teoria da arte contemporânea. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

DIAS, Karina. *Entre visão e invisão : paisagem : por uma experiência da paisagem no cotidiano*. ed. Brasília: Programa de Pós-Graduação em Arte, Universidade de Brasília, 2010.

FURNISS, Maureen. *The Animation Bible: A Practical Guide to the Art of Animating, from Flipbooks to Flash*. Ed. Abrams, Nova York Harry N.: Abrams, Inc., 2008.

GRAÇA, Maria Estela. *Entre o Olhar e o Gesto* – Elementos para uma Poética da Imagem Animada. Ed. São Paulo: SENAC, 2006.

HUBERMAN – Georges Didi. *La Imagen Mariposa*. ed. Barcelona: Mudito & Co., 2007.

JOHNSTONE, Stephen. *The Everyday*. Ed. Londres: Whitechapel Ventures Limited, 2008.

LEVINE, Robert. A Geography of Time – *The Temporal Misadventures of a Social Psychologist or How Every Culture Keeps Time Just a Little Bit Diferently*. Ed. Nova York: Basic Books, 1997.

LIGHTMAN, Alan. *Sonhos de Einstein*. Ed. São Paulo: Comapnhia da Letras, 1993.

PRIEBE, Ken A. *The Art of Stop Motion*. Ed. Boston, EUA: Course Technology, a part of Cengage Learning, 2009.

GUARDA CHUVA (anexo):

Mídia com animações criadas nas oficinas de Paracatu – MG,

Escola Parque 304 Norte e Grupo Violes, Brasília – DF.

[MÍDIA DVD AQUI]