

Giovanna Campos Pedrosa Santos¹

Universidade Federal de Pernambuco

Maria Betânia e Silva²

Universidade Federal de Pernambuco

RESUMO

O artigo discute elementos que abordam a história da animação e sua popularização na televisão brasileira entre as crianças. Além disso, seu foco central foi observar a influência das animações no processo de desenvolvimento do desenho de quatro estudantes do Ensino Superior, em Pernambuco, através de suas experiências, memórias da infância e registros desses desenhos nos processos artísticos contemporâneos. Trata-se de uma pesquisa que mescla historicidade, vivências e sentidos, de uma forma que se complementam no decorrer do texto. É perceptível como a animação toca de diversas formas os quatro estudantes entrevistados, de forma que é possível analisar sua significação para eles. O estudo mostra que a presença do consumo das animações na infância pode vir a despertar interesse no desenho pelas crianças, o que muitas vezes vem a ser a porta de entrada para o mundo das Artes.

Palavras-chave: Desenho, animação, processo criativo, artes visuais.

THE INFLUENCE OF ANIMATIONS ON THE DRAWING OF UNIVERSITY STUDENTS IN PERNAMBUCO

ABSTRACT

The article discusses elements that approach the history of animation and its popularization on Brazilian television among children. In addition, its central focus was to observe the influence of animations on the drawing development process of four Higher Education students, of Pernambuco, through their experiences, childhood memories and records of these drawings in contemporary artistic processes. It is a research that mixes historicity, experiences, and meanings, in a way that complements each other throughout the text. It is noticeable how the animation touches the 4 students interviewed in different ways, so that it is possible to analyze its meaning for them. The study shows that the presence of consumption of animations in childhood can awaken interest in drawing by children, which often becomes the gateway to the world of Arts.

Keywords: Drawing, animation, creative process, visual arts.

Esse texto é oriundo de uma pesquisa que visou investigar a influência das animações no processo de desenvolvimento do desenho de estudantes do Ensino Superior, em Pernambuco, através de suas experiências, memórias da infância e registros desses desenhos. Com este foco foi possível compreender como se deu o contato com as animações para estudantes de Artes Visuais e de Ciência da Computação, da Universidade Federal de Pernambuco, nossos colaboradores³ no estudo. Além disso, pudemos observar desenhos realizados por esses estudantes e perceber sua influência a partir de animações.

A presença do consumo das animações na infância pode vir a despertar interesse no desenho pelas crianças, o que muitas vezes vem a ser a porta de entrada para o mundo das Artes. Muitas pessoas não percebem o quanto a animação está inserida no campo das Artes Visuais, associando-a apenas a um modo de se fazer Cinema. Contudo, o processo de animar está entrelaçado com diversas técnicas das Artes Visuais.

1 Artista Visual. Graduada em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pernambuco. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2262972424825267> ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-0161-2321>

2 Doutora em Educação pela UFMG. Mestra em Educação pela UFPE. Graduada em Artes Plásticas pela UFPE. Graduada em Filosofia pela UFPE. Professora da Graduação em Artes Visuais e do Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais UFPB/UFPE. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0531466233320912> ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2149-8982>

3 Os colaboradores da pesquisa autorizaram o uso de seus nomes em nosso estudo.

Mas, o que é uma animação?

Bendazzi (2020, p.42) faz um paralelo com Formaggio (1990) e diz que a “Arte é tudo o que a humanidade chama de arte”. Para ele, a animação poderia ser definida como tudo que as pessoas chamaram de animação nos diferentes períodos históricos. As técnicas em animação se dividem em diversas esferas, como: 2D, 3D, *Stop-motion*, entre outras no campo experimental.

Muito conhecida também no Brasil pelo nome de “desenho animado”, a animação tem sua origem no teatro de sombras chinesas (FOSSATTI, 2009). O primeiro filme completamente animado do mundo, e exibido em um projetor de filmes moderno, foi *Fantasmagorie* em 1908, feita pelo diretor francês Émile Courtet (GORDEEFF, 2011). Antes de *Fantasmagorie* outras pequenas animações já haviam sido produzidas, como por exemplo em 1899 com Arthur Melbourne-Cooper. Antes disso, o ser humano já sentia também a necessidade de expressar o movimento nas artes segundo Beckerman (2012). Durante o século XIX vários dispositivos ópticos que trabalham a ilusão de movimento através de sequências de imagens foram inventados. Não é correto afirmar, entretanto, que a animação surgiu desse momento como parte de uma evolução vinda destes dispositivos. Segundo Medeiros (2016, p. 23):

A associação parece pertinente, sobretudo atualmente, quando instrumentos tais como o fenacoscópio e o zootrópio encontram legitimação como objetos do campo da animação, em claro deslocamento de seus sentidos originais. Decerto estes dispositivos compartilham com a animação o processo fragmentado na construção do movimento, além da plástica, de natureza não fotográfica. Mas ainda que isto seja verdade, as primeiras experiências com animação no cinema sugerem uma enorme distância entre estas e o advento destes instrumentos ópticos, no sentido de que não houve continuidade direta entre ambos. E isto mesmo considerando desenvolvimentos posteriores destes aparelhos, como o praxinoscópio projetor (1882) ou o teatro óptico (1892), que já possuíam a propriedade de projeção, e o faziam com imagens desenhadas.

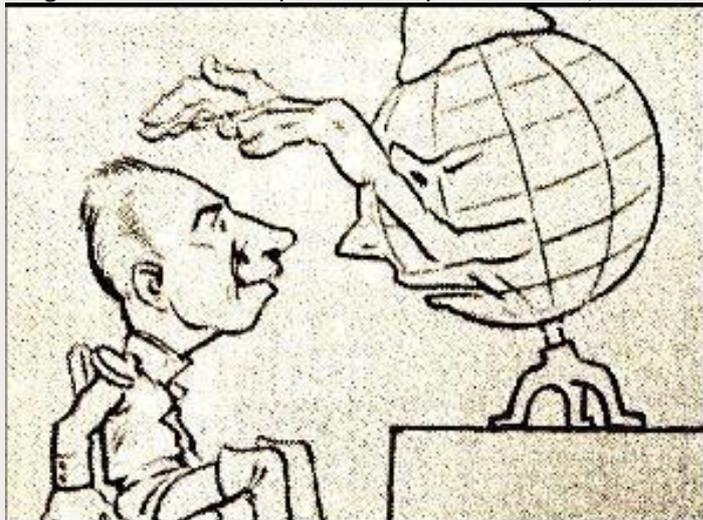
Imagem 01. Um frame retirado do filme *Fantasmagorie* de Émile Cohl (1908)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=rtOwB6gB8Cw> Acesso em 18.05.2023

No Brasil, o cinema de animação tardou a dar seus primeiros passos. Inicialmente, foi feito apenas de forma experimental e esporádica, com o cartunista Raul Pederneiras. Na segunda década do século 20, o cartunista Álvaro Marins, mais conhecido como Seth, lançou no Rio de Janeiro em 1917 “Kaiser”, a primeira animação brasileira exibida nos cinemas (GIANNINI, 2017).

Imagem 02. único frame que restou da primeira animação brasileira, Kaiser (1917)



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Kaiser_%28filme%29#/media/Ficheiro:Kaiser_\(1917\).JPG](https://pt.wikipedia.org/wiki/Kaiser_%28filme%29#/media/Ficheiro:Kaiser_(1917).JPG) Acesso em 18.05.2023

A televisão foi inicialmente o maior meio de transmissão das animações no Brasil, pois: “Embora a TV, nos primeiros anos de seu surgimento, ficasse disponível por pouco tempo, pode-se perceber que desde seu início havia preocupação com a criação de programas voltados para as crianças” (MAREUSE, 2002, p. 157). A autora afirma que desenhos como Pica-Pau e outros da Disney foram pioneiros na inserção de animações na televisão, que começou e se estendeu pela primeira metade dos anos 60. Nos anos 70 os desenhos animados importados do Japão foram introduzidos pela TV Record, posteriormente, começaram a ser transmitidos nas grades de horários de outras emissoras.

Da metade para o fim dos anos 80 a animação japonesa se tornou escassa e pouco notada, títulos famosos como *Thundercats*, *He-Man* e os *Mestres do Universo*, *She-Ra: A Princesa do Poder* e *Super Amigos* fizeram muito sucesso. Em 1994 veio o sucesso dessas animações com *Os Cavaleiros do Zodíaco* que conquistou de crianças a adultos na época.

No início do século XXI vários outros animes⁴ vieram parar nas programações das televisões brasileiras, a maioria dos canais abertos começaram a transmiti-los e por muitos anos fizeram muito sucesso. Com o passar do tempo a televisão aberta entrou em declínio, porém, esses programas continuaram sendo transmitidos e permaneceram em alta em seus canais na televisão fechada.

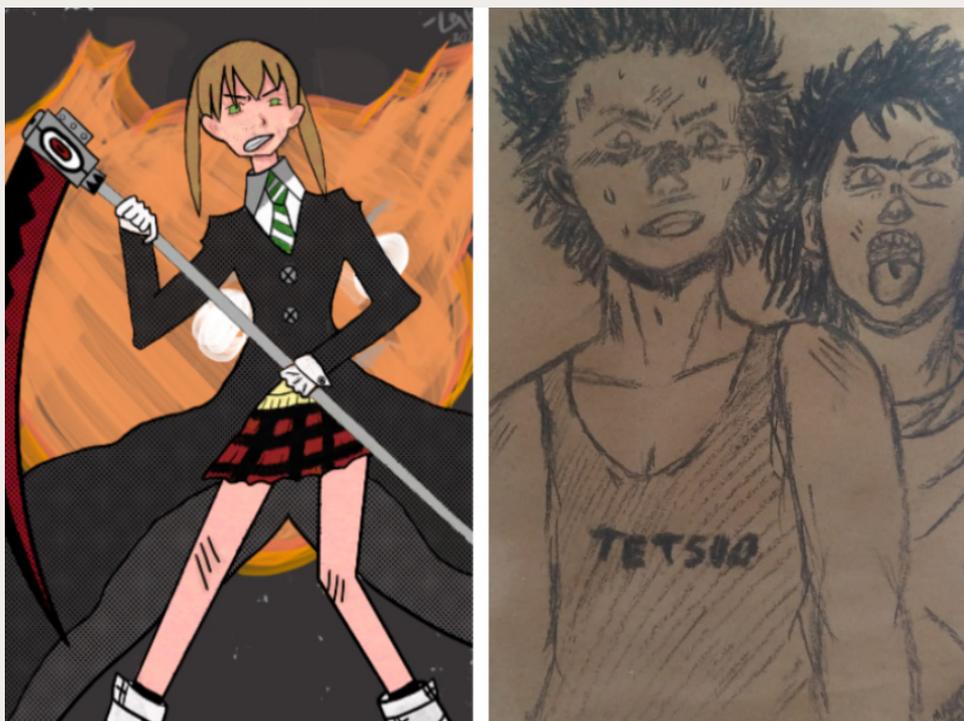
Nessa pesquisa foram realizadas entrevistas com três estudantes de Artes Visuais e um de Ciência da Computação que além de consumir animações desde a infância, passaram a exercitar o desenho a partir delas.

Devido a pandemia do Covid-19, as entrevistas foram feitas de modo online, as respostas para essas perguntas foram comunicadas ao longo dos meses por mensagens via aplicativo *Whatsapp* e ligações via *Discord*. De acordo com Schmidt, Palazzi e Piccinini (2020), devido ao distanciamento social trazido pela pandemia do Covid-19 foi fortalecido o uso de conexões virtuais entre as pessoas, e conseqüentemente, isso também ocorreu na condução de pesquisas. É possível observar alguns dos pontos positivos das entrevistas online, como destacam os autores:

(1) maior abrangência geográfica, com inclusão de pessoas de diferentes locais; (2) economia de recursos financeiros e redução de tempo na coleta de dados, pois não há necessidade de grandes deslocamentos; (3) maior segurança de participantes e pesquisadores, frente ao contexto de pandemia (SCHMIDT; PALAZZI; PICCININI, 2020, p. 2).

Assim, tivemos a possibilidade de captar influências recentes de animações nas produções de seus desenhos. Por exemplo, uma das estudantes de Artes Visuais, disse que quando termina de assistir algo que gosta muito, costuma tentar desenhar os personagens que mais chamaram sua atenção. Com o passar dos anos esse exercício contribuiu para ela sentir mais confiança em suas produções e hoje consegue se expressar melhor.

Imagem 03. Fanarts da autora sobre os animes Soul Eater (2008) e Akira (1988), respectivamente 2020 e 2021, desenho digital e grafite sobre papel



Fonte: Acervo pessoal

Imagem 04. Fanart da autora de um personagem da série She-ra e as princesas do poder (2018), 2020



Fonte: Acervo pessoal

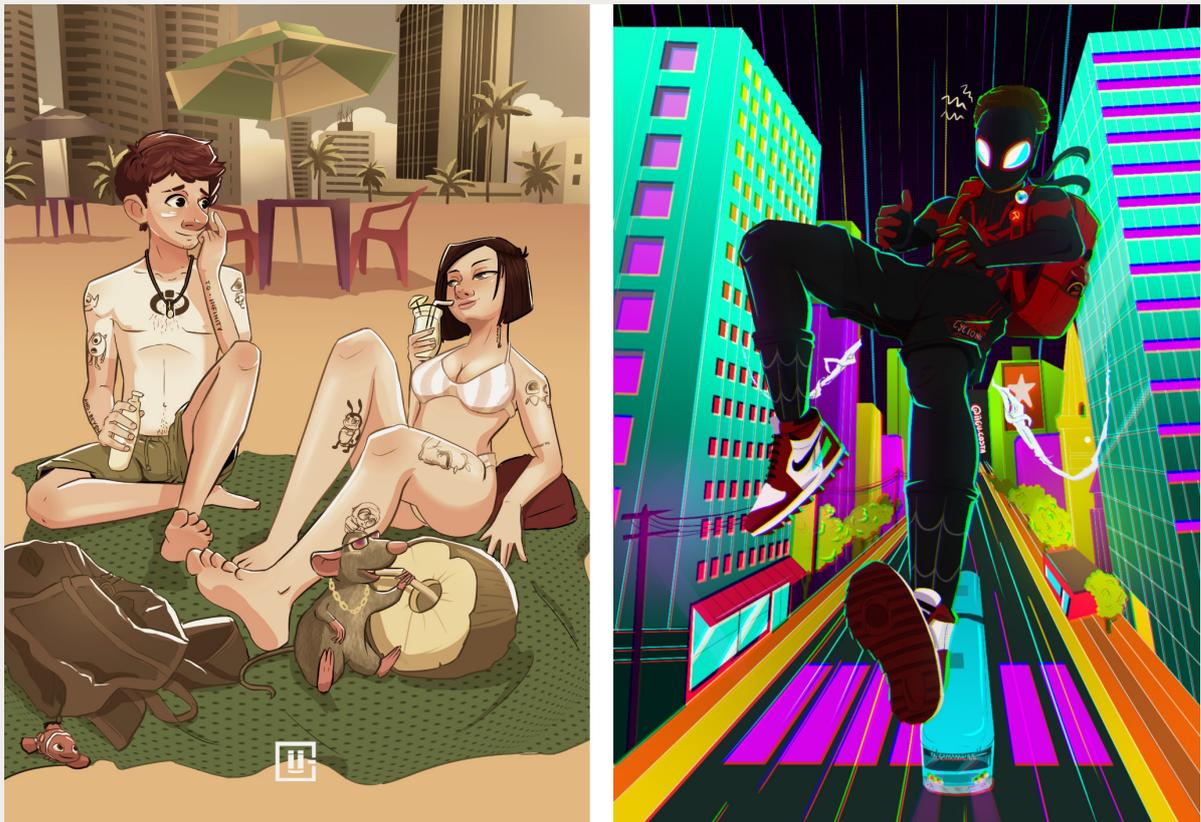
Os cenários e cores são elementos muito importantes nos desenhos que vem desenvolvendo. Já para Igor Costa, também estudante de Artes Visuais, as referências que encontra e toma para si de algumas

animações, o ajudam bastante em seu processo criativo, assim ele nos conta:

Ainda hoje, as animações me influenciam bastante. O homem-aranha, com o filme do Aranhaverso, e praticamente todas as animações da Pixar são grandes influências para mim. Ainda costumo utilizar muitas das animações que assisto como referências para minhas produções, principalmente, quando o caso são as ilustrações digitais. Utilizo desde poses e cenários até paletas de cores e proporções como referências. Elas ajudam muito no meu processo criativo (COSTA, 2021).

Algumas de suas obras podem ser observadas em seguida.

Imagem 05. Fanarts de personagens das animações Ratatouille (2007) e Homem-aranha no Aranhaverso (2018), respectivamente 2022 e 2021.



Fonte: Acervo pessoal de Igor Costa

O processo criativo é um tema importantíssimo a ser salientado, pois é uma parte importante na vida de um artista - nesse caso especificamente, em relação à prática do desenho. Fayga Ostrower em seu texto *Acasos e Criação Artística* aborda que:

A criatividade poderia ser caracterizada como um potencial de sensibilidade (e, na sensibilidade, eu incluiria todas as vivências do sensível, no amplo leque abrindo-se do sensorial ao intelectual, vivências estas que levem a compreensão de ordenações dinâmicas, explícitas ou implícitas e a visão de coerência e beleza). É um potencial que aprofunda nosso raciocínio consciente, ligando-o ao intuitivo (ou até mesmo ao inconsciente), e que permite vivenciarmos nosso ser e agirmos criativamente (OSTROWER, 1995, p. 226).

Todos nós nascemos com potencial criativo e de sensibilidade. A diferença é que algumas pessoas exercitam mais esse aspecto do que outras. Esse texto se conecta ao estudo das Inteligências múltiplas, de

Gardner (1994), que aborda os diferentes tipos de inteligência que possuímos e suas funções.

Entrelaçado com esse tópico, a teoria das cores também é um aliado nesse processo de desenvolvimento criativo, segundo Edwards, “A teoria das cores é o estudo das regras, ideias, e princípios que aplicam a cor como um tópico geral, de alguma forma a parte do real estudo dos artistas sobre pigmento de cor” (EDWARDS, 2004, p.33). O uso das cores tem um papel fundamental na composição de uma obra artística, normalmente elas não são utilizadas de forma aleatória.

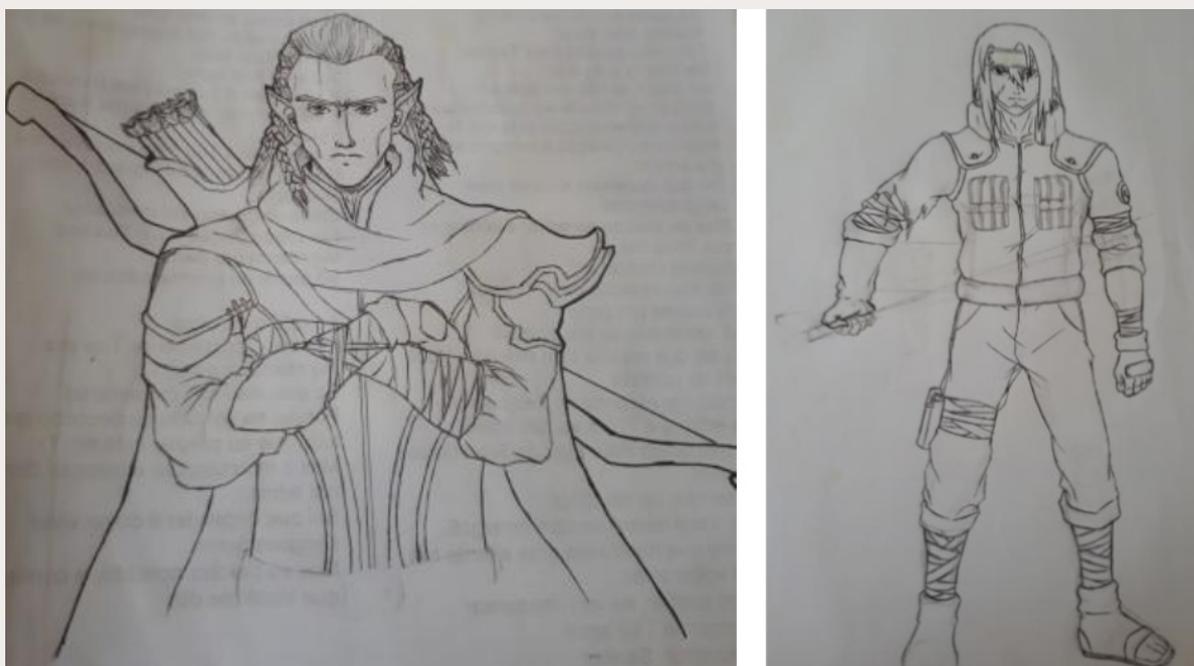
Para Igor as animações são uma grande fonte de inspiração onde ele pode utilizá-las como referências para suas próprias produções, nelas existem vários processos que podem ser usufruídos como estudos para produções autorais, como traço, paleta de cores e movimentos.

Para Vinícius, estudante de Ciência da Computação, suas influências são vistas por uma perspectiva um pouco diferente. Assim, ele nos diz:

(...) quando a gente reassistiu ou assiste animações meio que dá vontade de fazer, produzir mais ou menos alguma coisa naquele estilo. Então, seja um mangá, seja você querer fazer um personagem daquele universo, um personagem de *Dragon Ball (Z)*, um personagem de *Naruto*, um personagem de *Cavaleiros do Zodíaco* (...) é uma mistura de influências. O traço por causa dessa mistura acaba formando um traço novo, uma forma de desenhar diferente (PEDROSA, 2021).

Duas *fanarts* produzidas por ele podem ser observadas na sequência.

Imagem 06. *Fanarts de personagens de animes, 2020*



Fonte: Acervo pessoal de Vinícius Pedrosa

Joana, outra estudante de Artes Visuais, trouxe pontos em comum com Vinícius e suas maiores referências até hoje, dizendo que:

Hoje, como artista em formação, eu me permito filtrar coisas que quero, das animações que mais gosto... Por exemplo, a forma de se desenhar narizes de *Arcane* muito me agrada, então tento incorporar ao meu estilo. Mas, percebo que ainda hoje, e por influência dos animes, a coisa que mais presto atenção... são os cabelos. Amo desenhar cabelos, dos mais variados

tipos. E rostos também. E tudo isso, é herança daqueles penteados estilizados, de animes dos anos 90/2000, das princesas da Disney e seus cortes belíssimos, as crinas de *My Little Pony*. É como se meu estilo fosse um grande Frankenstein (DARCK, 2022).

A partir de sua fala, Joana apresentou as seguintes obras produzidas por ela.

Imagem 07. Fanarts de vários personagens de animações, 2021



Fonte: Acervo pessoal de Joana Darck

Ambos Joana e Vinícius trazem, repetitivamente, o fato de seus traços no desenho carregarem a mistura de toda essa influência que receberam ao longo dos anos com as animações que costumavam e costumam consumir. Somos bombardeados desde cedo com diversos estímulos visuais na mídia, conseqüentemente, carregamos muita informação no nosso imaginário, e não seria diferente nessa relação do desenho com o que consumimos. Nas experiências pessoais existe a questão da inspiração que sentimos ao ver uma animação e, conseqüentemente, querer criar personagens naquele universo.

Para algumas pessoas as animações podem nesse contexto contemporâneo, de maneira independente, incentivar a aprendizagem do desenho desde a infância, como aconteceu com os colaboradores dessa pesquisa. Foi possível perceber que o contato com a animação foi parecido para os estudantes colaboradores desse estudo, mesmo se a influência se deu de formas diferentes gerando um impacto significativo na produção artística.

Há quem considere, no campo artístico, que a influência das animações deixa o processo criativo bastante comprometido. No entanto, é preciso compreender a forte presença das mídias - mais especificamente a televisiva - no cenário contemporâneo em que vivemos. O século XXI é marcado por diversos avanços tecnológicos no âmbito das mídias digitais, mas no início dos anos 2000, a televisão ainda estava em alta e esse foi justamente o período em que os estudantes entrevistados tiveram o maior contato com ela.

A animação pode servir como forma de introdução à prática de desenhar na infância. O desenho é

bastante encorajado nesse período inicial da vida das pessoas, Fernanda Hanauer (2013) é uma das autoras que afirmam esse fato e diz:

[...] o desenho como a primeira forma de expressão gráfica infantil, que se constitui uma linguagem universal, presente em todas as culturas desde os tempos antigos. Os traços deixados nas mais variadas superfícies são marcas impulsionadas pelo prazer, onde a criança registra seus pensamentos e sentimentos. A produção criadora, o desenho como arte, envolve o pensamento, a criatividade, a imaginação e os sonhos. Através do desenho, a criança representa objetos significativos, sejam eles reais ou imaginados, processando experiências vividas e pensadas. (HANAUER, 2013, p. 1)

Vasconcelos (2015) afirma que o ensino do Desenho apresenta um espaço que permite o entendimento de ideias falhas, de persistência visando a ampliação do olhar reflexivo, nesse caso, em específico, na criança. Para complementar essa reflexão, outro autor importante que trata do desenho na infância é Lev Vygotski (1896-1934), que comenta a importância dessa atividade dizendo que a estimulação da imaginação e criação refletidas no desenho permitem a expressão de sentimentos, fortalecem criatividade, memória, imaginação, ou seja, seu desenvolvimento geral (VIGOTSKI, 2009 [1930]).

Devido à soma de todas essas questões concluímos que o contato com animações por parte das crianças é algo que traz benefícios em diversos aspectos. Esperamos que os desenhos animados continuem impactando positivamente e influenciando gerações, que consigam ser tocadas e marcadas como aconteceu também com os estudantes que fizeram parte desse estudo.

REFERÊNCIAS

BECKERMAN, Howard. **Animation: the whole story**. 2ª edição. New York: Skyhorse Publishing, 2012.

BENDAZZI, Giannalberto. **A Moving Subject**. 1ª edição. Boca Raton: CRC Press, 2020.

COSTA, Igor. **Entrevista**. Concedida por mensagem eletrônica à autora. Recife, 7 março. 2022.

DARCK, Joana. **Entrevista**. Concedida por mensagem eletrônica à autora. Recife, 7 abril. 2022.

EDWARDS, Betty. **Color A Course in Mastering the Art of Mixing Colors**. 1ª edição. Penguin Group (USA) Inc. 2004.

FORMAGGIO, Dino. **L'arte come idea e come esperienza**. In: BENDAZZI, Giannalberto. **A Moving Subject**. 1ª edição. Boca Raton: CRC Press, 2020.

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação: Uma trajetória marcada por inovações. In: **HISTÓRIA DA**

MÍDIA, n. 1, p. 02-04, Fortaleza, ago. 2009. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/16347644-Cinema-de-animacao-uma-trajetoria-marcada-por-inovacoes.html>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

GARDNER, Howard. **Estruturas da Mente: A Teoria das Inteligências Múltiplas**. Artmed,1994.

GIANNINI, Alessandro. Primeiro desenho animado do país, “Kaiser” completa 100 anos. **O Globo**, Rio de Janeiro, 22 Jan. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/primeiro-desenho-animado-do-pais-kaiser-completa-100-anos-20808056>>. Acesso em: 18 nov. 2021.

GORDEEFF, Eliane M. **Interferências estéticas: A técnica do Stop Motion na narrativa de animação**. Tese (Pós-graduação em Artes Visuais) – Centro de Letras e Artes, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2011.

HANAUER, Fernanda. Riscos e rabiscos – o desenho na educação infantil. **REI – Revista de Educação do IDEAU**, v.37, n.140, p. 73-82, Erechim-RS, dez. 2013. Disponível em: <https://www.uricer.edu.br/site/pdfs/perspectiva/140_374.pdf>. Acesso em: 8, janeiro, 2023.

MAREUSE, Marcia A. G. **50 anos de desenho animado na televisão brasileira**. 2002. p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Educação) – Universidade Federal de São Paulo, São Paulo, 2002.

MEDEIROS, Christiane, Q. **Animação experimental no Super 8 brasileiro**. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2016.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e Criação Artística**. 8ª edição. Editora Campus, 1995.

PEDROSA, Vinícius. **Entrevista**. Concedida por ligação à autora. Blumenau, 17 fev. 2022.

SCHMIDT, Beatriz; PALAZZI, Ambra; PICCININI, Cesar A. Entrevistas online: potencialidades e desafios para coleta de dados no contexto da pandemia de COVID-19. **REFACS**, Uberaba, MG, v. 8, n.4, p.960 - p.966, out./dez. 2020. Disponível em: <<https://seer.uftm.edu.br/revistaeletronica/index.php/refacs/article/view/4877/pdf>>. Acesso em:07 fev. 2022. DOI: <https://doi.org/10.18554/refacs.v8i4.4877>.

VASCONCELOS, Flávia, **Designare: pontes artístico/educativas na formação docente em Artes Visuais**. 1ª edição. São Paulo: Chiado Editora, 2015.

VYGOTSKI, Lev Semyonovich. **Imaginação e criação na infância** [1930]. Apresentação e comentários: Ana Luiza Smolka; tradução Zoia Preste. São Paulo: Ática, 2009.