



INTRODUÇÃO À ANIMAÇÃO AVATAR: A LENDA DE AANG: possibilidades pedagógicas

Letícia Trindade De PODESTÁ¹

RESUMO

As animações são uma importante ferramenta educativa e devem ser bem exploradas pelo público, não apenas como espectadores, mas também, de forma ativa. Este trabalho trata-se dos resultados iniciais de uma pesquisa em andamento, tendo como objetivo explorar as possibilidades pedagógicas da animação Avatar: A lenda de Aang, dentro do campo da Educação Física, a partir do trabalho com a mídia-educação. A partir das análises, foram encontrados pontos referentes à: inclusão; educação; questões espirituais; machismo; liberdade de expressão; e aos elementos apresentados (fogo, ar, água e terra). Levantou-se possibilidades iniciais de trabalho com a dança e lutas, além da Ioga e jogos de oposição e tabuleiro. Em uma exploração mais profunda, será possível planejar atividades e construir materiais didáticos com diferentes objetivos, desenvolvendo atividades que relacionam teoria e prática, potencializando assim, a aprendizagem.

Palavras-chave: Educação Física; Mídia-educação; Escola.

1. INTRODUÇÃO

O mundo das animações é um amplo campo a ser explorado, apresentando recursos visuais e auditivos ao telespectador para que possam ser apreciados de acordo com suas preferências ou mesmo, proporcionar novas experiências, sendo diversas as temáticas abordadas dentro das produções e seus gêneros. Entretanto, apesar da diversidade, sua exploração pelo público geralmente ocorre como espectadores e não de forma mais ativa, através das possibilidades geradas por ele.

Tendo em vista a problemática acima, é necessário encontrar formas para que novas experiências e olhares sejam criados, promovendo um processo de aprendizagem rico em possibilidades pedagógicas frente a diferentes temas, seja em relação a aspectos sociais, educacionais, culturais ou pessoais. Com isso, o conceito de mídia-educação, trago por Bévort e Belloni (2009, p. 1083) é uma base importante para o desenvolvimento de uma proposta mais ativa, pois este é:

(...) um elemento essencial dos processos de produção, reprodução e transmissão da cultura, pois as mídias fazem parte da cultura contemporânea e nela desempenham papéis cada vez mais importantes, sua apropriação crítica e criativa, sendo, pois, imprescindível para o exercício da cidadania. (BÉVORT; BELLONI, 2009, p. 1083)

A partir disso, a animação de Avatar: A lenda de Aang (2005-2008) é uma rica possibilidade pedagógica. Nela temos quatro nações, baseadas nos quatro elementos: fogo, ar, água e terra; algumas

¹Pós-graduanda em Mídias e Educação, IFSULDEMINAS – Campus Passos. E-mail: leticiatpodesta@gmail.com

pessoas conseguem manipular um destes elementos e são chamados de dobradores, entretanto, o Avatar consegue dominar os quatro, sendo seu papel manter a paz no mundo. Apesar de sua importância, o Avatar desapareceu por 100 anos e quando retornou, uma guerra estava ocorrendo, pois a nação do fogo deseja conquistar todas as demais. Aang é o Avatar, tem 12 anos e “dobra” apenas o ar, porém, precisa iniciar sua jornada para aprender os outros elementos e salvar o mundo.

“Em toda sua complexidade, Avatar aborda, do primeiro ao último episódio, temas difíceis, como a Guerra, o Espírito, a Vida e a Morte” (PINTO, p. 60). Desde sua proposta, a animação se mostra intrigante, rompendo padrões e trazendo elementos que promovem ensinamentos de diferentes tipos de valores, isto pois possui:

[...] grande inspiração na cultura oriental, expondo elementos locais e fisionomias que não são correspondentes àquelas das economias ocidentais, mas também por apresentar valores e visões de mundo que em muito se distanciam do capitalismo armamentista, da xenofobia, do cristianismo e enraizado maniqueísmo do Ocidente. (PINTO, 2021, p. 21)

Trazer tais elementos em contraponto aos tradicionalmente trabalhados nas demais animações, faz-se importante e necessário para a promoção de um maior conhecimento da diversidade cultural, sendo esta ocorrida de forma natural, mas ao mesmo tempo, efetiva, tendo em vista o público-alvo da animação: o infantojuvenil.

Assim sendo, é possível, com a devida reflexão e planejamento, proporcionar para além de discussões em diferentes campos, uma base para experiências práticas educacionais baseadas nos elementos e nas ações desenvolvidas na estória, fazendo uma ligação entre o visual, auditivo e corporal, através de aulas teóricas e práticas de Educação Física, promovendo assim novas possibilidades a serem estudadas e exploradas.

2. MATERIAL E MÉTODOS

O presente trabalho trata-se dos resultados iniciais de uma pesquisa em andamento que busca explorar as possibilidades pedagógicas da animação Avatar: A lenda de Aang, dentro do campo da Educação Física, a partir do trabalho com a mídia-educação (BÉVORT; BELLONI, 2009). Sua execução se dá através de uma pesquisa bibliográfica (MARCONI; LAKATOS, 2011) com caráter exploratório (GIL, 2008), buscando pontos dentro da animação onde as adaptações para vivência e debates possam ocorrer de maneira efetiva.

Não houve uma sistematização quanto a análise dos episódios e seus conteúdos, especialmente por não terem sido encontrados trabalhos na área da Educação Física que auxiliassem no processo de busca por possibilidades pedagógicas. Assim sendo, as três temporadas da animação foram assistidas, realizando-se anotações durante o processo e posteriormente, buscas por referenciais. Vale ressaltar

que a presente pesquisa busca como produto final a estruturação de uma proposta de intervenção para o ambiente escolar.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Presente no início de todos os episódios, a introdução da animação e de seus quatro elementos, são por si só, uma rica fonte de trabalho, isto pois, cada um deles tem como sua base um tipo real de luta, a qual pode ser trabalhada dentro do cenário escolar com o apoio audiovisual.

A “dobra” de ar é baseada na arte marcial “Ba Gua” um método característico de postura que busca vencer um oponente com habilidade, em vez de força bruta [...] A “dobra” de água foi baseada no “Tai Chi”, incorporando seus movimentos “fluidos como a água”. (RANNE, 2010 apud SILVA, 2021, p. 22-23).

Em relação à “dobra” de terra, a mesma foi baseada nas posturas firmemente enraizadas do “Hung Gar”. [...] O Kung Fu Shaolin do Norte é a base para “dobra” de fogo, com seus golpes rápidos, duros e agressivos (...) (AVATAR WIKI, 2013 apud SILVA, p. 23-24)

Pelo lado da inclusão, podemos encontrar dois grandes exemplos de personagens com deficiência física, mas que ao mesmo tempo, são trazidas de forma natural, ilustrando que não há necessidade de distinção, no caso da sociedade, entre pessoas.

Toph, uma das protagonistas, apresentada em “A Bandida Cega” (AVATAR, 2006, Ep. 6, Temp. 2), a todo momento deixa claro sobre sua cegueira, mesmo quando os próprios personagens da animação esquecem sobre tal fato. Sendo uma excelente dominadora, mesmo que seus pais acreditem que ela é incapaz de se defender, são seus conhecimentos e habilidades que possibilitaram ao Avatar aprender a dobra da Terra.

Teo por sua vez (AVATAR, 2005, Ep. 17, Temp. 1), é um menino cadeirante, mas que em um primeiro momento, o conhecemos voando tão bem como Aang no seu planador, aparato que se parece a um bastão, mas que ao ser aberto e com auxílio da dobra do ar, pode ser utilizado para voar. Com algumas pequenas adaptações, neste caso no planador, mesmo sem a dobra de ar, foi possível promover uma prática onde não apenas Teo, mas outras crianças, pudessem voar.

Com relação ao ensino, no episódio “A faixa na cabeça” (AVATAR, 2007, Ep. 2, Temp. 3), somos apresentados a forma como a Nação do Fogo tem ensinado suas crianças, realizando grandes distorções da realidade. Ressalta-se aqui, no entanto, a falta do poder de expressão, especialmente através da proibição da dança. Vale acrescentar que, durante o episódio “Os atores da Ilha Ember”, somos novamente apresentados a uma versão distorcida dos fatos pela Nação do Fogo, desta vez, de forma teatral. (AVATAR, 2007, Ep. 17, Temp. 3).

Outro ponto que vale o destaque é o do episódio “As guerreiras de Kyoshi” (AVATAR, 2005, Ep. 4, Temp. 1). Aqui vemos que a ilha onde Katara, Sokka (irmãos da tribo da água do sul,

responsáveis por encontrar o Avatar após 100 anos) e Aang chegam, é protegida por mulheres, o que gera inconformidade pela parte de Sokka por ter sido facilmente capturado pelas guerreiras.

De um modo geral, tem-se ainda a possibilidade de análise de questões espirituais, isto pois o Avatar é justamente a ponte entre os dois mundos: humano e espiritual. Tal fato é tratado em muitos momentos durante a animação, sendo essencial também na conexão de Aang com suas vidas passadas, buscando conhecimentos dos antigos avatares quando necessário em sua jornada. Estes tópicos podem ser caminhos para o trabalho da Ioga e suas variações, além de debates sobre religião.

4. CONCLUSÃO

Em uma análise geral e inicial da animação, são muitos os campos possíveis para discussão dentro das aulas de Educação Física: inclusão; liberdade de expressão; genocídio; machismo; espiritualidade; entre outros. Podemos considerar ainda, a estruturação de atividades voltadas para a dança; lutas e artes marciais, tendo como base a dobra dos elementos; jogos de oposição, como parte do treinamento do Avatar; elementos teatrais; jogos de tabuleiro. Em uma exploração mais profunda, indo-se além da série, será possível planejar atividades e construir materiais didáticos com diferentes objetivos, tendo como apoio a mídia-educação e desenvolvendo atividades que relacionam teoria e prática, potencializando assim, a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

AVATAR: A LENDA DE AANG. Realização de Michael Dante Dimartino e Brian Konietzko. Estados Unidos: Nickelodeon, 2005. Color. Temporadas 1, 2 e 3.

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas. Educação & Sociedade, [S.L.], v. 30, n. 109, p. 1081-1102, dez. 2009. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0101-73302009000400008>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/5pBFdjL4mWHnSM5jXySt9VF/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 22 jun. 2022.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. 200 p

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Metodologia Científica. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2011. 314 p.

PINTO, Helena Adloff Cardoso. A não-violência através de narrativas infantis: Um estudo de caso de Avatar, A Lenda de Aang. 2021. 98 f. Trabalho de Conclusão de Curso - Monografia (Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Relações Públicas) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2021