

UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE LINGUÍSTICA LETRAS E ARTES
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

RILDO VIEIRA BRASIL

STOP MOTION:

Uma Linguagem Artística no Ensino de Artes

Marabá-PA
2018

RILDO VIEIRA BRASIL

STOP MOTION:

Uma Linguagem Artística no Ensino de Artes

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará- Unifesspa, como requisito para obtenção do título de licenciado pleno em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Silva dos Santos Filho

Marabá-PA
2018

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
Biblioteca Setorial Campus do Tauarizinho

Brasil, Rildo Vieira

STOP MOTION: uma linguagem artística no Ensino de Artes / Rildo Vieira
Brasil ; orientador, Alexandre Silva dos Santos Filho. — Marabá : [s. n.], 2018.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Sul
e Sudeste do Pará, Instituto de Linguística, Letras e Artes, Faculdade de Artes
Visuais, Curso de Licenciatura em Artes Visuais, Marabá, 2018.

1. Animação (Cinematografia). 2. Arte na educação. 3. Arte – Estudo e ensino
– Marabá (PA). 4. Escolas públicas – Estudo e ensino. I. Santos Filho, Alexandre
Silva dos, orient. II. Título.

CDD: 22. ed.: 778.5347

RILDO VIEIRA BRASIL

STOP MOTION: Uma Linguagem Artística no Ensino de Artes

Monografia apresentada à Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Campus Universitário de Marabá, como requisito para a obtenção do grau de Licenciado pleno em Artes Visuais.

Data da aprovação: ____ / ____ /2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Alexandre Silva dos Santos Filho
(Orientador)

Prof. Dr. Amilton Damas de Oliveira
(Membro)

Prof. Dr. Hélio Passos Rezende
(Membro)

“Só sei que nada sei, e o fato de saber isso me coloca em vantagem sobre aqueles que acham que sabem alguma coisa”.

Sócrates

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus, que me deu forças para finalizar este curso;

Agradeço a minha família, que sempre me apoiou em todas as minhas decisões, estando sempre comigo nas horas mais angustiantes;

Agradeço aos amigos, que me deram palavras de incentivo nos momentos mais difíceis dessa caminhada acadêmica;

Agradeço aos colegas de turma, por proporcionarem momentos agradáveis e por compartilharem comigo momentos inesquecíveis;

Agradeço aos professores do curso de Artes Visuais, pelo conhecimento repassado e pela aprendizagem significativa;

Agradeço ao meu orientador, prof. Dr. Alexandre Silva dos Santos Filho (Alix), pelas orientações e pela paciência durante a elaboração deste trabalho de conclusão de curso.

RESUMO

Essa pesquisa é uma experiência de construção fílmica em Stop Motion para ser explorada como uma possibilidade de Linguagem Artística para o Ensino de Arte nas escolas. Tem como objetivo pesquisar a linguagem em movimento - stop motion -, como ferramenta educacional para o ensino e aprendizagem de Arte na Escola Municipal de Ensino Fundamental Judith Gomes Leitão, localizada na cidade de Marabá. Como abordagem teórica e metodológica, temos a dinâmica da ludicidade no processo de formação da linguagem stop motion com jovens de 12 a 16 anos, sendo estes os sujeitos desta pesquisa de linguagem, estudantes do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental. Trata-se, portanto, de um estudo de caso em que os jovens experimentam a linguagem stop motion, fazem algumas produções com destaque para a animação com bonecos feitos de massa de modelar, constroem roteiros de história, filmam e realizam a animação com a ajuda de um programa de computador. Como resultado apresentamos os filmes feitos com esse recurso, a partir de oficinas realizadas com esse grupo de alunos, enfatizando o envolvimento destes e a criatividade ao explorar a referida técnica de animação, promovendo além da integração também a reflexão sobre os conteúdos disseminados neste estudo.

Palavras-Chave: Animação, Linguagem Artística, Stop Motion

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Mulher Descendo as Escadas	14
FIGURA 2: Cena do The Los World	16
FIGURA 3: Bonecos do Filme A Noiva Cadáver (2005)	17
FIGURA 4: Cenário do Filme A Noiva Cadáver (2005)	17
FIGURA 5: 1º Encontro: Apresentação do Tema	24
FIGURA 6: Confeção do Flip Book	25
FIGURA 7: Confeção do Flip Book	25
FIGURA 8: Produção dos Roteiros	26
FIGURA 9: Oficina de Animação	27
FIGURA 10: Finalização da Story Board	27
FIGURA 11: Confeção dos bonecos (Personagens)	28
FIGURA 12: Confeção dos bonecos (Personagens)	28
FIGURA 13: Confeção dos Cenários	28
FIGURA 14: Confeção dos Cenários.....	28
FIGURA 15: 1ª Confeção dos Cenários	29
FIGURA 16: 1ª Confeção dos Cenários	29
FIGURA 17: Cena do Filme “Vida Louca”	31
FIGURA 18: Cena do Filme “Vida Louca”	31
FIGURA 19: Cena do Filme “Rua Natal”	32

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. A ANIMAÇÃO EM <i>STOP MOTION</i>	12
2. <i>STOP-MOTION</i> COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA	18
2.1. APLICAÇÕES TÉCNICAS COMO PRÁTICA EDUCATIVA EM ARTE ANIMAÇÃO	21
3. <i>STOP MOTION</i> COMO EXPERIÊNCIA NO ENSINO FUNDAMENTAL	22
3.1. OFICINA DE <i>STOP MOTION</i>: PERCALSOS E RESULTADOS	29
3.1.1. RESULTADOS	30
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
ANEXOS	35
REFERÊNCIAS	41

INTRODUÇÃO

Sabemos que a educação escolar, atualmente, passa por processos que interferem em sua qualidade, além de problemas como o baixo rendimento dos alunos e desvalorização dos profissionais da educação. Por isso, novas técnicas devem ser empregadas ao ensino, visando sanar tais problemas. Por isso, nesta pesquisa trataremos a técnica *Stop Motion*¹ como metodologia para o ensino de Artes, com a finalidade de dinamizar o ensino desta disciplina e chamar a atenção dos alunos.

Para tanto, no primeiro capítulo tratamos a respeito da animação *stop motion*, como surgiu e de que forma foi usada para dar vida a objetos e coisas inanimadas, mostrando ainda que ela foi o meio utilizado em diversos filmes famosos.

Já no segundo capítulo trataremos a importância do *Stop Motion* como uma ferramenta pedagógica para o ensino de Arte na sala de aula, já que a escola precisa adaptar-se à tecnologia, já que ela propaga a interação nas redes sociais, oferece diversidade de jogos *online*, o que prende a atenção dos alunos na maior parte do tempo. Entretanto, a tecnologia nos dá também muitas alternativas de utilização dentro de sala de aula como uma nova ferramenta de pesquisa e realização de aulas mais dinâmicas.

Devido a toda essa inovação tecnológica, a escola precisa inseri-la no espaço escolar, sem, contudo, desmerece-la, já que é impossível viver sem a tecnologia e sem a sua força, que pode ser construtiva ou destrutiva, dependendo de como o usuário a utiliza. Para tanto, técnicas e cuidados são fundamentais, além de conhecimento adequado para se fundir educação em sala de aula com conhecimento técnico-científico. Por isso, propomos pesquisar e elaborar o *Stop Motion* como linguagem artística para o ensino de Artes Visuais e por isso a necessidade de se alfabetizar para os códigos dessa linguagem, inserindo-a como ferramenta de comunicação educacional.

Vale ainda salientar que o *stop motion* como técnica de animação realiza a tarefa em que as pessoas e os objetos podem ser fotografados, quadro a quadro, e depois disso estabelece-se uma sequência de leitura visual que será inserida em um *software* audiovisual para dar vida a uma animação, através do processo de movimentação dos personagens e objetos. Partimos - então, do princípio que a

¹ Técnica de animação que não é recente, apesar de hoje ser trabalhada de forma mais avançada, o que diminui seu tempo de produção. Mas que já contava com a tecnologia quando surgiu.

animação pode ser um forte instrumento interdisciplinar facilitador do ensino das artes e de outras disciplinas, já que com ela podem ser trabalhados vários conteúdos.

Por meio do *Stop Motion* - elucida-se a trajetória da animação, desde a sua origem até os dias atuais; - valoriza-se a criatividade, pois os alunos estão aptos a criar suas próprias animações; possibilita a compreensão, para que cada etapa de criação seja cumprida de forma a obter o resultado esperado. Além disso, esta técnica pode instigar os alunos ainda mais a gostarem de estudar a disciplina de Artes nas escolas, já que ela está além dos tradicionais livros didáticos, podendo ser aplicada também de forma prática e não apenas teórica.

Já no terceiro capítulo, propomos pesquisar e desenvolver esta linguagem *stop motion* como experiência no ensino fundamental, construindo pequenos filmes de curta duração na escola Judith Gomes Leitão, com os alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental (entre 11 a 16 anos). Essa prática de animação foi realizada por meio de oficina, onde buscou-se com a aplicação do *stop motion* a valorização desta técnica como ferramenta de ensino na escola, além de despertar o senso crítico dos jovens participantes através da leitura, da interpretação textual e da exploração do contexto por meio do roteiro criado pelos alunos.

A metodologia adotada para a realização desta pesquisa incluiu estudo bibliográfico de autores que discorrem sobre a técnica de animação, como Barbosa Júnior (2011) e Ribeiro (2009), e outros autores que versam sobre as ferramentas pedagógicas e sobre o ensino de Arte nas escolas, como Rojo (2012) e Barbosa (2005).

Foi realizado o trabalho de campo na escola supracitada, por meio de inserção nos dias em que havia aulas de Artes, com o citado grupo de alunos para que pudéssemos pôr em prática os objetivos desta pesquisa. Refletindo sobre o que Duarte (2002, p. 40) define sobre pesquisa de campo, pode-se destacar que esta “é, nada de absolutamente original, mas sim um modo diferente de olhar e pensar determinada realidade a partir de uma experiência e de uma apropriação do conhecimento, que são, aí sim, bastante pessoais”.

1. A ANIMAÇÃO EM *STOP MOTION*

Na atualidade, o cinema, enquanto reprodutor fílmico, é totalmente dominado pela tecnologia e isso aconteceu por conta da evolução tecnológica que se deu através dos tempos e de várias tentativas (estudos e experimentações) pioneiras, realizadas por muitos artistas que se arriscavam em simular a dinâmica do movimento (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p.11). Sobre o cinema de animação não foi diferente, inclusive animação é uma palavra que se originou do latim, e significa “animare”, ou seja, “dar vida a”. E só veio mesmo a ser usada para designar uma categoria fílmica anos depois, no século XX. Assim,

o início do século XX demarcou o nascimento das salas de cinema, em cujas telas o Gato Félix, Betty Boop e Mickey, através de seus criadores, ganhavam visibilidade (GUILLÉN, 1997). A animação passava por um intenso processo de industrialização, tendo seu boom entre 1910 e 1940. A exigência de prazos e os altos custos das produções estimulavam os artistas a desenvolverem incessantemente novas técnicas. (FOSSATTI, 2009, p. 4)

Entretanto, o homem sempre apresentou essa vontade de representar o movimento através de coisas que não se movimentam. Isso pode ser conferido através de vestígios nas cavernas, no período da Pré-História, feito pelos nossos ancestrais, onde há desenhos diversos como o do bisão², chamados de pinturas rupestres. Inicialmente parece não ser essa intenção, mas, na verdade nota-se que os desenhos são feitos uns sobre os outros e em alguns desenhos de animais e/ou pessoas, há a presença de pernas a mais do que o normal, como se os mesmos estivessem se movimentando, uma espécie de ilusão de óptica se olharmos as pinturas lado a lado. Segundo Gombrich, historiador de arte,

podemos perceber dentre as pinturas rupestres aquelas que se destacam no sentido de reproduzir a intenção de movimento, como os bisões, renas e mamutes com mais de quatro patas pintados em cavernas espanholas e francesas 30 mil anos atrás. (GOMBRICH, 1999, p. 40).

² Bisão é uma espécie de imagem bruta de um animal das pinturas rupestre das cavernas, na cidade de Altamira, Espanha.

Ainda de acordo com esse historiador, nas imagens fotografadas uma a uma notou-se a percepção do movimento, onde as mesmas apresentam posições e ângulos diferentes. Para efeito de animação destas imagens fotografadas, bastava utilizar um software de edição de vídeo para separá-las, em seguida ver o bisão em pleno movimento. O que era estático ganhava vida através do movimento proporcionado pelo meio utilizado. De um modo mais simples, “à medida que o observador caminha perante as figuras parietais, elas parecem se movimentar em relação a ele, e toda a caverna parece se agitar em imagens animadas” (MACHADO, 1997, p. 14).

Até Leonardo da Vinci, (1452-1519), um dos principais artistas do Renascimento, se dedicou a desvendar o fenômeno do movimento. Ele foi registrando todas as suas experiências através dos estudos de desenhos de anatomia e ciências naturais. Como resultado, temos o *Homem Vitruviano*³, de 1492, que melhor simboliza essa ideia, contribuindo não apenas com a ciência, mas também com a arte. Segundo Barros (2008), essa visão acurada de Da Vinci sobre a arte é a composição desta com a ciência, através de suas inúmeras descobertas incorporadas às suas produções. Logo,

a atenção de Leonardo da Vinci aos problemas da visualidade tem mais a dizer para a questão que presentemente discutimos. De fato, as pesquisas óticas de Leonardo da Vinci, aplicadas à pintura, enriquecem consideravelmente a direção científica imprimida à sua concepção de Arte – tanto sob a forma de reflexões registradas em escritos como através das próprias obras pictóricas (BARROS, 2008, p. 78).

Um dos passos importantes que teve a animação foi concretizada através do *Flip Book* (*foliscópio* em francês), que também era chamado de “cinema de bolso” dentre outros nomes, ele consistia em uma coleção de imagens organizadas, desenhadas sequencialmente, em geral no formato de um livreto para ser folheado com as mãos, dando a impressão de movimento. Isso aconteceu bem antes no século XIX.

O francês George Méliés, o criador do primeiro filme de “ficção científica” da história do cinema, “Viagem à Lua” (de 1902), considerado o inventor da técnica de efeitos especiais usada até hoje: O *Stop Motion*, fotografado quadro-a-quadro que

³ Desenho de um corpo masculino com dois pares de braços abertos e dois pares de pernas abertas e fechadas, simbolizando um homem em movimento de voo.

depois utilizando um *software* dá-se os movimentos aos objetos inanimados, depois ele utilizou a técnica em seus filmes, segundo a história, por um acidente chamado de parada por substituição. E mesmo assim o público ainda tinha desconfiança e o tratava como mágica e não como forma de arte independente.

Essa técnica de dar movimento aos desenhos era uma experiência que muitos artistas da época de Da Vinci compartilhavam entre si, tanto na pintura quanto na escultura, de maneira experimental e para um fundamento específico. Portanto, percebemos que a animação existe há muito mais tempo do que o cinema, desde a Pré-História, passando pelo Antigo Egito (1.600 a. C), nas pinturas de suas pirâmides e tumbas e pela Antiga Grécia, onde seus objetos de decoração normalmente apresentavam desenhos que, quando os objetos eram girados ou movimentados, os desenhos neles também davam a impressão de movimentos.

Em 1889, o fotógrafo inglês *Eadweard Muybridge* (1830 -1904), na tentativa de dar movimento às suas fotografias, proporcionando com elas uma visão tridimensional, desenvolveu uma técnica de captação instantânea de imagens, fotografando em tempos diferentes, quadro a quadro, utilizando várias câmeras. Uma dessas imagens em movimento é *A mulher descendo as escadas*, de 1889:

FIGURA 1: Mulher Descendo as Escadas



Fonte: Eadweard Muybridge- <https://slideplayer.com.br/slide/3361778>

Constatamos, então, que há tempos se trabalha a questão da movimentação em relação à arte, mesmo quando a arte não era entendida como é atualmente. Hoje, muita coisa mudou, mas as técnicas pioneiras ainda são importantes, já que são a base, a origem do que temos no conceito de animação. Uma dessas técnicas pioneiras é o *stop motion*.

O *Stop Motion*, como citado anteriormente, abrange um encadeamento de fotografias, enquadradas (quadro a quadro), de maneira a fazer a movimentação contínua destas, através desses quadros. É uma técnica que exige tempo e dedicação, mas o resultado, se bem trabalhado, é surpreendente. O *stop motion* já existe há algum tempo. Acredita-se que a técnica tenha surgido no século XIX, na França, sendo utilizada até os dias atuais, apesar dos avanços tecnológicos. Temos exemplos de sua eficácia, através dos inúmeros filmes criados a partir desta técnica de movimentação.

Segundo Ribeiro (2009, p. 13), as experimentações com animação em *stop-motion* e suas técnicas de desenvolvimento surgiram paralelas à exploração das fotografias em movimento, em datas bastante próximas do início do cinema, final da década de 1890. Mas, segundo este autor, é impossível mencionar, com certeza, as origens dessas experimentações de movimentos das imagens e também afirmar o primeiro filme criado com esta técnica, já que estes foram muitos e “se perderam ao longo do tempo, devido às guerras e pela má preservação”. O que se sabe é que mais tarde, por volta de 1910, a animação em *stop motion* se desenvolveu,

contribuindo bastante para a fortificação das bases financeiras da indústria cinematográfica, principalmente a indústria cinematográfica norte-americana. A animação em *stop-motion* potencializou o cinema em *live-action*, desde seus primórdios de realizações, mostrando que, mesmo no pouco tempo de linguagem desenvolvida pelo cinema, para este não havia limitações de expressividade visual (RIBEIRO, 2009, p. 14).

Dessa forma, a animação fílmica em *stop motion*, agregada às técnicas de efeitos visuais desenvolvidas nesta produção, não só serviu para alavancar os lucros dos cinemas como também para complementar os filmes que utilizavam atores reais (que é o *live-action*), os quais eram inseridos na animação, criando uma espécie de

fantasia na realidade. Segundo Ribeiro (2009, p. 15), “*The Lost World*”⁴ (Figura 2) é o primeiro longa-metragem em que Hollywood definitivamente estabelece a ligação de bonecos grotescos e heróis “reais”, feitos por atores”, utilizando a técnica *stop motion*.

FIGURA 2: Cena do *The Los World* (1925)



Fonte: Bonanza.com

O filme *King Kong* (1933) foi outro filme em que foi utilizada a técnica para juntar seres antes ‘inanimados’ a personagens reais, mas neste filme o personagem central era o macaco gigante, o qual deu nome ao filme, enquanto que os atores reais ficaram como coadjuvantes, perto das cenas do animal feitas em *stop motion*. Uma superprodução que ganhou fãs e seguidores por todo o mundo.

Muitos diretores usam ou usaram a *stop motion* e foram agraciados com um público fiel e numeroso. Temos, dentre as animações com a técnica, o filme *A noiva cadáver* (2005), de Tim Burton, onde é possível observar (Figuras 3 e 4) a eficácia do elemento utilizado, através da diferenciação de cenários, das características dos bonecos que se tornaram personagens e a graciosa movimentação do conjunto como um todo. É claro que para a produção de um filme desses de longa duração, é necessário muita técnica, tempo e equipamentos mais sofisticados.

⁴ *The Lost World*, O Mundo Perdido, em português, é um filme de 1925, dirigido por Harry O. Hoyt, que envolve aventura e ficção científica, pois conta a história de um mundo onde habitam dinossauros, no qual o ser humano é inserido e tenta sobreviver.

FIGURAS 3 e 4: Bonecos e Cenário do Filme *A Noiva Cadáver* (2005)

Fonte: otvfoco.com.br

Dentre outros inúmeros filmes produzidos através do *stop motion*, que muita gente desconhece, e que alcançaram bastante sucesso no mundo todo, temos: *O Estranho Mundo de Jack* (1994); *Wallace & Gromit- A Batalha dos Vegetais* (2005); *Uma Cidade Chamada Pânico* (2009); *O Fantástico Sr. Raposo* (2009); *Coraline e o Mundo Secreto* (2009); *Mary e Max – Uma Amizade Diferente* (2009); *A Fuga das galinhas* (2010); *Minhocas* (2011); *Frankenweenie* (2012). Estes filmes são:

Modelos atuais de stop-motion [que] possibilitaram grande parte do volume das produções e da retomada do interesse do público por este tipo de animação, além da busca de novas tecnologias empregadas na produção e pesquisa do mesmo, que, devido à concentração em produções em 3-D digital, estavam em segundo plano no mercado. O advento do computador, empregado na arte da animação em *stop-motion*, foi a tecnologia de maior influência para os modelos de produções independentes atuais. (RIBEIRO, 2009, p. 18).

Para a criação de uma animação independente curta e simples em *stop motion* é necessário pouco: uma câmera fotográfica, celular e *software* de edição de vídeo, que pode ser encontrado no computador, ou baixados direto da internet. Os personagens e cenários podem ser desenhados ou confeccionados através de colagem, massas de modelar ou outro material de baixo custo. São esses os materiais básicos que pretendemos utilizar para a nossa criação.

2. *STOP-MOTION* COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Houve um grande avanço tecnológico nos últimos anos. Até a década de 1990 a grande ferramenta pedagógica que a escola dispunha era o livro didático, o que deixava o ensino um tanto tedioso, principalmente quando os educadores o utilizavam de maneira demasiada e sem levar em consideração o lado crítico dos alunos, que estava além dos livros didáticos. A prática dificilmente aliava-se à teoria, normalmente esta última reinava sozinha, não que ela não seja mais útil, pelo contrário:

O discurso oral ou escrito, sabemos, continua sendo essencial em qualquer situação de comunicação, mas as habilidades e os conhecimentos que caracterizam o sujeito como letrado vêm se modificando com a vasta utilização dos recursos tecnológicos e a produção e publicação de textos em contextos digitais. Assim, a transmissão de conhecimentos, que sempre foi uma necessidade do ser humano, hoje, com a difusão em massa de tais recursos, muda de contexto para a construção e a socialização, conceitos que atendem melhor à dinâmica da sociedade moderna (SILVA, 2015, p. 2).

Conforme o excerto acima, é característica comum a tecnologia nos espaços sociais, os quais precisaram ou ainda precisam adaptar-se a essa nova realidade. E a escola, enquanto espaço social de aprendizagem, é uma das que mais necessita que isso ocorra, mesmo muitas apresentando resistência, insistindo no antigo método de ensino tradicional, o qual não é mais apreciado pelo aluno moderno⁵, que já não acha mais apreciativo ir à escola, já que dispõe agora de uma extensa rede de diversões, entretenimentos e passatempos em suas mãos. “Assim, continuar com práticas de leitura e escrita de textos limitados a gêneros escolares seria, no mínimo, incoerente, dada sua insuficiência” (ROJO, apud Paula et al., 2017, p. 3).

Então, não há como querer concorrer com o que a tecnologia proporciona, pois ela é um adversário forte, que se reinventa e renasce cada vez mais forte. Logo, a escola, para continuar mantendo sua função na sociedade, precisa aliar-se a ela, para que futuramente não faça parte das espécies ameaçadas de extinção por conta do avanço tecnológico, que invade não só o campo científico, industrial, como o educacional. Sendo assim, nada mais justo que usá-la em prol do ensino-aprendizagem. Para tanto,

⁵ Aluno moderno aqui refere-se ao aluno nascido no ano 2000 em diante, que já não vive as mesmas experiências que viviam os nascidos em décadas anteriores, como subir em árvores, por exemplo, que já nascem inseridos neste ambiente virtual, o qual dominam e do qual são dependentes.

a utilização de recursos como o computador e a internet, que já fazem parte, de alguma forma, do cotidiano desses alunos, precisa ser inserida no processo de ensino/aprendizagem, a fim de que possamos aprimorar as condições necessárias para, ao mesmo tempo, desenvolver as capacidades/habilidades educacionais e “minimizar a exclusão de muitos sujeitos já excluídos em muitas outras situações” (COSCARELLI, apud SILVA, 2015, p. 1).

Por conta disso, propomos inserir um pouco dessa tecnologia na escola Municipal de Ensino Fundamental Judith Gomes Leitão, mais exatamente nos dias das aulas de Artes do ensino fundamental. Como ferramenta tecnológica pedagógica trabalharemos o *stop motion*, que é uma arte multimídia, que pode ser visual ou audiovisual, que não é apenas uma forma de animação, mas um método para se trabalhar os vários tipos de leituras dos alunos, voltando-se para sua realidade atual - que é digital, proporcionando reflexões, tornando-os também protagonistas do saber e não meros receptores, inovando o ensino de Arte de maneira divertida, criativa e avançada. Contudo, para que essa intenção seja materializada na prática, Rojo (2009) destaca que:

Se deve trabalhar com diferentes formas de uso das linguagens (verbal, corporal, plástica, musical, gráfica etc.) [...] Essa autora ressalta ainda que o trabalho precisa ser pautado em situações reais, a fim de desenvolver competências básicas necessárias à consciência cidadã. Desse modo, a capacidade de criação e de análise desafiam o aluno a pensar e repensar as práticas sociais. Subjacente a essa perspectiva encontra-se o conceito de multiletramentos (apud PAULA; HENRIQUE, 2017, p. 143-144).

O *Stop Motion*, portanto, pode proporcionar esse multiletramento⁶, proposto por Rojo (2009), pois não envolve apenas uma forma de leitura, já que contém linguagem visual (pelas imagens, gestos), auditiva (pela voz dos personagens ou pela música), e tátil (durante a prática), além de estimular a criatividade dos alunos para criar suas próprias produções, já que uma animação em *stop motion* pode ser feita utilizando qualquer material, seja alimento, brinquedos, objetos, pessoas. Dependendo somente da história que se queira contar.

É justamente aí que entra a escrita, o conhecimento de mundo e a capacidade reflexiva, quando se pensa na história a ser contada, que primeiramente será escrita e transformada em roteiro. O roteiro é um passo indispensável antes de qualquer

⁶ Que é as diferentes formas de linguagem, como escrita, a imagem (tanto parada como em movimento), a música, etc.

produção, seja ela de curta ou longa duração, pois é ele que vai guiar o produtor, construindo as ações do início, do meio e do fim da história a ser contada, além de conter os diálogos dos personagens (se houver). Por isso, este projeto será, além de tudo, interdisciplinar, pois estará promovendo conhecimento não apenas para a disciplina de Artes como também para a disciplina de Matemática (para calcular o tamanho dos cenários, os espaços e as alturas a serem utilizadas neste, etc.) e de Língua Portuguesa. Não trabalhando-as como uma só, mas utilizando-se de suas linguagens, pois:

A interdisciplinaridade não dilui as disciplinas, ao contrário, mantém sua individualidade. Mas integra as disciplinas a partir da compreensão das múltiplas causas ou fatores que intervêm sobre a realidade e trabalha todas as linguagens necessárias para a constituição de conhecimentos, comunicação e negociação de significados e registro sistemático dos resultados. (BRASIL, 1999, p. 89)

Por ser o *stop motion* uma técnica de multiletramentos e por possibilitar esse registro sistemático dos resultados, ela torna-se ainda mais adequada como ferramenta pedagógica, reforçando o objetivo deste projeto. Além disso, ela pode ser usada sem que haja muitos gastos para a escola ou para os alunos, já que o principal material utilizado em sua produção é uma câmera fotográfica, que hoje pode ser encontrada acoplada a qualquer telefone celular, e um computador para que seja feita a edição dos vídeos.

Mas não podemos esquecer que nem sempre as escolas contam com laboratório de informática ou com equipamentos tecnológicos disponíveis para o professor, o que dificulta ainda mais esse tipo de trabalho. Ou quando contam, muitas vezes, não fazem uso adequado desses materiais ou desses ambientes, por falta de tempo, planejamento ou costume do método tradicional, que, reiterando novamente, não é errado e nem menos efetivo, mas que precisa acompanhar o ritmo e o contexto atual dos alunos.

2.1. APLICAÇÕES TÉCNICAS COMO PRÁTICA EDUCATIVA EM ARTE ANIMAÇÃO

O Ensino Tradicional vem de muitos séculos atrás e teve como parceria a própria religião. Todavia esse tipo de ensino foi considerado ultrapassado mesmo naquela época. Apresentou seu período de reformulação e mesmo assim teve seus altos e baixos, e depois foi enraizado junto a uma classe de minoria pobre. E mesmo assim, hoje em dia continuamos com o mesmo método de ensinar.

Segundo Freire (MIZUKAMI,1986, FREIRE, p.10), entende-se que a abordagem tradicional está bem próxima do sistema de ensino da “educação bancária”, dessa forma as informações são “depositadas” no aluno. E para Freire (1970), a educação bancária estimula a contradição:

[...] O educador é o que educa os educandos, os que são educados; o educador é o que sabe, os educandos, os que não sabem; o educador é o que pensa, os educandos, os pensados; o educador é o que diz a palavra, os educandos, os que a escutam docilmente; o educador é o que disciplina, os educandos, os disciplinados; [...] estes devem adaptar-se às determinações daquele; o educador, finalmente, é o sujeito do processo, os educandos, meros objetos[...].” (FREIRE, Segundo 1970, p. 59).

A didática clássica aplicada ainda hoje nas escolas pelo professor é aquela que a transmissão do conhecimento é feita a partir dos livros que contém as lições previamente preparadas, e as lições são repassadas copiando-as no quadro onde os alunos transcrevem (escrevem) em seus cadernos. E as aulas são realizadas num curto período de 45 minutos, portanto, sem o tempo suficiente para que essas lições sejam explicadas e debatidas entre os mesmos, e assim ficando para outro momento de aula e na maioria das vezes ou quase sempre fica para o outro dia.

O Professor é o comunicador e o aluno o ouvinte, dessa forma vai se dando numa aplicação mecânica e por vezes com coação, dessa forma o desinteresse é geral pela disciplina aplicada. O *stop motion* vem como mais uma opção para as aulas de arte, já que ele é uma maneira moderna de conhecimento para as salas de aulas, e com o multiletramento como já foi dito, faz parte desse ensinamento, onde a leitura se dá pela linguagem visual através das imagens em movimento, gestos e áudio.

3. *STOP MOTION* COMO EXPERIÊNCIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

A pesquisa prática por meio de oficina de animação *Stop Motion* ocorreu na escola Judith Gomes Leitão, em parceria com a professora Márcia Cristina Cavalcante, graduada em Letras - Língua Portuguesa, que trabalha com as disciplinas de Arte e Português para as turmas do 6º ao 9º ano do ensino fundamental.

Optou-se por um estudo de caso, de caráter qualitativo, já que os resultados serão respondidos através de palavras, onde utilizamos como método oficinas para apresentar o *stop motion* aos alunos, foram apresentados filmes que utilizaram a referida técnica, e materiais possíveis de serem usados para a construção dos filmes. Este momento é importante por se tratar de uma técnica um tanto desconhecida de muitos.

No primeiro encontro com o grupo selecionado (foram escolhidos oito alunos para participar das oficinas e da produção), após as devidas apresentações, foi explicado o motivo da presença do acadêmico (Rildo Vieira Brasil) na escola e seu objetivo. Aos participantes foram feitas algumas perguntas referentes ao tema “*stop motion*”, para saber o grau de envolvimento e conhecimento sobre o assunto em questão. Observou-se que a maioria nunca tinha ouvido falar sobre o tema, já que se trata de uma técnica pouco divulgada, apenas é conhecido o seu resultado, que são os diversos filmes produzidos, que muitos já haviam assistido, sem ao menos saber que foram feitos com a técnica. No Brasil, já existem cursos técnicos para aprendizagem de *stop motion*, mas:

Não existe ainda um enfoque sistêmico que reflita mais profundamente sobre estes processos de produção, nos moldes da indústria de animação internacional, pensados em sua aplicabilidade em nosso país. Estas experiências exercitadas nos grandes estúdios ingleses e norte-americanos carecem de um maior aprofundamento, abordando as questões técnicas para utilização nas produções independentes nacionais. (RIBEIRO, 2009, p.6)

Eis aí a importância de tornar esta técnica mais conhecida em nível nacional, a partir mesmo do ensino básico, pois pode se tornar um campo de profissionalização para os alunos futuramente e não apenas um conteúdo na disciplina de Artes. Esta também pode ter mais valor significativo, visto a grande discussão sobre sua exclusão ou não do currículo escolar. Contudo, é válido enfatizar a importância desta disciplina para o desenvolvimento intelectual dos 22 estudantes, enquanto crianças e

adolescentes. A arte-educadora, Ana Mae Barbosa diz que “no processo de conhecimento da arte são envolvidos, além da inteligência e do raciocínio, o afetivo e o emocional, que estão sempre fora do currículo escolar” (BARBOSA, apud MORRONE, 2016, s.p.)

Após o momento de discussão e interrogações foi iniciada a apresentação do tema, através de uma breve palestra, utilizando slides para demonstrar o que seria o *stop motion* como forma de animação, como ele surgiu, traçando a linha do tempo percorrido por ela até os dias atuais. Como foi o primeiro contato dos alunos com a animação, surgiram muitas dúvidas, as quais foram respondidas pelo acadêmico Rildo Brasil da forma mais simples possível.

A ideia de produzirem sua própria animação em *stop motion* agradou muito, deixando-os motivados para as etapas seguintes. Ribeiro (2009, p. 7) afirma que “este modelo de animação, que ora aborda discussões políticas, ora abrange o cinema do fantástico, ora realizações infantis, sempre revelou uma única essência: o amor de seus realizadores por estes modelos de produção”. E é isso o que pretendemos despertar nos alunos, trabalhar o *stop motion* como uma experiência agradável e motivadora, através da linguagem presentacional, proposta por Susanne Langer⁷, especialista em filosofia da arte, que conceitua que:

A linguagem presentacional é aquela que você não consegue traduzir em outras linguagens. Ela está presente na arte, que articula a vida emocional do ser humano. Um indivíduo com essas três linguagens [verbal, científica e presentacional] bem desenvolvidas está apto a conhecer plenamente as outras áreas do conhecimento, a aproveitar mais o mundo que o cerca. Tirar o aluno da cadeira significa expandir seus sentidos (apud MORRONE, 2016, s.p. [grifos nosso]).

Com o intuito de tirar o aluno desta cadeia tradicional em que a arte está inserida nas escolas e expandir seus sentidos, foi proposto a criação de filmes em *stop motion*. De início, os estudantes acharam que poderiam não conseguir produzir filmes com a animação, mas foi demonstrado que não se trata de uma técnica complexa, pelo contrário, é algo fácil, prazeroso e que dá bons resultados se trabalhada da forma correta. Abaixo (Figura 5), há o registro do nosso primeiro

⁷Citada por Ana Mae Barbosa, em entrevista à revista Época, na edição de 16/05/2016. Sob o título A importância do ensino das artes na escola, em texto de Beatriz Morrone. Disponível em <https://epoca.globo.com/ideias/noticia/2016/05/importancia-do-ensino-das-artes-na-escola.html>. Acesso em 07 de novembro de 2018.

encontro, onde o tema foi apresentado juntamente com a sua estrutura. “Torna-se, então, importante o conhecimento da estruturação, que seria fundamental para a realização de uma obra em *stop-motion*, associando discursos e mecanismos técnicos das grandes produções” (RIBEIRO, 2009, p. 7).

FIGURA 5: 1º Encontro: Apresentação do Tema



Fonte: Rildo Brasil

Já no segundo encontro, iniciamos a prática da confecção do *flip book*, explicado no primeiro encontro como sendo a primeira forma concreta de animação que existiu. O *flip book* é um pequeno livro contendo vários desenhos em sequência em cada página. Quando as páginas são repassadas rapidamente, ocorre a ilusão de óptica, dando movimento às imagens das páginas. Vilela (2005, s. p.) diz que “o modo mais comum de visualizar um *flip book* é segurar o livro numa mão e desfolhar rapidamente (usando o polegar da outra mão). Sobre sua relevância, Vilela complementa que:

O *flip book* é um livro que, por um curto espaço de tempo, se transforma em filme. Uma seqüência de imagens capaz de narrar uma história. Um objeto que, quando manipulado, tem algo a dizer. E que já recebeu ao longo da história uma série de nomes: *cinema de poche* (*cinema de bolso*), *hand cinema* (cinema de mão), cinematógrafo ou simplesmente livro animado. Um objeto que fica a meio caminho entre o cinema e o livro e possui um potencial narrativo sui generis, graças à ilusão de ótica que proporciona (ibidem, 2005, s. p. 23)

Foi pedido, então, que cada aluno confeccionasse o seu *flip book*, utilizando os materiais que lhes foram entregues: um bloquinho de papel e canetas para desenhos, como mostram as figuras 6 e 7. A ansiedade para fazer com que seus desenhos ficassem animados foi grande. Mas foi-lhes demonstrado a importância da prática e da aprendizagem de algumas técnicas para melhorar cada vez mais essa tarefa.

FIGURAS 6 e 7: Confeção do Flip Book



Fonte: Rildo Brasil

No terceiro encontro assistimos a dois filmes em *stop motion*: *Fuga das galinhas* (2010) e *O Estranho Mundo de Jack* (1994). Estes filmes nos mostram a relevância da técnica, já que se tornaram clássicos não apenas para o público infantil, mas para todas as faixas-etárias. Assistimos também a pequenos filmes caseiros de experimentações usando o *stop motion*, e respondemos algumas curiosidades que ainda inquietavam os alunos, o que foi bom, já que surgiram questionamentos.

Depois, iniciou-se o momento da confecção do roteiro⁸. Mas antes disso, foram entregues alguns exemplos desses *scripts* impressos, sobre alguns filmes brasileiros e estrangeiros, onde explicamos a sua estruturação e sua relevância, já que sem roteiro não há filme, pois é ele que nos dá o caminho a ser percorrido até o fim. Alguns temas foram propostos para a confecção desse plano, como saúde, meio ambiente e lendas. Cada um escolheu o seu e iniciou a sua produção, como mostra a imagem abaixo:

⁸ O roteiro envolve o imaginário de quem o produz, além do conhecimento necessário sobre o que se irá escrever, sendo necessário um estudo aprofundado sobre o tema, pois contará um filme através de textos.

FIGURA 8: Produção dos Roteiros



Fonte: Rildo Brasil

No quarto encontro realizamos uma pequena oficina de animação utilizando materiais como massinhas, câmera, luminária e um *not book* com *software* de animação e edição (*Monkey jam* e *Movie Maker*). Esses dois editores de vídeos são utilizados para a criação de animação em *stop motion* por meio da sequência de imagens, dando movimento a elas através de segundos, podendo se ter uma noção da duração do filme. Após a apresentação dessas teorias e de como manuseá-las, partimos em direção à prática. Sobre esse processo, é relevante destacar que:

As aulas práticas funcionam como uma espécie de catalisador para os conhecimentos adquiridos nas aulas teóricas, já que a vivência de uma experiência facilita a fixação das informações. Isto promove o desenvolvimento nos alunos da capacidade de reflexão, construção de ideias e atitudes, além do conhecimento de procedimentos (Blog Escola, 2018).

Os próprios alunos neste momento produziram pequenas animações com cenas por eles elaboradas, o que os deixou bastante empolgados, suscitando neles muitas ideias para a produção final, que são nossos filmes. Conseguimos neste momento suscitar a força de vontade dos alunos em produzir algo por eles mesmo. Isto nos mostrou o quanto é importante levarmos para dentro das salas de aulas coisas novas, que façam os alunos sentirem-se descobrindo algo novo, mas de maneira diferente, divertida, animada, mas didática.

FIGURA 9: Oficina de Animação



Fonte: Rildo Brasil

No quinto encontro, algumas histórias foram escritas, assim como os roteiros destas. Após a leitura desses roteiros, em voz alta, ficamos de acertar certos equívocos em algumas ações. A professora de português foi a revisora desses textos escritos e também ajudou na coerência das cenas descritas. Assim, as *story board* foram concluídas.

FIGURA 10: Finalização da *Story board*

Fonte: Rildo Brasil

No sexto encontro ocorreu a confecção dos personagens (Figura 11) e dos cenários para a produção das fotografias, que foram utilizadas para dar movimentos aos bonecos da história. Nesse processo, tivemos algumas dificuldades por conta do manuseio dos materiais. Usamos massinha, arame, cola, gesso, massa para biscoito, durepox e papel higiênico. Como era a primeira vez que os alunos realizavam esse processo, alguns bonecos não ficaram com uma boa aparência, mas após toques e retoques essa etapa foi finalizada com sucesso.

FIGURAS 11 e 12: Confecção dos bonecos (personagens)



Fonte: Rildo Brasil

Já no sétimo encontro, começamos a produzir os cenários. Utilizamos para isso alguns materiais que tínhamos acesso e que fossem de fácil manipulação: papelão, madeiras, colas, tesouras, pregos, pincéis, isopor e tinta guache. Esse foi um momento de bastante atenção, pois o cenário deveria estar de acordo com o que nos proporíamos a apresentar como tema. Os alunos participaram desses momentos de aula prática bem mais animados, dispostos e confiantes para a etapa final.

FIGURAS 13 e 14: Confecção dos cenários



Fonte: Rildo Brasil

No oitavo encontro demos início às filmagens (fotografia do quadro a quadro) das cenas programadas no *story board*. Percebemos que a cada cena fotografada, os alunos sentiam-se felizes, vitoriosos por verem os bonecos inanimados confeccionados por eles se movendo através do *software* do computador que dava essa oportunidade, já que ele nos mostrava de imediato os movimentos dos mesmos. Algumas cenas foram excluídas por apresentarem alguns erros, mas foram novamente fotografadas e ajustadas. E assim fomos fazendo cada cena até o término de vários filmes.

FIGURAS 15 e 16: 1º Confeção dos cenários



Fonte: Rildo Brasil

Nessa etapa foi onde os garotos tiveram maior interesse, nenhum faltava aos encontros e todos pareciam muito animados com a prática exercida por eles. Depois de feitas todas as fotografias (o quadro a quadro), partimos para a edição no *software Movie Maker*. Esse foi o programa usado para pôr algumas músicas e sons nos filmes (veja no anexo 03 CD). Dessa forma, fizemos todos os passos até a produção final de vários filmícos. A apresentação se deu para algumas salas de onde cada aluno tinha saído para a pesquisa (projeto).

3.1. OFICINA DE *STOP MOTION*: PERCALSOS E RESULTADOS

Não foram só acontecimentos bons que ocorreram nesta pesquisa. Houve também alguns fatos que circunscreveram mudanças. No início foram 8 alunos selecionados com idades e séries variadas do ensino fundamental. Dois participantes se ausentaram da oficina justificando doenças. Assim o grupo ficou com seis alunos.

Também o lugar que nos deram para a realização do projeto não era um lugar apropriado, por conta de ter na sala mais de 20 computadores e que os garotos vez por outra ligavam os mesmos para acessar a internet, mas eram o tempo todo advertido por isso, pois buscavam pesquisar coisas que não estavam na programação. Talvez os computadores que existem lá poderiam ser usados para o projeto, mas como se tratava de uma pesquisa de curto tempo, usamos mesmo o *notebook* do acadêmico.

Percebeu-se a pouca habilidade deles com o computador quando se tratava de digitação, quer dizer, nota-se grande dificuldade para encontrar cada letra no teclado. Isto mostra que não estão familiarizados com o uso deste objeto para realizarem trabalhos escolares.

Outra questão foi quando fizemos a explicação do roteiro e apresentamos alguns exemplos e depois pedimos que eles escrevessem cada um a sua história, percebeu-se que todos têm dificuldades em escrever, muitos erros de português, por conta disso tivemos que ir escrevendo junto com eles, senão não “saíamos do lugar” com o roteiro. Às vezes tivemos que ter o pulso forte por conta de brincadeiras e pela falta de atenção, além disso mesmo que eu lhes desse jornais velhos e revistas para forrar o local, eles conseguiam sujar o lugar com tintas e papéis.

3.1.1. RESULTADOS

Quanto ao resultado, vários pequenos filmes foram feitos a partir dos experimentos aprendidos por eles. São produções de curta duração que mostram que os alunos aprenderam o que lhes foi repassado nas oficinas. Observou-se que houve uma vontade de se produzir mais, o que não aconteceu por causa do pouco tempo que tínhamos, já que trabalhamos em dois meses e somente duas vezes por semana e mesmo assim a intenção não era a de uma produção de filmes de longa duração, mas sim ensinar-lhes a técnica como uma forma de arte.

No final da oficina houve algumas sessões de fotografia para mais animações e então tivemos a ideia de animar uma corrida de sandálias, usamos três pares para isso. Dessa forma, mostramos a eles que não é só usando bonecos e cenários prontos que criamos uma animação ou contamos histórias. Então posicionamos as sandálias e passamos a fotografá-las, foram 64 imagens para produzir as cenas da corrida de

sandálias e percebemos em cada rosto a felicidade por ver as mesmas correndo no filme.

Outros filmes foram feitos, porém com temas diferentes. A um desses demos o nome de “Vida louca”, decidido pelos alunos, já que se tratava de mostrar a vida de um garoto e sua vida louca por ter horário para acordar, para tomar café, para ir à escola e para voltar para casa, realizando outras tarefas depois, até a hora de dormir e recomeçar tudo novamente no dia seguinte. Essa história foi criada pelos alunos, os quais decidiram mostrar um pouco de sua vida de estudante, mas que também têm horas marcadas e que precisam ser seguidas para que suas rotinas sejam realizadas.

FIGURAS 17 e 18: Cenas do filme “Vida louca”



Fonte: Rildo Brasil

Outro filme que produzimos é chamado de “Rua Natal”. Trata-se de uma rua do bairro Marabá Pioneira com suas casas e seus moradores antigos. Os residentes dessa rua lutam contra o despejo irregular de lixos, o que se torna perigoso, pois o lixo jogado ali pode ser levado direto ao rio, poluindo-o.

FIGURA 19: Cena do filme “Rua Natal”



Fonte: Rildo Brasil

Estes filmes podem ser assistidos em sequência pelo youtube, através do seguinte link: <https://www.youtube.com/watch?v=RsKAj3ebINA>. Lembrando que os filmes não estão completos, com início, meio e fim, estão apenas expostos para mostrar que foi possível utilizar o *stop motion* como uma ferramenta pedagógica para as aulas de Artes, já que o resultado era a produção dos mesmos como aprendizado para os alunos e como, talvez, futuro conteúdo escolar.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabemos que a técnica *stop motion* não surgiu recentemente, ela apenas é realizada de maneira mais sofisticada e rápida por conta dos novos auxílios tecnológicos que dispomos atualmente para dar movimento às cenas e personagens. Mas mesmo com todo esse aparato tecnológico de última geração, é possível usar a técnica de forma mais acessível, com alguns recursos mais simples, obtendo um resultado satisfatório e próximo dos efeitos de grandes clássicos do *stop motion*. Percebemos também que a ideia de dar movimento a coisas inanimadas nasceu junto com a humanidade, que já representava animais e homens em pinturas nas paredes das cavernas sugerindo essa movimentação, através de membros a mais nos seres representativos.

Esse avanço tecnológico que atinge as técnicas de animação, como o *stop motion*, também atinge diretamente outros campos, como o social e o educacional. Por isso, a escola, como defendido no texto, precisa adaptar-se ao mundo das informações (em tempo recorde) e das novas formas de socialização de seus educandos. Por isso, é importante que toda escola empregue em seu currículo a interação das disciplinas obrigatórias com os instrumentos tecnológicos disponíveis, seja um computador, ou os próprios celulares dos alunos. O professor, por sua vez, precisa estar capacitado e antenado a esses avanços, incorporando-os, da melhor forma possível às suas práticas educacionais, e nunca desprezando esse mundo da internet, já que seus alunos estão inseridos diretamente nele.

Quanto ao *stop motion* como ferramenta pedagógica nas aulas de Artes, percebemos que é de grande valia, por proporcionar uma aproximação do mundo do aluno fora da escola (tendo aparelhos eletrônicos como entretenimento) e na escola (onde se aprende conteúdos obrigatórios). Por proporcionar a reflexão crítica dos alunos para apresentação dos fatos narrados nas cenas; por possibilitar multiplicidade de leituras; por oportunizar uma produção própria, fazendo com que os alunos não sejam apenas estudantes, mas também protagonistas de seus saberes; por favorecer a autoconfiança, tornando os alunos mais capazes de enfrentar desafios futuramente, por assegurar que com determinação, dedicação e trabalho é possível conseguir realizar qualquer coisa, até mesmo um filme.

Portanto, o processo percorrido para que este trabalho de conclusão de curso fosse realizado foi de grande valia, já que propiciou conhecimento tanto para

o acadêmico pesquisador quanto para os alunos, para a professora e outros envolvidos. Os pequenos filmes produzidos são o resultado do tempo de dedicação e colaboração dos alunos, que foram, de fato, nossos protagonistas, por se mostrarem dispostos a verem o melhor resultado partindo de suas mãos.

Esta pesquisa tem relevância social, educativa, cultural e artística por se tratar de um trabalho que envolve pessoas nas suas diversidades socioeducativa, cultural e cotidiana. Concluimos que há uma importância muito grande na utilização do *stop motion* como ferramenta pedagógica, e que deveria ser algo obrigatório ensinado na disciplina de Arte, além do mais é algo muito fácil de se trabalhar e lúdico, e trata-se, portanto, de um processo prático.

O *stop motion* pôde estimular também a criação artística dos alunos durante a produção de pequenas sequências de filmes, destacando a importância de registrar a memória de sua comunidade, com ênfase na valorização cultural local, além de explorar a criação coletiva de um processo vivido entre os estudantes. Foram testados os saberes e fazeres por incluir tarefas desafiadoras, o que valorizou e potencializou a coleta com base nos conhecimentos e experiências acumuladas destes pesquisadores.

Acreditamos que o objetivo desta pesquisa foi cumprido, já que um dos participantes, em conversa informal, confessou que como gosta muito de desenhar, com essa experiência que teve com o *stop motion*, pretende seguir carreira com a animação. Outro, uma menina, também disse-nos que gostou muito da oficina e que também pretende seguir essa profissão: - “professor, o tempo foi muito pouco, o senhor poderia ficar na escola e realizar esse trabalho conosco para fazermos um filme, porque a professora de arte não faz esse tipo de trabalho com a gente” (relato de um estudante durante a oficina). Veja em anexo os depoimentos.

No entanto, não se trata de uma pesquisa finalizada, já que muita coisa ainda pode ser produzida e aprimorada a partir das oficinas ministradas e do conhecimento apreendido. Dessa forma, os filmes de curta de duração produzidos para este trabalho de conclusão de curso podem ganhar novas adaptações e continuação, que dependerão futuramente dos alunos ou do próprio acadêmico.

ANEXOS

ANEXO 01

UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
 INSTITUTO DE LINGUÍSTICA LETRAS E ARTES
 FACULDADE DE ARTES VISUAIS.
 LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

PLANO DE OFICINA *STOP MOTION*

TEMPO DE APLICAÇÃO	
DURAÇÃO EM MINUTOS: 22 Horas.	DURAÇÃO EM TEMPOS DE AULA: 12 semanas: 2 Horas de aula, com um intervalo de 15 min.
PERÍODO DE APLICAÇÃO: Mês de Setembro a Outubro/2018	
MINISTRANTE: Rildo Vieira Brasil	
OBJETIVO: Pesquisar a linguagem do <i>Stop Motion</i> na escola Municipal de Ensino Fundamental Judith Gomes Leitão com alunos do 6º ao 9º ano.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: <ul style="list-style-type: none"> -Conhecer a história do <i>Stop Motion</i> desde o início aos dias atuais; -Conhecer obras fílmicas feitas por vários diretores; -Refletir e valorizar o trabalho artístico de artistas regionais e brasileiros; -Conhecer material e técnicas usadas para a produção de filmes em <i>stop motion</i>; -Manter viva (por meio de filmes) a memória relacionada à cultura e aos costumes locais através de histórias contextualizadas. 	
METODOLOGIA: <ul style="list-style-type: none"> -Iniciar a aula organizando os alunos sentados em meio círculo, iniciar a conversa apresentando o <i>Flip book</i>, demonstrando como funciona a dinâmica da animação e em seguida entregar um bloco de papel em branco para que cada aluno produza o seu <i>flip book</i>. -Utilizar os slides para contar a história do <i>Stop Motion</i> desde seu início; 	

-Utilizar os slides para exibir obras fílmicas de animação que foram produzidas em *stop motion* como “A fuga das galinhas”, “Noiva Cadáver”. Depois de assistir aos filmes, fazer uma reunião para que se debata sobre os mesmos.

Exemplo: Qual é o tema do filme? Se gostam mais de imagens em movimento ou ler textos? O que este filme te faz lembrar? O que o filme pode te ensinar?

-Produzir filmes em dois grupos de 4 alunos, ensinando as técnicas de produção da animação *Stop Motion*;

RECURSOS:

Voz, quadro branco, data show, slides, celulares e computadores.

AVALIAÇÃO:

- A importância do *Stop motion* para os alunos;
- Perguntar aos alunos o que o tema despertou;
- Pedir para que os alunos correlacionem o *Stop motion* com outro tipo de filme.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Arte na Educação Infantil Livro de Fundamentação Disponível em:<
<http://www.opetvirtual.com.br/files/materias/1404/images/files/Arte%20-%20Fundamenta%C3%A7%C3%A3o.pdf>> Acesso em: 13 jan. 2017

A respeito do cronograma, percebeu-se que aconteceram alguns imprevistos, como por exemplo, não observamos que iria ter feriados nesse período, como dia dos professores e uns dias em que os professores da escola iriam participar de um curso de aprimoramento que demandava de uma semana, mesmo assim foi feito o pedido anteriormente, que, pudéssemos estar trabalhando nesses dias, e assim continuamos nossa pesquisa.

ANEXO 02
CRONOGRAMA DE AULAS

Conteúdo	Objetivo	Atividade	Tempo
<p>- Conceitos Fundamentais</p>	<p>- Pesquisar a linguagem do <i>Stop Motion</i> na escola Municipal de Ensino Fundamental Judith Gomes Leitão com alunos do 6º ao 9º ano.</p>	<p>-01/10/2018, início da pesquisa: apresentação de slide sobre a história da animação.</p> <p>-03/10/2018, segundo dia: confecção do <i>Flip book</i>.</p> <p>-08/10/2018, terceiro dia: assistimos a dois filmes em <i>stop motion</i>: “A Fuga das Galinhas”, “O mundo encantado de Jack”, além de experimentos fílmicos caseiros.</p> <p>-10/10/2018, quarto dia: estudo sobre o que é e como fazer um roteiro.</p> <p>-15/10/2018, não teve aula, foi o dia do professor.</p> <p>-17/10/2018, quinto dia: continuação do aprendizado sobre roteiros.</p> <p>-22/10/2018, sexto dia: confecção de personagens.</p> <p>-24/10/2018, sétimo dia: continuação da confecção de personagens.</p> <p>-29/10/2018, oitavo dia: início da construção de cenários.</p> <p>-31/10/2018, nono dia: continuação da construção de cenários.</p> <p>-05/11/2018, décimo dia: produção das fotografias para os pequenos filmes.</p> <p>-07/11/2018, décimo primeiro dia: escolha das fotografias.</p> <p>-08/11/2018, décimo segundo dia: edição dos filmes no <i>Movie Maker</i>.</p>	<p>Cada aula com 2h de tempo (Tanto pela manhã quanto pela tarde)</p>

ANEXO 03

DEPOIMENTOS DOS ALUNOS

DEPOIMENTOS	EXPLICAÇÃO DOS SIGNIFICADOS
- O roteiro é e não é difícil, porque primeiro a gente tem que criar uma história, mas acho mais difícil é criar os personagens na história.	-Criar os personagens é mais difícil.
- “Professor, o tempo foi muito pouco, o senhor poderia ficar na escola e realizar esse trabalho conosco para fazermos um filme, porque a professora de Arte não faz esse tipo de trabalho com a gente”	- Falta de aulas mais dinâmicas, já que eles têm aulas somente com livros e copiadas no quadro, têm poucas aulas práticas de Artes.
- Um dos garotos que se envolveu mais com os trabalhos da pesquisa chamado de Wanderson Tauan dos Santos Batista me confessou: Gosto de desenhar e com o que aprendi aqui nas suas aulas, quero seguir carreira com animação.	-A vontade de seguir carreira com animação partiu das oficinas de <i>stop motion</i> .
-Não conhecia o <i>stop motion</i> , já ouvi falar, mas não sabia que era assim que se fazia. Tô gostando muito de pintar os cenários, fazer os bonecos e as roupinhas.	- A dedicação com o processo e a identificação com a nova técnica aprendida.
- O senhor deveria voltar outra vez e passar mais tempo aqui conosco para fazermos um filme mais demorado, gostei muito de fazer animação mas foi pouco tempo, agora que eu estava gostando.	- A vontade de continuar fazendo <i>stop motion</i> por mais tempo. Isso resultaria em um filme de longa duração.

Sobre alguns comentários dos alunos, nos faz refletir ainda mais sobre esses momentos em que estamos lhe dando com pessoas (crianças). Percebeu-se que muitos se identificam com o trabalho que desenvolvemos e se doam muito mais, outros nem tanto, mas mesmo assim é muito válida a troca de experiência e aprendizagem para o que pretendemos no futuro como professores que seremos.

ANEXO 04

UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
 INSTITUTO DE LINGUÍSTICA, LETRAS E ARTES - ILLA
 FACULDADE DE ARTES VISUAIS
 CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

PLANO DA AULA

Conteúdo	Objetivo	Atividade	Tempo	Recursos
Conceitos Fundamentais	-Pesquisar a linguagem do <i>Stop Motion</i> na Escola Municipal de Ensino Fundamental Judith Gomes Leitão com alunos do 6º ao 9º ano.	1-Conhecer a história do <i>Stop Motion</i> ; 2-Conhecer e Produzir o <i>Flip Book</i> ;	40 min 01h20 TOTAL 02h00	-Voz -Datashow -Note book -Canetas -Bloco de papel
	-Compreender a importância do uso das artes filmáticas (<i>Stop Motion</i>) em relação ao meio em que vivemos;	3-Assistir filmes de <i>Stop Motion</i> feitas por vários diretores; 4-Refletir e valorizar o trabalho artístico de artistas regionais e brasileiros.	01h00 01h00 TOTAL 02h00	-Voz -Datashow -Note book -Caixa de som

		5-Conhecer materiais e técnicas usadas para a produção de filmes;	01h00	-Livros -Apostilas -Lápis -papel
			TOTAL 02h00	
	- Realizar uma apresentação do (s) trabalho (s) produzidos para alunos da escola para apreciação	6-Produção de Cenários	02h00	-Pistola de cola quente -Cola branca -Folha A4
		6-Produção de filmes;	02h00	-Massinhas -Lápis -Cartolinas
		7-Produção de filmes;	02h00	-Papelões -Tintas -Pincéis -Tesoura
		8-Produção de filmes;	02h00	
		9-Produção de filmes;	02h00	

REFERÊNCIAS

- A Noiva Cadáver*. Direção: Tim Burton e Mike Johnson. Produção: Tim Burton. Inglaterra. Warner Bros, 2005.
- BARBOSA JÚNIOR, A. L. (2011). *A arte da animação: técnica e estética através da história* (3. ed.). São Paulo: Senac São Paulo.
- BARROS, José D'Assunção. *Arte é Coisa Mental - reflexões sobre o pensamento de Leonardo da Vinci sobre a Arte*. Revista Poiésis, n. 11, p.71-82, nov. São Paulo, 2008.
- BELLONI, M. L. (2005). *O que é mídia-educação* (2. ed.) Campinas, SP: Autores Associados. (Coleção polêmicas do nosso tempo; 78).
- Ciavatta, M. (2005). A formação integrada: a escola e o trabalho como lugares de memória e de identidade. Revista Trabalho Necessário. Rio de Janeiro, ano 3 (nº 3), pp. 1-20 – Ano 2005. Disponível em <http://www.uff.br/trabalhonecessario/images/TN_03/TN3_CIAVATTA.pdf> Acesso em:
- DUARTE, Rosália. *Pesquisa Qualitativa: reflexões*. Rio de Janeiro: PUC, 2002
- ESCOLA.COM. *Aula Prática como Ferramenta de Ensino*. São Paulo, 18 de mar. De 2018. Disponível em <<http://escolapontocom2015.blogspot.com/2018/03/aula-pratica-como-ferramenta-de-ensino.html>>. Acesso em 08 de nov. de 2018.
- FAZENDA, Ivani. *Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa*. 4 ed. Campinas: Papirus, 1999.
- FILHO, Eliseu de Souza. *Apostila de Animação*. Portugal: Instituto Politécnico, 2005.
- FOSSATTI, Carolina Lanner. *Cinema e Animação: Uma trajetória marcada por inovações*. Fortaleza: VII Encontro Nacional de História da Mídia, 2009.
- GOMBRICH, Ernst H. *A História da arte*. Rio de Janeiro: LTC, 1999
- HALAS, John; MANVELL, Roger. *A técnica da animação cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da animação: Técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2005.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, SP: Papirus, 1997
- MARRONE, Beatriz. *A Importância do Ensino das Artes na Escola*. Revista Época. Edição maio de 2017. Disponível em <<https://epoca.globo.com/ideias/noticia/2016/05/importancia-do-ensino-das-artes-na-escola.html>> Acesso em 07 de novembro de 2018.

O Estranho Mundo de Jack (1993). Direção: Tim Burton. Produção:

PAULA, J.L.; HENRIQUE, A.L.S; et. al. *O uso do stop-motion como prática pedagógica no ensino de geografia no contexto do EMI*. Natal: Holos, 2017.

PURVES, B. Stop-motion. Porto: *Animação Básica 2*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

RIBEIRO, Thiago Franco. *Animação em stop-motion: Tecnologia de produção através da história*. (Dissertação de Mestrado). BH: Escola de Belas Artes, 2009.

SILVA, Vanely Cristiany Oliveira. *Multiletramentos: Desenvolvimento de Habilidades de Escrita de Textos em Contextos Digitais*. Unimontes, 2015.

VILELA, Soraia. *Ilusão do Movimento na Palma da Mão*. (Texto publicado em 2005). Disponível em: < <https://p.dw.com/p/73QB>>. Acesso em: 07 de novembro de 2018.