

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

Hednamar Maria Corrêa Pereira

1, 2 E 3: VOLTE OUTRA VEZ

Experienciando *stop-motion* na escola de ensino fundamental com o aplicativo

Stop Motion Studio

Belo Horizonte

2020

Hednamar Maria Corrêa Pereira

1, 2 E 3: VOLTE OUTRA VEZ

Experienciando *stop-motion* na escola de ensino fundamental com o aplicativo
Stop Motion Studio

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós- Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Ensino de Arte.

Orientador: Prof. Dr. Fabrício Andrade Pereira

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes da UFMG
2020

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

Namar, Hedy, 1975-

1, 2 e 3 [manuscrito] : volte outra vez : experienciando stop-motion na escola de ensino fundamental com o aplicativo Stop Motion Studio / Hednamar Maria Corrêa Pereira. – 2020.

65 p. : il.

Orientador: Fabrício Andrade Pereira.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

1. Arte – Estudo e ensino – Teses. 2. Animação (Cinematografia) – Teses. 3. Arte por computador – Teses. I. Pereira, Fabrício Andrade, 1971- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título. IV. Título: Experienciando stop-motion na escola de ensino fundamental com o aplicativo Stop Motion Studio.

CDD 707

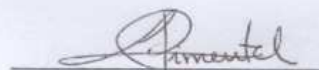
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Mestrado Profissional em Artes

Folha de Aprovação - Assinatura da Banca Examinadora Trabalho Final da aluna
HEDNAMAR MARIA CORRÊA PEREIRA número de Registro - **2018725879**.

Título: "1, 2 E 3: VOLTE OUTRA VEZ EXPERIENCIANDO STOP-MOTION NA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL COM O APLICATIVO STOP MOTION STUDIO"



Prof. Dr. Fabricio Andrade Pereira – Orientador – FAE/UFG



Profa. Dra. Lucia Gouvêa Pimentel – Titular – EBA/UFMG



Profa. Dra. Gláucia Maria dos Santos Jorge – Titular – UFOP

Belo Horizonte, 29 de julho de 2020.

Dedico este trabalho à minha família que muito me apoiou no desenvolvimento deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha mãe Maria José e ao meu pai Osmar (*in memoriam*) e aos meus irmãos, Mardilene, Valdinei, Adelaide, Maria Cristina, Valdecy, Valdenilson, Aparecida, Warlley, Márcia, Júnia e Letícia, pelo apoio incondicional.

Agradeço as minhas amigas, especialmente à Marcela Furtado, Ana Leôncio e Christine Veras, por apontar caminhos para esta pesquisa.

Agradeço aos meus colegas do Mestrado, especialmente a Jéssica pela escuta e compartilhamentos de saberes e fazeres no ensino de Arte, Leandro, pela parceria, e Wester, amigo e “irmão”, pelos conselhos, ombro amigo nas horas difíceis, por contribuir neste trabalhando doando sua bela voz.

Agradeço ao corpo docente do Mestrado, Professoras Lúcia, Rosvita, Ana Cristina e Mariana e professores Eugênio Tadeu e Maurílio, pelo aprendizado constante.

Agradeço à Coordenação e à Secretaria do ProfArtes, aos professores Dra. Lúcia Gouvea Pimentel e Dr. Geraldo Loyola, que compuseram minha Banca de Qualificação, pelos apontamentos para a pesquisa.

Agradeço em especial ao professor Dr. Fabricio Andrade, meu orientador, pela compreensão e pelo apoio diante das turbulências pessoais, profissionais e de saúde.

Agradeço ao meu esposo Orione, companheiro de todas as horas, aos meus filhos, Gabriela e Nicolás, e à minha enteada Letícia.

Agradeço à receptividade em todas as escolas, por onde passei, aos diretores, aos colegas professores e aos estudantes, que abraçaram com entusiasmo minhas proposições em animação e de animação em *stop-motion*.

A todos, muito obrigada!

*O que as pessoas gostam em relação à
animação stop-motion é que ela é real.*

*É como um truque de mágica,
pegando coisas reais, cenários reais e
fazendo-os ganhar vida com movimento.*

(Joe Clokey)

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 –	Fotogramas do vídeo Princípios Básicos da Animação em <i>Stop-motion</i> , 2020	13
FIGURA 2 –	Fotograma do vídeo Breve História da Animação em <i>Stop-motion</i> – Parte 1.	13
FIGURA 3 –	Fotograma do vídeo Breve História da Animação em <i>Stop-motion</i> - Parte 2.	14
FIGURA 4 –	Fotograma do vídeo Planejando a Animação em <i>Stop-motion</i> : parte 1 História	15
FIGURA 5 –	Fotograma do vídeo Planejando a Animação em <i>Stop-motion</i> - Parte 2 - Storyboard	16
FIGURA 6 –	Fotogramas do vídeo Processo de Criação: Produzindo a animação em <i>Stop-motion</i> - Parte 1	18
FIGURA 7 –	Fotogramas do vídeo Processo de Criação: Produzindo a animação em <i>Stop-motion</i> - Parte 2 Registro fotográfico	19
FIGURA 8 –	Fotograma do vídeo Aplicativo <i>Stop Motion Studio</i>	26

LISTA DE QR CODES

QR Code nº 1 <i>Stop-motion: princípios básicos</i>	37, 44
QR Code nº 2 <i>Stop-motion</i> breve história parte 1	36,44
QR Code nº 3 <i>Stop-motion</i> breve história parte 2	37,44
QR Code nº 4 <i>Stop-motion</i> Experiências Anteriores.....	37,44
QR Code nº 5 <i>Stop-motion</i> planejando a animação parte 1	39, 45
QR Code nº 6 <i>Stop-motion</i> planejando a animação parte 2	40, 45
QR Code nº 7 <i>Stop-motion</i> fisicalidade da animação	42, 45
QR Code nº 8 <i>Stop-motion: registro fotográfico no aplicativo Stop Motion Studio</i>	43, 45
QR Code nº 11 <i>Stop-motion</i> tutorial do aplicativo <i>Stop Motion Studio</i>	46
QR Code nº 9 <i>Stop-motion: Animação na Escola Municipal da Vila Pinho 2019</i> ..	47
QR Code nº 10 <i>Stop-motion: Animação na Escola Municipal da Vila Pinho 2020</i>	47

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	09
1	EXPERIENCIANDO <i>STOP-MOTION</i> NA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL: O SABER TÉCNICO E SEUS COMPLEMENTOS.	11
1.1	Uma pausa para a experiência: A importância da experiência no processo de criação e ensino aprendizagem em Arte.....	20
1.2	O retorno: Ensino e aprendizagem da animação em <i>stop-motion</i> por meio do aplicativo <i>Stop Motion Studio</i>.....	24
	Considerações finais	27
	Referências	28
2	PROPOSTA PEDAGÓGICA — 1, 2 E 3: VOLTE OUTRA VEZ. EXPERIENCIANDO <i>STOP-MOTION</i> NA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL COM O APLICATIVO <i>STOP MOTION STUDIO</i>	30
	Introdução	31
2.1	Objetivo, público e conteúdo	31
2.2	Etapa 1 — Introdução à animação em <i>stop-motion</i>	32
2.3	Etapa 2 — Processos de criação: o planejamento e a produção da animação em <i>stop-motion</i>	38
2.4	Desdobramentos possíveis para a edição da animação em <i>stop-motion</i>	43
2.5	Esquema da proposta pedagógica com contextualização em QR Codes ...	44
	Considerações finais	46
	Glossário	47
	Referências	48
	Apêndices	54

EXPERIENCIANDO *STOP-MOTION* NA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL: DA CONTEXTUALIZAÇÃO À CRIAÇÃO COM O APLICATIVO *STOP MOTION STUDIO*

RESUMO

Neste estudo, destacamos a importância do saber técnico da animação em *stop-motion*, como expressão, e de outros elementos que o complementam, fundamentais para experienciar a animação em *stop-motion* na escola de Ensino fundamental: a história e o *storyboard* no planejamento, a fisicalidade, o registro fotográfico e a edição na produção da animação. Também apresentamos argumentos que visam sustentar que a experiência com essa técnica necessita de sentido e de intencionalidade suscitados pela emoção, pela racionalidade e pela contextualização do objeto em estudo. Abordamos que esses elementos contribuem para a produção e fruição da animação em *stop-motion* para além do conhecimento técnico, isto é, como expressão. Como proposta pedagógica, com base nos estudos de Andrade (2006), Dewey (2010), Larrosa (2015) e Purves (2011), consideramos o percurso de experiências em sala de aula, no Ensino fundamental, com essa técnica de animação, após a utilização do aplicativo *Stop Motion Studio*, o que acarretou uma melhor compreensão do *stop-motion* e a elaboração de animações em *stop-motion* por parte dos estudantes.

Palavras-chave: Ensino de Arte; *Stop-motion*; Experiência e sentido; racionalidade e emoção; contextualização.

ABSTRACT

In this study we highlight the importance of technical knowledge of stop-motion animation, as expression, and other elements that complement it, fundamental to experience stop-motion animation in elementary school: history and storyboard in planning, physicality, photographic record and editing in the production of animation. We also present arguments that aim to support that the experience with this technique needs meaning and intentionality aroused by emotion, rationality and contextualization of the object under study. We discuss that these elements contribute to the production and enjoyment of stop-motion animation beyond technical knowledge, that is, as expression. As a pedagogical proposal, based on the studies of Andrade (2006), Dewey (2010), Larrosa (2015) and Purves (2011), we consider the path of experiences in the classroom, in elementary school, with this technique of animation after the use of the app Stop Motion Studio and it unfolded in a understanding of stop-motion and the elaboration of stop-motion animations in the elementary school.

Keys words: Art teaching; *Stop-motion*; Experience and meaning; rationality and emotion; contextualization.

INTRODUÇÃO

A ação deste presente trabalho propiciou aos estudantes da Escola Municipal da Vila Pinho, em Belo Horizonte, no Estado de Minas Gerais (MG), vivências expressivas com a animação em *stop-motion* nos anos 2019 e 2020. A animação em *stop-motion*, como experiência, é algo que nos provoca, o que se estende aos estudantes e à comunidade escolar. A metodologia fundamentou-se no procedimento da pesquisa-ação. Através dessa, construímos estratégias de ação com animação em *stop-motion*, bem como as desenvolvemos para avaliar possibilidades para a construção do conhecimento em arte.

Configuramos este trabalho em duas partes: 1-EXPERIENCIANDO *STOP-MOTION* NA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL: da contextualização à criação com o aplicativo *Stop Motion Studio*; e 2: PROPOSTA PEDAGÓGICA – 1, 2 E 3: VOLTE OUTRA VEZ. Experienciando *stop-motion* na escola de Ensino Fundamental com o aplicativo *Stop Motion Studio*.

Na parte 1, encontramos o artigo EXPERIENCIANDO *STOP-MOTION* NA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL: da contextualização à criação com o aplicativo *Stop Motion Studio*. Nele, primeiramente, discorreremos sobre a presença da animação em nossas vidas e como isso muda conforme o contexto em que estamos em relação a ela. Para melhorar o desenvolvimento da animação em *stop-motion* no ensino de Arte¹, destacamos a importância da contextualização do *stop-motion* como expressão, desde a breve história até o registro fotográfico quadro a quadro da animação. A contextualização, a fruição e o fazer em arte na escola oportunizam experiências em arte e no ensino de Arte. Por isso, apresentamos, em pausa, uma reflexão sobre a importância da experiência para o ensino de Arte. Por fim, apresentamos uma breve reflexão sobre a tecnologia no contexto dos educandos e o seu uso no processo de ensino e aprendizagem com a animação em *stop-motion* na escola, especificamente com a utilização do celular e do aplicativo *Stop Motion Studio*.

Na parte 2, apresentamos a PROPOSTA PEDAGÓGICA – 1, 2 E 3: VOLTE OUTRA VEZ. Experienciando *stop-motion* na escola de Ensino Fundamental com o aplicativo *Stop Motion*

¹ A palavra Arte com inicial maiúscula, neste texto, refere-se ao componente curricular na Educação Básica. Nas demais situações, é usada a grafia arte.

Studio. A proposta foi desenvolvida com os estudantes do 7º ano do 3º ciclo do Ensino Fundamental em 2019 e em 2020. Ela foi estruturada em duas etapas e desenvolvida a partir dos estudos sobre a técnica do *stop-motion* no cinema de animação. Algumas etapas foram adaptadas ao contexto escolar de forma a contribuir com os processos de ensino e aprendizagem do cinema de animação em *stop-motion* no Ensino Fundamental. Em todas as etapas da proposta há uma fundamentação teórica que visa contribuir para a formação do professor de Arte. Na etapa 1 *Introdução da animação em stop-motion*, sugerimos a contextualização da animação em *stop-motion* e dos princípios básicos dessa animação, como expressão, com links disponibilizados em QR codes. Na etapa 2 *processos de criação*, apresentamos dois desdobramentos: planejamento da animação em *stop-motion* e produção da animação em *stop-motion*. No planejamento da animação, também disponibilizamos links em QR codes para acesso sobre os elementos da animação em *stop-motion*, história e *storyboard*, com o objetivo de construir o conhecimento da animação como expressão. Já na produção da animação em *stop-motion*, produzimos os vídeos sobre o registro fotográfico dos quadros da animação em *stop-motion* a partir do filme *Coraline e o Mundo Secreto* (2009) e do tutorial sobre o aplicativo *Stop Motion Studio*, com links disponibilizados, também, em QR Codes. Para a edição, que na proposta identificamos como um desdobramento da etapa de produção da animação em *stop-motion*, apresentamos sugestões para os professores que possuem os recursos e as ferramentas disponíveis para o seu desenvolvimento na escola.

Neste trabalho, trazemos, também, a síntese da proposta em esquema, acompanhada dos vídeos disponibilizados para acesso em QR Codes de todas as etapas da proposta, incluindo os resultados anteriores, os de 2019 e os de 2020. Por fim, condensamos, no Apêndice A, animações em *stop-motion* com breves comentários e links para acesso na plataforma Youtube, os quais compuseram a edição dos vídeos *Breve História do Stop-Motion* parte 1 e 2; como expressão, na etapa da contextualização, compomos um material complementar para o professor de Arte com algumas sugestões para a criação de animações em *stop-motion* na escola que constam no Apêndice B deste trabalho.

1 EXPERIENCIANDO *STOP-MOTION* NA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL: O SABER TÉCNICO E SEUS COMPLEMENTOS

A animação em *stop-motion* se confunde com a história do cinema e ambas configuram uma experiência empática para muitas pessoas. A animação não é exclusividade do *universo* infantil e povoa nossas memórias há anos. Em resumo, todos nós já tivemos, de alguma forma, contato com animações, incluindo as animações em *stop-motion*. Talvez porque

A animação feita com *stop-motion* possui um caráter extremamente lúdico, capaz de cativar de crianças a adultos, tem grande aceitação e admiração por parte da crítica e possui grande versatilidade para lidar com temas que envolvem o imaginário popular, ocultismo e a mitologia em geral (OLIVEIRA, 2010, p. 122).

Na escola, a experiência empática com a animação em *stop-motion* não poderia ser diferente. Permite experiências que envolvem emoção e racionalidade e se transformam conforme a faixa etária e a atuação dos sujeitos que se relacionam com ela: a criança, os pais, os professores, os próprios animadores profissionais, os espectadores. Trata-se de experiências que nos acompanham ao longo da vida com possibilidades de percepções diferenciadas tanto para o espectador quanto para o criador. Portanto, são experiências com grandes possibilidades de formação e transformação, pois

A experiência ocorre continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver. Nas situações de resistência e conflito, os aspectos e elementos do eu e do mundo implicados nesta interação modificam a experiência com emoções e ideias, de modo que emerge a intenção consciente. (DEWEY, 2010, p.109).

Quais interações² temos e podemos vivenciar com a animação *stop-motion* na escola de Ensino Fundamental? Quais situações de resistência e conflito podem permear as interações com a animação *stop-motion* no espaço escolar? As experiências com a animação em *stop-motion* podem transformar a formação tanto de educandos quanto de professores?

No cinema de animação, o trabalho com o *stop-motion* é composto por meio de várias etapas, que são basicamente discutidas no planejamento da animação entre animadores e produtores de

² Interação, neste texto, refere-se ao processo cognitivo que envolve cérebro, corpo, ambiente físico e cultural advindo de experiências com o meio em que vive o ser humano.

animação. Dentre elas, podemos citar: a ideia a ser desenvolvida na história, os aspectos práticos e físicos (quadros simples ou duplos, movimento da câmera, close-up, música, iluminação, cenário, bonecos); as ferramentas (câmera, música), os aspectos econômicos (materialidade, detalhes e movimento dos bonecos); a organização do trabalho colaborativo (*storyboard*, cenário, figurino, boneco, registro fotográfico e edição), dentre outros aspectos importantes para esta produção de animação.

Na escola, especificamente na aula de Arte, pode ser demasiadamente complexo adotar este mesmo tipo de planejamento no processo de ensino e aprendizagem de cinema de animação em *stop-motion*. Primeiramente por se tratar de um trabalho a ser desenvolvido com estudantes e não com animadores, embora haja a possibilidade de transpor do cinema de animação para a escola, etapas que possam dialogar entre si, a partir da contextualização do objeto de estudo, do planejamento e da produção da animação com *stop-motion*. Inicialmente, o professor pode se fazer alguns questionamentos, como: O que eu sei sobre animação com *stop-motion* e como se faz isso? Quais possibilidades expressivas visuais esta técnica de animação nos permite no ensino de Arte na escola de Ensino Fundamental? O que é *stop-motion*, afinal? Segundo Purves (2011),

a resposta a essa pergunta seria um pouco imprecisa, pois a maioria das técnicas de animação tem alguns elementos e princípios que se sobrepõem. De modo geral, porém, *stop-motion* poderia ser definido como a técnica de criar a ilusão de movimento ou desempenho por meio da gravação, quadro a quadro, da manipulação de um objeto sólido, boneco ou imagem de recorte em um cenário físico espacial (PURVES, 2011, p.6).

Conforme Ribeiro (2009), a gravação da imagem manipulada dá-se pela fotografia, fotograma por fotograma, com ligeiras diferenciações de posição ou formato dos objetos entre os fotogramas para criar a ilusão de movimento. Segundo o mesmo autor, no “universo” da animação, o *stop-motion* é classificado como uma animação tradicional tridimensional, e essas, de acordo com Oliveira (2010),

Se baseiam no princípio de captar uma imagem de um objeto, cena, pessoa ou outra coisa qualquer e, em seguida, movimentar esta coisa para captar uma nova imagem. Com a sequência de imagens alinhadas em um vídeo, é gerada a animação. Para que exista uma animação tridimensional fotográfica, precisa-se basicamente atender a duas regras básicas: a primeira é que a gravação deve ser feita com a utilização de objetos que ocupem o espaço, e a segunda, que seja feita por intermédio de fotografia (OLIVEIRA, 2010, p. 50).

Gino e Guimarães destacam que “o *stop-motion* é uma forma de expressão plástica/artística que remonta às origens do próprio cinema, sendo registradas as primeiras experimentações da técnica nos primeiros registros do cinema mudo, no final do século XIX” (GINO; GUIMARÃES, 2014, p.1). Para contextualizar aspectos da animação na escola, como expressão, que caminhos o professor de Arte pode percorrer? De início, é preciso considerar que os educandos ainda não tenham experienciado o estudo e o fazer em Arte com a animação em *stop-motion*. Nesse caso, é importante apresentar alguns princípios básicos da técnica do *stop-motion*, para que eles consigam identificar na prática o que é ilusão de movimento, registro quadro a quadro, manipulação de objetos, ligeiras diferenciações de posição e formato de objetos (FIG. 1).



FIGURA 1 – Fotogramas do vídeo Princípios Básicos da Animação em *Stop-motion* que exemplificam o que é manipulação de um objeto e registro quadro a quadro de uma animação, 2020.
Disponível em: <https://youtu.be/brvDYGdCfjI>. Acesso em 21/05/2020.

Além disso, é importante que os alunos assistam a alguns filmes e produções de animação em *stop-motion* (FIG. 2, 3). Tal ação suscitará algumas ideias para o planejamento da animação em *stop-motion* e a identificação dos princípios básicos dessa técnica como expressão, bem como a contextualização do objeto de estudo e a fruição dessas produções artísticas.



FIGURA 2 – Fotograma do vídeo Breve História da Animação em *Stop-motion* - Parte 1 que traz animações em *stop-motion*, em recortes, de 1899 a 2008, 2020.
Disponível em: <https://youtu.be/Q3HFXyLzHos>. Acesso em 21/05/2020.



FIGURA 3 – Fotograma do vídeo Breve História da Animação em *Stop-motion* - Parte 2 que traz animações em *stop-motion*, em recortes, de 2008 a 2019, 2020.
Disponível em: https://youtu.be/_2RMNUq9xuw. Acesso em 21/05/2020.

Entendemos que a contextualização de objetos artísticos é fundamental no processo de aprendizagem e ensino de Arte porque

A contextualização agirá como um elemento potencializador da percepção e instigará diálogos com uma das essências geradoras da contribuição artística: a obra que expressa. Portanto, consideramos o diálogo entre globalidade e essencialidade fator importante para a não fragmentação do ensino, para o despertar do interesse no conhecimento em geral (ANDRADE, 2006, p.23).

A contextualização suscita conhecimento de mundos, de conteúdos diversos, de si mesmo e do outro proporcionando formação e transformação. Por isso, provocar e instigar a criatividade são ações primordiais no ensino de Arte e a contextualização alimenta esse processo. “Desenvolver a criatividade é instigar a dúvida. Lançar uma dúvida é, simultaneamente, despertar a curiosidade” (ANDRADE, 2006, p.24). Há de se considerar que

Toda experiência pessoal com objetos artísticos é fruto do que realmente se é e das diversas construções armazenadas ao longo de nossa existência. Assim como conceitos, opiniões e sentimentos, essas formas de conhecimento não são solidificadas a ponto de não poderem se transformar (ANDRADE, 2014, p.102).

Quando o professor inicia um percurso criativo por meio da contextualização com *stop-motion* e o transpõe para a experiência, inicia-se uma trajetória temporal. Nossos saberes não se formam e nem nos transformam da noite para o dia. Eles se constroem a partir da relação de saberes dos seres com o meio, com os outros e consigo mesmos. Portanto, “É relação com o mundo como conjunto de significados, mas também, como espaço de atividades, e se inscreve no tempo” (CHARLOT, 2000, p.78). Os filmes de animação em *stop-motion* ilustram a trajetória da animação em *stop-motion* para o cinema com histórias que inscreveram

em um tempo para o nosso tempo, o que podemos perceber nas Figuras 2 e 3. Nossos estudantes também podem inscrever no tempo uma trajetória como produtores de animação em *stop-motion* por meio de histórias do contexto em que vivem para se inscrever em outro tempo. Para isso, sugerimos primeiramente a criação de histórias para depois planejarmos e produzirmos tais histórias com animação em *stop-motion* (FIG. 4).



FIGURA 4 – Fotograma do vídeo Processos de Criação: Planejando uma Animação em *Stop-motion* - Parte 1 História, que traz a história Era uma Vez um Menino, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/cz6mgRA-Rgs>. Acesso em 21/05/2020.

Contar, recontar e criar uma história são ações que tornam expressivas as técnicas de animação em *stop-motion*. Segundo Purves (2011), a vontade de contar uma história, de sugerir uma ideia ou tema ou de mostrar algo a partir de uma nova perspectiva é o início de qualquer projeto de animação em *stop-motion*. O mesmo autor também salienta que não basta apenas criar histórias. Para ele, “a técnica do *stop-motion* pode ser a ferramenta mais apropriada para contar uma história em particular, e essa história pode conter elementos que não podem ser concebidos de outro jeito” (PURVES, 2011, p.50).

Na indústria de animação de hoje não há “uma regra rígida para escrever uma história com animação ou qualquer outro meio” (PURVES, 2011, p.52). Na escola, também, as ideias para as histórias, que serão contadas pelos educandos, podem evitar regras rígidas. Conforme necessidade, questionamentos e instruções, podem ser estímulos para instigar a imaginação, como: A sua ideia envolve que personagem, humano, animal ou objeto? Como é a fisicalidade da sua animação? Onde acontecerá a cena? O que o seu personagem terá de interessante e vigoroso para atrair a atenção das pessoas em fisicalidade? Quais movimentos ele executará a partir de uma narrativa? Abordará sonho, fantasia ou um conteúdo que lhe chama a atenção? O que você quer mostrar ou insinuar? Qual história você leu e pode ser contada em *stop-motion*?

Qual cena ou imagem lhe chamou a atenção e pode levar a uma animação em *stop-motion*? O que você já viveu ou presenciou que pode ganhar vida em uma animação em *stop-motion*?

Com a história pronta é hora de transpô-la para o *storyboard*. Purves (2011) considera-o como um ponto de referência comum vital para todos os envolvidos no filme. Ele traz ideias visuais em desenhos e anotações de como será a animação funcionando (FIG. 5). É um roteiro que serve como referência para os registros fotográficos dos animadores e de sua equipe, bem como dos educandos e do professor de Arte, na escola.

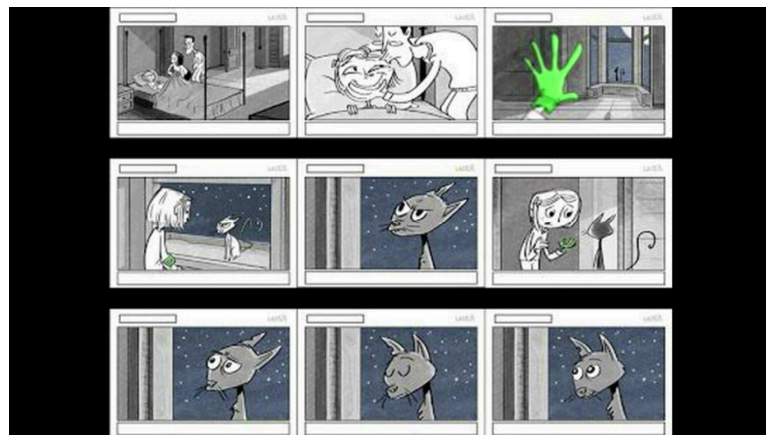


FIGURA 5 – Fotograma do vídeo Processos de Criação: Planejando a Animação em *Stop-motion* - Parte 2 Storyboard por meio do filme *Coraline e o Mundo Secreto* (2008), 2020. Disponível em: <https://youtu.be/gCzcqjUrHA>. Acesso em 21/05/2020.

O *storyboard* é desenvolvido na etapa do planejamento da animação e um aspecto importante a ser considerado nessa etapa é o trabalho colaborativo. No cinema de animação em *stop-motion*, ele refere-se à divisão do trabalho e do trabalho colaborativo em cada setor: planejamento, produção, direção e animação. “Quando um filme de *stop-motion* entra em produção, muitas pessoas passam a estar envolvidas” (PURVES, 2011, p.118). Nessa etapa, o trabalho colaborativo torna-se vital para que a animação em *stop-motion* se inscreva no tempo e em um espaço. Também é aqui que as habilidades plásticas e tecnológicas se encontram para fazer cinema. Segundo Lucena, “a animação, apesar de envolver habilidades plásticas, é, antes de tudo, cinema, que exige a colaboração de uma equipe” (LUCENA, 2002, p. 103 *apud* RIBEIRO, 2009, p.47).

Na escola, esse tipo de trabalho colaborativo também pode ser vivenciado pelos educandos, desde que adaptado para o ambiente escolar. Segundo Andrade (2006, p. 44), “a colaboração, historicamente, é uma mola propulsora que possibilita e possibilitou a construção de conhecimento dos diversos grupos humanos para resolução de várias situações”. O mesmo autor salienta que, “assim a

colaboração em sala de aula se desenvolve para além de um simples valor social” (ANDRADE, 2006, p.44) e, também, que a

colaboração entre os alunos na realização do experimento artístico ou no trabalho de contextualização de obras de arte, poderá levar nossos educandos a reconhecerem a si mesmos nesse fazer e nessas obras como agentes de sua própria cultura (ANDRADE, 2006, p.45).

Os bonecos, objeto ou outra materialidade utilizadas para criar animação em *stop-motion* não se movimentam sozinhos e necessitam do conhecimento dos princípios básicos da animação em *stop-motion*, da sensibilidade e da racionalidade de sujeitos, animadores, professores, educandos, cujas mãos se dedicam a conectar uma narrativa à técnica, quadro a quadro. O que possibilita um trabalho colaborativo nas escolas, tal como no cinema. É condição acontecer a interação entre narrativa e técnica na animação com *stop-motion* na escola? Talvez não, mas, a princípio, os educandos baseiam-se na narrativa para desenvolver suas ideias dotando-as de intenção, um porquê para serem criadas com *stop-motion*. Assim, “Não se pode isolar a questão da intencionalidade na elaboração do objeto artístico” (ANDRADE, 2006, p.61). Esse é fruto de processos complexos, que pode se estender para o ensino de Arte, pois,

quando um artista produz ou produziu um objeto ele está sempre de alguma forma, estabelecendo uma expressão de seus sentimentos, bem como de suas emoções e de suas construções racionais. Esses sentimentos seriam a elaboração, ou por assim dizer o conhecimento, de reações e situações específicas em que exista interação recorrente entre as emoções, revelando novos sentimentos, e assim por diante, até a elaboração de expressões complexas no sentido de abordagem ampla de uma determinada realidade ou premissa racional construída ou adquirida. (ANDRADE, 2006, p.60).

Na animação com *stop-motion*, por exemplo, é possível, ao tratarmos da fisicalidade da animação, criar um mundo com seres fantásticos. Segundo Purves (2011), a fisicalidade é o que o animador manipula, é algo material, que se move em um espaço concreto (cenário), com seus detalhes e materiais, reagindo espontaneamente à luz, ao foco e à profundidade. Com muitas possibilidades construtivas, a fisicalidade se torna um aspecto atrativo muito importante nos filmes de animação com *stop-motion* e capta a atenção das pessoas, o que leva, segundo o mesmo autor, o espectador a perceber o personagem interagindo com o seu ambiente e existindo nele. Essa ligação do personagem ou objeto ao cenário só pode acrescentar mais versatilidade à narrativa do animador. Além do espaço onde eles atuam, com suas iluminações e texturas, outro atrativo refere-se à fisicalidade, o detalhe presente nos bonecos, os quais os dotam de personalidade (FIG. 6).

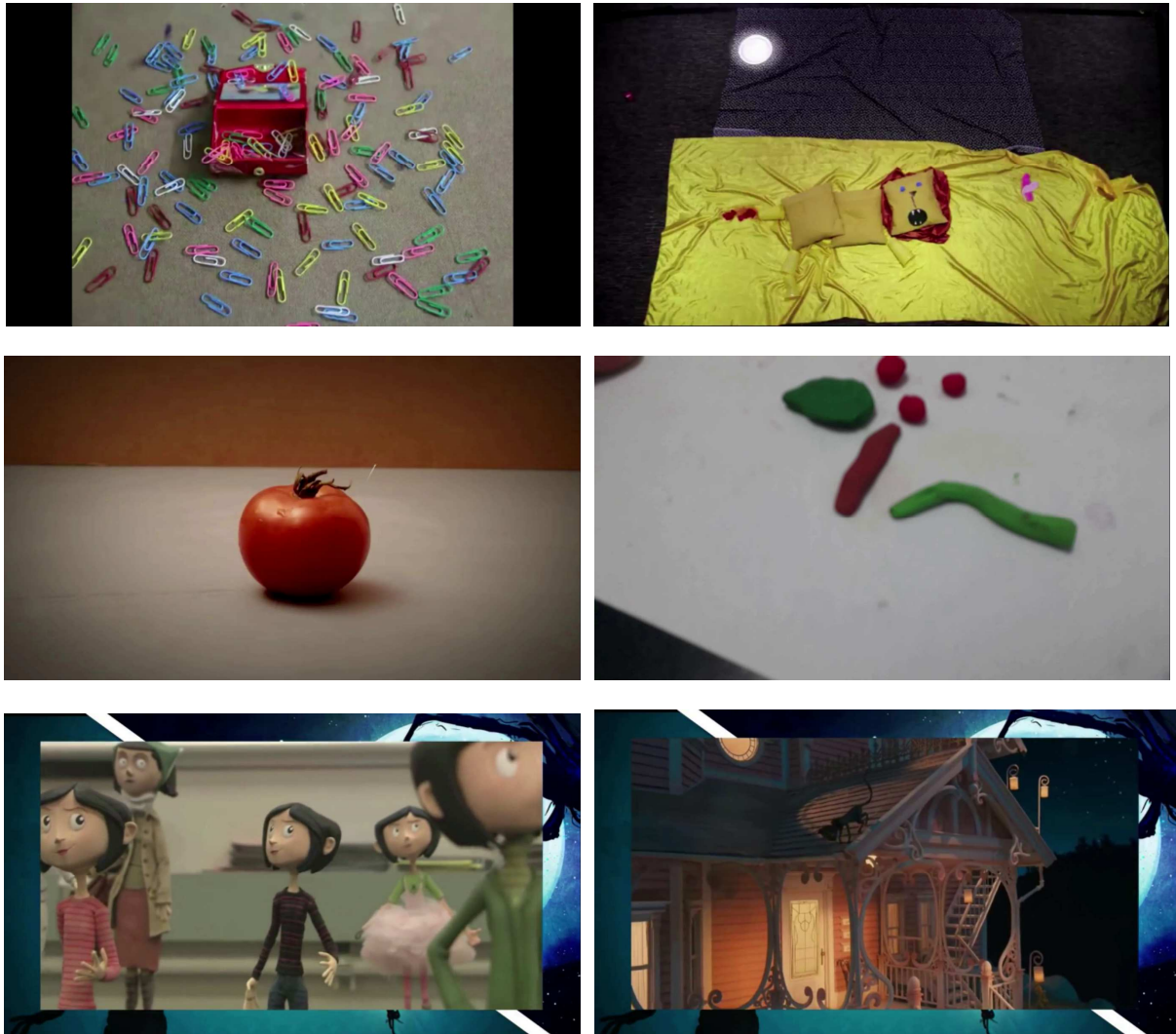


FIGURA 6 – Fotogramas do vídeo Processo de Criação: Produzindo a animação em stop-motion - Parte 1 Fisicalidade, com alguns exemplos possíveis para criar animações em *stop-motion*, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/TuIWCIBs0oc>. Acesso em 21/05/2020.

Na escola de Ensino Fundamental, o trabalho com a fisicalidade da animação em *stop-motion* pode criar tensões, pois nem sempre é possível explorar muitos espaços para a produção da animação em *stop-motion*, bem como para guardar toda a fisicalidade criada pelos estudantes. Se isso vier a acontecer, poderá ser discutido com o coletivo em sala de aula: Quais técnicas de animação podemos utilizar para minimizar o problema do pouco espaço para guardar a fisicalidade para o registro da animação? Como podemos organizar os grupos de trabalho para os registros da animação? Os estudantes podem se responsabilizar com a fisicalidade a ser utilizada para a animação em suas residências?

Após a produção da fisicalidade, é hora do registro fotográfico e, para que esse contemple um dos princípios básicos da animação com *stop-motion*, o essencial é que não haja movimento da câmera, resultado que poderá ser obtido com o auxílio de alguns recursos, como pregadores de roupa ou tripés. Na ausência desses, a fluidez da animação em *stop-motion* poderá ser comprometida, o que não impedirá, de todo, a realização desse trabalho. Partimos do pressuposto que o conhecimento em Arte se dá em todo o processo e não apenas no resultado da animação em *stop-motion*.

Durante o registro fotográfico dos quadros da animação, é interessante frisar que, tradicionalmente, quem cria o movimento na animação em *stop-motion* nunca aparece em cena (FIG. 7). Assim, “os animadores de *stop-motion* criam movimento na sucessão dos quadros, produzindo a ilusão de uma ação independente e contínua” (PURVES, 2011, p.18). Cada quadro leva uma informação para o espectador e o animador precisa ter uma atenção redobrada com a relação entre os quadros, ou seja, “Quanto mais um quadro conecta-se com o anterior, em termos de composição, movimento, cor e assim por diante, melhor e mais fluida será a animação” (PURVES, 2011, p. 20).



FIGURA 7 – Fotogramas do vídeo Processos de Criação: Produzindo a animação em *Stop-motion* - Parte 2 Registro fotográfico que exemplifica quadro a quadro da animação em *stop-motion*, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/EvqGsFgtJ3U>. Acesso em 21/05/2020.

Após o registro fotográfico, podemos iniciar a etapa da edição da animação em *stop-motion*. Essa etapa parece simples, mas não é, pois exige mais recursos na escola, como computadores com *kit* multimídia e com *softwares* instalados para essa finalidade, além da disponibilidade do laboratório de informática. Uma sugestão é desenvolvermos essa etapa, também, no celular com um aplicativo de edição de vídeo instalado e gratuito, de preferência.

É fato que a produção de animações em *stop-motion* na escola de Ensino Fundamental envolve os educandos e, quanto maior é o conhecimento que eles têm sobre essa técnica de animação,

maior serão as transposições para o seu fazer em arte, como afirma Araújo (2007), ao se referir ao humor nos quadrinhos como instrumento educacional,

Os quadrinhos e toda a arte, todas as áreas do conhecimento só acontecem por esses três momentos da aprendizagem [contextualização, fruição e criação]. Quer dizer que se uma garota produz quadrinhos com repertório (ou seja, se ela lê quadrinhos), com estudos dirigidos e livres, se repensa o que produziu, pesquisa, aprende a ver, debate, enfim, vai criar com mais propriedade. (ARAÚJO, 2007, *s/p.*).

A experiência possibilita a construção de conhecimentos em cada etapa da animação em *stop-motion*, desde a introdução da animação em *stop-motion* à produção da animação. Em síntese, a partir de uma experiência possibilitamos novas vivências com a técnica de animação em *stop-motion* para além da técnica, ou seja, como expressão plástica. Mas o que vem a ser experiência?

1.1 Uma pausa para a experiência: A importância da experiência no processo de criação e ensino-aprendizagem em Arte

Há vários significados para a palavra *experiência*. Assim como Larrosa (2015), não podemos nos referir a ela como experimento para pôr à prova uma teoria; mas, como Dewey (apud TEIXEIRA; WESTBROOK, 2010) podemos entendê-la como uma transformação exercida e construída nos corpos a partir das suas relações com o meio em que vivem, consigo mesmo e com os outros. Por esse viés, ter uma experiência não é exclusividade do ser humano, pois o agir e o reagir ao meio também podem ser atribuídos aos animais e demais elementos da natureza. Assim,

esse agir sobre outro corpo e o sofrer de outro corpo uma reação é, em seus próprios termos, o que chamamos de experiência. Nosso conceito de experiência, longe, pois, de ser atributo puramente humano, alarga-se à atividade permanente de todos os corpos, uns com os outros (TEIXEIRA; WESTBROOK, 2010, p.33).

Segundo os autores, para Dewey, no mundo físico inanimado, metaforicamente, tais experiências se constroem sem nenhum tipo de adaptação, pois tais matérias não fazem questão de conservar seu caráter, como, por exemplo, o rolar de uma pedra morro abaixo. No plano da vida, já há distintivamente preferência, seleção e adaptação, pois o corpo busca conservar seu organismo. O que configura as experiências psicofísicas, quando os corpos agem e reagem ao

meio, para a conquista de um equilíbrio de adaptação. No plano humano, o agir e o reagir ganham outra dimensão, chegando não só à escolha, à preferência e à seleção — possíveis no plano puramente biológico —, como ainda à reflexão, ao conhecimento e à reconstrução da experiência. Nesse plano, encontra-se, também, a experiência no ensino de Arte, pois o escolher, o selecionar e o priorizar, aliados à reflexão e ao conhecimento, reconstróem experiências, envolvendo emoção e racionalidade, tanto no artista, tanto no professor de Arte quanto no educando. Andrade (2006) destaca a importância de abordar a emoção, inserida no contexto educacional e na sua relação com o objeto artístico, não priorizando-a em relação à racionalidade, mas como uma das especificidades do campo de conhecimento de Arte, pois,

Quando nos reportamos à emoção do artista, principalmente no âmbito educacional, consideramos necessário que nossos educandos entendam que não estamos apenas nos referindo a processos aleatórios de emotividade no sentido pejorativo. Que a expressão humana, e conseqüentemente a do artista, não prescinde de contextos culturais. E nossos sentimentos necessitam de racionalidade. (ANDRADE, 2006, p. 25).

Ter experiências, então, envolve racionalidade e emoção. A racionalidade e a emoção não se separam. Pelo contrário, integram-se e fazem parte do contexto da natureza humana e, também, do ensino de Arte. Quando a experiência promove reflexão, aciona os sentidos que se aliam à racionalidade e à emoção, e o conhecimento se constrói. Nesse contexto, o conhecimento em Arte, também, constrói-se, pois,

quando consideramos a existência da racionalidade e da emoção no fazer artístico e, conseqüentemente, no objeto de arte, o fazemos porque também consideramos que tais ações e obras possuem uma interface com as estruturas social, política, econômica e contextual do artista que as produziu. (ANDRADE, 2006, p.36).

Sabemos que as construções dos saberes que o ser humano apreendeu são decorrentes de sua experiência com o meio, consigo mesmo e com os outros. Algumas exigiram um grau maior de envolvimento, levando-o à construção de conhecimento. Como isso, tudo não se deu da noite para o dia, o tempo é um fator essencial, pois compreendemos que a relação de saberes "É relação com o mundo como conjunto de significados, mas, também, como espaço de atividades, e se inscreve no tempo" (CHARLOT, 2000, p.78).

O tempo, também, no processo de experiências no ensino de Arte, determina como o educando se relacionará com o conteúdo, o espaço, consigo mesmo, e o resultado desses

processos será a construção do conhecimento. Andrade (2014, p.142) afirma que: "A investigação e o conhecimento em Arte necessitam de um tempo dilatado". Esse tempo pode ser determinante para que as experiências se tornem singulares. Segundo Dewey (2010, p.109), "a experiência promove uma interação que ocorre continuamente, mesmo diante de situações de resistência e de conflito, o que suscitará a intenção consciente, isto é, quando o material vivenciado faz o percurso até sua consecução."

Para o autor, as experiências podem ser modificadas com emoções e ideias, resultando na intenção consciente. Se existe uma intenção consciente, ressonâncias de experiências anteriores, haverá novas experiências, e esta pode tornar possível a completude de uma nova ação, um percurso, um ir e vir. O mesmo pode nos remeter ao processo catártico, mencionado por Duarte e citado por Saccomani (2016), que é quando o homem deixa de se relacionar espontânea e passivamente com uma força objetiva, passando a se relacionar conscientemente com ela, estabelecendo uma relação intencional com essa força, ou seja, uma relação para si.

Ao experienciar de forma permissiva e ativa, seja criando ou recriando, apreciando, lendo, imaginando, tecemos várias relações com o objeto artístico. Assim,

Toda experiência pessoal com objetos artísticos é fruto do que realmente se é e das diversas construções armazenadas ao longo de nossa existência. Assim como conceitos, opiniões e sentimentos, essas formas de conhecimento não são solidificadas a ponto de não poderem se transformar. (ANDRADE, 2014, p.102).

Para que haja experiência pessoal no ensino de Arte, é importante ampliar os processos do fazer e do fruir Arte para que a experiência aconteça. Quando buscamos uma experiência em Arte, sabemos que o percurso é incerto, duvidoso, e não se pode prever resultados. Também sabemos que o fazer artístico para o artista não acontece da mesma forma que com o professor e com o educando. O artista tem a prática investigativa e a pesquisa como norteadores de seu trabalho. O professor de Arte tem o ato de construir suas experiências sob duas vertentes, uma artística e a outra docente, uma vez que uma reflete sobre o fazer da outra. Ele organiza sua experiência em Arte, para propor experiências para educandos, com objetivos possíveis de serem alcançados e readaptados, conforme a vivência e o contexto. Já a experiência para o estudante caracteriza-se como construções frente a proposições realizadas pelo professor de Arte. Essas proposições podem atingir a completude de uma ação, culminando na experiência singular.

A cada nova experiência o resultado difere, pois entendemos que houve um aprendizado decorrente de um determinado tempo e de determinados estímulos. Dessa forma, podemos afirmar que os processos de criação e de ensino e aprendizagem em Arte, enquanto processos que se experienciam, possibilitam a organização do conhecimento em Arte e a transformação dos sujeitos através da exposição da experiência.

Não só o tempo é um fator essencial para formar e transformar os sujeitos envolvidos no ensino de Arte. Há outros fatores que podem ser levados em consideração, como aborda Larrosa (2015), aproximando experiência e sentido. Afinal, do que adianta a escola e o que se ensina nela se não nos toca e nos faz sentido para a vida? Segundo o autor, o par *experiência e sentido* nos permite pensar a educação a partir de vários pontos de vista, de maneiras distintas.

A experiência na educação, para Larrosa (2015), exige uma relação de respeito ao tempo do outro, pois nada parece determinado. Cada experiência é única, existe e está no sujeito. Para explorá-la no campo pedagógico, é preciso haver duas ações: reivindicar a experiência e fazê-la soar. Para reivindicar a experiência é necessário dar a ela certa dignidade e legitimidade não desprezando a subjetividade, a incerteza, a provisoriedade, o corpo, a fugacidade, a finitude, a vida. Já fazê-la soar exige algumas precauções, como não a associar a um experimento, dogmatismo (pretensão de autoridade), como uma prática, como uma elaboração de conceitos, como um modo imperativo — fetiche e de uma palavra de difícil utilização, tornando-a neutralizada e desativada. Por isso, é importante que o professor de Arte reflita sobre suas proposições no ensino de Arte. É preciso que ele analise se suas proposições oferecem estímulos para os educandos expressarem-se conforme suas próprias vivências, percepções e criações de forma autônoma e crítica. Além dessas precauções, o autor afirma que a palavra experiência deve soar próximo da palavra *existência*, perto da palavra vida. Dessa forma,

A experiência seria o modo de habitar o mundo de um ser que existe, de um ser que não tem outro ser, outra essência, além da sua própria existência corporal, finita, encarnada, no tempo e no espaço, com outros. E a existência, como a vida, não pode ser conceitualizada porque sempre escapa a qualquer determinação, porque é, nela mesma, um excesso, um transbordamento, porque é nela mesma possibilidade, criação, invenção, acontecimento (LARROSA, 2015, p. 43).

E como será que nós, enquanto professores de Arte, compreendemos essa palavra experiência no contexto de uma sala de aula e precisamente no ensino de Arte? Nossas proposições reivindicam, soam as experiências, ou as neutralizam?

Se a experiência é algo que forma, toca e transforma, a experiência do professor de Arte é resultante de suas experiências acumuladas e ressoantes ao longo de sua vida, de sua formação inicial e continuada. É primordial que a ressonâncias dessas experiências se apresentem aos educandos respeitando a subjetividade, a reflexão e a permissividade para a transformação, necessárias, também, para que o educando viva e reviva suas próprias experiências.

O saber da experiência trata de um saber único e intransferível e se dá na relação entre o conhecimento e a vida humana. Segundo Larrosa (2015),

Se a experiência é o que nos acontece e se o saber da experiência tem a ver com a elaboração do sentido ou do sem-sentido do que nos acontece, trata-se de um saber finito, ligado à existência de um indivíduo ou de uma comunidade humana particular; ou, de um modo ainda mais explícito, trata-se de um saber que revela ao homem concreto e singular, entendido individual ou coletivamente, o sentido ou o sem-sentido de sua própria existência, de sua própria finitude. Por isso, o saber da experiência é um saber particular, subjetivo, relativo, contingente, pessoal. Se a experiência não é o que acontece, mas o que nos acontece, duas pessoas, ainda que enfrentem o mesmo acontecimento, não fazem a mesma experiência. (LARROSA, 2015, p. 32).

O conhecimento e a vida demandam percursos temporais e são nesses percursos que as experiências acontecerão. Na arte e no ensino de Arte, também as experiências envolvem tempo e vivência e podem proporcionar capacidade de formação e de transformação. Ao passar por experiências em arte, tanto o artista, tanto o professor de Arte quanto o educando podem explorar suas múltiplas possibilidades com informação, transformação e conhecimento.

1.2 O retorno: Ensino e aprendizagem da animação em *stop-motion* por meio do aplicativo *Stop Motion Studio*

A animação em *stop-motion*, na indústria cinematográfica, necessita de um processo minucioso e trabalhoso e exige uma quantidade de recursos, tempo e energia para os animadores e sua equipe de trabalho. Na escola, esse processo, também, exige tempo e paciência. Além disso, o conhecimento tecnológico é um recurso indispensável.

Explorar esse conhecimento na escola de Ensino Fundamental torna-se uma oportunidade para que o educando o explore de outra forma, pois sabemos que os educandos da atualidade pertencem à *era digital*. Desde cedo, constroem experiências com a tecnologia e possuem uma familiaridade com essas ferramentas tecnológicas: telefone celular, televisão e computadores, e não têm medo de experienciá-las, o que favorece muito o trabalho da animação com *stop-motion* na escola. Mas esse contexto não coloca o jovem em vantagem quando tratamos da aprendizagem por meio das tecnologias digitais na escola. Portanto,

Propor a exploração das tecnologias digitais no espaço da relação pedagógica entre professor e aluno implica percebê-las como espaço de diálogo: lugar em que as palavras adquirem novos sentidos graças à experimentação de novas formas pensar. Implica subverter os padrões do processo de aprendizagem tradicional e admitir a possibilidade de um novo modelo de construção do conhecimento, fundamentado na troca mútua entre docente e discente, no trabalho colaborativo para a resolução de problemas, na aplicação de capacidades cognitivas a situações e desafios conhecidos e desconhecidos (BANNELL et al., 2016, p. 121).

Uma estratégia para os educandos perceberem isso no contexto do cinema de animação é demonstrar o quanto as tecnologias digitais e o uso do computador trazem caminhos para a realização de animações com *stop-motion*. Guimarães e Gino (2014) apresentam como exemplo *Coraline* (Coraline, EUA, 2009), com direção do animador Henry Selick. Nele

as técnicas tradicionais do *stop-motion* e os novos recursos digitais são utilizados em função do resultado, um filme visualmente atrativo. De um lado, artistas criam personagens, objetos e cenários em técnicas e materiais tradicionais. Por outro, os recursos digitais e a animação 3D foram usados para a criação de efeitos visuais, como névoa, além da composição e edição de cenas (GUIMARÃES; GINO, 2014, p. 8).

Além disso, há outras tecnologias que são incorporadas à fisicalidade da animação com *stop-motion*, por exemplo, ao empregar modelos de personagens impressos em 3D, como no filme *Para Norman*, em 2012. Por um lado, a utilização desse tipo de tecnologia está longe da realidade de nossas escolas. Por outro, percebemos que existem muitos outros recursos acessíveis que podem facilitar o processo de ensino e aprendizagem com a animação em *stop-motion*. Um deles é o telefone celular, um recurso móvel que faz parte da vida das famílias de diversos grupos sociais. Mas, quais experiências são possíveis com animação em *stop-motion*

no contexto escolar tendo o telefone celular como recurso para o processo criativo? O que ele pode proporcionar além do fazer prático com a animação em *stop-motion*?

Ao se tratar da animação em *stop-motion*, neste trabalho, o telefone celular é um recurso didático para o professor. Através dele o estudante acessará desde os QR Codes dos vídeos disponibilizados na plataforma Youtube em todas as etapas da Proposta Pedagógica até o registro fotográfico dos quadros da animação em *stop-motion*. Para isso, será necessário escolher, dentre muitos aplicativos, um que atenda a realidade do contexto escolar. Precisamos de um *software* que oportunize o registro fotográfico, a configuração da animação dos quadros por segundo, além de outros recursos técnicos que possam facilitar os registros, como o “fantasma” do objeto ou boneco no quadro anterior, a inversão dos quadros e a exclusão de registros fotográficos desnecessários, dentre outros.

Um aplicativo que foi desenvolvido para atender a esses requisitos e para a criação de animações em *stop-motion* é o *Stop Motion Studio* (FIG. 8). Escolhemos esse aplicativo por ser gratuito e específico para a animação em *stop-motion* com uma interface fácil de usar.

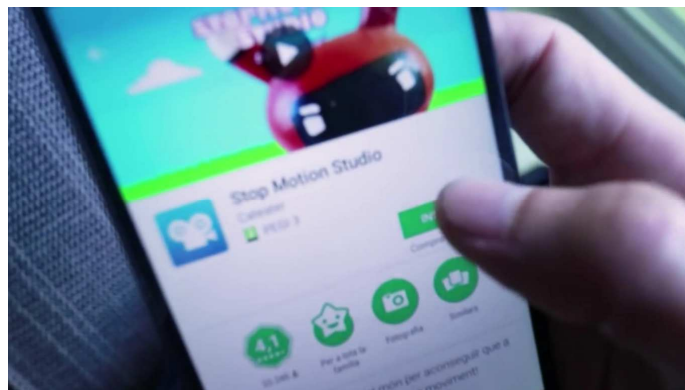


FIGURA 8 – Fotograma do vídeo Aplicativo Stop Motion Studio: tutorial, 2020.
Disponível em: <https://youtu.be/bxtpMO86V74>. Acesso em 21/05/2020.

Algumas das funcionalidades desse aplicativo são pagas como a inserção de títulos, sons, créditos e imagens. Na ausência dessas, a animação não fica comprometida, pois o essencial para a animação em *stop-motion* é o registro fotográfico dos quadros e a configuração da animação em quadros por segundo. O que define a suavidade da animação, além de outros efeitos e recursos que fazem parte do pacote gratuito. O pacote de funcionalidades pago é direcionado para a edição da animação. Para quem pretende realizar a edição da animação, basta exportar ou salvar o projeto no celular, utilizando outro aplicativo para a edição, motivo que

não inviabiliza a utilização do aplicativo na escola. Como acontece no cinema de animação, após o registro fotográfico da animação, como sintetiza Oliveira (2010), as imagens são levadas a uma ilha de edição, onde são convertidas em vídeo.

O aplicativo *Stop Motion Studio* configura-se como uma ferramenta que aborda e põe em prática o conhecimento técnico da animação em *stop-motion*, além de propiciar aos estudantes a apreciação de animações em *stop-motion* em sua biblioteca. O que pode funcionar como um material didático para o professor de Arte.

Criar animações com o aplicativo *Stop Motion Studio* exige outros recursos para fixar o aparelho celular. Esses funcionam como um suporte, podendo ser um tripé ou até mesmo um pregador de roupas. A estabilidade do aparelho garante uma animação fluida resultante da conexão entre os quadros.

O aplicativo *Stop Motion Studio* contribui para a etapa do registro da animação em *stop-motion* e sintetiza o que foi planejado da história para o *storyboard*. O conhecimento dos recursos disponíveis nele podem tornar as próximas experiências com a animação em *stop-motion* mais atrativas em intencionalidades, presentes no fazer em arte do educando e no fazer docente do professor de Arte.

Considerações finais

Estar em contato com animação é uma experiência recorrente na vida do estudante e do professor, com retomadas em contextos distintos. Produzir animações com *stop-motion* na escola pode ser a partir de experiências múltiplas. Primeiramente por se tratar de uma técnica de animação de baixo custo e com inúmeras possibilidades de experiências. Conhecer a animação em *stop-motion* a partir da contextualização e dos seus processos de construção, possibilita a formação, a expressão em arte e promove transformações tanto para os educandos quanto para os professores de Arte. A contextualização do objeto de estudo, isto é, da animação em *stop-motion*, exerce um papel fundamental para a construção do conhecimento em Arte, pois suscita intencionalidades em cada experiência, com ressignificações constantes.

Para tornar a experiência com a animação em *stop-motion* mais atrativa e interessante, a tecnologia se apresenta como uma aliada indispensável. Com a utilização do aplicativo *Stop*

Motion Studio, a animação planejada da história para o *storyboard* ganha vida e por ter uma interface fácil de usar, possibilita que animações em *stop-motion* sejam desenvolvidas na escola de Ensino Fundamental em vários segmentos dessa modalidade de ensino, ou seja, do primeiro ao terceiro ciclo.

Podemos afirmar que a animação em *stop-motion* atrai o interesse dos educandos e cada experiência revisitada pode ocasionar criações em animações em *stop-motion* para além do fazer técnico, ampliando o conhecimento em Arte e formas diversificadas para se expressar plasticamente. Ressignificar experiências remete ao tempo e a um percurso em que os conhecimentos e habilidades no ensino de Arte possam ser trabalhados, não somente em relação ao saber técnico, mas também para o que pode ser construído a partir dele.

Referências

ANDRADE, Fabrício. *Arte/Educação: Paradigmas do século XXI*. São Paulo: Annablume, 2014.

ANDRADE, Fabrício. *Arte-educação: emoção e racionalidade*. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: Facisa, 2006.

ARAÚJO, Betânia Libanio Dantas de. [Entrevista concedida a] Eduardo Carvalho. O humor dos quadrinhos como instrumento educacional. *Carta Maior*. 22/02/2007. Disponível em: <http://www.adur-rj.org.br/5com/pop-up/humor_instrumento_educacional.htm>. Acesso em: 06 de abr. de 2020.

BANNELL, Ralph Ings et al. Cultura Digital e aprendizagem. *Educação no século XXI: cognição, tecnologias e aprendizagem*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora PUC, 2016.

CHARLOT, Bernard. *Da relação com o saber: elementos para uma teoria*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

CORALINE e o mundo secreto. Direção: Henry Sellick, EUA: Laica (2009). DVD (1h 40 min.), son., color.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GUIMARÃES; Giovanna Belico Cária; GINO, Maurício Silva. Histórico e desenvolvimento do stop-motion e dos personagens articulados no cinema de animação, *Revista Extensão em debate*, 2014, Edição Especial de Cinema. Disponível em: <<http://www.seer.ufal.br/index.php/extensaoemdebate/article/view/1173>>. Acesso em 13 de mar. 2020.

LARROSA, Jorge. *Tremores: escritos sobre experiência*. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

OLIVEIRA, Flávio Gomes. *Panorama e proposições da animação em stop-motion*. 2010. 217 f. Dissertação (Mestrado em Processos e Sistemas Visuais, Educação e Visualidade) -

Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2010. Disponível em:
<<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/2834>>. Acesso em: 02 de fev. de 2020.

PURVES, Barry. *Stop-motion*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

RIBEIRO, Thiago Franco; CAPUZZO, Heitor. *Animação em stop-motion: tecnologia de produção através da história*. 2009. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2009.

SARCCOMANI, Maria Cláudia da Silva. *A criatividade na arte e na educação escolar: uma contribuição à pedagogia histórico-crítica à luz de Georg Lukács e Lev Vygotsky*. Campinas, SP: Autores Associados, 2016.

STOP-MOTION: Breve História Parte 1. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/Q3HFXYLzHos>>. Acesso em: 26 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Breve História Parte 2. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/_2RMNUq9xuw>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Princípios Básicos. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/brvDYGdCfjI>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Processos de Criação/Planejando a animação Parte 1 - História. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/cz6mgRA-Rgs>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Processos de Criação/Planejando a animação Parte 2 - Storyboard. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/gCzcqjUrHA>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Processos de Criação/Produzindo a animação Parte 1 - Fisicalidade. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/TuIWCIBs0oc>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Processos de Criação/Produzindo a animação Parte 2 - Registro Fotográfico. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/EvqGsFgtJ3U>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION Studio: Tutorial. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/bxtpMO86V74>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

WESTBROOK, Robert B.; TEIXEIRA, Anísio (trad. e org. José Eustáquio Romão, Verone Lane Rodrigues). *John Dewey*. Recife: Fundação Joaquim Nabuco: Editora Massangana, 2010. Coleção Educadores (MEC). Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me4677.pdf>>. Acesso em: 10 de ago. de 2019.

2 PROPOSTA PEDAGÓGICA — 1, 2 E 3: VOLTE OUTRA VEZ. EXPERIENCIANDO *STOP-MOTION* NA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL COM O APLICATIVO *STOP MOTION STUDIO*

Esta proposta pedagógica é o resultado da pesquisa realizada no Mestrado Profissional em Artes (Prof-Artes) da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA-UFGM). O objetivo foi revisitar experiências docentes com a animação em *stop-motion* e experienciar novamente essa técnica de animação ressignificando-a para um novo público.

Este trabalho pode servir de referência para quem realiza trabalhos de animação em *stop-motion*, e estabelece diálogos com Artes Integradas. Primeiramente, o processo da pesquisa dividiu-se em três partes indissociáveis: a contextualização da animação em *stop-motion*, o planejamento da animação e a produção da animação em *stop-motion*, como expressão. Posteriormente a reestruturamos em duas etapas: etapa 1 – Introdução à animação em *stop-motion* e etapa 2 – Processos de criação.

Na etapa 1– Introdução à animação em *stop-motion* apresentamos, por meio de vídeos, a contextualização do objeto de estudo com a exibição de algumas animações em *stop-motion* e dos princípios básicos desta técnica de animação³ disponibilizados em QR Codes. Já na etapa 2 – Processo de criação realizamos o agrupamento em duas sub-etapas: planejamento e produção da animação em *stop-motion*, sugerimos a criação da história e do *storyboard* na sub-etapa do planejamento. Já na sub-etapa da produção da animação em *stop-motion*, sugerimos a construção da fisicalidade da animação, isto é, o cenário, os personagens (bonecos) e outras materialidades a serem manipuladas (objetos, recortes, dentre outras), bem como o registro fotográfico a partir do *storyboard* e a edição da animação em *stop-motion*.

Esse material complementa o artigo no qual a fundamentação teórica contemplou a importância do saber técnico da animação em *stop-motion*, como expressão, complementado pelos elementos da história, fisicalidade, do registro fotográfico e edição. Suscitada pela contextualização a experiência ganha sentido, assim como as intencionalidades no fazer em Arte dos educandos que advém naturalmente pela emoção e racionalidade.

³ Consideramos como princípios básicos da animação em *stop-motion* nesta proposta: a ideia da história, o *storyboard*, a produção ou escolha da fisicalidade, o registro fotográfico e a edição.

Introdução

O dia a dia em nossas escolas não pode sufocar nossas experiências. Essas podem ser retomadas e ressignificadas tanto por nós professores como pelos estudantes. Trabalhar cinema na escola por meio da animação em *stop-motion* é algo que cativa toda a comunidade escolar. Criar movimento e dar vida a algo inanimado ainda parecem mágico para muitas crianças e muitos adolescentes.

A animação povoa as nossas memórias, afeta e nos toca conforme o contexto em que nos encontramos, ora crianças, pais, estudantes, professores e animadores, podendo ser retomadas com diversos sentidos e intencionalidades. Além disso, possui baixo custo e nos permite criar movimento e dar vida a objetos, recortes, “pessoas”, bonecos, alimentos, frutas, dentre outras materialidades instigando nossa racionalidade e, sempre conjuntamente, nossa emoção. Histórias são contadas e reinventadas.

Na escola, a animação em *stop-motion* instiga a curiosidade dos estudantes, a produção de animações e a construção do conhecimento em Arte, tendo a tecnologia como aliada nesses processos. Com a utilização do celular como recurso, por exemplo, podemos criar estratégias para trabalhar a contextualização da animação em *stop-motion* e de seus processos criativos, e animações. Para essa proposta pedagógica, o aplicativo *Stop Motion Studio* foi escolhido como uma ferramenta para o registro fotográfico da animação em *stop-motion*. Ele é um aplicativo com uma interface fácil de usar e com funcionalidades específicas para o registro fotográfico e configurações de quadros por segundo da animação em *stop-motion*.

Quando desenvolvemos um trabalho com a animação em *stop-motion* na escola, possibilitamos um reencontro com a infância, um encontro com a animação em *stop-motion* e a descoberta de educandos animadores. Com essa proposta, buscamos proporcionar experiências para os educandos, cada qual em seu momento, únicas e intransferíveis, sobretudo, respeitando a diversidade cultural e a liberdade de expressão, e, enfim a construção do conhecimento em Arte.

2.1 Objetivo, público e conteúdo

O objetivo desta proposta pedagógica foi revisitar experiências docentes com a animação em *stop-motion* e experienciar novamente essa animação ressignificando-a para um novo público.

Nessa nova experiência, destacamos a importância do saber técnico da animação em *stop-motion* e da animação em *stop-motion* como expressão. Também identificamos que esse saber técnico possui elementos que o complementam, como a história, a fisicalidade, o registro fotográfico e a edição. Identificamos, também, que a contextualização traz sentido para a experiência, suscita a emoção e a racionalidade, e naturalmente as intencionalidades que surgem no fazer em arte dos educandos.

O trabalho 1, 2, 3: volte outra vez — experienciando *stop-motion* com o aplicativo *Stop Motion Studio* foi desenvolvido no Ensino Fundamental com os estudantes do 7º ano na Escola Municipal da Vila Pinho, em Belo Horizonte – MG, presencialmente em 2019 e como atividade remota em 2020, com o mesmo grupo de estudantes.

O conteúdo trabalhado foi animação em *stop-motion* desenvolvido através das etapas:

Etapa 1 – Introdução à animação em *stop-motion*

- Contextualização: Breve contexto com animações em *stop-motion* e princípios básicos da animação em *stop-motion*.

Etapa 2 – Processos de criação

- Planejamento da animação em *stop-motion*: criação da história e do *storyboard*
- Produção da animação em *stop-motion*: Criação da fisicalidade (cenário e personagens da animação), registro fotográfico da animação⁴.

2.2 Etapa 1 — Introdução à animação com *stop-motion*

O professor de Arte, ao propor uma experiência com a animação em *stop-motion* na escola, utiliza diversas estratégias para instigar a emoção e a racionalidade, o que traz naturalmente traz intencionalidades para as criações dos educandos. Dentre essas estratégias estão a seleção e a organização do material didático.

⁴ Embora a edição da animação seja considerada como produção da animação, nesta proposta, apresenta-se como desdobramentos possíveis, pois não foi possível desenvolvê-la na Escola Municipal da Vila Pinho em 2019 com os estudantes.

Escolher o material que melhor atenda a contextualização do objeto de estudo é indispensável, e em se tratando da animação em *stop-motion* é possível nos questionarmos, enquanto professores: Quais materiais didáticos podem ser utilizados para contextualizar a animação em *stop-motion* como expressão? Quais critérios podemos adotar para proporcionar a construção do conhecimento em Arte com a animação em *stop-motion* para os estudantes que ainda não tiveram nenhuma experiência com o cinema de animação? Há vários materiais disponíveis, os quais precisam ser organizados e, às vezes, adaptados para o público com o qual o professor vai trabalhar. Se os estudantes já demonstram conhecimento sobre a animação em *stop-motion*, o professor buscará, além do material didático, outras estratégias didáticas que possibilitem a continuidade da construção desse conhecimento como a utilização de recursos tecnológicos, por exemplo.

Loyola (2016) alerta que os recursos didáticos pedagógicos não funcionam como numa receita pronta, passo a passo. E acrescenta que

É importante que ele seja proposto, então, como um conjunto de possibilidades de pensamentos que levem à reflexão do que seja ensinar-aprender Arte e à produção significativa de outros materiais-ações-ideias adequados ao contexto de cada escola-ambiente. Portanto, além de instrumentos ou objetos, são ideias, proposições e ações que objetivam estimular no aluno a criação e a construção de conhecimentos em Arte. (LOYOLA, 2016, p.16).

Antes de organizar o material didático para contextualização da animação em *stop-motion*, do planejamento e produção da animação em *stop-motion*, é primordial instigar e investigar o que os educandos sabem sobre animação em geral e sobre animação em *stop-motion*. Na série em que a ação foi desenvolvida, os educandos identificaram o que é animação, mas não souberam dizer o que é animação em *stop-motion*. Após a contextualização do objeto *animação em stop-motion*, lembraram de experiências com essa animação, em trabalho de campo da Escola Integrada, e de outras experiências afins em aulas anteriores de Arte, nas quais fizeram os brinquedos ópticos: o folioscópio⁵, o flip-book⁶ e o taumatrópio⁷.

⁵O folioscópio é um brinquedo óptico com apenas dois desenhos que, quando folheados a passagem de um desenho para outro, é anulada pela persistência da imagem na retina dando a ideia de movimento.

⁶ O flip-book é um conjunto de imagens e desenhos que, quando colocadas uma após a outra, dão a ideia de movimento ao ser folheado.

⁷ O taumatrópio é um disco com uma imagem de cada lado ligados a dois pedaços de corda. Quando são giradas rapidamente entre os dedos as duas imagens parecem misturar-se devido à persistência da visão.

Para contextualizar a animação em *stop-motion* sugerimos o seguinte percurso:

- I. Definição da técnica com ilustração impressa;
- II. Apresentação da técnica com seus princípios em vídeo;
- III. Exibição de animações em *stop-motion* com uma breve história em vídeo, editado em recortes, e de animações em *stop-motion* criadas em escolas anteriores;
- IV. Exibição de vídeos de animação em *stop-motion* na plataforma Youtube com materialidades diversas;
- V. Experienciação da técnica através do aplicativo *Stop Motion Studio* instalado no celular.

Nesse último sugerimos que o professor proponha o registro fotográfico de um objeto escolar para que os educandos experienciem a criação do movimento na animação em *stop-motion*, Isso configura um encontro com a experiência em Arte, aspecto importante no processo de ensino e aprendizagem em Arte. Pois, segundo Larrosa (2015), proporciona em primeiro lugar um encontro ou uma relação com algo que se experimenta, que se prova, possibilitando desdobramentos.

Ao proporcionarmos que os educandos experienciem os princípios básicos da animação em *stop-motion* como expressão, em cada etapa, objetivamos que a construção do conhecimento em Arte se concretize também com o cinema de animação em *stop-motion*. Em todas as etapas da proposta, percebemos que é primordial a contextualização do objeto de estudo, porque traz intencionalidades para a criação em Arte dos educandos e direciona os objetivos no planejamento do trabalho docente, pois, segundo Andrade (2006),

A intencionalidade é fator primordial na elaboração ou na contextualização de um objeto. Porque talvez tenhamos muito menos “puro acaso” do que nosso senso comum possa pressupor. Por um lado, a obra de arte pode nos trazer experiências únicas no ato da criação e da fruição (ANDRADE, 2006, p. 52).

Ao contextualizarmos a animação em *stop-motion*, como expressão, com os elementos que a complementa, consideramos que essa ação traz intencionalidades e muitas possibilidades para a expressão do educando. Sabemos que a animação em *stop-motion* traz em seus princípios básicos um conjunto de ações que se interligam: ideia, planejamento e produção. Uma necessita da outra, mas é o registro fotográfico dos quadros da animação, na etapa da produção, que traz

vida à animação. Mesmo que haja inúmeros recursos tecnológicos para isso, eles não atuam sozinhos. Segundo Maturana (2001), “são nossas emoções que guiam nosso viver tecnológico, não a tecnologia em si mesma, ainda que falemos como se a tecnologia determinasse nosso agir, independentemente de nossos desejos” (MATURANA, 2001, p. 182 *apud* ANDRADE, 2006, p. 54).

Um recurso tecnológico que apresentamos para esta proposta é o telefone celular. Sugerimos a sua utilização em todo o processo de ensino aprendizagem da animação em *stop-motion*, da contextualização do objeto de estudo até o registro fotográfico dos quadros da animação. Pois esse percurso, da contextualização ao registro fotográfico, permite o acesso a vídeos disponibilizados na plataforma Youtube, bem como a instalação do aplicativo *Stop Motion Studio* que sugerimos para a proposta.

Essa interação com a tecnologia é citada na última unidade temática, Artes integradas, na Base Nacional Curricular Comum – BNCC (BRASIL, 2018)⁸. Tal como no documento, esperamos que os professores e educandos explorem as relações e articulações entre as diferentes expressões e suas práticas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação. No mesmo documento, identificamos que os alunos devem, ao longo do Ensino Fundamental, expandir seu repertório e ampliar sua autonomia nas práticas artísticas, por meio da reflexão sensível, imaginativa e crítica sobre os conteúdos artísticos e seus elementos constitutivos e sobre as experiências de pesquisa, invenção e criação.

Segundo o documento da BNCC (2018), o trabalho da animação em *stop-motion* nas escolas contempla as competências específicas:

- Mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística;
- Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações;
- Desenvolver a autonomia, a crítica, a autoria e o trabalho coletivo e colaborativo nas Artes (BNCC, 2018, p. 198).

⁸ A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE).

E referente às habilidades, esse mesmo trabalho, contempla, segundo o mesmo documento:

- (EF15AR26) Explorar diferentes tecnologias e recursos digitais (multimeios, animações, jogos eletrônicos, gravações em áudio e vídeo, fotografia, softwares etc.) nos processos de criação artística;
- (EF69AR35) Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável. (BNCC, 2018, p.203 e 211).

Reforçamos que, por meio da tecnologia, a contextualização pode permear todas as etapas do processo de ensino e aprendizagem com a animação em *stop-motion* e o uso do telefone celular como recurso possibilitará, conforme Andrade (2006), que a contextualização aja como um elemento importante para que a percepção instigue diálogos com uma das essências geradoras da contribuição artística: a obra que expressa. Por meio da contextualização, apresentamos a animação em *stop-motion* para o educando, o que, conseqüentemente, instigará sua imaginação, provocará a construção do pensamento e a construção do conhecimento em Arte, externalizados na sua criação em arte, ou seja, na sua animação.

2.2.1 Etapa em ação

Para esta etapa, os estudantes da Escola Municipal da Vila Pinho foram organizados em meio-círculo para assistir a alguns filmes de animação em *stop-motion*. Nessa ação, tivemos como objetivo principal contextualizar o objeto em estudo, ou seja, a animação em *stop-motion*, e a fruição dessas produções artísticas. Posteriormente, essas animações, em recortes, foram editadas e compuseram dois vídeos (QR Codes nº 2 e nº 3).

QR Code nº 2 - *Stop-motion*: breve história parte 1



QR Code nº 2 - *Stop-motion*: breve história parte 2



Durante a exibição dos filmes de animação, alguns comentários foram realizados, sobre a materialidade e os detalhes do boneco, o ano que foi realizada a animação, o tipo de produção: seriado, curta ou longa de animação, cenário e figurino, a tomada de câmeras e a trilha sonora, dentre outros. Também foram exibidas animações realizadas em outras escolas do Ensino Fundamental, disponibilizadas em vídeo (QR Code nº 4)

QR Code nº 4 - *Stop-motion*: experiências anteriores



Além disso, em formato de vídeo os estudantes tiveram acesso aos princípios básicos da animação em *stop-motion* (QR Code nº 1).

QR Code nº 1 - *Stop-motion*: princípios básicos



Após essa exibição, os estudantes puderam experienciar a técnica do *stop-motion* por meio do aplicativo *Stop Motion Studio* utilizando como fisicalidade para a animação um objeto escolar.

2.3 Etapa 2 — Processos de Criação: o planejamento e a produção da animação em *stop-motion*

O planejamento da Animação

O processo do planejamento de uma animação em *stop-motion* pode se iniciar com alguns questionamentos, como: O que posso fazer? Contar uma história? Sugerir um tema? Apresentar uma ideia? Mostrar algo a partir de outra perspectiva? Estes questionamentos podem suscitar histórias: criação de personagens. Mas como pode ser este personagem? Uma pessoa? Um objeto? Um animal? Um ser fantástico ou mitológico?

Criar um personagem parece simples, mas não é. Por isso, trazer informações sobre suas características físicas e psicológicas, localização espacial e temporal pode instigar os alunos a criarem seus próprios personagens. Essas informações podem levar à criação do enredo, ou seja, do roteiro da animação. E uma forma de organização do trabalho para essa criação pode ser em grupos, o que permitirá a vivência do trabalho colaborativo, pois, segundo Andrade (2006), “A colaboração, historicamente, é uma mola propulsora que possibilita e possibilitou a construção de conhecimento dos diversos grupos humanos para resolução de várias situações”.

O trabalho colaborativo também acontece no cinema de animação em *stop-motion*. Ele está presente, por exemplo, nos setores de produção, direção e animação, e transpô-lo para o ambiente escolar pode ser uma estratégia para o trabalho docente com esta técnica de animação.

Ainda sobre a criação da história, há de se questionar: O que pode ganhar vida em uma animação em *stop-motion*? O professor, enquanto mediador, apresentará as instruções que auxiliarão nesse processo de criação ou escolha do personagem para a história. É importante evitar imposições para as histórias que serão criadas. Aproximar essa produção à experiência do aluno pode levá-lo a entender que o modo de contar uma história é tão importante quanto a própria história. Purves (2011) acrescenta que, embora a técnica da animação certamente seja interessante, ela sozinha não é garantia de que o público será cativado. Você precisa ter algo a dizer e, talvez, um caminho possível para suscitar isso nos educandos, seja a apreciação de histórias, pois, ouvir histórias são estímulos para recontar e criar histórias.

Com a história em mãos, o *storyboard* passa a integrar a parte do planejamento da animação. Segundo Purves (2011), o *storyboard* é um ponto de referência comum vital para todos os envolvidos no filme. Ele traz uma ideia visual em desenhos e anotações de como será a animação funcionando. É um roteiro que serve como referência para os registros fotográficos dos animadores, sua equipe e, na escola, para os educandos e o professor.

2.3.1 Etapa em ação

Antes da criação da história, os estudantes da Escola Municipal da Vila Pinho foram convidados a ouvirem uma história⁹. O vídeo disponibilizado (QR Code nº 5) apresenta ressonâncias em história de experiências com a animação, com a animação em *stop-motion* e do desejo que temos de criar vida em movimento.

QR Code nº 5 - *Stop-motion*: planejando a animação parte 1



Essa ação docente teve a intencionalidade de trazer estímulos para os estudantes criarem suas próprias histórias. Além disso, foi necessário apresentar alguns questionamentos para fortalecer essa intenção: O que você quer trazer na sua animação? Quem ou o que vai ser manipulado pelas mãos no cenário da animação? Que história ou acontecimento você quer transformar em animação? Quantos personagens aparecerão em sua animação? Como é este personagem fisicamente? Onde vive? Onde acontecerá a animação?

Posteriormente propusemos a organização de grupos, mas a grande maioria dos estudantes optou por trabalhar em dupla. Com a história pronta, os estudantes foram convidados a conhecer o *storyboard* (QR Code nº 6), com exemplos a partir do filme *Coraline e o Mundo Secreto* (2009).

⁹A história contada na etapa em ação foi organizada em formato de vídeo posteriormente para a Proposta.

QR Code nº 6 - *Stop-motion*: Planejando a animação parte 2

O objetivo nesta etapa do planejamento da animação é mostrar a importância do *storyboard* para a visualização da animação funcionando e para a próxima etapa da animação. Isto é, para a etapa da produção, servindo como referência para a construção da fisicalidade da animação, para o registro fotográfico e para a edição, tanto para as animações a serem produzidas no cinema quanto para as que forem produzidas na escola.

A produção da Animação

Após o planejamento da animação, ou seja, a criação da história e do *storyboard*, podemos partir para a produção da animação. Purves (2011) destaca que, quando um filme de *stop-motion* entra em produção, muitas pessoas passam a estar envolvidas. Na verdade, muitas pessoas, em trabalho colaborativo, tornam possível que a animação em *stop-motion* aconteça em um tempo e em um determinado espaço. Também é aqui que as habilidades plásticas¹⁰ e tecnológicas se encontram para fazer cinema. Segundo Lucena (2002), citado por Ribeiro (2009), “a animação, apesar de envolverem habilidades plásticas, são antes de tudo cinema, e exigem a colaboração de uma equipe”.

É na etapa da produção que o cenário e os personagens ganham formas e características nas mãos dos educandos. Eles compõem juntos a fisicalidade da animação em *stop-motion*. Coordenar e organizar essa fisicalidade¹¹ tornam-se um desafio para se trabalhar com a animação em *stop-motion* na escola, pois, nem sempre há espaço para guardar um número expressivo de cenários e personagens criados pelos estudantes. Além disso, nem sempre a escola propicia ao educando todos os recursos necessários para este trabalho: criação dos cenários e de seus personagens.

¹⁰ As habilidades plásticas do desenho, pintura, escultura, fotografia, dentre outras formas de expressão visual.

¹¹ Cenários e personagens.

Com o cenário e os personagens prontos, seguimos para outra sub-etapa da produção da animação em *stop-motion*: o registro fotográfico. Para fazer esse registro, podemos usar máquinas fotográficas ou o telefone celular. Para essa sub-etapa da proposta, escolhemos o aplicativo *Stop Motion Studio*, instalado no celular. O educando pode manipular os objetos com as mãos e registrar o movimento quadro a quadro, cuidadosamente. É um fazer que traz um diferencial para a animação em *stop-motion*. É um fazer que, segundo Ribeiro (2009), nos possibilita fazer algumas maravilhas, tal como fez Méliès¹², ao

Congelar as cenas, mover objetos fazendo-os desaparecer e reaparecer em cena, foram algumas das maravilhas cinematográficas que Méliès soube tão bem explorar e produzir, através da ilusão de ótica gerada por este tipo de cinema (RIBEIRO, 2009, p. 25).

Na Escola Municipal da Vila Pinho, onde a proposta foi desenvolvida, a etapa do registro fotográfico exigiu um olhar diferenciado. Conforme a produção da fisicalidade dos grupos, sugerimos organizar um cronograma para todos os registros da animação em *stop-motion*, objetivando concluir no horário da aula a continuidade da cena, uma vez que, no *stop-motion*,

se trabalha com uma continuidade direta e linear. Você começa a gravar literalmente no primeiro quadro e termina gravando o último quadro, construindo a cena organicamente, à medida que prossegue. Esse método linear de gravação (às vezes conhecido como animação *straight-ahead*, ou quadro a quadro) ajuda o fluxo da ação. Também é uma maneira muito prazerosa e lógica de fazer um filme. É uma performance contínua em pequenos trechos e, supondo que você seja o único animador a manipular o boneco, isso leva a uma continuidade forte na ação (PURVES, 2011, p.32).

Na escola, sugerimos que essa particularidade seja levada em consideração, pois, se o registro fotográfico da animação ocorrer próximo ao término da aula, todo o fluxo da ação da narrativa não poderá ser finalizado. Por um lado, a pressa nessa etapa da produção da animação poderá comprometer a animação ao comprimir detalhes com perdas para a ação da narrativa. Por outro, também, poderá beneficiá-la, ao limpar os excessos de detalhes, tornando-a mais fluida e atrativa. Tanto o professor quanto o educando não podem prever os resultados de uma animação em produção e, independentemente disso, haverá experiência que é o que mais importa.

¹² Georges Méliès (1861-1938) foi um cineasta e ilusionista francês, um dos precursores do cinema. Foi considerado um dos artistas mais inventivos do cinema mundial. Sua técnica fazia uso de fotografias para criar efeitos. Seu filme mais conhecido é *Viagem à Lua*, de 1902.

2.3.1 Etapa em ação

Nesta etapa, primeiramente os educandos foram convidados a conhecer o termo *fisicalidade* em vídeo (QR Code nº 7). Esse vídeo traz a definição do termo fisicalidade com exemplos a partir do filme *Coraline e o Mundo Secreto* e de outros vídeos, com o objetivo de demonstrar para os educandos que podemos utilizar recursos diversos e acessíveis para compor a fisicalidade da animação em *stop-motion* dos educandos em produção.

QR Code nº 7 - *Stop-motion*: fisicalidade da animação



Após essa exibição pelo celular, os educandos passaram a produzir a fisicalidade para a animação, ou seja, a materialidade que seria manipulada com as mãos e o cenário onde a materialidade iria atuar. Grande parte dos trabalhos utilizou a animação em *stop-motion* com recortes, porém, alguns utilizaram objetos, como brinquedos, por exemplo. À medida que a fisicalidade da animação ia ficando pronta, apresentamos o vídeo *Stop-motion* registro fotográfico com o aplicativo *Stop Motion Studio*. Nesse vídeo, mostramos o cuidado que os animadores têm com essa sub-etapa da animação. Utilizamos como exemplo o filme *Coraline e o Mundo Secreto* (2009) e um tutorial do aplicativo *Stop Motion Studio* com foco no registro fotográfico quadro a quadro da animação em *stop-motion*. (QR Code nº 8).

QR Code nº 8 - *Stop-motion*: registro fotográfico no aplicativo *Stop Motion Studio*



Como os estudantes estavam reencontrando a experiência com o aplicativo, não foi tão difícil realizar os registros. Alguns estudantes, nas quatro turmas do 7º ano, tornaram-se monitores, auxiliando nos registros fotográficos, na medida que a fisicalidade dos outros grupos ia ficando pronta.

Nesta etapa, percebemos que os educandos utilizaram o *storyboard* como referência para os registros fotográficos, o que é muito bom, pois, auxilia o registro fotográfico da animação em *stop-motion*.

2.4 Desdobramentos possíveis na edição da animação em *stop-motion*

Como parte final da produção de uma animação em *stop-motion*, a edição dos registros fotográficos da animação configura outro desafio para o professor de Arte. A edição oportuniza uma nova experiência da animação e a experiência com outras formas de expressão em Arte¹³. Sugerimos que esta etapa seja realizada em parceria com outros professores de Arte com formação em Música, Teatro e Cinema, oportunizando um trabalho com Artes Integradas, conforme proposto pela BNCC (2018).

São possíveis os seguintes desdobramentos no trabalho da edição:

A) Produção sonora

- Seleção de músicas
- Seleção de sons e ruídos
- Criação de sons e ruídos

B) Criação de diálogos

C) Dublagem – fala dos personagens

Observação: Após o trabalho da edição da animação em *stop-motion*, sugerimos a exibição de curtas de animação em *stop-motion* na escola.

¹³ Música e Teatro.

2.5 Esquema da proposta pedagógica com contextualização em QR codes

Etapa 1 - Introdução à animação com *stop-motion*

QR Code nº 2 - *Stop-motion*: breve história parte 1



QR Code nº 3 - *Stop-motion*: breve história parte 2



QR Code nº 1 - *Stop-motion*: princípios básicos



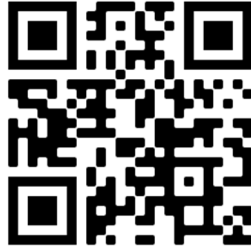
QR Code nº 4 - *Stop-motion*: experiências anteriores



Etapa 2 – Processos de Criação

O planejamento da animação em *stop-motion*

QR Code nº 5 - *Stop-motion*: planejando a animação parte 1



QR Code nº 6 - *Stop-motion*: Planejando a animação parte 2



A produção da animação em *stop-motion*

QR Code nº 7 - *Stop-motion*: fisicalidade da animação



QR Code nº 8 - *Stop-motion*: registro fotográfico com o aplicativo *Stop Motion Studio*



QR Code nº 11 - *Stop-motion*: tutorial do aplicativo *Stop Motion Studio*



Considerações finais

A pesquisa foi desenvolvida com o mesmo grupo de alunos em 2019 e 2020. Os estudantes que afirmaram ter vivenciado técnicas de animação em *stop-motion*, anteriormente à proposta, apresentaram uma desenvoltura maior em todas as etapas da ação. Eles se destacaram desde a contextualização do objeto de estudo até a produção da animação em *stop-motion*, atuaram às vezes como monitores na produção da fisicalidade e no registro fotográfico da animação em *stop-motion*. Com base na participação desses estudantes, percebemos que as experiências com a animação em *stop-motion* podem ser retomadas e ressignificadas, tanto para os estudantes quanto para os professores.

A experiência dos estudantes com a animação em *stop-motion*, com sentido e racionalidade, por mais simples que tenham sido os resultados obtidos, demonstrou intencionalidade no fazer em arte com a animação em *stop-motion*. Alguns percalços surgiram. Às vezes, os recursos solicitados não estavam disponíveis, assim como alguns materiais. A infrequência dos estudantes, também, prejudicou muito alguns grupos, no trabalho colaborativo.

Durante o registro fotográfico, percebemos que alguns grupos tiveram dificuldades em manipular os recortes, talvez porque optaram por realizar os registros com os cenários fixados na parede. Os estudantes que optaram por realizar o registro fotográfico da animação sobre uma superfície horizontal não apresentaram tanta dificuldade. As animações em *stop-motion* dos estudantes foram exibidas na Feira de projetos de 2019 na Escola Municipal da Vila Pinho, em sala de aula, e editadas em vídeo (QR Code nº 9).

QR Code nº 9 - *Stop-motion*: Animação na Escola Municipal da Vila Pinho 2019



Com a pandemia da COVID 19 propusemos, ao mesmo grupo de estudantes que participaram da proposta em 2019, a criação de duas animações em *stop-motion*, porém, experienciando outras fisicalidades para a animação, em atividade remota. As instruções foram encaminhadas por meio do aplicativo Whatsapp, com a disponibilização dos *links* dos vídeos disponíveis na plataforma Youtube editados para esta proposta.

Com uma semana de prazo os educandos desenvolveram suas ideias, e alguns enviaram suas animações em *stop-motion* (QR Code nº 10).

QR Code nº 10 – *Stop-motion*: Animação na Escola Municipal da Vila Pinho 2020



Esse resultado demonstra que o professor de Arte pode utilizar várias estratégias para a construção do conhecimento em arte. Por exemplo, ao propor uma experiência em continuidade, possibilita a ressignificação de experiências anteriores, com emoção e racionalidade. O que suscita novas intencionalidades para o fazer em animação em *stop-motion* tanto para o professor quanto para o educando e, conseqüentemente, a construção do conhecimento em arte.

Glossário

Aplicativos: Programas desenvolvidos para celulares e com determinadas funções. Nos computadores, esses aplicativos são comumente chamados de softwares.

Fisicalidade: É o que o animador manipula, ou seja, é algo material, que se move em um espaço concreto (cenário), com seus detalhes e materiais, reagindo espontaneamente à luz, ao foco e à

profundidade (PURVES, 2011). Em resumo, fisicalidade se refere aos personagens e outros materiais que podem ser manipulados pelos animadores e ao cenário da animação em *stop-motion*.

Princípios básicos da animação em *Stop-motion*: a ideia da história, o *storyboard*, a produção ou escolha da fisicalidade (personagens e cenário), o registro fotográfico e a edição.

Stop motion: É uma técnica de animação capaz de criar a ilusão de movimento por meio do registro fotográfico quadro a quadro da manipulação de um objeto sólido, boneco ou imagem de recorte em um cenário físico espacial (PURVES, 2011). Comumente chamado de “movimento parado”.

Storyboard: É um roteiro que serve como referência para os registros fotográficos dos animadores e de sua equipe, bem como dos educandos e do professor de Arte, na escola.

Referências

@Friendsinfaux. 03/04/2015. Disponível em:

<<https://www.instagram.com/p/1BEQjYjjYD/>>. Acesso em: 10 de ma. de 2020.

@Friendsinfaux. 06/04/2015. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/1JXkXpDjT5/>>. Acesso em: 10 de mai. de 2020.

@Friendsinfaux. 29/04/2015. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/2EFIGIjjW9/>>. Acesso em: 10 de mai. de 2020.

@Friendsinfaux. 29/05/2015. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/3RT8Sejdz/>>. Acesso em: 10 de mai. de 2020.

@Friendsinfaux. 29/08/2015. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/6-NnovDjQQ/>>. Acesso em: 10 de mai. de 2020.

@Friendsinfaux. 30/06/2015. Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/4j3ILljjYB/>>. Acesso em: 10 de mai. de 2020.

@havaianas. Chamado “Tap Tap Tap”, 2019. Disponível em:

<<https://www.instagram.com/stories/highlights/18058019662010183/>>. Acesso em: 07 de mai. de 2020.

A CHRISTMAS dream. Direção: Karel Zeman, Bořivoj Zeman, 1946. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Uz7LrQiuxvE>>. Acesso em: 03 de mar. 2020.

A FUGA das galinhas. Direção: Peter Lord, Nick Park, 2000. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZdEKZqBdXkE&list=PL-qDEG3tekx1bQPP9QInm4923q5g_fZ5h&index=4>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

A NOIVA cadáver. Direção: Tim Burton, Mike Jhonson, 2005. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=cUZIjvQzIQ4>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

A TRADITIONAL Christmas at Small Birds Singing. Direção: Linda McCarthy, 2009. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QOvubOZrNMY>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

AMI. Direção: Dominiqi Bongers, 2008. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=EX4e89-qXMA>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

ANDRADE, Fabrício. *Arte-educação: emoção e racionalidade*. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: Facisa, 2006.

AS CALÇAS erradas. Direção: Nick Park, 1993. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=NrxHUXgo_CI>. Acesso em: 07 de abr. 2020.

BALANCE. Direção: Christoph Lauenstein, Wolfgang Lauenstein, 1989. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=PADVHR-_wOs>. Acesso em: 03 de abr. de 2020.

BEAR with Me. Direção: Uriah Naeh, da Bezabel Academy of Arts, 2008. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=6dcJWpxBWdg>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

BOB o Construtor. Direção: Keith Chapman, 1999. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=zCZR1sKANSQ>>. Acesso em: 03 de abr. de 2020.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular: Ensino Fundamental*. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em:
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em 03/03/2020.

CHARLOT, Bernard. *Da relação com o saber: elementos para uma teoria*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

CHEBURASHKA. Direção: Roman Kachanov, 1974. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=RMQay8WJJWY>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

CORALINE e o mundo secreto. Direção: Henry Sellick, EUA: Laica (2009). DVD (1h 40 min.), son., color.

DEWEY, John. *Experiência e educação*. São Paulo: Editora Nacional, 1971.

FRANKENWEENIE. Direção: Tim Burton, 2012. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=DmZAqjuNUa4>>. Acesso em: 27 de abr. de 2020.

FRAZÃO, Dilva. *Georges Méliès: cineasta francês*. Disponível em:
<https://www.ebiografia.com/georges_melies/>. Acesso em 28 de abril de 2020.

GAME Over by PES, 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/Ovvk7T8QUIU>>. Acesso em: 07 de mai. de 2020.

GARGOYLE. Direção: Michael Cusack, 2006. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=75oOsHCCZFY>>. Acesso em: 13 de abr. de 2020.

I live in the woods. Direção: Max Winston, 2008. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=d5dyof0bwQo>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

ILHA dos Cachorros. Direção: Wes Anderson, 2018. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=X0jYr9uweSI>>. Acesso em: 23 de abr. 2020.

IN the fall of Gravity. Direção: R. S. Cole, 2008. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=PacDj_7GX3M>. Acesso em: 21 de abr. de 2020.

JACK, o Matador de Gigantes. Direção: Nathan H. Juran, 1962. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=SeZZjjvAVrM>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

JASÃO e os Argonautas. Direção: Ray Harryhausen, 1963. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=SNg4KZKG96o>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

KARIM Rejeb. Facebook. 16//04/2020. Disponível em:
<<https://www.facebook.com/Karimrejeb.surfart/videos/10158411849823784/>>. Acesso em: 03 de mai. de 2020.

KARIM Rejeb. Facebook. 19 de abr. de 2020. Disponível em:
<<https://www.facebook.com/Karimrejeb.surfart/videos/10158425212278784/>>. Acesso em: 03 de abr. de 2020.

KING Kong. Direção: Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=XIxECLLW4II>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

KUBO e as Cordas Mágicas. Direção: Travis Knight, 2016. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=sWSeZGz9qzg>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

LARROSA, Jorge. *Tremores*: escritos sobre experiência. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

LES Trois Inventeurs. Direção de: Michel Ocelot ,1980. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=BbP4m0qXh3w&t=209s>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

LIFE'S a Zoo. Direção: Adam Shaheen, Andrew Horne, 2008. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=AQkabBs3rzY&list=PLbsRCK6-yyi1Sp-hjXImnjZRFbvbV3uO6&index=2>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

LOYOLA, Geraldo Freyre. *Professor-artista-professor*: materiais didáticos-pedagógicos e ensino-aprendizagem em arte. Disponível em:
<<https://scholar.google.com.br/citations?user=EGS-9JAAAAAJ&hl=pt-BR>>. Acesso em: 10 de abr. de 2020.

MADAME Tutli-Putli. Direção: Chris Lavis, Maciek Szczerbowksi, 2007. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=GGyLP6R4HTE>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

MAGIC Beard, 2013. Disponível em: <<https://youtu.be/zEYCPc9P-Q0>>. Acesso em: 05 de mai. de 2020.

- MARY and Max, 2009. <Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=EXAoKNVQEKs>>. Acesso em: 05 de mai. de 2020.
- MATCHES: An Appeal. Direção: Arthur Melbourne Cooper, 1899. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=-HD9NwzFNLY>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.
- MAX & co.. Direção: Frederic Guillaume, Samuel Guillaume, 2007. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=b85-wwxUCaA>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.
- MAYER, Ralph. *Manual do artista*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- MENTES Famintas. *Revista Superinteressante*, 2013. Disponível em:
https://www.youtube.com/watch?v=_C_79pxBd4U>. Acesso em: 07 de mai. de 2020.
- MINHA vida de abobrinha. Direção: Claude Barras, 2016. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=0PXxs8gRn1g>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.
- MINHOCAS. Direção: Paolo Conti, Arthur Nunes, 2013. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=767V6tP2yeU>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.
- MORPH. Direção: Peter Lord, David Sproxton, 1977-2000. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=3owIszXBIKg>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.
- MUTT. Direção: Glen Hunwick, 2008. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=N2_iq-8x0w8>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.
- NEXT. Direção: Barry Purves. 1989. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=V3dQFR8oWb4&t=128s>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.
- O APÓSTOLO. Direção: Fernando Cortizo, 2010. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=nWCQXYF3sqc>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.
- O CRISTAL Encantado. Direção: Jim Henson, Frank Oz, 1982. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=aBPkqdfuMw>>. Acesso em: 25 de mar. de 2020.
- O DESENHO Encantado. Direção: J. Stuart Blackton, 1900. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=8wbN3S8qXuI>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.
- O ELO Perdido. Direção: Chris Butler, 2019. Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=PNbOIzn_3u0>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.
- O ESTRANHO Mundo de Jack. Direção: Henry Selick, 1993. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=m6COAh0l-Q4>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.
- O IMPÉRIO contra-ataca. Direção: Phil Tippett, 1980. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=aCj81910awU&t=32s>>. Acesso em: 23 de abr. de 2020.

OS PIRATAS! Elo dos desajustados. Direção: Tim Burton, Jeff Newitt, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZzddJ-yxaqY>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

PARA Norman. Direção: Chris Butler, Sam Fell, 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tyhU8F0P8sU>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

PINGU. Direção: Otmar Gutman, 1986-2005. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=0syrKzXfKuI>>. Acesso em: 21 de abr. de 2020.

PURVES, Barry. *Stop-motion*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

RIBEIRO, Thiago Franco. *Animação em stop-motion: tecnologia de produção através da história*. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/EBAC-A4NM87>>. Acesso em: 25 de fev. de 2020.

RIGOLETTO. Direção: Barry Purves, 1993. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YXFy9IYMeE4>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

SCREEN play. Direção: Barry Purves, 1992. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rcAEXKJ3zqc&t=131s>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

A SHAUN, o Carneiro, o Filme: A Fazenda Contra-Ataca. Direção: Will Becher, Richard Phelan, 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RecHCOkgOvI>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

SKHIZEIN. Direção: Jérémy Clapin, 2008. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=qxoO3F6N81U>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

SNEHULAK. Direção: Hermínia Tyrlova. 1966. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PtNoQiiOS2Y>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

STOP-MOTION: Breve História Parte 1. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/Q3HFXyLzHos>>. Acesso em: 26 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Breve História Parte 2. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/_2RMNUq9xuw>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP Motion Car Wrapping, 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/wG60aGYfqkQ>>. Acesso em: 04 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Experiências Anteriores. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/XI9GWSny8n8>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-Motion Parkour, 2014. Disponível em: <<https://youtu.be/g3p2TZ5q9to>>. Acesso em: 04 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Princípios Básicos. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/brvDYGdCfjI>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Processos de Criação/Planejando a animação Parte 1 - História. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: < <https://youtu.be/cz6mgRA-Rgs>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Processos de Criação/Planejando a animação Parte 2 - Storyboard. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: < <https://youtu.be/gCzcqjUrHA>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Processos de Criação/Produzindo a animação Parte 1 - Fisicalidade. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: < <https://youtu.be/TuIWCIBs0oc>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Processos de Criação/Produzindo a animação Parte 2 - Registro Fotográfico. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/EvqGsFgtJ3U>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION Studio: Tutorial. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/bxtpMO86V74>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION: Animação na Escola Municipal da Vila Pinho em 2019. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/wN6XfQCy3Y4>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STOP-MOTION na Quarentena: Experiências em 2020. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/80L6uwoM8f4>>. Acesso em: 21 de mai. de 2020.

STREET of Crocodiles. Direção: Stephen Quay, Timothy Quay. 1986. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nW3dW4yMLfE>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

THE "TEDDY" Bears. Direção: Edwin S. Porter), 1907. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MYU8GEhW79Q&t=14s>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

THE CAMERAMAN'S Revenge. Direção: Starevich, 1912. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pkFW8kXK1Iw/1899>>. Acesso em: 21 de mar. de 2020.

THE MAGIC Projector. Direção: Chris Wash, 2007. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=65a5o2yjGT4>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

THE SECRET Adventures of the Thumb. Direção: Dave Borthwick, 1999. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZvDJrBXEsDY&t=590s>>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

THE TALE of the Fox. Diretor: Ladislav Starewicz, 1930. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XC7rn7_bkLc>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

THE TEMPEST – Shakespeare: The Animated Tales. Direção: Stanislav Sokolov, 1992. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=kAZKIpWGN_Q>. Acesso em: 07 de abr. de 2020.

TRANSFORMING, 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/Kd10aWp-How>>. Acesso em: 10 de mai. de 2020.

Apêndices

Apêndice A — Uma breve contextualização histórica de animações em *stop-motion* com comentários e *links* para acesso na plataforma Youtube

1899 – Matches: An Appeal – Arthur Melbourne Cooper anima fósforos para o primeiro comercial a usar animação com *stop-motion* (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-HD9NwzFNLY>

1900 – O Desenho Encantado – Nessa animação, J. Stuart Blackton mistura animação desenhada e objetos (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8wbN3S8qXuI>

1907 – The "Teddy" Bears – Edwin S. Porter dá vida a bonecas e ursos de pelúcia (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=MYU8GEhW79Q&t=14s>

1912 – The Cameraman's Revenge – Ladislav Starewicz, o mesmo animador de *The Tale of the Fox*, apresenta um conto de infidelidade e suas consequências contadas inteiramente com insetos mortos como atores. Starevich, então diretor do Museu de História Natural de Kaunas, Lituânia, realizou essa façanha cinematográfica ao instalar rodas e cordas em insetos e substituir suas pernas por outras de plástico ou metal.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pkFW8kXK1Iw/1899>

1930 – The Tale of the Fox – O diretor Ladislav Starewicz trouxe, nesse filme antigo, bonecos requintados e surpreendentemente expressivos, foi uma das primeiras vezes que o *stop-motion* foi utilizado para criar uma performance, em vez de um efeito especial (PURVES, 2011).

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=XC7rn7_bkLc

1933 – King Kong – Em 1933, o *stop-motion* era a maneira mais prática de dar vida ao gorila. Os diretores Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack exibiram uma criatura fantástica que atuava lado a lado com os atores humanos no filme em *live-action*.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XIxECLLW41I>

1946 – A christmas dream – Karel Zeman e Bořivoj Zeman, nesse clássico, exibem uma garotinha ganha novos e empolgantes presentes de Natal e joga fora sua velha boneca de pano. Então, o Papai Noel aparece enquanto a garota está dormindo, faz os sonhos dela sobre a antiga boneca ganharem vida e as duas vivem uma aventura juntas. Histórias criativas sobre sonhos tornam-se realidade e bonecas que ganham vida são perfeitas para a animação (PURVES, 2011, p. 49).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Uz7LrQiuxvE>

1962 – Jack, o Matador de Gigantes – Sob a direção de Nathan H. Juran, essa animação complicou a vida dos fabricantes de modelo, pois tratava-se de personagens nus. Esse tipo de boneco torna mais caro o orçamento porque exige substituição da pele suja (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SeZZjjvAVrM>

1963 – Jasão e os Argonautas – O animador Ray Harryhausen, o mesmo de Fúria de Titãs em 1981, percebe que o movimento característico do *stop-motion* é perfeitamente adequado para lembrar o peso e o tamanho de uma grande estátua de metal desajeitada, como Talos (PURVES, 2011). Desajeitados também são os movimentos dos esqueletos que brotam do chão e a trilha sonora de Bernard Herrmann celebra a sutileza do *stop-motion*, ao passo que o torna uma sequência de ação eletrizante. Os instrumentos e os sons de percussão escolhidos são muito adequados para a aparência e para o movimento dos esqueletos, tudo em perfeita harmonia da cena (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SNg4KZKG96o>

<https://www.youtube.com/watch?v=BfedvthepRs>

1966 – Snehulak – Hermínia Tyrlova apresenta uma animação curta de 9 minutos e sua materialidade utilizada para fazê-la é o que mais chama a atenção.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PtNoQiiOS2Y>

1974 – Cheburashka – Dirigido por Roman Kachanov, é uma animação em *stop-motion* russa. Introduce os amigos Gena (Гена), Tchiburashka (Чебурашка), bem como a idosa traíçoeira Shapoklyak (Шапокляк) e seu rato de estimação Lariska.

Disponível em: <https://filmow.com/cheburashka-t109970/ficha-tecnica/>
<https://www.youtube.com/watch?v=RMQay8WJJWY>

1977-2000 – Morph – Seus criadores são Peter Lord e David Sproxton. Trata-se de um boneco de massinha, versátil, engenhoso, absolutamente simples e constantemente metamórfico (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3owIszXBIKg>.

1980 – Les Trois Inventeurs – É uma animação encantadora de Michel Ocelot, criada a partir de delicados, mas bastante texturizados, recortes de papel (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BbP4m0qXh3w&t=209s>

1980 – O império Contra-Ataca – Nesse filme, o animador Phil Tippett traz os AT-At walkers com passos lentos e um ritmo pesado, o que deu ao *stop-motion* a ilusão de escala imensa e densidade, ao mesmo tempo que conferiu um aspecto bem peculiar ao movimento (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aCj81910awU&t=32s>

1982 – O Cristal Encantado – Nesta animação, sob direção de Jim Henson e Frank Oz, percebemos que os bonecos não têm as limitações físicas dos atores e, portanto, podem facilmente parecer ter força ilimitada. Por isso, pode ser muito eficiente dar a eles uma vida física verossímil, criando a ilusão de esforço e fadiga. Isso é bem ilustrado pelos corpos pesados e pelos passos arrastados dos bonecos animatrônicos Mystics (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aBPkqdfFuMw>

1986 – Street of Crocodiles – Dos diretores The Brothers Quay, essa animação utiliza bonecas quebradas e objetos abandonados. Há uma certa perturbação sobre as personagens, o que ecoa inquietações (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nW3dW4yMLfE>

1986-2005 – Pingu – Do estúdio Hit Entertainment, sob direção de Otmar Gutman, essa animação usou a técnica da substituição que consiste em trocar literalmente um boneco fixo, ou, talvez, apenas elementos do rosto, por uma peça completamente nova, e assim sugerir movimento (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0syrKzXfKuI>

1989 – Balance – Dos diretores Christoph e Wolfgang Lauenstein é um filme que encontra uma metáfora visual sucinta para um dilema muito humano. Aqui, as personagens se encontram em uma laje suspensa e sua existência depende da colaboração e confiança. A animação é particularmente conveniente para essas metáforas (PURVES, 2011, p. 66).

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=PADVHR-_wOs

1989 – Next – Do animador Barry Purves. Nessa animação, o público é estimulado a usar a imaginação nas produções de Shakespeare; ele está consciente da artificialidade do teatro, mas ainda se envolve na ação (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V3dQFR8oWb4&t=128s>

1992 – Screen play – Nesse filme, o diretor Barry Purves colocou pequenos ímãs para prender os pés dos bonecos pela dificuldade de acesso à parte inferior do cenário. Segundo Purves (2011, p. 85) “isso não foi o ideal, porque dificultou levantar o pé um pouco acima do piso. Ímãs removíveis sob o cenário são mais práticos”.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rcAEXKJ3zqc&t=131s>

1992 – The Tempest – Shakespeare: The Animated Tales, sob direção de Stanislav Sokolov, foi uma série de adaptações animadas, condensadas, de peças de Shakespeare, produzidas por uma colaboração multinacional. Seguida depois, em 1995, por Operavox, seis óperas animadas.

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=kAZKIpWGN_Q

1993 – As calças erradas – Do animador Nick Park, Wallace e Gromit aparecem com as feições exageradas, as texturas e o material que caracterizam suas personagens. Suas formas fortes e limpas são mais fáceis de manter durante o constante processo de remodelagem em massinha e plastilina do que formas detalhadas (PURVES, 2011).

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NrxHUXgo_CI

1993 – O Estranho Mundo de Jack – Esse filme, com direção de Henry Selick (o mesmo de *Coraline* e *o Mundo Secreto*), responde com um sonoro “não!” quando perguntado se poderia ser feito com melhor facilidade em *live-action*. Cada escolha de design, proporção e movimento excêntrico são muito apropriados para a animação e, especialmente, para o *stop-motion* (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=m6COAh0l-Q4>

1993 – Rigoletto – Nessa animação, o diretor Barry Purves torna a personagem bastante relacionada ao seu ambiente. Essa percepção dá-se pela iluminação cuidadosa, ao foco e à profundidade. Vê-se a atenção dada aos que são ajustados aos bonecos, a fim de evitar que se movam indevidamente por causa da manipulação, mas sem tolher a ação (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YXFy9IYMeE4> 1992

1999 – Bob o Construtor – Nessa animação, sob direção de Keith Chapman, os olhos chamam a atenção. São pontos pretos e corretos para o design do personagem, transpondo expressividade para a linguagem corporal (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zCZR1sKANSQ>

1999 – The Secret Adventures of the Thumb – Sob direção de Dave Borthwick, o filme foi realizado usando uma combinação de animação *stop-motion* e *pixilation*, muitas vezes com atores ao vivo e bonecos que compartilham o quadro.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZvDJrBXEsDY&t=590s>

2000 – A fuga das galinhas – Sob direção de Peter Lord, Nick Park, essa animação explorou efeitos especiais interessantes como na cena em que a incrível Ginger passa o tempo na solitária do armazém de carvão, joga uma bola contra a parede — referência à personagem de Steve McQueen em *Fugindo do Inferno* (1963) (PURVES, 2011).

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ZdEKZqBdXkE&list=PL-qDEG3tekx1bQPP9QInm4923q5g_fZ5h&index=4

2005 – A noiva cadáver – Dos diretores Tim Burton e Mike Jhonson. Nessa animação, o véu da noiva foi costurado com fios finos à renda para que a animação parecesse fluida, mas ainda assim, houve algumas cenas que o véu foi gerado pelo computador (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cUZIjvQzIQ4>

2006 – Gargoyle – Do animador Michael Cusack. O foco nesse filme é apenas em algumas personagens, o que não prejudica a narrativa (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=75oOsHCCZFY>

2007 – Max & co. – Nesse filme, com direção de Frederic Guillaume e Samuel Guillaume, seu roteiro chama a atenção. Max, de 15 anos, está em busca de seu pai, o famoso trovador Johnny Bigoude, que desapareceu logo após o seu nascimento.

Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0959324/>

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b85-wwxUCaA>

2007 – Madame Tutli-Putli – Dos diretores Chris Lavis e Maciek Szczerbowksi. É uma animação rica em detalhes. Nela a Madame Tutli-Putli possui olhos humanos incríveis, esculpidos em um boneco maravilhosamente simples. Os olhos destacam um efeito misterioso, perturbador e muito bonito. Os olhos humanos úmidos expressam perfeitamente a sensação de terror e de medo de sua situação. Não há necessidade de palavras (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GGyLP6R4HTE>

2007 – The Magic Projector – Do animador Chris Wash. Essa animação apresenta duas personagens esculpidas de forma muito simples, mas seus olhos proporcionam muita expressividade (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=65a5o2yjGT4>

2008 – Skhizein – Sob direção de Jérémy Clapin. essa animação aborda o tema do estado mental transtornado. Este é representado metaforicamente por imagens, já que a personagem, o inquieto e melancólico Skhinzein, vive literalmente “fora de si” (a alguns centímetros do próprio corpo) por efeito do contato com um meteorito. A obra torna-se mais perturbadora graças a sua sensível e bela direção de Arte (PURVES, 2011, p. 69).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qxoO3F6N81U>

2008 – Life’s a Zoo – De Cuppa Coffee Studios, sob direção de Adam Shaheen e Andrew Horne. Essa animação mostra alguns animais se comportando mal. Usar bonecos, especialmente aqueles que representam personagens não humanas, permite aos narradores dizer e fazer o que as pessoas não dariam conta de fazer. Essa é uma das ferramentas mais antigas da narrativa e ainda é imensamente eficiente (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AQkabBs3rzY&list=PLbsRCK6-yyi1Sp-hjXImnjZRFbvbV3uO6&index=2>

2008 – In the fall of Gravity – Sob direção de R. S. Cole, trata-se de um filme com orçamento caro. Os bonecos contam com uma armadura de cabeça altamente complexa, contendo um sistema de alavancas e palhetas ligadas a pele externa. Além disso, as mãos são expressivas e contribuem para a harmonia entre a estética e a prática, aspectos essenciais para o *stop-motion* (PURVES, 2011).

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=PacDj_7GX3M

2008 – Mutt – Sob direção de Glen Hunwick, trata-se de uma animação que destacou sua atenção no planejamento da animação com um *storyboard* que contribuiu em muito para os ângulos e composições das cenas a serem fotografadas e editadas (PURVES, 2011).

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=N2_iq-8x0w8

2008- I live in the woods – Max Winston anima seu personagem em um espaço real, em um filme rudimentar, provocativo e cheio de energia (PURVES, 2011, p. 46).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=d5dyof0bwQo>

2008 – Bear with Me – É uma animação feita com sal marinho sobre vidro iluminado por baixo. Foi criado por Uriah Naeh, da Bezabel Academy of Arts, e projetado em Jerusalém. Os resultados são sublimes e delicados (PURVES, 2011, p.113).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6dcJWpxBWdg>

2008 – Ami – A animadora Dominiqui Bongers demonstra que você não precisa de um boneco complexo para contar uma história comovente. Nessa animação, um design vigoroso, uma linguagem corporal clara e o uso notável de grânulos de café criam um efeito gráfico belo e delicado, adequado à história. Um uso fascinante de material barato que pode ser reciclado (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EX4e89-qXMA>

2009 – A Tradictional Crhistmas at Small Birds Singing – Nessa animação, sob a direção de Linda McCarthy, o rosto de cerâmica dos bonecos obriga que a atuação dependa mais dos movimentos de cabeça do que das expressões faciais (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QOvubOZrNMY>

2009 – Coraline e o Mundo Secreto – Do diretor Henry Selick, nessa animação, a personagem Coraline aventura-se por uma abertura secreta para descobrir uma variação muito diferente de seu mundo. Essa abertura secreta também poderia ser um armário ou qualquer outro lugar, entre dezenas de dispositivos igualmente eficazes. A equipe dessa animação desenvolveu um sistema elaborado de substituições, em vez de mecanismos internos, para conseguir um sincronismo labial preciso, com muita quantidade de nuances surpreendente e o resultado é fantástico (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-mLHTAKF4rY&t=37s>

2009 – Mary and Max – Essa animação traduz tudo o que o *stop-motion* tem de maravilhoso: os elementos de design, textura, iluminação, cor, profundidade, detalhe e personagem, para produzir algo estilizado, mas instantaneamente verossímil e reconhecível (PURVES, 2011).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EXAoKNVQEkS>

2010 – o Apóstolo – Lançado por Fernando Cortizo. O filme chama a atenção pela riqueza de detalhes de seus bonecos e pela expressividade facial. A iluminação também é um aspecto que impressiona neste filme.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nWCQXYF3sqc>

2012 – Para Norman – Sob direção de Chris Butler e Sam Fell, com tema terror, é o primeiro filme em *stop-motion* a empregar modelos de personagens impressos em 3D e chama a atenção dos detalhes em seus designs, expressões e efeitos visuais (ALFAR, 2020).

Disponível em: <https://screenrant.com/best-stop-motion-movies-decade-rotten-tomatoes/>.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tyhU8F0P8sU>

2012 – Frankenweenie – Sob direção de Tim Burton, essa animação tem o horror como tema para sua história e foi baseada em um curta da Disney em 1984: Frankenstein de Mary Shelley (ALFAR, 2020). Os bonecos possuem uma expressão sombria e um design impressionante.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DmZAqjuNUa4>

2012 – Os Piratas! Elo dos desajustados – Sob direção de Tim Burton e Jeff Newitt. Esse filme conta a história de Piratas em uma jornada inteligente e divertida, que depende na

animação cinética, no design elegante de personagens e no humor britânico clássico (ALFAR, 2020).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZzddJ-yxaqY>

2013 – Minhocas – Sob direção de Direção: Paolo Conti e Arthur Nunes, esse é o primeiro filme brasileiro de animação em *stop-motion*, técnica inédita em filmes realizados na América Latina.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=767V6tP2yeU>

2016 – Kubo e as Cordas Mágicas – Sob direção de Travis Knight, o filme tem como tema a história de família, heroísmo e legado. Destaca-se no nível estético e no narrativo, o que se percebe no avanço de efeitos especiais, a escala pesada em cenários (incluindo um boneco de cinco metros) e a complexidade de sua animação (ALFAR, 2020).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sWSeZGz9qzg>

2016 – Minha vida de abobrinha – Sob direção de Claude Barras, esse filme centra-se em um garoto que luta contra a perda de um dos pais, aprendendo a confiar e apreciar as crianças em seu orfanato. Em todas as cenas, será difícil deixar escapar a bagagem emocional (ALFAR, 2020). A temática desse filme chama a atenção, além dos detalhes registrados em cada cena, de toda a sua fisicalidade.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0PXxs8gRn1g>

2018 – Ilha dos Cachorros – Nessa animação, o diretor Wes Anderson chama a atenção para os detalhes da fisicalidade e do seu uso exclusivo de simetria, o que está sempre presente (ALFAR, 2020).

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X0jYr9uweSI>

2019 – O Elo Perdido – Sob direção de Chris Butler, essa animação destaca-se pelos detalhes no cenário, no movimento de seus personagens, no pelo das criaturas e nos ambientes coloridos (ALFAR, 2020).

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=PNbOIZn_3u0

2019 – A Shaun, o Carneiro, o Filme: A Fazenda Contra-Ataca – Sob direção de Will Becher e Richard Phelan Como no primeiro filme, o brincalhão Shaun continuou o encanto das ovelhas titulares e de seu rebanho, ao encontrar uma alienígena travessa e se esforçar para enviá-

la de volta ao seu planeta (ALFAR, 2020). Seus verdadeiros pontos fortes estão na narrativa visual e na modelagem simples de suas personagens.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RecHCOkgOvI>

Stop-motion: curtíssimas, publicidade e propaganda

Além de grandes produções de longas e curtas de animação a técnica *stop-motion* tem se destacado no mercado publicitário e de propagandas. Seguem alguns links para acesso dessas produções, disponíveis na plataforma Youtube e nas redes sociais Facebook e Instagram:

2015 – Stop Motion Car Wrapping – Disponível em: <https://youtu.be/wG60aGYfqkQ>

2015 – Transforming – Disponível em: <https://youtu.be/Kd10aWp-How>

2014 – Stop-Motion Parkour – Disponível em: <https://youtu.be/g3p2TZ5q9to>

2013 – Magic Beard – Disponível em: <https://youtu.be/zEYCPc9P-Q0>

2016 – Game Over by PES – Disponível em: <https://youtu.be/Ovvk7T8QUIU>

2013 – Mentas Famintas – Revista Superinteressante – Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=_C_79pxBd4U

2019 – Chamado “TAP TAP”, o curta de animação em *stop-motion* das havaianas utiliza o toque do usuário na tela como o acelerador da animação.

Disponível em: <https://www.instagram.com/stories/highlights/18058019662010183/>

Friends in Faux – Estúdio de fotos e vídeos para a rede social Instagram

Sequência de animações em *stop-motion* em *pixilation*.

@Friendsinaux. 03/04/2015. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/1BEQjYjjYD/>

@Friendsinaux. 06/04/2015. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/1JXkXpDjT5/>

@Friendsinaux.. 29/04/2015. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/2EFIGIjjW9/>

@Friendsinaux. 29/05/2015. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/3RT8Sejdz/>

@Friendsinaux. 29/08/2015. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/6-NnovDjQQ/>

@Friendsinaux. 30/06/2015. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/4j3ILIjjYB/>

Vídeos do artista Karim Rejeb – Animações em *stop-motion* com temática dos esportes.

Disponíveis em:

<https://www.facebook.com/Karimrejeb.surfart/videos/10158425212278784/>

<https://www.facebook.com/Karimrejeb.surfart/videos/10158411849823784/>

Apêndice B — Estratégias para criação de animações em *stop-motion* na escola de Ensino Fundamental a partir do esquema desta Proposta

1. Contextualização

1.1. *Stop-motion*: breve história

- Identificar algumas temáticas abordadas em animações com *stop-motion*;
- Pesquisar um animador, listar suas obras com ficha técnica e escrever a sinopse sobre cada uma delas;
- Assistir a uma animação em *stop-motion* e destacar os aspectos que mais chamaram a atenção: história, fisicalidade e registro fotográfico;
- Selecionar e agrupar links com exemplos de animação com *stop-motion* no cinema.

2 *Stop-motion*: Princípios básicos

- Experienciar o movimento em *stop-motion* com objetos, o corpo humano, brinquedos, alimentos, roupas;
- Construir movimentos em animação com *stop-motion* e truques — aparecer e desaparecer, reduzir de tamanho, voar — utilizando o aplicativo *Stop Motion Studio* no celular;
- Experienciar o movimento em detalhe.

2. Planejamento

2.1. *Stop-motion*: ideias que viram histórias

- **História com objeto:** cada aluno pode trazer um objeto com o qual possui afetividade e dar vida a ele.
- **Criação de drama sobre sonho:** cada estudante descreve um sonho e os obstáculos para a sua realização, com o objetivo de criar histórias para serem animadas;
- **Ilustração de personagens:** O professor descreve um personagem de animações com *stop-motion* para os estudantes ilustrarem;
- **Stop-motion no Ensino Fundamental I:** Criar histórias em frases e envolver personagens, objetos, letras, números, brinquedos;
- **Projeto Multidisciplinar com a Língua Portuguesa:** Recontar histórias em *stop-motion* com personagens da Literatura e do folclore brasileiro;
- Criar um personagem que possa representar a escola em *stop-motion*;
- **Projeto Multidisciplinar com a Educação Física:** Criar *stop-motion* a partir de esportes.
- **Projeto Multidisciplinar com Ciências:** Criar *stop-motion* sobre uma viagem pelo corpo humano;
- **Projeto Multidisciplinar com a História:** Criar *stop-motion* personagens da nossa História;

- **Animar obras de Arte:** Criar *stop-motion* a partir da exploração de possíveis histórias em continuidade;
- **Projeto Multidisciplinar com a Matemática:** Criar *stop-motion* sobre soma e adição / Figuras geométricas;
- **Projetos de animação em Arte:** Animar elementos da linguagem visual (ponto, linha, forma, cor, dentre outros conteúdos)

2.2. *Stop-motion*: A história no *Storyboard*

- Propor um *storyboard* em HQ (História em quadrinhos);
- Desenvolver um *storyboard* com desenho e observações;
- Pesquisar *storyboard* de animações em *stop-motion* identificando seu autor;

3. Produção

3.1. *Stop-motion*: A fisicalidade da animação — materialidade e cenário

- Pesquisar materialidades possíveis para a criação de animações em *stop-motion*;
- Criar um boneco para animação em *stop-motion* com massinha de modelar;
- Escolher uma animação em *stop-motion* e descrever os detalhes do cenário dessa animação;
- Escolher uma animação em *stop-motion* que tenha sido realizada em um cenário real;
- Construir uma maquete — pode ser em projeto interdisciplinar de Arte e Geografia e compor o cenário de uma animação em *stop-motion*.

3.2. *Stop-motion*: Registro fotográfico

- O movimento na prática: Crie animações explorando planos no registro fotográfico:
 - Plano Geral;
 - Plano Médio;
 - Plano Americano;
 - Primeiro Plano (close-up);
 - Primeiríssimo Plano (big close-up);
 - Plano Detalhe;
 - Plano Inicial;
 - Plano Sequência.

4. Edição

- Incluir no roteiro sons e ruídos para animações com *stop-motion*;
- Produzir uma biblioteca de sons e ruídos para *stop-motion*;
- Produzir uma biblioteca de músicas com temáticas para animações em *stop-motion*;
- Produzir um vídeo com imagens de animações em *stop-motion* com narração de um texto;
- Criar títulos e créditos para animação em *stop-motion*;
- Criar sons e ruídos para animações com *stop-motion*.