

Ana Márcia Leite Denadai



## **ABORDAGEM DO *STOP MOTION* NO ENSINO DE ARTE**

**Governador Valadares – MG**

**2012**

Ana Márcia Leite Denadai



## **ABORDAGEM DO *STOP MOTION* NO ENSINO DE ARTE**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais do Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientadora: Melissa Etelvina O. Rocha

**Governador Valadares – MG**

**2012**



**Universidade Federal de Minas Gerais**  
**Escola de Belas Artes**  
**Programa de Pós-Graduação em Artes**  
**Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais**

Monografia intitulada *Abordagem do Stop Motion no ensino de Arte*, de autoria de Ana Márcia Leite Denadai, aprovada pela banca examinadora constituída pelos seguintes professores:

---

---

---

Governador Valadares  
2012

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho às minhas duas flores: Maria Flor e Rosa Maria, fontes de inspiração e luz no meu caminho.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço Deus pelo dom da vida e por me presentear também com o dom da arte. Minha mãe, pela força e amor incondicional. Minha filha, Maria Flor, minha inspiração, luz e alegria. Meu pai (*in memoriam*), que tanto me ensinou o valor do trabalho. Meus irmãos e sobrinhos, companheiros inseparáveis. Fillipe Gastão (meu par). Meus colegas de turma, em especial, Juliana Pio e Clarice Ferrão. Sou grata a Adriano Oliveira, Mayer Lana e aos alunos da Casa Jovem. Aos tutores, Hednamar, Álvaro, Elias, Valério. E aos orientadores, Geraldo Loyola e Melissa, por me incentivarem e lutarem comigo para o êxito desta conquista. Muito obrigada!

## RESUMO

Este trabalho aborda o *stop motion* como uma proposta de atividade acadêmica. Seus objetivos são: realizar um breve apanhado histórico de como a Arte assumiu *status* de área de conhecimento; realçar a tríade ensino-arte-tecnologia e a forma como essa última pode e deve ser utilizada como ferramenta para um ensino de melhor qualidade; apresentar a elaboração de um trabalho em *stop motion* com os alunos do “Processo Estratégico Poupança Jovem” da cidade de Governador Valadares e demonstrar que essa atividade é uma proposta educativa pertinente a crianças e jovens contemporâneos.

**Palavras-chave:** Ensino de arte. Tecnologias. *Stop motion*. Modelagem em *biscuit*.

## ABSTRACT

This paper addresses the stop motion as a proposed academic activity. Its objectives are: to perform a brief historical overview of how Art assumed status of area knowledge, enhance teaching triad-art-technology and how the latter can and should be used as a teaching tool for better quality; present preparation a stop motion work with students of "Strategic Process youth Savings" city Governor Valadares and demonstrate that this activity is an educational proposal relevant to children and young contemporaries.

**Keywords:** Teaching art. Technologies. Stop motion. Modeling biscuit.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Montando o cenário .....	24
Figura 2 – Recortando E.V.A. para fazer as ruas .....	25
Figura 3 – Recortando E.V.A. para fazer as ruas .....	25
Figura 4 – Recortando e pintando o isopor em formato de prédios .....	26
Figura 5 – Início da oficina de modelagem em <i>biscuit</i> .....	27
Figura 6 – Ensinando a técnica de modelagem em <i>biscuit</i> .....	27
Figura 7 – Modelagem em <i>biscuit</i> feita pelos alunos.....	28
Figura 8 – Modelagem em <i>biscuit</i> feita pelos alunos (veículos) .....	28
Figura 9 – Cenário pronto .....	29
Figura 10 – Alunas na posição de fotografar o cenário do <i>stop motion</i> .....	30
Figura 11 – Alunos nas oficinas .....	32
Figura 12 – Alunos nas oficinas .....	32

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2 ENSINO DE ARTE + TECNOLOGIAS.....</b>	<b>12</b>
2.1 ENSINO DE ARTE .....	12
2.2 TECNOLOGIAS .....	14
<b>3 STOP MOTION EM SUAS LINHAS GERAIS .....</b>	<b>17</b>
3.1 ABORDAGEM DO <i>STOP MOTION</i> NO ENSINO DE ARTE .....	18
<b>4 EXPERIÊNCIA COM OS ALUNOS/OFICINA DE ANIMAÇÃO .....</b>	<b>20</b>
4.1 ETAPAS DESENVOLVIDAS .....	22
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>33</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>35</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Arte é área de conhecimento. Trazendo essa premissa para o Brasil, percebe-se que o ensino dessa disciplina, mesmo vivenciando processos de estruturação para se adaptar à realidade escolar, ainda vem sendo “deixado de lado” em algumas instituições.

Nesta pesquisa, considera-se que o ensino de Arte deve ser tratado não só como área de conhecimento, mas também como forma de expressão e cultura, os quais, juntos, irão auxiliar a construção do conhecimento em Arte. No ambiente escolar, isso passa pelo desenvolvimento de atividades que estimulam e levam o aluno a refletir, ou mais precisamente, a ser crítico.

Uma das formas de se alcançar a criticidade do discente – inserido, de maneira específica, ao contexto da disciplina Arte – é através do *stop motion*, isto é, do uso da animação associado a materiais de baixo custo. O *stop motion*, também conhecido como “movimento parado”, fotografa repetidamente o mesmo objeto – porém, mudando lentamente sua posição – e cria a impressão de que o mesmo se move. Em outras palavras, ele interpõe várias fotografias para criar uma sequência animada.

No *stop motion*, ocorre o tato com o lúdico, agregando muitas outras técnicas (fotografia, edição de imagens etc.) à criatividade e à sensibilidade do artista em uma produção de vídeo. Assim, a animação em *stop motion* é uma prática bem interessante, podendo ser um instrumento importante, proveitoso e inovador no ensino de artes visuais, além de se mostrar uma medida socioeducativa de adolescentes e uma boa forma de ensinar cinema nas escolas carentes.

Por ser uma técnica simples e de grande atratividade, o *stop motion* proporciona ao aluno maior interesse no aprendizado de Arte. Dessa maneira, podem-se contar histórias do dia-a-dia; elaborar roteiros e cenários; e conhecer técnicas, buscando experiência com a criação e com a análise e fruição do que foi captado durante toda a atividade.

Nesta monografia, o *stop motion* é o foco de análise. Para melhor construção de seu significado e de sua funcionalidade no ensino de Arte, foram consultados trabalhos acadêmicos, livros e *sites*. O resultado de tal pesquisa

foi descrito em capítulos, cada qual versando sobre a associação da Arte com a referida técnica. O primeiro capítulo trata da trajetória percorrida pelo ensino de Arte até se tornar área de conhecimento e do uso da tecnologia como aliada à educação. Já o segundo capítulo discorre sobre o que vem a ser o *stop motion* e sua aplicação no ensino dessa disciplina escolar. O terceiro capítulo, por sua vez, relata a metodologia escolhida para este trabalho, demonstrando: a definição do tema, a elaboração do roteiro/história e do *story board*, a construção do cenário e dos personagens, a fotografia e a edição do vídeo, tudo para sinalizar o interesse dos alunos e a experiência vivenciada por eles na construção da proposta lúdica. Por fim, as considerações finais realçam as conclusões desta pesquisa e mostram que a adoção do *stop motion* em sala de aula pode ser pertinente ao ensino de Arte.

## 2 ENSINO DE ARTE + TECNOLOGIAS

### 2.1 ENSINO DE ARTE

O ensino de Arte no Brasil passou por diversos processos e transformações até ser reconhecido oficialmente como área autônoma de conhecimento.

Em diversos períodos, a disciplina foi tratada como momento de lazer e, na maioria das vezes, as atividades utilizadas foram de livre expressão, sem contextualização do conteúdo apresentado aos alunos, “o que redundou na banalização do “deixar fazer”” (BRASIL, 1997, p. 20).

Foi a partir do final da década de 1980 que se constituiu o movimento Arte-Educação, “inicialmente com a finalidade de conscientizar e organizar os profissionais, resultando na mobilização de grupos de professores de arte [...]” (BRASIL, 1997, p. 25). Com esse movimento, os professores se tornaram mais valorizados – no sentido de serem autossuficientes e competentes na área –, o que se associou ao momento artístico da década de 1990, em que o ensino de Arte foi definitivamente incluído na estrutura curricular como área autônoma de conhecimento “e não apenas como atividade” (BRASIL, 1997, p. 25), simples e sem estruturação própria.

No entanto, mesmo tendo adquirido a condição de disciplina escolar, ainda se percebe, na atualidade, o ensino de Arte abordado de maneira irregular em algumas escolas, com atividades prontas, em desenhos repetitivos distribuídos para os alunos apenas colorirem. Diante disso, as abordagens contemporâneas para o ensino de Arte prevêm ações nas quais os alunos possam experimentar, criar, contextualizar, discutir e também apreciar arte, a sua produção, a dos colegas e as produções artísticas de um modo geral.

De acordo com o PCN,

[...] apenas um ensino criador, que favoreça a integração entre a aprendizagem racional e estética dos alunos, poderá contribuir para o exercício conjunto complementar da razão e do sonho, no qual

conhecer é também maravilhar-se, divertir-se, brincar com o desconhecido, arriscar hipóteses ousadas, trabalhar duro, esforçar-se e alegrar-se com descobertas. (BRASIL, 1997, p. 27)

Partindo dessa perspectiva, tem-se que o ensino de Arte deve ser focado na experiência estética direta do aluno, levando-o a tornar-se

[...] capaz de perceber sua realidade cotidiana mais vivamente, reconhecendo objetos e formas que estão à sua volta, no exercício de uma observação crítica do que existe na sua cultura, podendo criar condições para uma qualidade de vida melhor. (BRASIL, 1997, p.19)

E, experimentando Arte, de forma direta, além de enriquecer seu repertório imagético, ou memória visual, o sujeito se transforma em ser mais sensível e culto em relação ao universo que o rodeia.

As ações em Arte, aqui expostas, têm por base a Abordagem Triangular<sup>1</sup>, sistematizada pela pesquisadora Ana Mae Barbosa, que trouxe maior relevância para a disciplina no currículo escolar com valor e conteúdos próprios, deixando de ser mera ferramenta para outras disciplinas.

De acordo com Barbosa (1998, p. 41), “a tarefa estética integrada na leitura da obra ou do campo de sentido da arte é ajudar a clarificar problemas, a entender nossa experiência da arte, a discriminar entre opções, a tomar decisões, a emitir juízos de valor”. Ou seja, o ensino da Arte, por si só, possui subsídios suficientes para a experimentação, a contextualização e a construção de conhecimento na área; e toda obra de arte é um produto cultural, cujo valor é universal.

Com o advento da Lei nº 9.394 de 1996, as disposições legislativas anteriores sobre o ensino de Arte no Brasil foram revogadas e o mesmo passou a ser considerado obrigatório na educação básica. No art. 26, § 2º da referida Lei, lê-se: “o ensino da arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o

---

<sup>1</sup> Abordagem Triangular é uma proposta que visa reunir pontos importantes no ensino de Arte, sendo que os principais deles são: leitura da imagem, contextualização e prática artística.

desenvolvimento cultural dos alunos”. Isso comprova a orientação jurídica para o ensino da disciplina Arte no Brasil.

A partir desse respaldo legislativo, acredita-se, neste trabalho, que o ensino de Arte deve despertar nos alunos não só a criatividade, mas também a percepção e o pensamento artístico, a imaginação e as experiências vivenciadas. De forma incisiva, faz-se necessário que teoria e prática caminhem juntas, aliando-se à contextualização para se ter, enfim, a Arte como objeto de conhecimento.

## 2.2 TECNOLOGIAS

Atualmente, é quase impossível pensar a vida das pessoas sem o uso de equipamentos e de dispositivos tecnológicos com recursos audiovisuais, os quais facilitam o acesso a informações em tempo real e possibilitam a construção de conhecimento específico em cada área.

Ademais, é importante lembrar que vivemos numa sociedade midiática. Utilizar recursos didáticos-tecnológicos na sala de aula não é somente aproximar a realidade do cotidiano do aluno às atividades da escola, mas é, principalmente, educar as crianças e jovens para o uso consciente da mídia. (PADILHA; ALCOFORADO, 2011, p. 4)

E, no ensino da Arte, não poderia ser diferente, visto que, através do computador conectado à internet, ocorre a possibilidade de acesso mais ágil a diversos tipos de informação, caso comparado, por exemplo, a uma procura manual em livros, muitas vezes, inacessíveis na maioria das escolas. No ambiente virtual, existem endereços com conteúdos específicos de Arte que permitem, inclusive, a interação com as obras. São ferramentas que facilitam a aproximação com informações e com experiências, as quais potencializam a construção de conhecimento artístico.

Conforme bem prescreve o PCN,

A questão central do ensino de Arte no Brasil diz respeito a um enorme descompasso entre a produção teórica, que tem um trajeto de constantes perguntas e formulações, e o acesso dos professores a essa produção, que é dificultado pela fragilidade de sua formação, pela pequena quantidade de livros editados sobre o assunto. (BRASIL, 1997, p. 25)

Devido à escassez bibliográfica no assunto “Arte”, os professores dessa disciplina precisam recorrer e ficar atentos ao uso de tecnologia como aliada ao ensino escolar. Mas, claro, entenda-se como “aliada” – uma vez que o consumo dessa tecnologia na arte-educação deve se associar à interação corpo-a-corpo com outros meios culturais disponíveis e acessíveis como museus, teatros, cinemas, praças, bibliotecas etc.

Segundo Loyola (2009, p. 32), “com o surgimento e introdução do computador e da internet no dia-a-dia das pessoas e na escola, a demanda por uma melhor capacitação docente amplia e exige processos continuados de atualização e qualificação”. Nesse contexto, infere-se que as tecnologias nas escolas necessitam ser exploradas e abordadas, de forma crítica, com o foco na busca de construção de conhecimentos em Arte, tanto pelos alunos quanto pelos professores.

Nessa mesma linha de pensamento, Padilha e Alcoforado (2011, p. 4) prescrevem que

Apresentar as ferramentas e propor desafios alinhados com os objetivos e conteúdos educativos pode favorecer não apenas a produção de idéias criativas, mas também a construção do pensamento crítico e reflexivo, relações entre o emissor e o receptor, intenção das narrativas e mensagens, construção de tramas, argumentos e temas, sentidos da linguagem, além, é claro, dos caminhos necessários para implementação, inclusive, através do domínio de ferramentas tecnológicas.

Desse modo, é imprescindível levar em conta que, ao ter um ambiente audiovisual em uma escola, o aluno não irá apenas consumir tecnologia, mas utilizá-la como “ferramenta para se chegar a algum lugar” (PADILHA; ALCOFORADO, p. 4). Pois, de nada adianta uma escola oferecer computadores conectados à internet, ou fácil acesso a câmeras digitais e a

outros recursos audiovisuais, se o uso dos mesmos não for monitorado para fins acadêmicos e de pesquisa.

Neste trabalho, a importância da arte-tecnologia na sala de aula e a multidisciplinaridade são peças-chave para compreender a fruição e a reflexão da arte enquanto objeto de conhecimento. Na tentativa de fundir a arte manual com o uso do computador, foi proposto, como item metodológico, a análise empírica de alunos do “Processo Estratégico Poupança Jovem”, da cidade de Governador Valadares, os quais construíram um trabalho em *stop motion*, utilizando técnicas de modelagem em *biscuit*, escultura em isopor, pintura, fotografia e recurso midiático. Isso será exposto nos capítulos seguintes.

### 3 STOP MOTION EM SUAS LINHAS GERAIS

Primeiramente, é preciso entender o que vem a ser “*stop motion*”: basicamente, uma técnica de animação que captura, através de fotografia, o movimento de objetos estáticos. Ressalta-se que o sentido de estático, nesse contexto de análise, é tomado como aquele objeto que será modificado lentamente conforme as fotos são tiradas, recebendo, ao final, a impressão de movimento.

Para Ribeiro (2009, p. 13), o *stop motion* provoca “ilusões fragmentadas de movimento que, unidas através da rotatividade da película e/ou aparatos ópticos, criam a ilusão, graças ao fenômeno ótico da persistência retiniana<sup>2</sup> e movimento na reprodução dos filmes”. Trata-se de uma técnica simples e de fácil acesso, pois, o substancial é ter uma câmera digital, presa a um tripé, e criatividade para lidar com diversos tipos de materiais. Um exemplo de *stop motion* utilizado na pesquisa realizada em campo com os alunos do “Processo Estratégico Poupança Jovem”, escolhidos para compor o objeto de estudo, foi uma caixinha de fósforo e três palitos. A ação de movimentar lentamente os palitinhos, até levá-los à caixinha, gerou um filminho, que, por sua vez, passa a impressão final de que os palitinhos entram sozinhos na caixinha de fósforo.

O *stop motion* é uma técnica que surgiu em meados da década de 1890 e seu desenvolvimento se deu a partir de 1910, alavancando ainda mais o sucesso da indústria cinematográfica. Em 1920, ele complementou e fortaleceu o cinema *live-action*<sup>3</sup>. Prova disso foram os grandes sucessos *holliwoodianos* “*The Lost World*”, de 1925, e “*King Kong*”, de 1933. Nesses dois filmes, a produção utilizou bonecos e atores reais para contracenarem juntos, ludibriando a percepção humana da realidade.

---

<sup>2</sup> Persistência retiniana é a fração de segundo que a imagem permanece na retina. É a capacidade que a retina humana possui de reter a imagem de um objeto por cerca de 1/20 segundo de duração, mesmo após sua saída do campo de visão. (RIBEIRO, 2009, p. 1)

<sup>3</sup> *Live-action* é o termo utilizado para os filmes que combinam atores reais (carne e osso) com outros personagens abstratos, em que os mesmos interagem de forma natural. Ex.: “Uma Cilada para *Roger Rabbit*”, de 1988.

O fato de “enganar os olhos” é que torna a técnica do *stop motion* tão fascinante, pois, é como dar vida e movimento a objetos inanimados. Mas também, pode-se fazer *stop motion* com pessoas (PADILHA; ALCOFORADO, 2011). Seria o mesmo que utilizá-las como se fossem objetos: à medida que as fotos vão sendo tiradas, muda-se a sua expressão e o seu movimento.

Existem várias técnicas de animação, sendo que

[...] as mais conhecidas são a animação em *Stopmotion*, que usa bonecos, objetos e até pessoas; a animação tradicional, ou 2D, técnica bidimensional de animação de desenhos e pinturas; e a animação em 3D, que surge com o advento da computação gráfica no século XX. (PADILHA; ALCOFORADO, 2011, p. 6)

A técnica de animação *stop motion* ganhou respaldo e se popularizou com o advento do computador e do fácil acesso às máquinas fotográficas, o que fez aumentar a grande produção de filmes amadores. Nesse sentido, qualquer pessoa pode fazer seu próprio filme, utilizando essa técnica, pois, conforme dito anteriormente, basta usar a imaginação e uma câmera fotográfica digital.

### 3.1 ABORDAGEM DO *STOP MOTION* NO ENSINO DE ARTE

Mostrar ao aluno o caminho do conhecimento pressupõe extrair do mesmo suas capacidades criativa e cognitiva. Com esse foco, este trabalho buscou trazer para a sala de aula uma proposta de material didático – o *stop motion* – que incentive o aluno a construir o conhecimento em arte, tornando-o criador e dono de sua própria animação.

Quando se trata de ensino de Arte, o professor deve levar em consideração não só as oficinas práticas. É preciso que ele possua um aparato imagético, baseado no tema abordado, e traga para a sala de aula o pré-projeto daquilo que pretende fazer, a fim de que o aluno construa o

conhecimento a partir da contextualização e da realização da sua produção artística.

Nesta monografia, o processo da montagem do *stop motion* em questão se compõe de: definição do tema; elaboração da história e do *story board*<sup>4</sup>; construção do cenário e confecção dos personagens; fotografia; e edição do vídeo final. Ainda nesta pesquisa, a construção do *stop motion* se deu utilizando os seguintes materiais: isopor, tinta própria para artesanato, massa de *biscuit*, palitos de dente e churrasco, fio de nylon, aquário de vidro, papéis variados. As técnicas básicas usadas foram: pintura, modelagem em *biscuit*, fotografia e edição de vídeo.

Como não se trata de um trabalho em nível profissional, mas somente para efeitos acadêmicos, de experimentação e de pesquisa, buscou-se abordar mais o lúdico do que a técnica, tendo em vista que a finalidade do *stop motion* é a reação do aluno ao experimentar ser cineasta de uma obra que ele próprio ajudou a construir, sem o uso de técnicas profissionais avançadas e rebuscadas, mas de materiais e de técnicas simples e de fácil manuseio. Sobre isso, Ribeiro (2009, p. 26) pontua: “grande parte das produções em *stop motion* encontra nos meios de revestimentos mais rústicos as saídas desejadas aos seus determinados trabalhos”. Além disso, é oportuno citar Vicente (2003, p. 3): “A animação dos objetos pode ser feita com materiais suscetíveis de serem modelados com os dedos ou até mesmo utilizando outros materiais, como: sementes, minerais granulosos, fios, tecidos, madeira, isopor, papelão”.

O capítulo a seguir descreve a oficina realizada com os alunos através da experiência de *stop motion*.

---

<sup>4</sup>*Storyboard* é o roteiro desenhado em quadros, semelhante aos quadrinhos, porém não possui balões de fala. Traduzindo, "story" significa história e "board", quadro, tábua, placa. Essa tradução justifica-se pelo fato dos artistas/diretores de cinema esboçarem o roteiro e os fixarem em uma placa com tachinhas. Disponível em: <<http://ensino.univates.br/~actogni/trabalhos/STORYBOARD.pdf>>. Acesso em: 15 mai. 2012.

#### **4 EXPERIÊNCIA COM OS ALUNOS/OFICINA DE ANIMAÇÃO**

Para poder colocar em prática o material abordado no decorrer desta monografia, escolheram-se alunos do programa “Poupança Jovem”, que, neste ano de 2012, passou a se chamar “Processo Estratégico Poupança Jovem”, o qual funciona na Casa Jovem, localizada à Rua Graça Aranha, 549, Bairro Esplanada, na cidade de Governador Valadares, Minas Gerais.

O “Processo Estratégico Poupança Jovem” é um projeto que incentiva e valoriza os jovens nas suas diferentes expressões dentro dos contextos social, econômico, regional, cultural, etc. Esse programa foi criado pelo Governo de Minas em 2007. Começou em Governador Valadares em 2008, passando a ser de execução da Prefeitura em 2010, através de convênio entre Estado e Município. Está integrado à Coordenadoria Especial de Juventude nas ações da Prefeitura voltadas para os jovens. O público alvo são os jovens devidamente matriculados nas escolas da rede pública estadual, e que estejam cursando a primeira série do ensino médio, com até 18 anos de idade na data de 1º de janeiro do ano de 2012 – sendo que os alunos que trabalham também podem a ele se aderir. O projeto tem como principal objetivo diminuir a evasão escolar, aumentando, assim, as taxas de conclusão do ensino médio. Além de visar o exercício da cidadania, o protagonismo juvenil e a formação educacional, cultural e profissional, o Processo Estratégico Programa Jovem tem como visão estimular a participação e propiciar a transformação social da realidade dos jovens envolvidos.

Oito alunos fizeram parte do grupo de estudo proposto. Eles têm faixa etária entre 17 e 19 anos.

O projeto teve duração de um mês e 20 dias, começando em 24 de maio de 2011 e finalizando em 14 de julho do mesmo ano. Os encontros aconteceram nas terças e quintas-feiras no horário das 14 h às 16 h. Esporadicamente, houve encontros aos sábados, quando não se conseguiu cumprir o cronograma da semana.

A proposta do material didático foi discutida com os alunos no primeiro encontro e os mesmos puderam opinar e sugerir a melhor forma de conduzir o projeto: assiduidade, compromisso etc. Em seguida, foi apresentado o

cronograma de atividades a ser seguido e cumprido para otimização do resultado do projeto, que previa 15 encontros, com duração de 2 horas cada. A caracterização dessas reuniões é colocada a seguir:

- 3 primeiros dias: 24, 26 e 31/05 – explicação da técnica de *stop motion* (ilustrada com alguns vídeos feitos com esta técnica), abordagem do tema da animação, elaboração de roteiro e *story board* e levantamento de materiais.
- Dias 07, 09 e 14/06 – confecção de cenário.
- Dias 16, 21 e 23/06 – oficina de modelagem em *biscuit*.
- Dias 28/06, 30/06 e 05/07 – fotografia das cenas.
- Dias 07, 12 e 14/07 – edição de fotos, finalização do vídeo e considerações finais.

Para iniciar, os alunos foram alertados de que o ensino de Arte envolve algumas etapas básicas e primordiais, as quais, sem elas, o aprendizado se torna incompleto. Nesse sentido é que a abordagem triangular da professora Ana Mae Barbosa foi evidenciada como ilustração dessa realidade, a qual realça que ensinar Arte se projeta: na leitura da imagem (é importante no que tange à questão de referência visual); na contextualização (que é uma maneira de abordar determinado conteúdo no meio/universo em que o agente/artista está envolvido); e na prática artística (que é o próprio fazer artístico).

Na tentativa de compartilhar conhecimento e experiência com os alunos acerca da técnica de *stop motion* e da proposta triangular de Ana Mae Barbosa, foram utilizados alguns vídeos, retirados do site [www.blublu.org](http://www.blublu.org). Tratam-se de trabalhos bem elaborados, nos quais várias técnicas são aplicadas (pintura, desenho, fotografia etc) intencionando enriquecer o resultado final artístico.

## 4.1 ETAPAS DESENVOLVIDAS

Começou-se por abordar o *stop motion* em suas linhas gerais, contando aos alunos um pouco da sua história e apresentando alguns vídeos feitos com esta técnica a título de referência visual. Foi também frisado que o trabalho proposto deveria ser feito utilizando técnicas como pintura, modelagem em *biscuit* e outros materiais de baixo custo (como isopor, areia, palitos de churrasco e de dente etc.).

A seguir, apresentou-se para os alunos o tema do *stop motion* escolhido para o desenvolvimento da pesquisa, o qual se intitulou: “MINHA CIDADE: LIMPEZA E BELEZA”. Nesse momento, a monitora da atividade colocou em relevo que, para a construção de toda e qualquer obra artística, o artista deve conhecer o assunto com propriedade. No caso do tema proposto, o aluno necessitaria depreender características de sua cidade local, sua cultura (pontos turísticos), política, economia e seus símbolos significantes.

A partir disso, os discentes ficaram livres para criar um enredo. Eles levaram em consideração os elementos típicos do território de Governador Valadares: o Pico da Ibituruna como principal ponto turístico; a grande extensão de planície; o clima quente da região; e o Rio Doce, símbolo que relembra épocas de chuva com enchente nos bairros ribeirinhos, devido a seu assoreamento e sua poluição.

Levando em consideração esses dados, os alunos mencionaram no *stop motion* as enchentes em Governador Valadares, que acontecem devido ao abuso dos cidadãos ao jogarem lixo nas ruas, nos bueiros e nas encostas do rio.

O roteiro criado foi:

Era um dia quente de verão e o trânsito na cidade de Governador Valadares fluía tranquilamente. Um pedestre estava com um jornal na mão e decidiu jogá-lo na rua ao invés de jogar na lata de lixo. Quando estava prestes a soltar o jornal no meio da rua, como um filme que passava na sua cabeça, pensou como seria se realmente decidisse poluir a cidade... O jornal poderia voar e o vento o jogaria na cara de um motoqueiro, que teria sua visão tampada. Em decorrência disso, causaria um grande acidente, envolvendo vários outros veículos. Com esse acidente, o trânsito viraria de “pernas para o ar” e a cidade viveria um caos: os carros bateriam nas lixeiras; as lixeiras teriam o

lixo espalhado e, coincidentemente, aconteceria aquelas pancadas de chuva de verão que inundam tudo em tão pouco tempo, pois os bueiros e as bocas de lobo estariam entupidos. Mas, como foi apenas um pensamento do pedestre, ele se volta para o jornal, que estava em sua mão, e decide fazer o que todo cidadão deve fazer: jogar o lixo na lata de lixo!

Com o enredo estabelecido, os alunos desenvolveram o *story board*. Rabiscaram várias vezes o papel, contando a história em forma de quadrinhos, até conseguirem resumir os desenhos e concluírem mais essa etapa.

Após montados o roteiro e o *story board*, escolheram-se os recursos e as técnicas para o desenvolvimento da história. Como a proposta inicial da pesquisadora já era a de trabalhar a questão da modelagem em *biscuit*, foi sugerido aos alunos que eles construíssem os personagens com esse material. A partir disso, foi feito um levantamento de todo o material necessário à oficina de animação, que relacionou:

- tintas para artesanato;
- 3 kg de massa de *biscuit*;
- 2 folhas de isopor de 7cm de espessura (uma para os prédios e outra para o Pico da Ibituruna);
- 2 folhas de isopor de 2cm (para a base/chão);
- tintas de tecido para tingir a massa de *biscuit*;
- palitos de churrasco e palitos de dente (para dar firmeza aos prédios e aos bonecos);
- uma folha de papel pedra (para revestir o isopor com formato de Pico);
- um aquário de vidro de 1x1,5 metros (o cenário foi montado dentro deste aquário, pois, ao final, seria inundado);
- 3 folhas de E.V.A. preto e 3 folhas de E.V.A. cinza (para fazer as ruas e avenidas, e dar a impressão de asfalto);
- bucha vegetal (para fazer a copa das árvores)

Na etapa de montagem do cenário, começou-se por cortar a folha grossa de isopor com estilete, no formato do Pico da Ibituruna, e por encapá-lo

com o papel pedra. Além dos materiais acima relacionados, também foi preciso lançar mão de materiais alternativos e disponíveis no momento para poder ajudar a feitura do cenário. Exemplos disso foram duas grandes placas de fórmica branca, que serviram de fundo para pintar o céu azul (FIGURA 1).



Figura 1 – Montando o cenário

Em seguida, foram cortadas buchas vegetais em pedaços de 4 cm a 5 cm para fazer a copa das árvores. Elas receberam coloração verde. Cortaram-se também as folhas de EVA no formato das ruas e das avenidas (FIGURAS 2 e 3).



Figura 2 – Recortando E.V.A. para fazer as ruas



Figura 3 – Recortando E.V.A. para fazer as ruas

Logo após, foram desenhados os prédios, pintados com várias cores. Eles foram fixados com palito de churrasco numa folha de isopor de 100x3 cm (FIGURA 4).



Figura 4 – Recortando e pintando o isopor no formato de prédios

Com o cenário pronto, partiu-se para a fase da modelagem em *biscuit*. Foram reservados três dias para essa etapa. Primeiramente, a monitora explicou para os alunos que a massa de *biscuit* é feita à base de cola branca, de amido de milho, de vinagre e de vaselina, e que ela é chamada de “porcelana fria”, pois não precisa ir ao forno como a porcelana comum – ela seca em contato com o ar. Além disso, a massa pode ser feita em casa, usando forno micro-ondas ou mesmo uma panela de teflon para a massa não grudar. Foi ensinado também como manusear, sovar, tingir e modelar, além de algumas dicas básicas de como fazer para que a massa não tenha rachaduras.

Já conhecendo como lidar com o material bruto, os participantes confeccionaram os personagens, os veículos (moto, carrinhos, ônibus), os

semáforos, os troncos das árvores, o sol e as nuvens, e os postes de luz (FIGURAS 5, 6, 7 e 8).



Figura 5 – Início da oficina de modelagem em *biscuit*



Figura 6 – Ensinando a técnica da modelagem em *biscuit*



Figura 7 – Modelagem em *biscuit* feita pelos alunos



Figura 8 – Modelagem em *biscuit* feita pelos alunos (veículos)

Com os personagens e o cenário prontos (FIGURA 9), iniciou-se a fase da fotografia e de animação.



Figura 9 – Cenário pronto

Utilizou-se uma máquina fotográfica digital presa num tripé para que as fotos não ficassem trêmulas. Nesse instante, abordaram-se algumas dicas básicas de como utilizar melhor o dispositivo de aproximar e afastar (zoom) e o macro a fim de dar nitidez às imagens próximas (figura 10). Além disso, alertou-se como se deve movimentar os personagens no momento de captar as imagens. Foi explicada ainda a questão do “*frame a frame*” no *stop motion*, que é a quantidade de quadros ou fotos por segundo – quanto mais fotos tiver nessa unidade de tempo, o resultado final terá mais qualidade por ser mais detalhado.

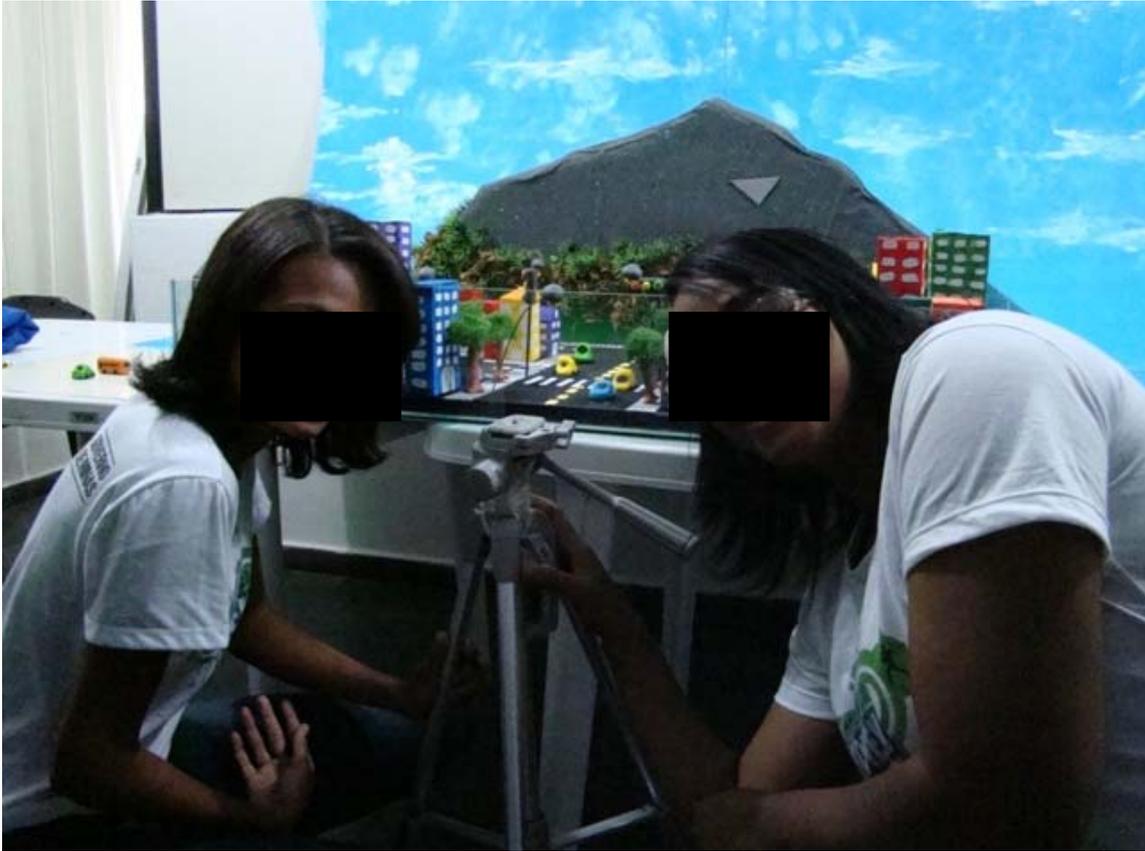


Figura 10 – Alunas na posição de fotografar o cenário do *stop motion*

Um aluno ficou responsável por tirar as fotos; outro, moveu o personagem principal; enquanto outros, movimentaram os bonequinhos figurantes e os veículos.

A história foi dividida em duas partes, da seguinte forma:

1) tiraram-se todas as fotos com o aquário ainda seco, que vai do início da história até onde o personagem para e pensa (reflexão sobre a teoria do caos<sup>5</sup>), e dessa parte até o final.

2) a outra parte da história (inundação) foi feita logo depois, propositalmente, pois era sabido que, ao jogar água, o trabalho estragaria. Essa parte da inundação foi muito interessante e divertida, pois os participantes não haviam contado com o imprevisto que, ao jogar água, pelo chão ser de

---

<sup>5</sup> A teoria do caos estabelece que uma pequena mudança ocorrida no início de um evento qualquer pode ter consequências desconhecidas no futuro. Disponível em: <<http://www.brasilecola.com/fisica/teoria-caos.htm>>. Acesso em: 15 mai. 2012.

isopor, ele poderia flutuar. Foi aí que se precisou prender cada uma das extremidades com pedras grandes para dar o efeito que o cenário inundava lentamente.

Depois de todas as fotos tiradas, o arquivo foi transferido e organizado no computador. Tudo foi editado no *software Windows Movie Maker*. Para dar o efeito de chuva, os alunos selecionaram as fotos que fariam parte da tempestade e utilizaram um recurso simples do programa *paint brush*<sup>6</sup> (linha). Fizeram vários riscos na cor branca que, com o passar do vídeo, deu a impressão de movimento da chuva.

Com as fotos todas organizadas no computador, editou-se o vídeo. Os adolescentes tiveram grande facilidade na edição, inclusive, sabiam até mais que o básico, pois já há algum tempo tiveram curso desse programa no próprio “Processo Estratégico Poupança Jovem”, com o professor e também *designer* gráfico Mayer Lana Sírio.

Com o trabalho concluído, foi feito com os alunos um *feed-back* sobre o resultado do plano de aula. Claro que o processo inteiro não foi tão simples e fácil, porque existiram alguns contratempos – aceitáveis e toleráveis. Mas, o mais interessante foi que os próprios alunos concluíram que contextualizar é importante para o processo da construção do conhecimento, e que cada fase bem trabalhada implica um trabalho mais organizado e sistematizado.

Pode-se considerar que os participantes ficaram imensamente satisfeitos e felizes não só com o resultado final, vídeo pronto e editado, mas com todas as etapas de produção que envolvem os encontros, as oficinas e os ensinamentos (FIGURAS 11 e 12).

---

<sup>6</sup> Paint Brush é um acessório do ambiente Windows, da categoria editor gráfico e, pela ferramentas de que dispõe, possibilita a confecção de gráficos, a criação de desenhos e a resolução de exercícios. Disponível em <<http://www.iiis.org/CDs2009/CD2009CSC/SIECI2009/PapersPdf/X135DI.pdf>>. Acesso em: 15 mai. 2012.



Figura 11 – Alunos nas oficinas



Figura 12 – Alunos nas oficinas

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O papel do educador está em instruir o aluno a decodificar/construir mentalmente a representação de determinado objeto em estudo. O professor deve ser o norte na construção do conhecimento, pois, sua função é justamente extrair o melhor que o educando tem a oferecer e direcioná-lo nas trilhas do saber de maneira responsável e sábia.

De acordo com a arte-educadora Ana Mae Barbosa (1998), em sua Abordagem Triangular, o ensino de Arte deve envolver três vertentes: o fazer artístico, a leitura da imagem e a história da arte. Nesse sentido, de nada adianta valorizar o desenvolvimento da auto expressão, da criatividade e da descoberta, uma vez que esses atributos não são particularidades exclusivas da Arte, mas estão presentes em todas as áreas de conhecimento.

Este trabalho mostrou como é possível construir divertidas histórias em *stop motion* a partir do uso de materiais de baixo custo e lançando mão de técnicas simples e de fácil acesso. A fim de cumprir esse intento, utilizou-se a metodologia de pesquisa em campo, tendo como participantes oito alunos do “Processo Estratégico Poupança Jovem” que construíram e editaram um vídeo. A experiência foi baseada em 15 aulas, cada qual com duração de 2 horas.

A atividade proposta foi proveitosa e satisfatória em todos os sentidos, pois, além de conseguir cumprir o cronograma dentro do prazo previsto, os alunos tiveram um bom desempenho na parte teórica e nas oficinas. Como a proposta inicial foi ensinar arte e inserir a modelagem de *biscuit* através de oficinas, a escolha do *stop motion* possibilitou agregar muitos outros aspectos artísticos, como fotografia, pintura, edição de imagens no *Windows Movie Maker* etc.

A partir da análise da atividade realizada com os alunos, considera-se que o *stop motion* é um recurso que pode ser levado e adotado em sala de aula, uma vez que é uma medida de grande atratividade tanto para os alunos quanto para o professor, e que pode enriquecer cada vez mais o processo arte-educação, reforçando a importância da tríade ensino-arte-tecnologia no âmbito ensino contemporâneo.

Esta pesquisa também permitiu a inferência de que saber agregar ao ensino de Arte momentos de descontração e alegria cria vínculos de respeito e amizade entre educando e educador, fazendo com que o resultado de qualquer proposta de ensino seja estabelecido de forma agradável e proveitosa.

O adolescente atual, muitas vezes, precisa de estímulo para poder se interessar por determinada matéria. Nada melhor que fundir tecnologia (que já é presença marcante na vida dos jovens: computador, internet, câmeras digitais, telefones de última geração etc.) com arte dentro de uma sala de aula. Partindo dessa premissa, o *stop motion* se mostra uma excelente proposta de ensino para alunos do ensino médio, visto que diversas atividades lúdicas (oficinas de modelagem em *biscuit*, fotografia, pintura, *software Windows Movie Maker*) estão envolvidas em seu contexto.

Portanto, a partir das pequenas produções de animação em *stop motion*, o aluno experimenta ser cineasta de sua própria obra, com o aprimoramento de técnicas mais rebuscadas, e tem possibilidade de se tornar um futuro profissional nessa área.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Ana Mae. **Artes Visuais: da exposição à sala de aula**. São Paulo: EDUSP, 1998.

BRASIL. 1997. Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN Arte. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf>>. Acesso em 05 mai. 2012.

LOYOLA, Geraldo Freire. **Me Adiciona.com Ensino de Arte + Tecnologias Contemporâneas + Escola Pública**. 2009. 148fls. Dissertação - Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2009.

PADILHA, Maria auxiliadora Soares; ALCOFORADO, Manoel Guedes. **Educando com Animação: uma metodologia de ensino-aprendizagem**. V Simpósio Nacional ABCiber, Pernambuco, 2011.

RIBEIRO, Thiago Franco. **Animação em stop-motion: Tecnologia de produção através da história**. 2009. Dissertação - Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2009.

VICENTE, Patrícia Maria Borges. **O desenho animado como sistema modelizante**. 2003. Disponível em: <[http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003\\_NP15\\_vicente.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP15_vicente.pdf)>. Acesso em 12 mar. 2012.