

IRINEU LOPES PINHEIRO DE ALMEIDA



***STOP MOTION: UMA EXPERIÊNCIA CINEMATÓGRAFICA AUDIOVISUAL PARA
O ENSINO DE ARTES VISUAIS EM ESCOLAS DO ENSINO FUNDAMENTAL DA
REDE PÚBLICA***

Belo Horizonte

2015

IRINEU LOPES PINHEIRO DE ALMEIDA

***STOP MOTION: UMA EXPERIÊNCIA CINEMATÓGRAFICA AUDIOVISUAL PARA
O ENSINO DE ARTES VISUAIS EM ESCOLAS DO ENSINO FUNDAMENTAL DA
REDE PÚBLICA***

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: Fabiana de Lucca Munaier

Belo Horizonte

2015

ALMEIDA, Irineu Lopes Pinheiro de, 1985. *Stop Motion*: Uma experiência cinematográfica audiovisual para o Ensino de Artes visuais em escolas do ensino fundamental da rede pública / Irineu Lopes Pinheiro de Almeida – 2015. 69 f.

Orientadora: Fabiana de Lucca Munaier

Monografia apresentada ao 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 especialista em Ensino de Artes Visuais.

1. Artes visuais – Experiência cinematográfica audiovisual I. Orientador: Fabiana de Lucca Munaier II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes III. Ensino de Artes Visuais IV. Escolas da Rede Pública V. Ensino Fundamental.

CDD: 707

IRINEU LOPES PINHEIRO DE ALMEIDA

**STOP MOTION: UMA EXPERIÊNCIA CINEMATÓGRAFICA AUDIOVISUAL PARA
O ENSINO DE ARTES VISUAIS EM ESCOLAS DO ENSINO FUNDAMENTAL DA
REDE PÚBLICA**

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 em Especialista em Ensino de Artes Visuais.

Orientadora: Fabiana De Lucca Munaier

Fabiana de Lucca Munaier – EBA/UFMG

Letícia Weiduschadt – EBA/UFMG

Prof. Dr. Evandro José Lemos da Cunha
Coordenador do CEEAV
PPGA – EBA – UFMG

Belo Horizonte

2015

*Dedico este trabalho à minha esposa,
Glauca Gleice de Almeida Lopes.*

AGRADECIMENTOS

*A Deus por estar sempre presente na minha vida, e tornar tudo possível.
A minha esposa Glaucia Gleice de Almeida Lopes, pelo carinho e companheirismo.*

Aos meus pais pelo amor, apoio e paciência.

Aos meus irmãos pela amizade e carinho.

*Aos amigos, professores e tutores do curso de Especialização em Ensino de Artes
Visuais da UFMG, que participaram efetivamente na realização dessa conquista.*

*“Fazer arte é descobrir e descobrir-se, pois
juntamente com os sons, as imagens, os gestos
e/ou os movimentos, coexiste a emoção que está
sempre nesses sons, nessas imagens nesses
gestos e/ou movimentos”.*

CBC-ARTE (2005, p.12)

RESUMO

A presente pesquisa analisa e investiga como é recebida a linguagem audiovisual em escolas de ensino público na atualidade. Estimulando os participantes (professores, alunos e comunidade escolar) quanto ao processo cinematográfico dentro e fora da escola, promovendo o potencial criativo e de conhecimento que os estudantes, há muito tempo, vêm adquirindo com o uso constante das tecnologias, através de computadores, celulares, *tablets* entre outros. O objetivo da pesquisa é compreender como utilizar e inserir essas novas fontes tecnológicas audiovisuais, que para muitos até atrapalham no ambiente escolar, em benefício do ensino-aprendizagem da produção cinematográfica. No trabalho são abordadas também as origens do cinema e da animação *Stop Motion*, destacando alguns nomes de filmes e animadores que fizeram e fazem parte do cenário do cinema nacional e mundial. A metodologia apresenta um trabalho prático de “Oficina de Animação *Stop Motion* na Escola”, com confecção de brinquedos óticos e produções de curtas-metragens, com alunos das escolas municipais de Contagem – MG. O trabalho monográfico foi fundamentado principalmente na proposta do CBC de Minas Gerais e o PCN.

Palavras-chave: Audiovisual. Ensino de Arte. Ensino público. Experiência cinematográfica. Mídias digitais na educação. *Stop Motion* na escola.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – Pintura de Bisão de oito patas	21
FIGURA 2 – Movimento de um cavalo a galope	22
FIGURA 3 – A primeira foto permanente da história	22
FIGURA 4 – Auguste Lumière e Louis Lumière	24
FIGURA 5 – Cinematógrafo dos irmãos Lumière	24
FIGURA 6 – <i>Taumatrópio</i>	26
FIGURA 7 – <i>Fenaquistiscópio</i>	27
FIGURA 8 – <i>Zootrópio</i>	28
FIGURA 9 – Émile Reynaud e seu teatro óptico	29
FIGURA 10 – <i>Praxinoscópio</i>	29
FIGURA 11 – Réplica do <i>Taumatrópio</i> retangular.....	46
FIGURA 12 – Réplica do <i>Flip Book</i>	46
FIGURA 13 – Réplica do <i>Zootropio</i>	47
FIGURA 14 – Réplica de o <i>Taumatrópio</i> circular	47
FIGURA 15 – Exposição na E. M. Maria do Carmo Órechio	48
FIGURA 16 – Processo de desenvolvimento do curta-metragem	55
FIGURA 17 – Montagem do cenário	55
FIGURA 18 – Registros das imagens na biblioteca	55
FIGURA 19 – Cena do filme “ <i>Angry Birds</i> ”	56
FIGURA 20 – Cena do filme “ <i>Pose</i> ”	55
FIGURA 21 – Cena do filme “ <i>O Super-Herói Natural</i> ”	57
FIGURA 22 – Cena do filme “ <i>The Walking Dead</i> ”	57
FIGURA 23 – Filme com a técnica do <i>Pixilation</i>	62
FIGURA 24 – Filme com a técnica <i>Stop Motion</i>	62
FIGURA 25 – Fotos da exposição na E. M. Apio Cardoso	63

LISTA DE SIGLAS

ANATEL – Agência Nacional de Telecomunicações

CAED – Centro de Apoio a Educação a Distância

CBC – Currículo Básico Comum

CONCINE – Conselho Nacional de Cinema

CRV – Centro de Referência Virtual

EBA – Escola de Belas Artes.

EMBRAFILME – Empresa Brasileira de Filmes

LDB – Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

MSP – Maurício de Souza Produções

NFB – *National Film Board*

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais

SMS – *Short Message Service*

UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais

SUMÁRIO

Introdução	12
1 – O AUDIOVISUAL E O AVANÇO DAS TECNOLOGIAS NAS ESCOLAS	14
1.1 – O professor, o aluno e os meios midiáticos.....	16
1.2 – O celular o aluno e a escola.....	18
2 – O CINEMA E O MOVIMENTO ATRAVÉS DA IMAGEM	20
2.1 – Os brinquedos óticos e o surgimento do cinema de animação.....	25
2.2 – <i>Stop Motion</i> e as animações por computação gráfica.....	31
2.3 – Animação <i>Stop Motion</i>	32
3 – O CINEMA NO BRASIL	34
3.1 – Lei Nº 13.006.....	35
3.2 – Cinema de animação e a técnica <i>Stop Motion</i> no Brasil.....	36
4 – OFICINAS DE ANIMAÇÃO STOP MOTION NA ESCOLA	39
4.1 – Inspirações para criação do projeto.....	40
4.2 – Bairros onde foram desenvolvidas as oficinas.....	42
4.3 – Escola Municipal Maria do Carmo Orechio.....	44
4.4 – Escola Municipal Domingos Diniz Moreira.....	49
4.5 – Escola Municipal Apio Cardoso.....	57
Considerações Finais.....	64
REFERÊNCIAS.....	66
ANEXO.....	69

Introdução

O Ensino de Artes visuais é tema de discussões na contemporaneidade. Mesmo diante de sua importância para o desenvolvimento educacional, ainda é grande sua desvalorização e a do profissional que ministra suas aulas. Para muitas pessoas, até mesmo dentro das escolas, a disciplina de artes visuais ainda prevalece em sua prática educativa, como uma visão diferente do seu ideal, se relacionando com desenho para colorir e decorações para festas com temas banais. No audiovisual não é muito diferente, no qual seu uso é apresentado apenas como ilustração de conteúdos curriculares.

Ao observar esses “pré-conceitos”, proponho uma discussão sobre a disciplina de artes visuais, buscando introduzir aos professores, alunos e toda a comunidade escolar, o conhecimento e as aplicações do ensino do audiovisual no ambiente educativo.

No primeiro capítulo foi feita uma breve discussão sobre o crescimento do audiovisual através do avanço das tecnologias midiáticas, e como essas novas ferramentas são recebidas e utilizadas por alunos, professores e comunidade dentro das instituições de ensino. Foi feita também uma análise mais concreta sobre a utilização do aparelho celular e seus vários recursos, que ao serem utilizados em ambientes propícios, facilitam o desenvolvimento do ensino e aprendizagem.

No segundo capítulo foi realizada uma pesquisa sobre as origens do cinema, desde as criações dos brinquedos óticos a grande ascensão na atualidade, com produções cada vez mais remetendo aos efeitos especiais de computação gráfica. São abordadas também as origens do cinema e da animação *Stop Motion*, destacando alguns nomes de filmes e animadores que fizeram e fazem parte do cenário mundial.

No capítulo três serão apresentadas algumas pesquisas referenciando as origens das produções cinematográficas realizadas no Brasil, com foco no cinema de animação com a técnica *Stop Motion*, e a desvalorização por parte dos órgãos públicos em financiar ou incentivar trabalhos relacionados ao tema. Foi discutido também sobre a lei Nº 13.006, de 26 junho de 2014, que regulamenta a exibição de filmes nacionais, na proposta pedagógica das escolas de educação básica no Brasil. Uma iniciativa importante, mas que apresenta falhas em sua conclusão,

principalmente pela falta de investimentos em profissionais e infraestruturas das escolas de ensino público.

No capítulo quatro será apresentado um trabalho prático de “Oficina de Animação *Stop Motion* na Escola”, com confecção de brinquedos óticos e produções de curtas-metragens, com alunos das Escolas Municipais (Maria do Carmo Orechio, Domingos Diniz Moreira e Apio Cardoso), todas pertencentes ao município de Contagem-MG. O objetivo é buscar na técnica de animação *Stop Motion* uma forma mais apropriada para o ensino e aprendizagem da linguagem cinematográfica, através das novas fontes tecnológicas. Pensando na utilização de aparelhos como: celulares, câmeras fotográficas digitais, *iPads*, *iPhones*, *tablets* entre outros recurso midiáticos, como auxiliares no desenvolvimento educativo audiovisual, estimulando estudantes e comunidade escolar a pensar o mundo de forma crítica e construtiva, não somente para sanar os prazeres efêmeros, passageiros.

A criação do projeto de pesquisa foi embasada principalmente nas propostas do “Currículo Básico Comum” (CBC) de Minas Gerais; os “Parâmetros Curriculares Nacionais” (PCN); “Manuais de Cinema V - Histórias do Cinema” de Luís Nogueira; “Manual do roteiro, Os fundamentos do texto cinematográfico” de Syd Field e “Fazendo cinema na escola [recurso eletrônico]: arte audiovisual dentro da sala de aula” de Ales Moletta. As referências apresentadas por estas fontes remetem sobre a importância do audiovisual durante todo percurso educativo do aluno.

1. O AUDIOVISUAL E O AVANÇO DAS TECNOLOGIAS NAS ESCOLAS

A sociedade está mudando seus hábitos, influenciado principalmente pelos avanços das novas tecnologias, tanto na mídia, na ciência, na arte, tudo está se transformando e multiplicando. O audiovisual como modo de expressão predominante na atualidade, também vem ganhando seu espaço na televisão, nas rádios, nos efeitos especiais do cinema, nas imagens em 3D, tudo está se expandindo, criando uma nova forma de perceber e enxergar o mundo. Essas mídias influenciam em toda nossa vida, principalmente na forma como nos comunicamos e interagimos com os outros.

Os computadores tomam conta de casas, escolas, escritórios e lugares de entretenimento, todos interligados em rede, enquanto outras tecnologias extrapolam suas utilidades básicas e suas características intrínsecas, como o telefone, que não serve mais apenas para falar, pois vem com vários recursos de imagens e som. Mediados pela cultura do audiovisual, cada vez mais interagimos e fazemos parte do mundo por meio dele. (ALVES 2008, p. 19).

A definição apresentada por Alves deixa bem clara a influência que o meio audiovisual tem na vida das pessoas, mediado principalmente pelo grande avanço da tecnologia, interagindo e aproximando cada vez mais a população com os meios midiáticos. Para ela “a realidade se tornou virtual”, e o audiovisual faz parte dessa transformação, principalmente através da comunicação. Como os seres humanos tem necessidade de se comunicar o audiovisual acaba sendo uma prática no cotidiano das pessoas.

O PCN-Arte (1998, p.41) cita que “os valores, atitudes e maneiras de viver e conviver em sociedade estão em constante transformação” no mundo de hoje, causado pela presença dessas novas tecnologias. Esse diálogo entre os meios midiáticos e a tecnologia, aproximou entre outras instituições, a escola, que segundo o CBC-Arte (2005, p. 44), por muito tempo utilizou a disciplina audiovisual “apenas relacionado com a mera apresentação ilustrativa de outras disciplinas dentro da sala de aula”, sendo que seu uso deixa transparecer, a falta de “expressão artística própria”, exclusiva, ou de uma “produção autônoma e independente”.

Em muitas escolas, as denominadas “aulas de vídeo” são frequentemente utilizadas com o intuito de substituir a falta de professores, ou apenas como recreação em datas festivas. Outro exemplo são os filmes assistidos pelos alunos, que em sua maioria, não são trabalhados ou até mesmo discutidos após a sua exibição, se configurando como apenas um passatempo ou distração. Essas formas de pensar o ensino do audiovisual nos ambientes educativos estão colocando as escolas fora do processo de investigação e compreensão do mundo, que está cada vez mais globalizado e interativo, deixando de ter um papel integrador e coletivo com outras formas de expressão artísticas, “seja como conhecimento formador/problematizador sobre a realidade vivenciada pelo aluno, seja como gerador de possibilidades de inserção social através do domínio de novos meios de expressão” (CBC-Arte, 2005 p. 44).

Ainda conforme prevê o CBC-Arte (2005, p. 44), “entender os mecanismos da expressão audiovisual nos remete ao desenvolvimento de habilidades, competências e atitudes”, ligadas principalmente ao contexto histórico - social do aluno. Ou seja, é importante buscar nas vivências tecnológicas dos educandos “o discurso audiovisual”, e trazê-las para dentro das instituições de ensino, “como uma maneira de se atualizarem frente a crescente demanda por novos conceitos visuais, como o formato digital, a interação com a internet, o entendimento da produção e realização fílmica e televisiva, etc.”.

Mesmo com a falta de investimento em tecnologias, como computadores e acesso à internet, na maioria das instituições de ensino público, o diálogo entre as escolas e o meio audiovisual se tornaram mais dinâmicos, já que muitos alunos possuem suas próprias mídias digitais. Essa interação vem aumentando em grande escala dentro das instituições de ensino, ou seja, mesmo sem uma educação tecnológica adequada, os alunos já vêm carregados de experiências audiovisuais, mas sem nenhum preparo para vivenciá-las de forma significativa. Agora o importante é buscar nos estudantes novas formas de pensar e praticar a educação audiovisual, dentro do ambiente educativo. Segundo o PCN de Arte:

Os modos de praticar e pensar a comunicação sociocultural em arte mediados pelos meios de comunicação (mais tradicionais, novos e novíssimos), incluindo os informatizados, são por vezes

contraditórios, o que implica encontrar maneiras de compreendê-los e superá-los. (BRASIL, 1998, p. 41).

Segundo o CBC-Arte (2005, p. 44), a disciplina audiovisual está dentro do currículo como proposta para o ensino médio, mas é preciso uma formação sólida que amplie “as possibilidades de conhecimento e expressão das formas artísticas ao longo do ensino fundamental”, para que o aluno ingresse no ensino médio, com um conhecimento que interaja com as artes audiovisuais, possibilitando um entendimento mais amplo e diversificado. Este mesmo documento ainda destaca que:

No Ensino Fundamental, a base de formação em arte deve ter sido sólida, o suficiente para que, no Ensino Médio, os alunos tenham possibilidade de saberem e participarem de outras manifestações artísticas como, por exemplo, cinema de animação, vídeo-arte, multimídia artística, dentre outras das artes audiovisuais e informáticas. (CBC-Arte, 2005, p.35).

Sob essa perspectiva, o ensino do audiovisual ao longo do ensino fundamental, pode trazer para o aluno um caráter provocativo em relação à forma de pensar e agir diante de uma imagem artística, ou uma produção cinematográfica, introduzindo uma base de formação, para que ele chegue ao ensino médio, já sabendo se posicionar criticamente. Isto implica em ouvir outros conceitos e fundamentos em relação ao meio em que estão inseridos no seu cotidiano, dialogando e experimentando novas manifestações artísticas audiovisuais, em ensinos posteriores.

1.1 O professor o aluno e os meios midiáticos

O ensino do audiovisual está muito longe de atingir uma meta entre os educadores e as instituições de ensino público, que em sua maioria apresenta dificuldades em desenvolver essa nova prática artística, através dos meios midiáticos. A falta de interesse dos próprios educadores em buscar novas formas de pensar e praticar o Ensino de Artes visuais, e a desvalorização por parte do governo em oferecer cursos e especializações que abrangem o ensino audiovisual cinematográfico em ambiente educativo, tornam ainda mais difícil à inserção das mídias digitais como auxiliares no desenvolvimento cognitivo do aluno na atualidade. Mesmo com essas dificuldades,

é possível buscar em outros meios, construir uma educação audiovisual satisfatória, tanto para o professor quanto para o aluno. Com o avanço tecnológico e das mídias digitais na contemporaneidade, os alunos deixam transparecer cada vez mais nas escolas o diálogo com a tecnologia, destacando a importância da comunidade escolar no processo educativo. Esse fato torna necessária a adequação às vivências tecnológicas dos educandos trazidas para o cotidiano escolar. Sob essa mesma perspectiva Moleta questiona:

Assim como vivemos a revolução da escrita e a revolução da imprensa, hoje estamos vivendo a revolução tecnológica da comunicação audiovisual. Todos os dias, assistimos a dezenas de vídeos pela internet, nos celulares, câmeras fotográficas digitais, *iPads*, *iPhones*, *tablets* etc. Recebemos informações, nos entretemos, trocamos experiências expressamos ideias e opiniões por meio de vídeos de curta-metragem. Mas até quando vamos protelar o estudo, a prática e o estímulo às produções dessa poderosa linguagem do âmbito escolar? Até quando vamos ficar só observando nossas crianças e jovens, já imersos nesse fluxo constante de aprendizado e compartilhamento audiovisual sem um direcionamento didático/pedagógico na sala de aula? (MOLETA, 2014, p.6).

Para este autor, o crescimento e a introdução das novas tecnologias digitais, facilitaram imensamente os processos de inserção no meio audiovisual, ao mesmo tempo em que ampliou as possibilidades estéticas e abriu novos caminhos aos realizadores independentes. Felinto (2006, p.427), complementa essa reflexão citando que “As tecnologias digitais abriram diversas dimensões novas e interessantes para a reconfiguração tecnológica e cultural da experiência cinematográfica”. O celular é um exemplo dessas novas tecnologias, tendo uma forte influência, desde cedo na vida dos estudantes.

O CBC-Arte (2005, p. 9) aborda que uma das formas dos professores buscarem algumas orientações, para o Ensino de Artes visuais, é através do Centro de Referência Virtual (CRV), que pode ser acessado a partir do site da Secretaria de Educação de Minas Gerais. Lá se encontram várias sugestões didáticas importantes, incluindo textos e vídeos sobre o ensino e a prática educativa no cotidiano em sala de aula sendo, portanto, uma forma de mediação e/ou apoio para que os professores busquem a princípio, um direcionamento para realização de um ensino de qualidade em todas as esferas artísticas. Outra forma dos professores

procurarem se adequarem são os “Cursos de Especialização em Ensino de Artes Visuais”, na modalidade à distância, oferecido por algumas instituições federais no Brasil, como o CAED - Centro de Apoio a Educação a Distância da UFMG - Universidade Federal de Minas Gerais, sob a coordenação da EBA - Escola de Belas Artes. Porém, mesmo contendo orientações importantes para o ensino das artes visuais, as informações não são direcionadas específica ou totalmente para a linguagem audiovisual, deixando uma lacuna no processo de aprendizagem por meios midiáticos.

Para que o professor exerça um ensino de qualidade, é importante que as Secretarias de Educação ofereçam formações e cursos de especialização que abranjam os conteúdos peculiares ao ensino do audiovisual. Como na maioria das vezes isso não acontece, os professores ficam impossibilitados de exercerem seu papel de agente formador através dessa modalidade. Aqueles que almejam uma base bem fundamentada no ensino do audiovisual devem recorrer a formações e especializações em instituições particulares, com utilização de recursos próprios, se atendo apenas ao prazer e a paixão pelo ensino.

1.2 - O celular o aluno e a escola

Algumas crianças do primeiro ciclo do ensino fundamental, já utilizam celulares, porém explorando recursos básicos, como atender uma ligação, tirar fotografias ou brincar de alguns jogos, sendo na maioria das vezes influenciado pelos próprios pais, que buscam nos aparelhos uma forma de manter contato com os filhos. Mas segundo Annete Schäfer, em uma reportagem feita para o site da UOL em junho de 2009, a “Agência Nacional de Telecomunicações (ANATEL) contabilizou 154,6 milhões de assinantes de telefonia móvel”, e segundo ela na mesma pesquisa, a maioria dos interessados por estes equipamentos eram os adolescentes, que tem necessidade de receber afeto e dar vazão aos sentimentos. Muitos adolescentes buscam nos celulares a liberdade para se expressarem. Às vezes por medo ou timidez, eles trocam uma paquera ou até mesmo uma boa conversa entre amigos, por mensagens virtuais.

As crianças e os adolescentes utilizam celulares, assumindo comportamentos que seriam facilmente contestadas pelos adultos, como responder um “SMS¹” rapidamente julgando grosseiro, ou até falta de educação não enviar a resposta instantânea. O celular para eles deve ser utilizado a toda hora e em qualquer lugar, até mesmo dentro da sala de aula, sem autorização ou consentimento, causando muitas vezes angústia e desconforto aos professores. Para muitos educadores é difícil entender esse desejo excessivo de comunicação dentro da comunidade estudantil, gerando em alguns momentos conflitos e julgamentos prévios sobre a utilização desse meio de comunicação no ambiente escolar em benefício do ensino/aprendizagem. Essa perspectiva, segundo o CBC-Arte (2005, p. 44), torna “uma forma de forte discriminação social”, “seja por não entendê-los, seja por não saber executá-los”.

Constantemente os adolescentes veem no celular uma ferramenta apenas para a troca de informações objetivas, ignorando e utilizando de maneira desnecessária vários recursos presente no aparelho. Por isso, é muito importante que os professores e as escolas se adequem e interaja com essa nova ferramenta, inserindo-a no cotidiano educacional do aluno, em diálogo com as disciplinas presentes nas escolas. Transformando essa mídia digital, que na maioria das vezes se torna um tormento nas salas de aula, em uma ferramenta importantíssima para a educação audiovisual. Ou seja, buscando no seu uso não somente prazeres efêmeros, passageiros, mas em um instrumento que os ajude a pensar o mundo de forma crítica e construtiva, como frisa Hamze em 2014, para um artigo sobre “A Linguagem Audiovisual e a Educação” realizada para o site BRASIL Escola:

A escola, no contexto da sociedade contemporânea não pode mais ser avaliada como um ambiente independente, mas sim um lugar dentro de outros espaços, interagindo-se mutuamente. O grande desafio que se depara é o de integrar consciente e criticamente toda a comunidade escolar, no mundo da sociedade globalizada. Torna-se indispensável a constituição de novas metodologias que permitam a introdução de professores e educandos no mundo do cultivo de mensagens por meio da linguagem audiovisual, método que alguns autores chamam de “alfabetização audiovisual”. (HAMZE, 2014).

¹ (SMS) - *Short Message Service*, em inglês. Significa os serviços de mensagens rápidas disponibilizados pelos aparelhos de celular.

Mesmo sendo uma prática frequente a utilização dos celulares na produção de vídeos e imagens, os alunos ainda o fazem em muitos casos de maneira desorganizada, e sem referência alguma do processo educativo audiovisual. Por isso é preciso que os profissionais e as instituições de ensino se adequem a essa nova forma da educação através da tecnologia, pensando na utilização desses novos recursos como mediadores no desenvolvimento educacional, desfazendo a ideia de que só atrapalham o processo de aprendizagem em sala de aula. Por todas essas questões, a educação audiovisual, se torna imprescindível na construção da identidade artística e cultural dos alunos. Esse fato pressupõe um plano de ação pedagógico que envolve toda comunidade escolar, como indica o CBC-Arte:

Estudar e aprender artes audiovisuais contribui um novo parâmetro de inserção cultural, pois demonstra a preocupação de estabelecer uma aprendizagem que leve em conta uma nova economia que vem se formando, intermediada em grande parte por novos produtos audiovisuais. (CBC-Arte, 2005, p.44).

Mais do que aprender é importante entender essa nova linguagem tecnológica, para que a educação por meio de professores, alunos e os meios midiáticos possam construir um entendimento e uma cultura audiovisual satisfatória, sendo praticada e vivenciada por todos na comunidade escolar, dentro e fora do ambiente educativo.

2 – O CINEMA E O MOVIMENTO ATRAVÉS DA IMAGEM

Para alcançar o nível de uma produção cinematográfica atual, muitos processos de investigação foram feitos em relação aos fundamentos da ciência ótica. Índícios históricos e arqueológicos comprovam que desde os primórdios os seres humanos já consideravam a decomposição do movimento. Um exemplo é um bisão com a imagem de um javali encontrada na caverna de Altamira na Espanha, trata-se de uma pintura rupestre do período paleolítico de mais de 12 mil anos, aparentando ter oito patas. Essa referência nos faz pensar que na pré-história, já existia a preocupação em representar aspectos dinâmicos da vida humana e da natureza.

FIGURA 1 – Pintura de Bisão de oito patas



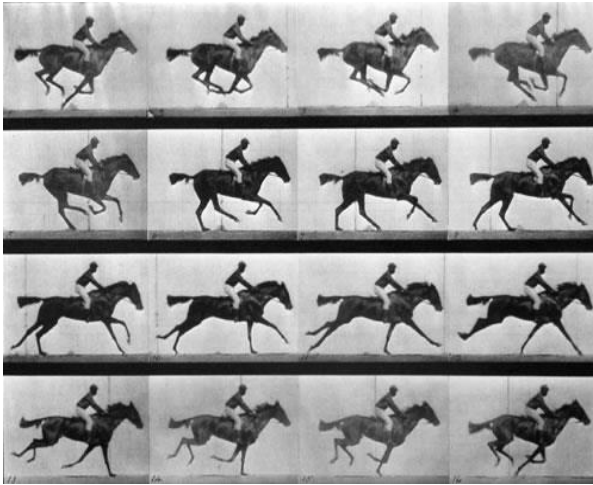
Fonte: *Wikipédia*

Um dos precursores do cinema foi o teatro de sombras, feito na China por volta de 5.000 AC. O objetivo era capturar movimentos das sombras de fantoches manipulados, figuras recortadas e de pessoas, para depois serem projetadas em paredes ou telas de linho.

Outras experiências como a câmara escura de Leonardo da Vinci, no século XV, a lanterna mágica, criada pelo alemão Athanasius Kirchner, na metade do século XVII constituem os fundamentos da ciência óptica, que torna possível a realidade cinematográfica. No século XIX, foi inventada a fotografia, desenvolvida simultaneamente pelos franceses Louis-Jacques M. J. M. Daguerre e Joseph Nicéphore Niepce, levando posteriormente a várias pesquisas de captação e análise do movimento, proporcionando uma revolução no mundo das artes e da indústria cultural. Conforme enfatiza Luís Nogueira:

A primeira fotografia (uma vista a partir de uma janela) foi conseguida por Nicephore Niépce em 1826. A partir desse momento, nada no mundo das imagens se manteria igual. Sem dúvida que um novo tipo e um novo regime de imagens se iniciava, o qual instaurava uma forma inédita de representação da realidade: passando-se do manual ao mecânico, nada seria como dantes no universo da representação visual. (NOGUEIRA, 2014, p.10).

FIGURA 2 - Movimento de um cavalo a galope de Eadweard Muybridge, 1872.



Fonte: Muybridge.org

FIGURA 3 - A primeira foto permanente da história, feita por Joseph Nicéphore Niépce em 1826.



Fonte: Wikipédia

Na década de 1970, o fotógrafo inglês Eadweard J. Muybridge foi contratado para realizar um estudo sobre imagens. Segundo Nogueira (2014, p.10) “uma aposta entre o senador americano Leland Stanford e um amigo haveria de originar algumas das imagens mais famosas e emblemáticas da arqueologia do cinema”. Foram colocadas lado a lado 24 câmeras fotográficas presas por fios, registrando todos os movimentos do galope de um cavalo, com o objetivo de comprovar que em um dado momento, as quatro patas ficavam suspensas sem tocar o chão. Sem saber, ao realizarem essa competição, eles davam um passo fundamental para o nascimento do cinema.

De forma resumida, podemos descrever o dispositivo inventado por Muybridge do seguinte modo: um conjunto de 12 e depois de 24 máquinas fotográficas (chegando mesmo, posteriormente, aos 100 aparelhos) é alinhado junto ao percurso do cavalo e o seu disparo é acionado pelos próprios animais ao pisarem os fios que se encontram no seu trajeto, o que permite o registo de séries de imagens de instantes consecutivos. A primeira série de fotografias é apresentada em 1878. Mais tarde, Muybridge encontraria forma de projetar as imagens em sequência recorrendo ao zoopraxiscópio, possibilitando a aparência de movimento das mesmas. (NOGUEIRA, 2014, p.10).

A partir dessa experiência de registro de movimento feito por Eadweard Muybridge, surgiram várias outras descobertas, até chegar ao *cinematografo*², criado na França pelos irmãos Louis e Auguste Lumière, inspirado principalmente por Tomas Edson e seu *cinetoscópio*³. O *cinematográfico* era versátil, capaz de registrar uma série de fotografias instantâneas, que ao serem reproduzidas em uma tela, criava-se a ilusão de movimento. Com esse invento os irmãos Lumière foram considerados os precursores do cinema. Mas segundo alguns autores e estudiosos, ao mesmo tempo em que eles produziam seus filmes com sua máquina de filmar, em outros países várias experiências estavam sendo feitas, por isso não se pode dizer que esta invenção aconteceu isoladamente. Para Mascarello:

Não existiu um único descobridor do cinema, e os aparatos que a invenção envolve não surgiram repentinamente num único lugar. Uma conjunção de circunstâncias técnicas aconteceu quando, no final do século XIX, vários inventores passaram a mostrar os resultados de suas pesquisas na busca da projeção de imagens em movimento: o aperfeiçoamento nas técnicas fotográficas, a invenção do celulóide (o primeiro suporte fotográfico flexível, que permitia a passagem por câmeras e projetores) e a aplicação de técnicas de maior precisão na construção dos aparatos de projeção. (MASCARELLO, 2006, p.18).

Em 1895 no *Grand Café do boulevard des Capucines*, em Paris, os irmãos Lumière realizaram em uma apresentação pública paga, a exibição de filmes como *La Sortie des ouvriers de l'usine Lumière* (A saída dos operários da fábrica Lumière) e *L'Arrivée d'un train en gare* (Chegada de um trem à estação). Eram pequenos documentários que mostravam breves testemunhos da vida cotidiana das pessoas ao ar livre, com cerca de dois minutos de duração. Segundo Nogueira (2014, p.13) “esta primeira sessão de acesso pago consistia num programa de cerca de 20 minutos durante o qual são apresentadas 10 curtas-metragens”. Para muitos estudiosos, mesmo com a grande repercussão mundial, os Lumière não podem ser considerados os pioneiros na exibição fílmica da história do cinema. Um exemplo é apresentado por Steyer, em uma de suas citações:

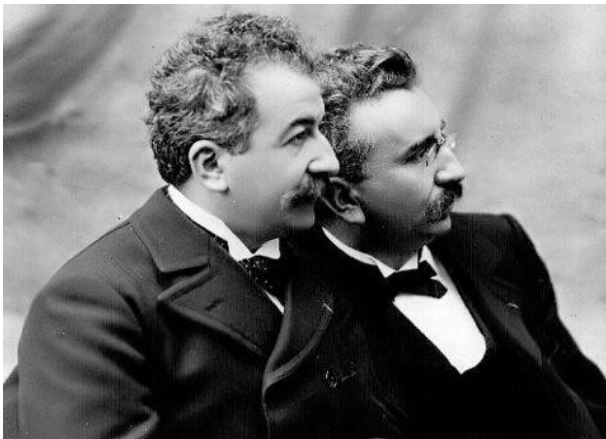
² Foi apresentado numa sessão pública pela primeira vez em Paris em 28 de Dezembro de 1895. A data ficou assinalada na história do cinema como momento oficial do nascimento deste. (NOGUEIRA, 2014, p.13)

³ O *cinetoscópio* possuía um visor individual através do qual se podia assistir, mediante a inserção de uma moeda, a exibição de uma pequena tira de filme em *looping*, na qual apareciam imagens em movimento de números cômicos, animais amestrados e bailarinas. (MASCARELLO, 2006, p.19).

Ao que parece, o inverno que teria mais possibilidades de desembarcar o pioneirismo do *cinematográfico* é o Teatro Óptico, de Reynaud, que, entretanto, apesar de permitir a observação coletiva, projetava apenas desenhos animados. De acordo com Maurice Corbet (Responsável pelo setor de animação do Museu Chateau D'Annecy, na França), o Teatro Óptico foi o primeiro aparelho da História a projetar um filme sobre uma tela, sendo também o responsável pela primeira sessão pública de cinema do mundo, realizada em 1892, na França. (STEYER, 2001, p. 35).

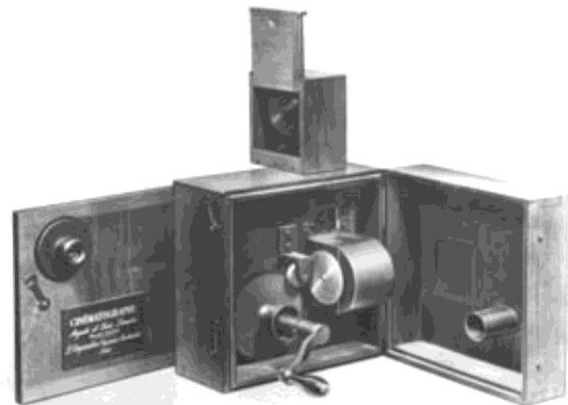
Durante toda a história, principalmente após a criação da fotografia no século XIX vemos essa obsessão do homem pelo dinamismo na imagem, se desenvolvendo de diversas formas, até a grande ascensão na atualidade, dando vida a tudo que é inanimado. Essas pesquisas sobre o movimento, além do cinema tradicional, dão origem a um novo gênero, o cinema de animação que permitiu a procedência de novas formas de entretenimento. A partir daí, a história do cinema segue e até hoje criam clássicos que fizeram e fazem parte da nossa vida, influenciando e comunicando com vários tipos de tecnologias, uma manifestação estética, a qual muitos chamam de a 7ª arte.

FIGURA 4 – Auguste Lumière e Louis Lumière



Fonte: *Infopédia*

FIGURA 5 – Foto do *Cinematógrafo* – dos irmãos Lumière (1895).



Fonte: *Wikipédia*

2.1 Os brinquedos óticos e o surgimento do cinema de animação

A história da animação apareceu muito antes do surgimento do cinema, e sua invenção está diretamente ligada à criação dos brinquedos óticos. Antes mesmo dos irmãos Lumière fazerem seu famoso *cinematógrafo* em 1895, já havia vários outros eventos acontecendo e dispositivos sendo criados. Segundo Nogueira (2014, p.9), “seja ou não a persistência retiniana uma explicação científica suficiente, a verdade é que a ilusão de movimento pode ser conseguida recorrendo aos mais diversos brinquedos óticos que tão populares foram durante o século XIX”. Estes aparelhos, que permitem a ilusão do movimento, tinham como intuito principal o entretenimento e a distração. Cada dispositivo criado tinha como base aperfeiçoar, o funcionamento do dinamismo sequencial da imagem, permitindo um maior aprimoramento com a ilusão do movimento.

O teatro ótico de Reynaud e os demais brinquedos óticos (*fenaquistiscópio*, *zootrópio*, etc.), precursores do cinema de animação, ou a espingarda fotográfica de Marey, são outros exemplos da longa sequência de inventos que nos colocou no caminho do cinema. (NOGUEIRA, 2014, p.3).

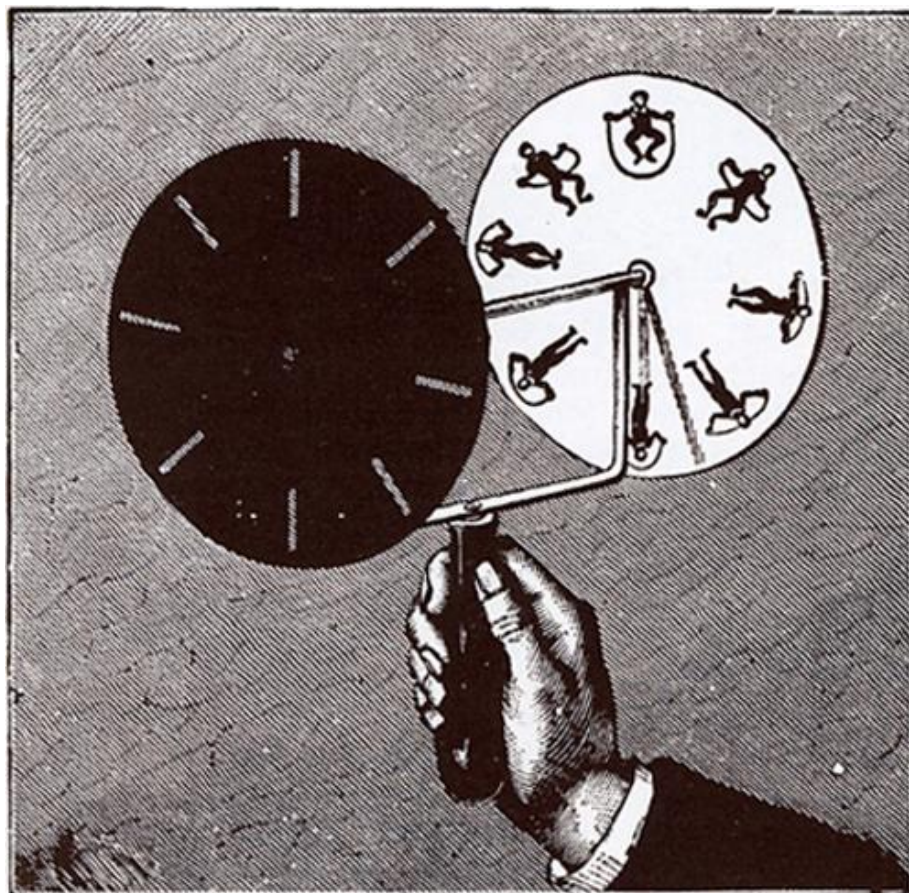
Em seguida serão apresentados os principais brinquedos óticos, e a grande contribuição que estes deram para o desenvolvimento do cinema durante a história.

FIGURA 6 – *Taumatrópio*

Fonte: chronicle.altervista.org

Taumatrópio

Inventado por John Ayrton em 1824, é considerado o brinquedo mais antigo e popular, cuja construção é muito simples. Ele é feito com um disco de papel, no qual são desenhadas imagens diferentes em cada lado, através de duas linhas presas em suas extremidades, que ao serem giradas dão a impressão de uma imagem só. Para Nogueira (2014, p.8) “supostamente, está fusão das duas imagens numa só dever-se-á à chamada persistência retiniana, ou seja, ao facto de uma imagem persistir durante breves instantes na retina ocular, o que faz com que a imagem seguinte nela se funda”.

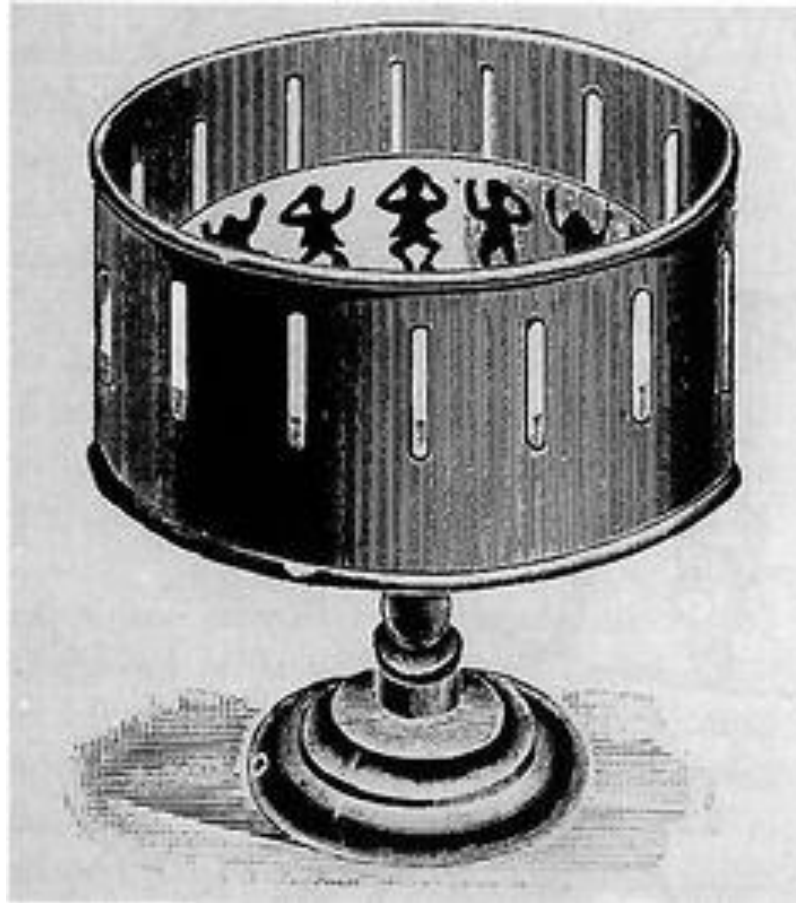
FIGURA 7 - *Fenaquistoscópio*.

Fonte: WordPress.com

Fenaquistoscópio

Criado pelo belga Joseph Antoine Plateau no início da década de 1830 é um dos brinquedos mais famosos, sendo considerado o primeiro a realmente criar a ilusão de movimento. Segundo Nogueira (2014, p. 9), a designação significa algo próximo de “enganador do olho”. Sua construção consiste em um disco preso pelo centro por uma agulha, ou arame. Em suas extremidades são desenhadas imagens sequenciais em posições diferentes, entre as ranhuras que circundavam o disco. Após girar o disco em frente a um espelho, ou um segundo disco, e observar através das pequenas ranhuras, é possível obter a ilusão de que as imagens estão animadas.

FIGURA 8 - Zootrópio



Fonte: Pinterest.com

Zootrópio

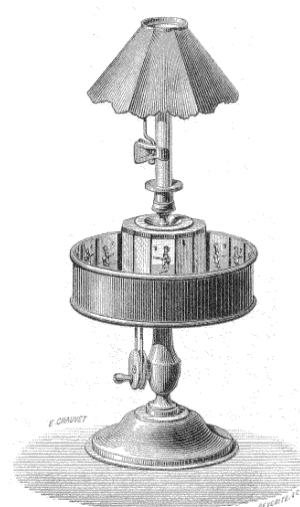
Segundo Nogueira (2014, p.9), “ainda que existam referências muito antigas a este brinquedo óptico, a versão moderna do mesmo foi inventada pelo britânico William George Horner em 1834”. O *Zootrópio* também conhecido como “roda da vida”, além de criar ilusão de movimento é o primeiro a dividir o espetáculo por vários observadores, seu design tem os mesmos princípios do *Fenaquistoscópio*, consiste em um tambor circular aberto, com ranhuras no entorno. Por dentro do tambor são colocados imagens em sequência. Ao girar o aparelho e observar através das fendas, as imagens contempladas se animam, criando a ilusão de movimento.

Figura 9 – Émile Reynaud -Teatro Óptico, 1889.



Fonte: Anima Mundi

Figura 10 – *Praxinoscópio* - Émile Reynaud – 1877. Ilustração de 1879.



Fonte: Wikipédia

Praxinoscópio

Até então, os dispositivos tinham limitações, com sequências curtas de animação, e com exibições individuais ou de pequenos grupos, sem um diálogo direto com um público maior. Somente com a criação do *Praxinoscópio*, desenvolvido a partir do aperfeiçoamento do *Zootrópio*, que o cinema de animação passa a ser reconhecido, mudando seu cenário na história.

Este dispositivo, inventado por Charles-Émile Reynaud em 1877, é uma derivação do *Zootrópio*. Tal como este, consiste num cilindro que faz girar as imagens, mas, ao contrário do que sucede no *Zootrópio*, as imagens são refletidas num conjunto de espelhos colocados no centro do cilindro. (NOGUEIRA, 2014, p.9).

Com essa nova invenção, Nogueira (2014, p.10), relata que “em 1889, Reynaud apresenta o seu Teatro Óptico, uma versão modificada do *Praxinoscópio*, que lhe permite projetar pequenas sequências animadas num ecrã”. Através de seu Teatro Óptico em 28 de Outubro de 1892, Émile Reynaud, faz a primeira projeção pública de um espetáculo de imagens animadas no mundo. De acordo com Steyer (2001, p.35),

“na ocasião, teria sido exibido um desenho curto e colorido, intitulado o *Pobre Pierrot*⁴”, hoje Reynaud é reconhecido como pai do cinema de animação.

Segundo relato de Marcos Magalhães, para o site do Anima Mundi em 2009, o Teatro Ótico, tinha várias qualidades que hoje pertencem a um espetáculo cinematográfico moderno, como: “ação dramática, personagens, narrativa, emoção, música, participação do público”. Cada imagem projetada era feita a mão, um trabalho artístico, delicado e minucioso. Mas o cinema dos irmãos Lumière, acabou ganhando mais destaque na história, mesmo apresentando pequenos curtas-metragens de cenas do cotidiano ao ar livre, com roteiros simples e pobres.

Existem várias razões para a imagem fotográfica dos Lumière ter prevalecido sobre a fantasia nos livros de história do cinema. Uma delas foi a própria atitude desesperada de Reynaud, ao constatar que seu cinema desenhado jamais alcançaria o resultado comercial do *Cinematógrafo*, que esvaziava o seu espetáculo ao mostrar um filme novo por semana! Como cada filme seu demandava pelo menos seis meses de trabalho, Reynaud anteviu a própria falência, e numa crise de depressão jogou quase todo o seu trabalho e equipamento no Rio Sena, destruindo evidências de seu talento. Como tantos outros artistas da época, Reynaud morreu pobre e esquecido. (Anima Mundi – MAGALHÃES, 2009).

Outra importante contribuição para a história da animação foi feita por Émile Eugène Jean Louis Courtet, mais conhecido como Émile Cohl, com a criação do filme “*Fantasmagorie*⁵”, produzido em Paris em 1908, o filme é considerado o primeiro desenho animado feito a partir de um projetor moderno da história. A partir daí o cinema de animação foi ficando mais conhecido e divulgado, aparecendo outras obras como o primeiro filme de longa-metragem animado da história, “*El Apóstol*”, produzido pelo argentino Quirino Cristiani em 1917. Também “*As aventuras do príncipe Achmed*” produzido pela alemã Lotte Reiniger e o franco-húngaro Berthold Bartosch 1926, dentre outros que marcaram o início das produções do cinema animação mundial.

⁴ *Pauvre Pierrot* (Pobre Pierrot, em português) é um curta-metragem de animação com 15 minutos de duração. Consiste de 500 imagens pintadas individualmente.

⁵ O filme demorou cerca de cinco meses para ser produzido, em sua confecção foram utilizado 700 imagens, em média com 2 minutos de duração, seu lançamento foi em 17 de agosto de 1908.

Com o desenvolvimento da tecnologia a partir da década de 1960, o cinema evoluiu muito. A valorização e elaboração de produções cinematográficas audiovisuais ficaram mais atrativas e dinâmicas. A animação em paralelo a isso, não ficou para trás, utilizando cada vez mais esses recursos. Um exemplo são as animações em 3D, que hoje são consideradas uma das referências em grandes produções do cinema animado. Para Luís Nogueira mesmo ocorrendo na década de 1960, várias mudanças significativas, foi na década de 1990 que houve uma revolução incisiva e radical para a história da animação.

A Disney e a Pixar utilizam cada vez com maior frequência os computadores como auxiliares do processo de produção ou mesmo como ferramenta exclusiva: nos filmes *Beauty and the Beast* (1991) e *The Lion King* (1994), a animação por computador é posta ao serviço da animação tradicional, mas em 1996, surge um dos mais importantes marcos da animação contemporânea, *Toy Story*, o primeiro longa-metragem realizada integralmente em computador. A partir de então, contam-se inúmeras curtas e longas-metragens realizadas por computador, renomeadas e vencedoras dos mais importantes prêmios, tanto em festivais de cinema, como nos *Oscars: Geri's Game* (1997), *Bunny* (1997), *Shrek* (2001), *Final Fantasy* (2001), *Ryan* (2004) ou *The Incredibles* (2004), são apenas alguns exemplos. (NOGUEIRA, 2014, p.153).

Assim como citado por Nogueira, os filmes na atualidade buscam cada vez mais o auxílio de computadores, ocorrendo nas grandes empresas de entretenimento uma espécie de competição, para quem consegue mais efeitos visuais e tecnológicos em suas produções. Com essa expansão obtida pelos computadores nas animações, outras tipologias, foram esquecidas como, o *Stop Motion*, que utiliza na maioria de seus filmes trabalhos manuais, não necessitando tanto da tecnologia. Ao perder espaço para os efeitos gerado por computação gráfica, a animação *Stop Motion*, expandiu em outras esferas públicas, como as pequenas produtoras, e as produções caseiras, principalmente por ser uma técnica de baixo custo, e de grande valor aquisitivo.

2.2 *Stop Motion* e as animações por computação gráfica

A diferença do *Stop Motion* para as animações feitas por computação gráfica se baseia no processo de produção. Na técnica de animação *Stop Motion*, a criação do filme ocorre na maior parte mecanicamente. Os personagens e os cenários passam

primeiro por um processo de confecção manual, para depois serem fotografadas (quadro a quadro) e editadas no computador. Já na produção por computação gráfica, o processo da animação prioriza os recursos de informática. Assim, as imagens em movimento criadas para desenvolvimento de um filme, ou curta metragem, se dão por intermédio da tecnologia. Segundo Vilaça (2006, p. 27), “É, basicamente, a formação de objetos, personagens, cenários etc. através de softwares de computador específicos com ferramentas e efeitos avançados”.

Na atualidade, a técnica de animação *Stop Motion* está voltando de maneira incisiva, desde as pequenas produções caseiras quanto as grandes produções do cinema mundial. A mesma tecnologia que provocou seu enfraquecimento agora é o que lhe faz resurgir. A estética computadorizada e incrivelmente realista que a animação assumiu nos tempos atuais tem deixado a produção dos filmes mais difícil e mais cara, ofuscando uma parcela significativa da sociedade, padronizando essa arte. O que acaba gerando um contra movimento, no qual as pessoas que antes buscavam avanços tecnológicos, agora transportam para meios e técnicas mais simples. A animação *Stop Motion*, se encaixa perfeitamente nesse contexto, principalmente pelo seu baixo custo, e por ser uma técnica que não exige tanto dos produtores, podendo ser realizada por qualquer pessoa, bastando apenas ter criatividade e uma boa imaginação.

2.3 – Animação *Stop Motion*

A animação *Stop Motion* (que poderia ser traduzido como “movimento parado”), remonta a história inicial do cinema, sendo que seus primeiros registros foram no final do século XIX, durante o cinema mudo. É uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o movimento. É uma forma de expressão artística que teve influência do teatro de marionetes, no qual as articulações dos bonecos se assemelham com o cinema animado. Estas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, afinal é isso que dá a ideia de movimento, desse modo um objeto inanimado ganha vida. Em geral para fazer um segundo de animação profissional, são necessários 24 quadros (fotos).

A técnica se desenvolve através de novos cenários e materiais que facilitam a construção e elaboração de diversos tipos de filmes. Segundo Nogueira (2014, p.48), essa técnica “tem na sua história inicial dois nomes incontornáveis: Willis O’Brien, que criou as espantosas animações de criaturas na versão de 1933 de *King Kong*⁶, e o seu discípulo Ray Harryhausen”, que ficou reconhecido, nos anos 40 e 50, por criar seus filmes de ficção científicas e fantasias utilizando efeitos especiais, deixando sua marca para futuros cineasta na história do cinema animado.

Ao longo do tempo foram aparecendo outros filmes que revolucionaram cada vez mais a técnica de animação em *Stop Motion*, deixando-a reconhecida e praticada no mundo das artes cinematográficas, tanto de formas caseiras como em grandes empresas de entretenimento. Entre os mais conhecidos estão “O Estranho Mundo de Jack” de (1993), produzido por Henry Selick com roteiro de Tim Burton, “A Fuga das Galinhas” de (2000) produzido por Peter Lord e Nick Park, “A Noiva Cadáver” de (2005) e “*Frankenweenie*” de (2012), dirigidos respectivamente por Jules Bass, Henry Selick e Tim Burton. Todos esses filmes, mesmo apresentando várias vertentes, são exemplos de produções feitas totalmente com o uso da animação *Stop Motion*.

Tecnicamente falando, o *Stop Motion* só é compreendido como movimentação pelo fenômeno da persistência retiniana. Ela provoca a ilusão no cérebro humano de que algo se move continuamente quando existe em média uma passagem de 15 quadros por segundo. Na verdade, o movimento desta técnica cinematográfica nada mais é que uma ilusão de ótica, como destaca Moura.

Quando a retina dos seus olhos está excitada pela luz, ela envia impulsos para o cérebro, que por sua vez, são interpretados como imagem pelo córtex cerebral, as células da retina continuam a enviar impulsos mesmo depois de a luz ser removida. Enquanto isso acontece, o cérebro continua recebendo estímulos da retina, e estes impulsos permanecem como uma imagem vinda da fonte luminosa. Este processo caracteriza a Persistência Retiniana. (MOURA, 2001, p. 325).

⁶ O filme foi dirigido por Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, conta a história de Kong um gorila gigante, que é capturado por uma produtora de cinema, para gravar um filme na ilha em que ele habitava..

Outra tipologia é o *Pixilation*, vindo do inglês, derivando da palavra *Pixilate*, de significado, “enfeitiçar”, “eletrizar”. Também é uma técnica de animação *Stop Motion*, a diferença é que o *Pixilation* utiliza em sua produção fílmica seres vivos, sendo em sua maioria pessoas e animais. Quem quiser participar de um vídeo feito através dessa técnica tem que ter uma postura inanimada, como um boneco ou um brinquedo qualquer, deixando o corpo parado, se movendo apenas com orientações do animador, que tem a incumbência de organizar as fotografadas segundo o roteiro das filmagens. Utilizando *Pixilation*, é possível criar diversos movimentos que os seres vivos não conseguem fazer ao seu natural, como: voar, aparecer e desaparecer, escorregar por superfícies áridas, entre outras ilusões de movimentos.

3. O CINEMA NO BRASIL

O Brasil apareceu para meio cinematográfico em 1896, um pouco antes da invenção do cinematografo dos irmãos Lumière, com a projeção de alguns filmes no Rio de Janeiro. As exibições foram estimuladas pelo belga Henri Paillie, que apresentou oito curtas-metragens, com cenas referentes ao cotidiano das cidades europeias. O evento foi restrito para elite carioca, já que os ingressos eram muito caros, impossibilitando que pessoas com menos recursos frequentassem o local das apresentações.

Entre 1897-1898 começam a serem produzidos filmes no Brasil. Em sua maioria, seguiam a mesma linha das primeiras produções exibidos pelos irmãos Lumière, sendo cenas do cotidiano das pessoas ao ar livre.

Os primeiros filmes brasileiros foram rodados entre 1897-1898. “Uma Vista da baía da Guanabara” teria sido filmado pelo cinegrafista italiano Affonso Segretto (irmão de Paschoal) em 19 de junho de 1898, ao chegar da Europa a bordo do navio Brèsil - mas este filme, se realmente existiu, nunca chegou a ser exibido. Ainda assim, desde os anos 1970, 19 de junho é considerado o Dia do Cinema Brasileiro. Hoje em dia, os pesquisadores consideram que os primeiros filmes realizados no Brasil são “Ancoradouro de Pescadores na Baía de Guanabara”, “Chegada do trem em Petrópolis”, “Bailado de Crianças no Colégio, no Andaraí” e “Uma artista trabalhando no trapézio do Politeama”. (*Wikipédia*, a enciclopédia livre, Cinema do Brasil, 2015).

Mesmo ocorrendo alguns fatos de repercussão mundial como o “cinema novo”⁷ na década de 1960, no qual os filmes referenciava a realidade social da época, e do surgimento da “Embrafilme”⁸ que estimulava o cinema nacional, o Brasil ainda não se estabelecia como indústria cinematográfica. Em seus muitos anos de história, apareceram várias produções importantes para o crescimento do cinema nacional, mas em sua maioria seguindo padrões estrangeiros, em maior parte as produções europeias e norte-americanas. A partir da primeira década do século XXI, surgiram filmes com temáticas novas, marcando o início da retomada do cinema brasileiro.

Alguns filmes lançados na primeira década do novo século, com uma temática atual e novas estratégias de lançamento, como *Cidade de Deus* (2002) de Fernando Meirelles, *Carandiru* (2003) de Hector Babenco e *Tropa de Elite* (2007) de José Padilha, alcançam grande público no Brasil e perspectivas de carreira internacional. Segundo o crítico Luiz Zanin Oricchio, "*Cidade de Deus*", por sua importância, teria sido o marco final do período conhecido como a retomada do cinema brasileiro. (*Wikipédia*, a enciclopédia livre, Cinema do Brasil, 2015).

A *Wikipédia*, a enciclopédia livre continua relatando que “a produção nacional tem mantido uma média de 90 a 100 filmes de longa-metragem por ano, sendo que nem todos conseguem lançamento comercial”. Ou seja, mesmo com um ostensivo crescimento das produções nacionais na atualidade, os investimentos ainda são poucos para que o cinema no Brasil chegue a um patamar ideal, ou semelhante aos europeus e norte-americanos.

3.1 - Lei Nº 13.006

O projeto de lei torna a exibição de filmes de produção nacional componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica das escolas, sendo a sua exibição obrigatória por, no mínimo, duas horas mensais. Ela entrou em vigor em 26 de junho de 2014, sendo acrescentado nas Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, (LDB), no § 8º do artigo 26, da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro 1996.

⁷ Desejavam acima de tudo fazer filmes, ainda que fossem "ruins" ou "malfeitos", embora "estimulantes", conforme opiniões da época. MASCARELLO (2006, p.290).

⁸ (Embrafilme) Empresa Brasileira de Filmes, foi criado durante ditadura militar (1969). Delegava ao estado financiar e fazer a legislação para os filmes produzidos no Brasil.

Partindo do senador Cristóvão Buarque, e sancionada pela presidenta Dilma Rousseff.

É um projeto de lei interessante para as instituições de ensino, principalmente por trabalhar com o cinema brasileiro, que há muito tempo vem sendo esquecido pelas fundações de incentivo a cultura. Mas ainda falta muito investimento nas escolas de ensino público, tanto em relação aos equipamentos e infraestruturas básicas, como; salas de vídeo adequadas, televisão ou projetores modernos, quanto ao preparo dos docentes, que em sua maioria não trabalham nas exibições fílmicas conceitos relacionados ao ensino do audiovisual, como: roteiro, planejamento, apresentação, debates, reflexões sobre as temáticas das produções, entre outras.

Todo e qualquer tipo de curta ou longa-metragem, requer compreensão como suporte efetivo do pensamento. A partir de sua reflexão como recurso didático, construímos um conhecimento que torna a formação mais profunda e crítica. No entanto, para um desenvolvimento mais dinâmico e satisfatório, o professor deve preparar e explorar o filme, para depois coloca-lo a disposição de seus alunos, dando sentido didático e propiciando o aprendizado, com o intuito de formar uma metodologia significativa, que facilite a apreciação e a leitura da produção, como outra matéria ou atividade qualquer presente no cotidiano escolar.

É preciso um diálogo constante, entre os governantes e os representantes das instituições de ensino público, em articulação com o projeto-político-pedagógico, sobre a inserção dessa nova lei na educação básica, para que no futuro, tenhamos professores especializados e uma infraestrutura básica, capaz de construir e propiciar a comunidade escolar, uma alfabetização audiovisual crítica e de qualidade.

3.2 – Cinema de animação e a técnica *Stop Motion* no Brasil

A animação no Brasil tem uma história mais recente, principalmente pela falta de investimento e incentivo na área, aparecendo algumas produções apenas na metade

do século XX de maneiras isoladas. Foi o caso de Anélio Latini Filho, que criou em 1951, “Sinfonia Amazônica⁹” o primeiro longa-metragem de animação feita no País.

Após um longo processo de transformação, na década de 60 a animação no Brasil passa a ter um caráter de presença a partir de publicidade comercial exigindo um desenvolvimento rápido e técnico do cinema animado para atender aos imperativos do consumo comercial e industrial, sobretudo a televisão, surgindo vários artistas e profissionais na área. Uma das propagandas consideradas fundamental para a história do cinema de animação aconteceu em 1965 intitulado “O rei fabuloso¹⁰” encomendado pela Petrobrás, produzido por Wilson Pinto. O filme é considerado o primeiro filme de animação em cores feito no Brasil.

Maurício de Sousa aparece no cenário nacional em 1970, revolucionando o cinema de animação no país, montando sua própria empresa e distribuidora MSP – (Maurício de Souza Produções) e fazendo produções como “Turma da Mônica”, com personagens como: Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali, entre outros, que ficariam marcados na memória de todos os brasileiros, e no cenário mundial. Outro filme importante para história da animação no Brasil foi “*Cassiopeia*¹¹”, lançado em 1996 pelo animador Clóvis Vieira, em seu estúdio NBR Filmes. Essa produção foi pioneira no cinema virtual do país, feito totalmente com a tecnologia da computação gráfica.

O cinema animado na atualidade vem sendo associado à evolução da tecnologia, sendo criados filmes com grandes investimentos no mundo inteiro. A falta de investimentos em produções cinematográficas nacionais, fez com que os diretores, e produtores de cinema, criassem novas formas de fazerem cinema, de modo mais barato, mas com qualidade. Um exemplo é o filme de Alê Abreu, “O menino e o mundo”, produzido em janeiro de 2014. O filme é infantilizado e meio ingênuo, sendo o personagem feito todo em duas dimensões, com traços simples e delicados em espaços brancos, remetendo as folhas de papel, como era feito nos primórdios do

⁹ O filme foi feito apenas por Anélio Lattini, sem ajuda, nem apoio de nenhum outro artista. Sua produção foi toda em preto e branco, demorando cerca de seis anos para sua conclusão.

¹⁰ O curta-metragem tinha como personagem principal Petrolino, que ficou famoso por mencionar a famosa frase: “O petróleo é nosso”.

¹¹ O filme tinha 80 minutos de duração, sua estreia foi em 1º de abril de 1996, em São Paulo – SP, acontecendo em duas sessões, a primeira para os pesquisadores e a imprensa, e a segunda para cerca de 700 convidados.

cinema. A sua exibição causou impacto, provocando uma grande surpresa aos espectadores, que esperavam um filme carregado de efeitos tecnológicos. Mesmo apresentando poucos aparatos virtuais, o filme deixou uma grande aprendizagem para o cinema nacional e mundial, mostrando qualidades que o fazem mais complexos e ricos do que seus simples traços permitem imaginar.

Na animação *Stop Motion*, uma dos pioneiros no Brasil foi Humberto Mauro, com as produções de “O dragãozinho manso” em 1942, e “A Velha a fiar” em 1964. Essas produções não foram desenvolvidas totalmente com a técnica de animação *Stop Motion*, aparecendo apenas indícios em algumas cenas, como movimentações de objetos, vassouras e animais. Com o tempo foi aparecendo outras produções e cineastas importantes para a evolução da técnica *Stop Motion* no Brasil, como; Marcos Buccini, com o filme “A Morte do Rei de Barros” em 2005, Adriana Mota com o filme “Essa Mossa” em 2007, Cesar Cabral, com os filmes “Rê Bordosa” em 2008 e “Tempestade” em 2010, mas o mais badalado foi “Minhocas” lançado em 2013. O filme conta a história das minhocas Júnior, Linda, e Neco, que se unem contra o Tatu-bola Bing Wing, um terrível ditador que tenta controlar as minhocas de todo o planeta. Foi dirigido por Paulo Conti e Arthur Nunes e produzido por *Animaking Glaz* Entretenimento. Mesmo tendo coparticipação canadense, a produção se tornou um marco para o cinema nacional, sendo considerado o primeiro filme feito totalmente com a técnica de animação *Stop Motion* no Brasil. O longa-metragem levou seis anos para ser concluído, sendo o custo muito mais barato do que outros feitos por produtoras famosas, mas quem assistiu percebeu que o cenário, proporção, fotografia, trilha sonora, movimento dos personagens não ficam para trás, em relação às produções estrangeiras. Em entrevista ao site (Cultura.rj), Paulo Conti, detalha um pouco sobre essa técnica no Brasil, em relação a produções de auto investimentos produzidas fora do país.

Na animação temos diversas técnicas, tais como o 2D (que é o desenho tradicional), a computação gráfica e o *stop-motion*. O “Minhocas” poderia ser feito em qualquer uma das técnicas. A escolha pela última se deu principalmente porque é a técnica que nos permite concorrer de igual para igual com os grandes estúdios de animação. Os custos para se produzir um filme de animação em 2D ou CG que possa concorrer com os filmes estrangeiros em termos de qualidade são altos e no Brasil ainda não temos a cultura do investimento; já o *stop-motion* se modernizou e hoje oferece

ferramentas que nos permitiram driblar a diferença financeira. Embora um filme em stop-motion estrangeiro custe mais de US\$ 40.000.000,00, nós conseguimos fazer um filme do mesmo nível técnico com 10% deste valor. Isso se deve a nossa capacidade de inovação e criatividade. (CONTI, Cultura.rj, 2015).

Essas produções intensas mostram que a animação com a técnica *Stop Motion* no Brasil, mesmo com poucos investimentos, conseguem resultados impressionantes, ganhando espaço tanto no cenário nacional como mundial. Vendo essa crescente demanda, foi pensando para o projeto “Oficina de Animação *Stop Motion* na Escola”, uma forma dos educandos criarem pequenos curtas-metragens utilizando essa técnica, buscando através de recursos próprios e na capacidade de inovação e criatividade, sua inserção na cultura audiovisual cinematográfica.

4 - OFICINA DE ANIMAÇÃO STOP MOTION NA ESCOLA

A realização do projeto foi pensada para a etapa final de cada ciclo de formação, com intuito de buscar um aprendizado, que instigue nos alunos, novos conhecimentos para estudos posteriores sobre a cultura audiovisual, com foco nas produções cinematográficas. O aluno finalizaria o 1º ciclo já com um direcionamento, para sua inserção no 2º ciclo, com habilidades, competências e atitudes, que o ajudará em sua formação em estudos posteriores. A ideia é que ao finalizar o 3º ciclo, todos os alunos, já vivenciassem uma experiência cinematográfica, para que entrem no ensino médio, com uma bagagem significativa e consistente, que os ajudem a entender e lidar com os mecanismos de expressão referentes ao discurso audiovisual, tanto na análise de uma produção fílmica, como na criação deste.

O projeto foi realizado em três instituições de ensino pertencentes a Secretaria Municipal de Educação de Contagem, em ciclos diferenciados. A “Escola Municipal Maria do Carmo Orechio” localizada no bairro Nova Contagem, foi desenvolvido com os alunos da 3º ano do primeiro ciclo, a “Escola Municipal Domingos Diniz Moreira” localizada no bairro Monte Castelo, com os alunos do 6º ano do segundo ciclo e a “Escola Municipal Ápio Cardozo” localizada no bairro Nova Contagem, sendo realizado com alunos do 9º ano do terceiro ciclo. As escolas pertencem ao município de Contagem em Minas Gerais, elas apresentam várias deficiências tecnológicas e de infraestruturas, o que dificultou a princípio a inclusão do ensino/aprendizagem do

audiovisual, sendo necessário utilizar algumas vezes equipamentos próprios, durante o desenvolvimento das oficinas.

Mesmo que o projeto seja direcionado as escolas de ensino público, é importante salientar que a ideia pode ser expandida para outras instituições, inclusive as particulares, já que o ensino do audiovisual se faz presente em vários locais ou sistema de ensino, sem distinção alguma. O CBC-Arte (2005, p. 43), cita que “o ensino das artes audiovisuais institui-se como um elemento de reestruturação do conhecimento”, sendo necessário que seu uso seja aperfeiçoado de forma significativa e inclusiva, para que todos consigam se posicionar diante da sociedade, que está em constante transformação, influenciada principalmente pelas mídias digitais.

4.1- Inspiração para criação do projeto

A inspiração para a criação do trabalho veio durante o curso de graduação em "Cinema de Animação e Artes Digitais" na Universidade Federal de Minas Gerais em 2012. O curso faz parte da história recente de Minas Gerais, que segundo Sávio Leite:

Começou com a habilitação em cinema de animação na Escola de Belas Artes da UFMG no começo da década de 1980, e onde alguns anos depois veio se formar o Núcleo de Animação, numa parceria entre a UFMG, a Embrafilme e o *National Film Board* – NFB do Canadá agência nacional que trabalha na formação e financiamento da produção canadense desde 1939 e que se transformou num dos principais centro do mundo das experimentações em animação. (LEITE, 2013, p.21).

Nesse mesmo período já ministrava aula no ensino fundamental da Secretária Municipal de Educação em Contagem – MG. Mesmo não prosseguindo no curso, permanecendo apenas até o 3º período, aprendi muito sobre a história, desenvolvimento e praticas do cinema no âmbito nacional e internacional, e ao mesmo tempo o quanto é importante esse aprendizado na vida e no cotidiano das pessoas.

Finalizei a graduação em cinema para dar início ao curso de “Especialização em Ensino de Artes Visuais” na mesma instituição, principalmente por achar mais interessante e importante para minha vida acadêmica, e meu desenvolvimento profissional na área da educação. A realização, mesmo que parcial do curso de Cinema de Animação foi muito importante, no qual mostrou outras possibilidades para o Ensino de Artes visuais, que ainda não fazia parte do meu planejamento escolar, e do projeto pedagógico das escolas em que ministrava aulas.

Durante a graduação, experimentei a técnica de animação *Stop Motion*, disciplina ofertada nos primeiros períodos do curso, pelo professor Daniel Leal Werneck¹². A partir dessa experiência, comecei a desenvolver produções próprias, utilizando todo conhecimento aprendido durante o curso. Ao realizar esse processo de pesquisa sobre essa técnica cinematográfica, descobri que através de um simples pensamento ou material, poderiam ser criados curtas-metragens e filmes com grande valor artístico e cultural. Após essa experiência cinematográfica percebi que a imagem audiovisual enquanto conhecimento pode proporcionar aos estudantes uma nova concepção de mundo, melhorando a capacidade de se expressar e comunicar, aproximando-os, sobretudo, de vários produtos artísticos diferenciados. Segundo o PCN-Arte (1997, p.45), “cada uma dessas visualidades é utilizada de modo particular e em várias possibilidades de combinações entre imagens, por intermédio das quais os alunos podem expressar-se e comunicar-se entre si de diferentes maneiras”.

No ensino fundamental e médio realizado em escola pública, nunca tive oportunidade de experimentar e criar meu próprio curta-metragem, principalmente por ser uma prática e uma técnica de animação não muito conhecida no ambiente escolar, tanto por professores quanto pelos alunos. A aula de vídeo na escola, em sua maioria era utilizada mais para recriação ou para facilitar a aprendizagem e o conhecimento em outra matéria. Agora graduado em Educação Artística, e com algumas experiências em produções audiovisuais, busco através desse projeto cinematográfico, proporcionar uma mudança inovadora em relação às práticas do cinema nas escolas, modificando o pensamento e as concepções dos alunos,

¹² Professor da disciplina *Stop Motion*, do curso de Cinema de animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais.

professores e restante da comunidade escolar, quanto ao Ensino de Artes visuais por meio audiovisual.

As dificuldades apareceram quando pensamos nas infraestruturas das instituições de ensino público, que em sua maioria não possuem tecnologia adequada como, por exemplo: computadores para todos, câmeras fotográficas e de vídeo, e salas adequadas para o desenvolvimento do processo cinematográfico. Vendo esses problemas em relação ao ensino do audiovisual, uma das ideias para experimentar o processo cinematográfico dentro da escola, foi buscar no próprio estudante essas novas tecnologias. Assim transformando o aprendizado audiovisual acadêmico, em um processo mais lúdico, simples e direto, inspirando-se na relação que eles têm com a tecnologia e com os recursos audiovisuais em seu ambiente cultural, transformando os recursos tecnológicos utilizados por eles, que antes só serviam para práticas fúteis, em uma grande ferramenta no processo educativo.

4.2 – Bairros onde foram desenvolvidas as oficinas

As instituições de ensino fazem parte do Município de Contagem na região metropolitana de Belo Horizonte. As Escolas Municipais Maria do Carmo Orechio e Apio Cardoso, pertencem ao Bairro Nova Contagem, enquanto a Escola Municipal Domingos Diniz Moreira esta localizada no bairro Monte Castelo.

Administrativamente o Bairro Nova Contagem está subordinado à Regional Vargem das Flores. Segundo o Atlas de Contagem (2009, p.53), “foi construído para acomodar a população expulsa das regiões periféricas da Cidade Industrial¹³”. A história do bairro teve início em 1982, sua criação tinha o intuito de dar moradia a desabrigados de outras regiões de Contagem. Por ficar um pouco afastado das regiões centrais, foi deixado por muito tempo de lado pelos órgãos públicos, acarretando deficiências em relação a ônibus, saneamento básico, hospitais, segurança pública entre outras. A partir da instalação da Penitenciária de Segurança Máxima, Nelson Hungria, em 1988, o bairro começou a ser mais visado, melhorando

¹³ A Cidade Industrial foi planejada em 1935, pelo então secretário da agricultura Israel Pinheiro, seguindo o traçado hexagonal de Camberra, capital da Austrália, com intuito de aumentar o parque industrial de Minas Gerais.

a segurança, criando escolas, ganhando postos de saúde, tratamento de esgoto, ruas pavimentadas, acesso a tecnologia, além da criação de um forte comércio local, que hoje é uma referência para famílias de outras vilas próximas. A partir dessa reestruturação, o bairro aumentou consideravelmente o contingente populacional, criando varias vilas em seu entorno. Segundo Elidiane Soares Schuengue, professora de língua portuguesa da escola Apio Cardoso e moradora do bairro a mais de 20 anos, houve um crescimento significativo do acesso à tecnologia, e de pessoas com curso superior. Segundo ela a maioria das casas já possuem internet banda larga e WIFI, sendo raro um adolescente que não possui um celular, tabletes e/ou computadores, no entanto, usam na maioria das vezes, apenas para acesso as redes sociais, se esquecendo da diversidade de atividades educativas que os aparelhos podem proporcionar.

Em geral, mesmo apresentando um desenvolvimento na qualidade de vida das pessoas, com a diminuição da taxa de crimes, homicídios e mortalidade infantil, o bairro ainda apresenta uma grande taxa de analfabetismo, e uma parte significativa da população vivendo em situações precárias.

Já o bairro Monte Castelo consta os primeiros registros escritos pelo vigário Antônio de Souza Camargo, que nasceu a partir da Fazenda Riacho das Pedras, entre 1854 e 1855. Segundo o Atlas de Contagem (2009, p.54), "Os bairros que compõem a Regional Riacho são provenientes da divisão de partes da fazenda do riacho, pertencente aos herdeiros de Francisco Firmo de Mattos". A origem do bairro se deu a partir da ausência de zoneamento nas proximidades da Cidade Industrial, que estava sendo construído na divisa com Belo Horizonte. As pessoas que trabalhavam na Cidade Industrial, em sua maioria vinham do interior de Minas Gerais, e não tinham lugar para morar com suas famílias, invadindo de forma clandestina a maior parte da região, formando entre outros, o bairro Monte Castelo. Na atualidade ele é circundado por grandes indústrias e comércios. A população em geral aparenta boa estrutura financeira, e um baixo índice de analfabetismo.

4.3 – Escola Municipal Maria do Carmo Orechio

A escola funciona em dois turnos, com cerca de 390 alunos. No primeiro turno frequentam alunos do 2º ciclo, e no segundo turno alunos do 1º ciclo, tem como diretora Elen Soáres Ribeiro e vice Maria de Fátima Amanelle. As dimensões são pequenas contendo apenas oito salas de aula, uma biblioteca, uma sala da direção, uma sala para os professores e um refeitório. Em seu histórico não há situação de violência grave, por parte de pais alunos e professores, uns dos motivos segundo a diretora da escola, além da idade dos alunos que em sua maioria são crianças na faixa de 6 a 12 anos, sendo relativamente mais fácil contornar uma situação de agressão entre eles, é a organização da escola, que trabalha em conjunto com a comunidade, com reuniões periódicas, apresentações dos alunos em datas festivas, entre outras atividades. Segundo ela, a violência vem na maioria das vezes por parte das próprias famílias, por isso a necessidade de aproximação com estas se tornam imprescindível, mostrando que a escola é parte integrante na vida de todos, e sem uma comunidade presente, o caminho para uma educação de qualidade fica muito mais difícil.

Os trabalhos começaram a ser desenvolvido no dia 03 de agosto de 2015, no turno da tarde, com duas turmas do terceiro ano do 1º ciclo. As aulas tinham duração de 50 minutos, sendo duas por semana para cada turma. Na escola alguns alunos já estão iniciando o processo com a tecnologia, levando celulares e tabletes, utilizando muitas vezes para brincar com algum tipo de jogo, ou tirar fotografias aleatórias, por isso foi pensado para essa primeira exibição do projeto, mostrar como surgiu à ideia de representação da imagem em movimento através da animação *Stop Motion* e *Pixilation*, e a relação que essas técnicas têm com os aparelhos utilizados por eles. Para exemplificar melhor foram trabalhadas com os estudantes as origens do cinema, com as confecções de brinquedos óticos.

No início foi um pouco difícil, no qual encontramos dificuldades para apresentação dos filmes, como não tinha uma sala de artes ou de vídeo, era necessário levar os equipamentos como computador, projetor, caixa de som, para sala de aula, demorando de duas a três aulas para concluir uma exibição, ocasionando transtornos e agitações entre os estudantes.

Ao iniciar as oficinas, os alunos foram convidados a assistir, um filme feito em *Stop Motion*, “A Fuga das Galinhas”, lançado em 2000, dirigido por Peter Lord e Nick Park e produzido pela *Aardman Animations*. O filme foi extraído de uma fábula publicada nos anos 50, conta a história da galinha Ginger e o galo Rocky e suas inúmeras tentativas de fugas, da fazenda do Sr. Tweedy chamada granja dos Tweedy. Foi também mostrado aos estudantes um filme feito por computação gráfica, “*Toy Story 3*”, lançado em junho de 2010 com direção de Lee Unkrich. O filme foi produzido pela *Pixar Animation Studios* e distribuído pela *Walt Disney Pictures*. É o terceiro filme da saga, sua produção conta a história e as aventuras do Xerife Woody e sua turma, depois de ficarem presos em um baú de brinquedos por mais de uma década.

A ideia ao mostrar filmes com técnicas distintas aos estudantes era introduzir o conceito de movimento a partir de contextos diferenciados, com intuito de apresentar e relacionar os vários filmes assistidos por eles no dia-dia. Após a exibição, foi discutido com os alunos, quais as diferenças e semelhanças, e como eles achavam que os filmes tinham sido produzidos. Esse primeiro momento foi muito importante, no qual todos os alunos expuseram suas opiniões, mesmo sem ter um conhecimento, sobre as técnicas utilizadas. Um exemplo foi referenciado pela aluna Zafira Rodrigues de Freitas que relatou, “o filme das Galinhas foi feito com massinha, enquanto o do Xerife Woody no computador”.

Nas aulas seguintes, foi mostrada aos alunos a sequência fotográfica de “Movimento de um cavalo a galope” de Eadweard Muybridge. A apresentação das fotografias tinha o intuito de levar aos estudantes a reconhecer o processo de uma animação através de sequências de imagens que dialogam entre si. Também foram apresentadas algumas maquetes de brinquedos óticos mais expressivos, que remontam as origens do cinema como: *Taumatrópio*, criado por John Ayrton em 1824, o *Fenaquistoscópio* feito pelo belga Joseph Plateau no início da década de 1830; o *Zootrópio* inventado pelo britânico William George Horner em 1834, o *Praxinoscópio* criado por Charles-Émile Reynaud em 1877, entre outros. Os estudantes ficaram impressionados com a ilusão ótica, provocada pelas imagens em movimento, a partir dessa exibição, os alunos foram estimulados a conhecerem e criarem seus próprios brinquedos óticos. O desafio era produzir uma pequena

sequencia de imagens diferentes, que gerassem ilusão de movimento, quando projetada com os brinquedos óticos.

No início a maioria achou um pouco difícil, principalmente na parte de transição das imagens, no qual os desenhos tinham que ser retrabalhados sofrendo leves mudanças de um para o outro. Com o passar do tempo eles, conseguiram vencer esses obstáculos, criando não somente um, mas várias réplicas de brinquedos óticos, cada uma representando uma pequena cena. Segundo Ana Beatriz Santos, quando perguntado sobre o que achou de seus trabalhos, relatou “achei muito bacana, aprendi que podemos criar movimentos utilizando imagens”, outro ponto positivo, foi relatado pelo aluno Raphael Lage Santos, “agora entendo como funciona um desenho animado, é preciso criar imagem por imagem”. Essas frases desses estudantes referenciou bem o pensamento da turma, que entenderam que, para se criar um desenho em *Stop Motion* ou qualquer filme de animação é preciso trabalhar imagens por imagens ou (quadro por quadro).

Figura 11 – Réplica do *Taumatrópio* retangular.

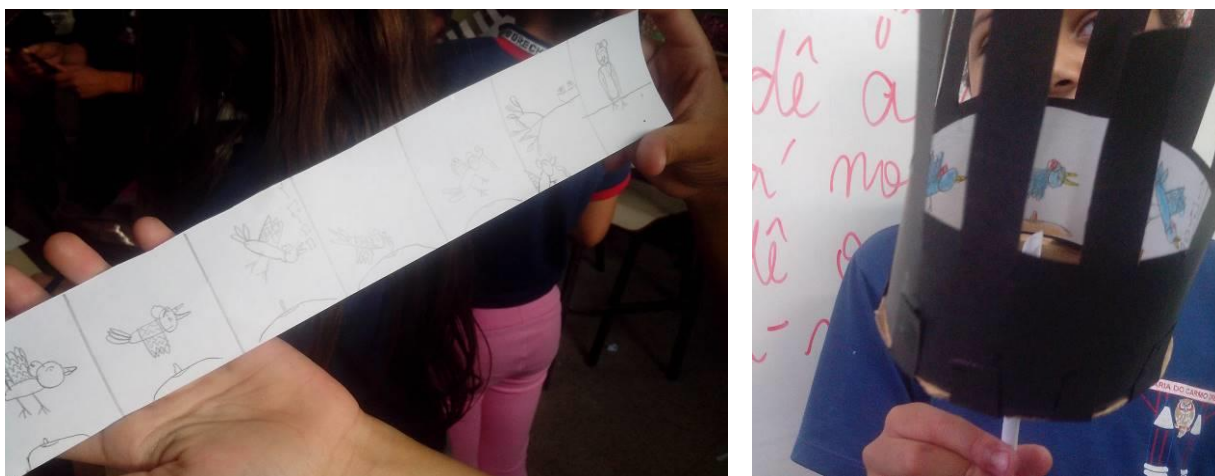


Figura 12 – Réplica do *Flip Book*.



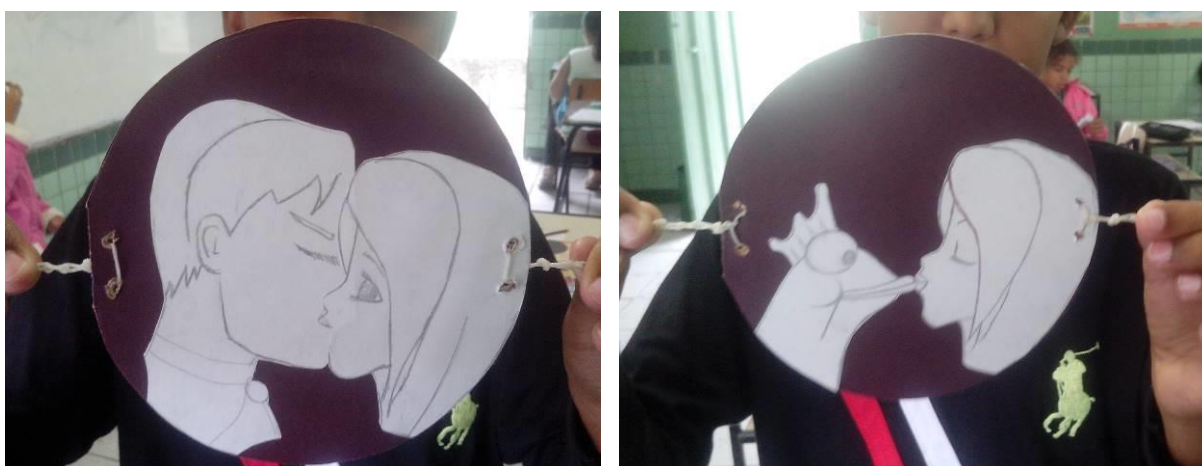
Fonte: O autor

Figura 13 – Processo de produção da Réplica do Zootrópio.



Fonte: O autor

Figura 14 – Réplica do *Taumatrópio* circular.



Fonte: O autor

No dia 7 de outubro de 2015, em um sábado pela manhã, foi feita uma exposição dos trabalhos, na mostra cultural da escola. O objetivo era divulgar todos os brinquedos óticos feitos pelos alunos nas oficinas. Durante a exposição os estudantes participantes, exibiram todo desenvolvimento de seus trabalhos para comunidade que estava presente, explicando a eles um pouco sobre as origens do cinema e da técnica de animação *Stop Motion*, mostrando a todos os visitantes, principalmente após o manuseio dos brinquedos óticos, que o dinamismo presente em uma cena fílmica depende de um conjunto de imagens, que dialogam umas com as outras. A partir desse momento percebi que o objetivo do projeto foi alcançado, tanto pelos alunos que executaram os exercícios, quanto pela comunidade escolar,

que dialogaram diretamente com as produções audiovisuais cinematográficas realizadas por eles.

Figura 15 – Exposição na E. M. Maria do Carmo Órechio.



Fonte: O autor

Acredito que a partir de agora o olhar desses estudantes quando observarem um filme de animação será mais analítico, pensando todo o contexto de criação e produção cinematográfica, como direção, roteiro, personagens, cenas entre outros, relacionando com seus próprios trabalhos desenvolvidos durante as oficinas, não como uma mera distração em momentos de lazer, mas sim como um verdadeiro processo cinematográfico. Levando consigo uma grande bagagem de conhecimento audiovisual, para o segundo ciclo do ensino fundamental.

4.4 – Escola Municipal Domingos Diniz Moreira

A escola apresenta um bom aparato tecnológico com laboratório de informática, TV, vídeo cassete, retroprojektor, aparelha de som, projetor multimídia (*data show*), Câmera fotográfica / filmadora, além de internet WIFI. Tem também em seu conjunto uma boa estrutura física com; 14 salas de aula, sala da diretoria, quadra esportiva, refeitório, biblioteca e secretaria. Em geral a escola ao possuir todo esse aparato tecnológico, proporcionou ao projeto, um conhecimento muito mais abrangente e dinâmico, deixando para os alunos um campo vasto de possibilidades, sobre a prática e o ensino do audiovisual, facilitando ainda mais o andamento das oficinas.

A escola funciona em dois turnos, atendendo o ensino fundamental e a educação infantil “pré-escola”, em um anexo denominado Mariângela Bonfim Frederico, totalizando cerca de 500 estudantes juntando com os da educação infantil. Na parte da tarde atende o primeiro ciclo, enquanto de manhã, no qual o projeto foi realizado, o segundo ciclo, tem como diretora Alessandra Cristina R. D. Dutra e vices Tatiana A.M. Gonçalves e Josiane A. Perpetuo. O desenvolvimento do projeto ocorreu entre 07 de agosto, a 03 de outubro de 2014, com uma turma do sexto ano do segundo ciclo, sendo duas aulas de 50 minutos por semana. Para realização do projeto foi escolhida apenas a técnica de animação *Stop Motion e Pixilation*. O objetivo era dar continuidade ao que teria sido aprendido no primeiro ciclo do ensino fundamental, sobre o dinamismo presente nas sequencias de imagens, através dos brinquedos óticos. Como a maioria dos estudantes nesse ciclo de aprendizagem já possui aparelhos de celular e/ou tabletes, ficou mais fácil o desenvolvimento do projeto. Nesse segundo momento todos iriam conhecer e experimentar de forma mais incisiva o movimento presente nas imagens fílmicas, aprofundando e criando seu modo de ver e perceber o mundo, utilizando as tecnologias presente no cotidiano, em benefício da aprendizagem cinematográfica.

A técnica *Stop Motion* foi escolhida para esse novo ciclo de aprendizagem audiovisual, principalmente pela facilidade de acesso aos materiais, sendo basicamente: uma câmera fotográfica digital ou um celular com câmera digital, um tripé e uma fonte de luz, além de uma base como cenário para registrar as imagens. Foi indicado e trabalhado com os alunos, o programa de edição de vídeo, *Windows*

Movie Maker, um software da Microsoft que atualmente faz parte do conjunto de aplicativos *Windows Live*, chamado de *Windows Live Movie Maker*. Um programa simples e de fácil utilização, permitindo que pessoas sem muita experiência em informática possam adicionar efeitos de transição, textos personalizados e áudio nos seus filmes. Mesmo sendo uma técnica cinematográfica, simples, e de baixo custo, nos remete a resultados muito satisfatórios tanto em questão de aprendizagem dos alunos ao tema sugerido, quanto ao interesse dos mesmos na produção do próprio curta de animação.

No primeiro momento, foram discutidas com os alunos, as várias formas de manifestações audiovisuais, nos filmes, nas propagandas, nos desenhos animados entre outros. Após esse diálogo os alunos assistiram a dois filmes que utilizam a técnica *Stop Motion*. O primeiro foi "O Estranho Mundo de Jack" feito nos Estados Unidos em 1993, com direção de Henry Selick, e produção de Tim Burton. O filme conta a história de Jack Skellington, que ao abrir um portal acaba saindo acidentalmente de sua cidade, denominada "Cidade do Halloween", para "Cidade do Natal". Durante sua estadia ele fica impressionado com a beleza e os sentimentos representados pelo natal. O segundo filme foi "A Noiva-Cadáver" produzido por Tim Burton e co-dirigido por Mike Johnson em 2005. A história fictícia acontece na Inglaterra sendo baseado num conto russo-judaico do século XIX, o filme possui as vozes de Johnny Depp e Helena Bonham Carter nos personagens de Victor Van Dort e Noiva Cadáver, consecutivamente. A ideia era que todos observassem o movimento dos personagens, as cenas, as falas e a forma como transcorrem os roteiros, pensando como seria se essas produções fossem realizadas por eles mesmos.

Os filmes feitos com a técnica do *Stop Motion* funcionam melhor em equipe, ter alguém que movimente os personagens, outro que tire as fotos, um que anote e cuide do cenário, torna a produção mais dinâmica. A objetivo principal além de agilizar a produtividade do filme, seria provocar nos estudantes um sentimento de união, compartilhando ideias, opiniões e desejos, buscando no diálogo constante resolver todos os problemas enfrentados durante e no decorrer da produção do filme. Então foi proposto aos estudantes que organizassem equipes de 5 a 6 integrantes, o objetivo era que cada grupo criasse um curta-metragem de no máximo

um minuto de duração, utilizando a técnica de animação *Stop Motion ou Pixilation*. Logo após a criação dos grupos, os estudantes foram estimulados a fazerem pesquisas sobre o tema, para conhecerem e se identificarem melhor com a técnica proposta. No total foram formados quatro grupos, cada um tinha que criar seu filme, sendo livre a opção do material e o tema escolhido.

No dia seguinte, os alunos chegaram com inúmeras ideias para produzirem o primeiro curta-metragem de suas vidas, trazendo vários temas e diversos personagens. Mesmo achando bacana esse interesse nesse primeiro momento pelo *Stop Motion e o Pixilation*, percebi que a maioria dos estudantes ainda não conhecia a parte conceitual de uma produção, focando apenas em técnicas, jogando muitas vezes ideias de forma desarticulada e sem nenhum preparo. Rodrigues destaca sobre como devemos enxergar uma produção cinematográfica.

Produção em geral, seja ela de um filme comercial, longa metragem, documentário, institucional filme de treinamento ou desenho animado, é uma trabalho incrivelmente fascinante, pois abraça na sua totalidade e em profundidade a arte, o belo, a objetividade, a percepção, a inteligência, a sensatez, a sensibilidade e a criatividade do homem. (RODRIGUES, 2005, p 67).

Alguns grupos já queriam até fazer o filme no mesmo dia, tendo dificuldade em entender e conhecer os procedimentos e desafios presente no desenvolvimento de uma produção cinematográfica, mesmo sendo simples. Vendo esse desconhecimento, e ao mesmo tempo esse interesse súbito dos alunos, pelo cinema, foi pensado para a continuidade das oficinas uma cartilha, contendo todo processo de produção de um filme. Essa cartilha deixava bem claro, que para criar um curta ou longa-metragem, além da técnica havia o conceito, sendo este importantíssimo, principalmente para o grupo se organizar, proporcionando maior segurança, fluidez e praticidade para o desenvolvimento da animação.

A partir dos pensamentos e das discussões propostas através da cartilha, foi trabalhado com os alunos alguns conceitos importantes para realização de uma boa produção cinematográfica.

Ideia

É o princípio de qualquer roteiro, não chega a ser uma etapa propriamente dita, mas é o início do processo. A criatividade conta muito neste momento, a produção pode vir através da cultura do indivíduo ou de fatos e vivências cotidianas, principalmente pela técnica do *Stop Motion*, que abre uma grande massa de oportunidade através de sua diversidade de materiais que podem ser animados. Segundo Field, (1995, p.12) “Uma ideia num jornal, ou no noticiário da TV, ou um incidente que pode ter ocorrido a um amigo ou parente podem ser assunto de um filme. *Dog Day Afternoon* (Um Dia de Cão) foi notícia de jornal antes de se tornar filme”. Assim como definido por este autor, devemos sempre estar atentos, aos fatos cotidianos como a vida de nossos amigos, nas leituras dos contos e livros, nos sonhos, enfim, tudo que está acontecendo no nosso meio. Não se deve perder tempo esperando a grande ideia aparecer, deve-se procurá-la, criar condições para que ela venha.

Personagem

O personagem pode ser trabalhado tanto através de desenho, como algum objeto do nosso cotidiano. Segundo Field, (1995, p. 18). “O personagem é o fundamento essencial do seu roteiro. É o coração, alma e sistema nervoso de sua história. Antes de colocar uma palavra no papel, você tem que conhecer seu personagem.” É imprescindível quando se cria um personagem, buscar no perfil e nas características deste, uma fundamentação para o roteiro, ou seja, o roteiro e os personagens devem caminhar sempre juntos, para um melhor desempenho da produção final do filme. A quantidade de informações depende da importância do personagem, quanto melhor e mais precisa mais força vital terá, portanto apresentando um forte respaldo emocional, ao ponto do personagem ter “vida própria”.

Story Line

O termo em inglês significa “linha da história” é a forma de contar a história do modo mais objetivo o possível. Uma *story line* é um resumo da história a ser transformada em roteiro. O texto deve ser claro e atrativo ao ponto de despertar interesse pelo roteiro do filme. Assim como relatado por Field, (1995, p. 18), a *story line* deve ser

uma “ideia sucinta do roteiro, com cerca de cinco linhas”, nesta etapa ainda não há preocupação com o nome dos personagens ou o lugar onde se passa a ação.

Sinopse

A sinopse é mais extensa que o *story line*, normalmente são utilizado uma ou duas laudas. Ela é considerada uma breve ideia geral da história, apresentando as informações mais importantes, quanto aos personagens principais, e o local onde se passa o enredo. Os mesmos cuidados que se devem ter quando se escreve um *story line*, também se aplicam a sinopse. A história deve ser situada no tempo e espaço, contendo apenas o que for mais importante não sendo necessária uma descrição detalhada, apenas as informações superficiais e descritivas sobre os ambientes e os personagens.

Roteiro

O roteiro é a forma usada para descrever o começo, meio e fim da história. Além disso, ele expõe os diálogos e guia visualmente o cenário. Para escrever um roteiro é preciso responder quatro itens: quem, onde, tempo e ação que ocorrerá na cena. Para Field, (1995, p. 2), “O roteiro é como um substantivo – é sobre uma pessoa, ou pessoas, num lugar, ou lugares, vivendo sua “coisa”. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação”. O autor também comenta sobre as dificuldades que as pessoas colocam para não iniciar o processo de escrita, para Field (1995, p. 146) “somos mestres em criar razões e desculpas para não escrever; é simplesmente uma “barreira” ao processo criativo.” Em seguida ele continua relatando que “depois de escrever a primeira linha, você será subitamente tomado(a) por uma “urgência” de apontar o lápis ou limpar sua área de trabalho. Você achará uma razão, ou desculpas para não escrever, isso é resistência”. Para Rodrigues, uma das formas para começar o processo de criação com menos dificuldade fugindo dessa resistência, seria buscar a ideia para escrever o roteiro, a partir de temas comuns, ou fatos vivenciados no dia-a-dia.

Um filme, seja ele longa-metragem, curta-metragem, documentário, videoclipe ou publicitário, nasce a partir de uma ideia. Esta ideia, então, se transforma em um roteiro. A ideia pode nascer a qualquer momento, qualquer lugar, a partir de diversas razões. O jornal diário está cheio de acontecimento que introduzem a ideia de roteiros para um filme. (RODRIGUES, 2005, p. 50).

Assim como definido por Rodrigues, o roteiro parte de alguma situação, e essa situação se transforma em filme, às vezes contendo os fatos reais, ou totalmente fictícios, dependendo do pensamento e/ou sentimento do autor quando vivenciada ou percebida a ideia.

Story board

O *story board* se assemelha a uma história em quadrinhos, possibilitando uma prévia de como será a animação. Para Rodrigues (2005, p. 71), “ajuda o diretor e seus assessores a visualizar como será as cenas e o seu desenvolvimento”. Ele é fundamental, uma vez que ajuda a se ter uma ideia de como será o universo dos personagens, os enquadramentos e a duração da cena.

Produção dos filmes

Logo após a apresentação da cartilha com todos os processos de desenvolvimento de uma produção cinematográfica, os alunos ficaram mais concentrados e entenderam que uma produção é muito mais que uma ideia, é preciso um roteiro bem claro e objetivo traçando início meio e fim. A partir daí todos foram orientados a buscarem temas mais precisos para criação dos curtas-metragens. Os grupos tinham o objetivo de fazerem os filmes seguindo um planejamento, um esquema mais consciente, partindo do princípio que uma produção, mesmo sendo simples precisa de um conjunto de opiniões que devem ser analisada e praticada por todos na equipe. É importante salientar que mesmo realizando algumas pesquisas fora do ambiente escolar, a maior parte do processo de desenvolvimento dos curtas-metragens foi desenvolvida na própria escola, a confecção dos personagens, os roteiros, as fotografias inclusive a edição dos filmes.

Figura 16 – Desenvolvimento do curta-metragem com a cartilha.



Fonte: O autor

Mesmo com sala de vídeo e um bom aparato tecnológico, a escola ainda não possuía um ambiente propício para a criação dos filmes, sendo necessária procurar um lugar dentro da escola que atenda as demandas dos filmes que os alunos iriam produzir. Foi escolhida a biblioteca como stúdio, para fazer os registros das imagens, um espaço que mesmo não fazendo parte do roteiro das produções feitas pelos alunos, conseguiu focar bem os temas escolhidos, mostrando para eles que além de ser um espaço para ler obras de autores reconhecidos, também era aberto para criar e desenvolver produções. Sendo eles agora, não somente leitores apreciadores, mas produtores e desenvolvedores de um trabalho artístico autoral. Para gravar e fazer os registros das imagens os estudantes usaram os próprios aparelhos celulares e/ou tablets, os grupos que não tinham esse tipo de aparato, utilizaram a câmera fotográfica e de filmar da escola.

Figura 17 – Montagem do cenário.



Figura 18 – Produção do filme na biblioteca.



Fonte: O autor

Cada grupo criou um nome para seu filme, o grupo um, formado pelos alunos; Samuel Franklin, Júlia do Carmo, Felipe da Silva, Gabriel Davidson e Nicolly Souback com o nome “*Angry Birds*” conta a história da guerra entre um rei malvado e uma vila de pássaros por causa de um ovo de ouro sagrado. O grupo dois, formado pelos alunos; Pedro Lucas, Ana Júlia Sousa, Reydiner e Ariele Rodrigues com o nome “*The Walking Dead*”, relata a história de quatro amigos, enfrentando oito zumbis famintos. O grupo três com os alunos; Ícaro de Oliveira, Keverson de Almeida, Júlia Thalita e Gabriela Lopes com o curta-metragem “O Super-Herói Natural”, o filme fala sobre uma linda floresta com poucos habitantes, que está prestes a ser destruído por um rico empresário, e apenas “O Super-Herói Natural” pode salva-la, e por ultimo o grupo quatro formado pelos alunos; André Lopes, Rodrigo Keven, Isabel de Almeida e Gabriel Cristiano com o filme “Pose”, é um clipe feito com a técnica de animação *Stop Motion*, fazendo referência à música da banda brasileira Engenheiros do Havai.

Depois de finalizados os registros, todos foram para sala de informática para começarem as edições e montagem de seus filmes no *Windows Movie Maker*. Os alunos não tiveram muita dificuldade no manuseio do programa, utilizando as ferramentas de modo criativo e adequado, inserindo efeitos e personalizando de várias maneiras. Logo depois de concluído as edições, os alunos foram convidados a fazerem um dia de cinema na escola, no qual todos os filmes seriam exibidos para o restante da comunidade escolar. Todos gostaram da ideia, principalmente por serem eles os criadores e os produtores dos curtas-metragens de animação.

Figura 19 – Filme “*Angry Birds*”.



Figura 20 – Filme “Pose”.



Fonte: O autor

Figura 21 – Filme “O Super-Herói Natural”.



Figura 22 – Filme “The Walking Dead”.



Fonte: O autor

No dia 3 de outubro de 2014, foram exibidos os filmes na sala de vídeo, e todos representantes e alunos de outras salas puderam ver e admirar os trabalhos desenvolvidos pelos grupos. O aluno André Lopes, definiu sua experiência com a seguinte frase, “achei muito interessante o projeto, nunca pensei que poderia juntamente com meus colegas realizar um trabalho tão legal como este, principalmente na escola, no qual o uso do celular é tão restrito”. Já a aluna Júlia Thalita relatou que o projeto abriu a mente dela para outras possibilidades, “antes utilizava o celular apenas para conversar com minhas amigas, ou brincar com algum tipo de joguinho, agora percebo que com ele podemos muito mais que isso”. Segundo ela no futuro pode até ser que faça um curso de cinema de animação e trabalhe na área, como ilustradora.

4.5 – Escola Municipal Apio Cardoso

A escola pertence ao município de Contagem, localizada no bairro Nova Contagem, atualmente, funciona em dois turnos, com 17 turmas de manhã e 18 à tarde, contando com cerca de 880 alunos. As aulas na escola são de 50 minutos, no primeiro turno, no qual o projeto foi realizado com duas salas do nono ano, frequentam os alunos do 2º e 3º ciclo, enquanto no segundo turno, estudantes do 1º e 2º ciclo. Tem como diretora Maria Helena de Paula Magalhães Campos e vice Lucia Hellena de Paula Silva.

A escola é alvo constante de ameaças, invasões e depredações, às vezes sendo realizada pelos próprios alunos a luz do dia, sendo necessária em muitos casos, até

a intervenção da guarda municipal ou da polícia militar. A estrutura da escola também não é uma das melhores, apresentando várias deficiências como; rachaduras nos telhados, muros pichados, salas com mofo e quadros em mal estado de conservação. Na sua arquitetura original, a escola apresenta dimensões grandes com 18 salas de aula, um refeitório, uma sala de vídeo, uma quadra esportiva, sala dos professores, biblioteca, direção e secretária. Atualmente esta passando por transformações importantes, sendo criada uma sala de arte, uma sala de ciências, reformas dos telhados e da cantina, além de instalação de internet WIFI. Segundo a diretora Maria Hellena, para que os alunos consigam um bom desempenho na escola, é preciso no primeiro momento, uma infraestrutura que os atenda adequadamente. Para ela, ao valorizar o ambiente educativo dos alunos, a escola já dá um grande passo para vencer os desafios apresentados em seu cotidiano, “sem um local adequado de ensino nunca irão desenvolver um verdadeiro conhecimento, que abrangir além do cognitivo o afetivo e o material”. O projeto foi realizado com três turmas do nono ano do 3º ciclo do ensino fundamental, iniciando os trabalhos no dia 5 de setembro e finalizado com a exposição no dia 07 de novembro de 2015, em um sábado de manhã.

No primeiro ciclo do ensino fundamental, foi passado para os alunos o conceito de movimento, já no segundo ciclo, os estudantes conheceram um pouco sobre a animação *Stop Motion* e *Pixilation*, produzindo curtas-metragens relacionados ao tema. Agora no final do terceiro ciclo os alunos estão com mais maturidade e com mais aptidão para aprendizagem cinematográfica, de modo que possam construir atividades mais desenvolvidas e com um pouco mais de autonomia, inserindo de modo mais significativo no meio audiovisual.

A escola vive em constantes discussões, sobre a utilização dos aparelhos de celular, segundo a vice-diretora Lucia Hellena de Paula Silva, “os alunos não querem saber de estudar, preferem muitas vezes ficar brincando ou ouvindo música no celular, desrespeitando o professor e a sua disciplina”. Ela continua relatando que o problema não é somente de uma sala, mas de toda escola, “constantemente aparecem professores na sala da direção reclamando sobre situações que envolvem celulares ou tablets”. Para enfrentar esses problemas a direção e os professores resolveram proibir o uso do celular dentro das salas de aula, se algum aluno não

obedecesse seria recolhido o aparelho e levado à direção, e só os pais poderiam retirá-los. Mesmo após a proibição alguns estudantes continuaram utilizando os aparelhos nas salas de aula.

Ao observar todas essas questões sobre o uso da tecnologia no ambiente educativo, foram discutidas com os alunos durante o projeto, as várias formas e técnicas de uma produção feitas em *Stop Motion* e *Pixilation*, utilizando como metodologia curtas-metragens e documentários sobre o tema, foi abordado Ensino de Arte também artistas e instituições conceituadas como: *Walt Disney Company*, *Pixar Animation Studios*, *Warner Bros*, *Sony Pictures Entertainment*, *Universal Pictures* entre outros. Essas discussões abriram um leque maior sobre como produzir cinema com os materiais e equipamentos já vistos e utilizados por eles no dia-a-dia, sendo os respectivos aparelhos de celular, uma ferramenta importantíssima para inserção no processo *Cinematográfico*. Depois de apresentar o histórico da linguagem e promover apreciações de algumas animações, foram organizadas atividades que desafiaram os alunos a produzir as próprias produções e refletirem sobre elas. Se antes a maioria das atividades era realizada na escola, agora será diferente, o aluno buscará se expressar através de sua produção fora do ambiente educativo, relacionando com a comunidade, o bairro e o local onde moram. Deixando claro que não se trata de fazer a turma produzir obras de qualidade profissional, mas de proporcionar vivências significativas em outros ambientes.

Na primeira etapa da pesquisa foi feita uma breve contextualização histórica referente à origem do cinema mundial, com foco principal no cinema em animação, com objetivo de entender seu surgimento e seu grande percurso até a contemporaneidade, e sua inserção no cotidiano das pessoas. Os alunos puderam também conhecer um pouco sobre a técnica de animação *Stop Motion* e suas várias formas de utilização no processo cinematográfico, enfatizando artistas conceituados e produções relevantes na história.

Na introdução da oficina foram exibidos aos alunos dois filmes importantes para história do cinema *Stop Motion* nacional e internacional. O primeiro foi "*King Kong*", dirigido por Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, representando as origens da técnica de animação *Stop Motion*, e o outro foi o filme "*Minhocas*", dirigido por Paulo

Conti e Arthur Nunes, representando as produções contemporâneas, e a valorização do cinema brasileiro. A ideia ao fazer essas exposições para os alunos era desenvolver o senso crítico e a sensibilidade quanto ao processo cinematográfico registrado durante o tempo, além de mostrar para todos, que assim como o filme “Minhocas”, outras produções poderiam ser realizadas utilizando poucos recursos financeiro e material, bastando apenas ter força de vontade e criatividade.

Após as exposições dos filmes, foram apresentadas aos alunos algumas maquetes de brinquedos óticos, como; o *Flip Book*, *Taumatrópio*, *Fenaquistiscópio*, *Zootrópio*, *Praxinoscópio* entre outros. O objetivo era demonstrar aos estudantes, como criar ilusões de movimentos, utilizando imagens estáticas, e ao mesmo tempo como essas invenções foram importantes para dar origem ao cinema.

Todos os estudantes ficaram impressionados com as representações dos brinquedos óticos e com as exposições dos filmes. Para eles, as aulas de artes até então, apresentou conteúdos que nunca tinham sido mostrados na vida escolar, sendo considerada uma inovação para o currículo educativo deles. A maioria gostou muito de conhecer o cinema e suas facetas na reprodução do movimento. Os filmes eram apresentados na escola sem nenhum diagnóstico, apenas como distração, para cobrir faltas de professores, sendo a exposição um desastre, com colegas conversando, batendo nas mesas e várias outras bagunças. “Agora entendendo um pouco melhor como são feitas as produções cinematográficas”, dizia o aluno Ezequiel Costa Andrade. A partir de agora eles iriam cobrar mais dos professores sobre o motivo das exposições, além de prestar mais atenção, nas cenas, nos personagens, nas falas, na trilha sonora, pensando como foi montado todo o roteiro para se chegar à conclusão da obra cinematográfica.

Ao observar esse rápido interesse pelas aulas, os estudantes foram orientados a fazerem uma pesquisa cinematográfica, em grupos de 4 a 6 alunos, sobre os temas: animação *Stop Motion ou Pixilation*, ou sobre algum brinquedo ótico, o prazo para fazer as pesquisas foi de um mês. Após a realização dos trabalhos, cada equipe deveria apresentar na sala de aula, em um dia marcado pelo professor suas pesquisas. Além de um trabalho escrito, os estudantes deveriam levar para o dia da apresentação em sala de aula, um trabalho plástico, sendo curtas-metragens, ou a

confeção de algum brinquedo ótico, com pequenas sequencia de imagens que reproduzissem ilusão de movimentos. Moletta fala um pouco sobre a importância do trabalho em equipe em produções audiovisuais.

A equipe de criação é responsável por criar e aglutinar ideias, resolver problemas e direcionar soluções criativas para a realização do trabalho. São pessoas que, diante de um problema, propõe soluções. Todo projeto audiovisual necessita de uma equipe assim, que seja comprometida com todos os envolvidos e com o projeto. (MOLETTA, 2014, p.6).

Uma criação complexa como a produção de um filme, precisa de parceiros, pessoas que se conheçam, e admiram o trabalho das outras, por isso foi sugerido que as equipes fossem escolhidos pelos próprios alunos, aumentando ainda mais a capacidade de elaboração e desenvolvimento do projeto final. O trabalho poderia ser realizado utilizando qualquer site, programa ou fonte confiável, sendo a escolha do interesse do grupo. Como os alunos estão no final do ensino fundamental é interessante que eles dominem de maneira mais qualificada e organizada os aparelhos tecnológicos, por isso foi pensado um trabalho que deixassem eles com mais possibilidades de criação, tendo o professor apenas como um orientador das pesquisas.

O dia das apresentações dos temas foi surpreendente, a princípio foi pensada para essa primeira pesquisa realizada pelas turmas, trabalhos simples e sem muita complexidade, pois até então eles nunca tinham vivenciado um projeto como esse. E não foi isso que aconteceu, a maioria dos estudantes levaram pesquisas e produções excelentes, tanto relacionados às confecções dos brinquedos óticos, como as exibições dos curtas-metragens feitos com a técnica de animação *Stop Motion e Pixilation*. Alguns alunos falaram que o pai, mãe ou alguma outra pessoa os ajudaram na realização dos trabalhos, outros disseram que baixaram aplicativos que realizam a técnica de animação *Stop Motion e Pixilation*, não precisando do *Windows Movie Maker*. Um exemplo foi o aplicativo de câmera *PicPac*, ele pode ser baixado gratuitamente na *Google Play Store* em qualquer celular que possui *Android*.

Alguns grupos realizaram todo o processo do trabalho a partir dos aparelhos de celular, inclusive as pesquisas e as visualizações dos vídeos tutoriais, pois em

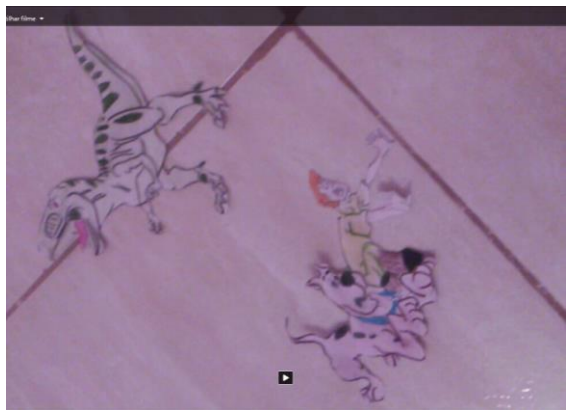
algumas residências ainda não possuíam computadores nem acesso a internet. Depois dessas declarações foi proposto aos alunos que fizessem uma exposição de seus trabalhos durante uma Feira de Ciência que teria na escola, no qual todos da comunidade escolar seriam convidados, inclusive àqueles que ajudaram nas pesquisas e confecções dos trabalhos. No dia das exposições eles iriam apresentar todo material produzido, para o público presente, passando os conhecimentos vivenciados sobre o audiovisual para outras pessoas. Os estudantes gostaram muito da ideia, a aluna Yasmim Vitória Souza, comentou que iria convidar sua irmã que a ajudou na confecção do brinquedo ótico *Zootrópio*, já a aluna Lívia Rafaela dos Santos Teixeira, relatou que convidaria seus pais e irmãos que ajudou o grupo na produção do filme feito com a técnica *Pixilation*, registrando as fotografias com o celular.

Abaixo estão relacionados dois filmes feitos pelos estudantes. O primeiro a partir da técnica *Pixilation* denominado “Amigas eternas” com a participação das alunas: Lívia Rafaela, Naiara Raissa, Camila de Paula e Leila da Silva e Marcele Milene. O cenário utilizado foi à rua enfrente a casa de uma das integrantes do grupo. O Segundo filme denominado “Meu primeiro filme” feito com a técnica *Stop Motion*, feito pelas alunas: Suellen Rocha, Agatha Agnes e Monique Ketlyn e Layane Victoria. O cenário utilizado foi à casa de uma das integrantes do grupo, sendo que no desenvolvimento da produção, os registros das imagens foram realizados no chão da sala de estar.

Figura 23 – Filme com a técnica do *Pixilation*, denominado “Amigas Eternas”.



Figura 24 – Filme com a técnica *Stop Motion*, denominado “Meu Primeiro Filme”.



Fonte: O autor

A exposição dos trabalhos começou às 9 horas do dia 07 de novembro. Durante a amostra, apareceu um número expressivo de pessoas, principalmente colegas e parentes de alunos, que vieram prestigiar os vídeos que estavam sendo exibidos e os brinquedos óticos que estavam sendo expostos. Alguns estudantes ficaram explicando aos convidados sobre o projeto e como foram desenvolvidos os trabalhos até a exposição, enquanto outros mostravam o processo de manipulação dos brinquedos óticos.

Figura 25 – Fotos da exposição na E. M. Apio Cardoso.



Fonte: O autor

Sandra Aparecida Neves Cardozo, professora de pedagogia da Escola Municipal Apio Cardoso, a mais de 17 anos, relata que nunca tinha presenciado um projeto que influenciasse tanto os alunos. Para ela “é um prática envolvente até para os

professores que não tinham conhecimento sobre esse tema”. Esse diagnóstico relatado pela professora foi muito interessante, principalmente quando faz referência aos educadores que ainda não tem conhecimento sobre o ensino audiovisual, e é isso que vemos na maioria das escolas de ensino público, por falta de conhecimento por parte não somente de professores, mas de toda comunidade escolar, o audiovisual se torna um modo de lazer para os estudantes. Ela continua relatando “percebo certa euforia nos estudantes, em está estudando um assunto diferente e interessante. A todo o momento fazem comentários a respeito das descobertas de suas pesquisas”. Essa citação expõe bem o que foi o processo do projeto, essa euforia por parte dos estudantes deixaram os trabalhos bem mais dinâmicos e atrativos, até mesmo para outros alunos de ciclos anteriores, que ainda não conheciam sobre o tema, muitos ficavam se perguntando o que as turmas de 9º ano estavam pesquisando com tanto interesse.

Ao observar todas as pesquisas e relatos apresentados, percebi que o projeto, teve um grande valor não só para eles, mas para toda comunidade escolar, aproximando a escola, os alunos e as famílias. Outro fator importante foi o uso das tecnologias como: celulares, tablets, computadores entre outros, em benefício do ensino/aprendizagem na escola e fora dela, sendo todos incentivados a utilizar os aparelhos e seus vários recursos, como fonte de conhecimento, não somente para navegação em redes sociais ou similares.

Considerações finais

Acredito que o objetivo da pesquisa de promover o ensino do audiovisual na escola, levando para todos da comunidade escolar uma experiência diferenciada, ainda não foi concretizado totalmente, sendo necessário que outras pessoas e/ou instituições deem continuidade para desenvolver ainda mais esse processo cinematográfico, mostrando que, o cinema não está muito distante da sociedade e tem um diálogo constante com a vida e a história da humanidade.

Além de desenvolver o senso crítico e a sensibilidade diante de análises de produções autorais ou assistidas por eles, a experiência cinematográfica buscou também na comunidade escolar, novas formas de pensar e refletir o trabalho

didático/pedagógico desses alunos em sala de aula, fortalecendo ainda mais a expressão dos alunos ao se reconhecerem como indivíduos capazes e dotados de grande potencialidade, dando-lhes a oportunidade de conhecer e se tornarem protagonistas de suas próprias produções cinematográficas.

A “alfabetização audiovisual” em toda a comunidade escolar se tornou uma necessidade, já que em muitas escolas o Ensino de Artes visuais não destaca a aprendizagem cinematográfica. Da mesma forma o professor precisa se adequar a essas novas práticas, que a todo o momento cresce no ambiente educativo, pensando na utilização de aparelhos como: celulares, câmeras fotográficas digitais, *iPads*, *iPhones*, *tablets* como auxiliares no desenvolvimento educativo, e não como aparelhos de uso inadequado em sala de aula.

Buscou-se ao finalizar o projeto, ampliar conhecimentos que interagissem e conectassem os alunos com as várias manifestações audiovisuais, presentes na sociedade contemporânea, para que utilizem de forma crítica em estudos e formações durante a vida. O aluno irá expressar, e entender melhor os conceitos visuais, mediados pelas tecnologias midiáticas, além de se posicionarem crítica e construtivamente em relação a suas próprias vivências tecnológicas, na sociedade atual. Como relatado no CBC-Arte (2005, p. 45), “através da inclusão audiovisual, o jovem poderá encontrar sua forma de relacionamento com um mundo cada vez mais globalizado e interativo”.

Junto a estas pesquisas em relação aos contextos históricos da técnica de animação *Stop Motion*, foi criado um blog educativo, que se encontra disponível no endereço eletrônico <<https://plus.google.com/103501787701406723983/posts>>, que faz referência a todo o processo realizado durante as aplicações dos trabalhos desenvolvidos, incluindo os seus pontos positivos e negativos, localizados tanto pelos alunos, como pelos professores, além de fotos e vídeos que ilustram os trabalhos concluídos. O objetivo desse blog é referenciar e divulgar o ensino do audiovisual, para o maior número de pessoas possíveis, viabilizando e estimulando outros educadores a fazerem projetos semelhantes em suas respectivas instituições de ensino, tendo como base uma ideia e experiência já realizada.

Referências

- ALVES, Marcia Nogueira. *Mídia e produção audiovisual: uma introdução*; Cleide Luciane Antoniutti, Mara Fontoura – Curitiba: Ibplex, 2008, p. 357.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte Da Animação: Técnica e estética através Estética*. 2. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2005, p. 456.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: arte /Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : MEC /SEF, 1998, p.116.
- FIELD, Syd. Manual do roteiro, *Os fundamentos do texto cinematográfico*; Trad: RAMOS, Alvaro. Ed: objetiva. 1995, p. 223.
- FUSARI, Maria Felisminda de Rezende. *O educador e o desenho animado que a criança vê na televisão*. São Paulo, Edições Loyola. Vol – 3; 2º ed. 2002, p.162.
- LEITE, Sávio (org). ANAYA, Tania (ilus); *Subversivos: O desenvolvimento do cinema em Minas Gerais*; Belo Horizonte: Favela é isso Aí, 2013, p. 470.
- MASCARELLO, Fernando (org). *História do cinema mundial* - Campinas, SP: papiros, (Coleção Campo Imagético). 2006, p. 433.
- MOLETTA ALES. *Fazendo cinema na escola [recurso eletrônico]: arte audiovisual dentro da sala de aula*. 1. ed. – São Paulo: Summus, 2014. Cap. 1, p.128.
- MOURA, Edgar Peixoto. *50 anos luz, câmera e ação* / Edgar Moura. 2ª ed. — São Paulo : Editora SENAC São Paulo, 2001, p.130.
- PREFEITURA MUNICIPAL DE CONTAGEM, *Atlas escolar, histórico, geográfico e cultural*, 2009, p.80.
- 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.
- RODRIGUES, Cris. *O cinema e a produção* – 2. Ed. – Rio de Janeiro: DP&A: Faperj, 2005, p. 264.
- SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DO ESTADO DE MINAS GERAIS. Proposta curricular: CBC; Conteúdo Básico Comum; ARTE para o Ensino Fundamental. Consultores: Lucia Gouvêa Pimentel (Coord.) Evandro José Lemos da Cunha, José Adolfo Moura. 2005. 76p.
- SHAW, Susannah; *Stop Motion: Técnicas manuais para animação com modelo*. Tradução: FURMANKIEWICZ, Edson. 2 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, p. 272.
- STEYER, Fábio Augusto. *Cinema, imprensa e sociedade em porto alegre (1896-1930)* - Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001, 278p – (Coleção História, 45).

VILAÇA, Sérgio Henrique Carvalho. *Inclusão Digital através do Cinema de Animação*. Belo Horizonte, 2006. 199 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, UFMG.

WERNECK, Daniel Leal. *“Estratégias Digitais para o Cinema de Animação Independente”*. Belo Horizonte, 2005. 200 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, UFMG.

Endereços eletrônicos

Disponível em <https://precinema.wordpress.com/> Acesso em 27 Março de 2015.

Disponível em <http://www.ancine.gov.br/> Acesso em 28 de Março de 2015.

Disponível em <http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroaquadro/stop/princip1.htm/> Acesso em 30 de Maio de 2015.

Disponível em <http://curtahistorias.mec.gov.br/premio/> Acesso em 30 de Maio de 2015.

Disponível em <http://www.cultura.rj.gov.br/entrevistas/minhocas-pioneiras> Acesso em 03 de outubro de 2015.

Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13006.htm Acesso em 03 de outubro de 2015.

Disponível em: <https://es.wikipedia.org>. Acesso em: 07 de setembro de 2015.

Disponível em: <http://jornalggn.com.br/>. Acesso em: 23 de setembro de 2015

Disponível em: http://wikipedia.org/wiki/Cinema_do_Brasil/ Cinema_do_Brasil, Wikipédia a enciclopédia livre, Acesso em: 26 de setembro 2015.

MAGALHÃES, Marcos. *AnimaMundi*, 2009. Disponível em <http://www.animamundi.com.br/> Acesso em 01 de setembro de 2015.

NOGUEIRA, Luís. *Manuais de Cinema V - Histórias do Cinema*. LabCom Books 2014, p. 197. Disponível em www.livroslabcom.ubi.pt Acesso em 12 de setembro de 2015.

SCHÄFER, Annete. *Geração Celular*, *Uol.com*. Disponível em http://www2.uol.com.br/vivermente/reportagens/geracao_celular.html Acesso em 04 de outubro de 2015.

ANEXO

Cartilha desenvolvida para o projeto

PROFESSOR ORIENTADOR
IRINEU LOPES PINHEIRO

UMA EXPERIÊNCIA DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL COM O USO DA
TÉCNICA DE ANIMAÇÃO "STOPMOTION" EM ESCOLAS PÚBLICAS.

ALUNOS PARTICIPANTES:

PERSONAGENS

TÍTULO	
	STORY LINE
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	SINOPSE
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

ROTEIRO	
CENAS	TEXTO
I	
II	
III	
IV	
VI	

STORY BOARD

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

MATERIAIS PARA PRODUÇÃO

CONCLUSÃO

RELATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO
