

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ – SETOR LITORAL

SABRINA SOARES D ASSUNÇÃO

**ESTUDOS SOBRE ANIMAÇÃO EM STOP MOTION E SUA APLICABILIDADE NA
ARTE-EDUCAÇÃO**

MATINHOS

2014

SABRINA SOARES D ASSUNÇÃO

**ESTUDOS SOBRE ANIMAÇÃO EM STOP MOTION E SUA APLICABILIDADE NA
ARTE – EDUCAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de licenciado no curso de Licenciatura em Artes a Câmara de Artes da Universidade Federal do Paraná, Setor Litoral.

Orientador: Fábio de Carvalho Messa.

MATINHOS
2014

TERMO DE APROVAÇÃO

SABRINA SOARES D ASSUNÇÃO

ESTUDOS SOBRE ANIMAÇÃO EM STOP MOTION E SUA APLICABILIDADE NA
ARTE – EDUCAÇÃO

Trabalho de conclusão de curso como requisito obrigatório para obtenção de grau do curso de Licenciatura em Artes a Câmara de Artes da Universidade Federal do Paraná setor litoral, pela seguinte banca examinadora:

Profº. Dr. Fábio de Carvalho Messa

Orientador – Câmara do curso de Linguagem e comunicação da Universidade Federal do Paraná ,Setor Litoral .

Profª . Dr. Lúcia Resende

Coordenadora do curso de Licenciatura em Artes da Universidade Federal do Paraná ,Setor Litoral .

Profª . Dr. Luciana Ferreira

Câmara do Curso de Licenciatura em Artes da Universidade Federal do Paraná ,Setor Litoral .

Matinhos ,10 de maio de 2014 .

ESTUDOS SOBRE ANIMAÇÃO EM STOP MOTION E SUA APLICABILIDADE NA ARTE – EDUCAÇÃO

SABRINA SOARES DE ASSUNÇÃO

RESUMO

Este artigo tem por objetivo apresentar a história da animação, suas práticas e suas possíveis interfaces com a educação. Para tanto foi realizada uma breve pesquisa em torno da história da animação e seu processo de criação, que se dá desde a elaboração de desenhos e bonecos para o cinema; de pequenas participações como doubles em cenas mais perigosas, até sua atuação como protagonista em filmes produzidos com estas técnicas. O texto perpassa também por exemplos baseados em experiências acadêmicas acontecidas em espaços formais e não formais de educação através dos projetos de extensão e também pelos espaços oferecidos pela Universidade Federal do Paraná Setor litoral, onde foi possível vivenciar tal experiência e aplicar esta técnica. O *stop-motion* é uma técnica de animação que vem chamando a atenção de jovens e adultos devido ao sucesso de grandes filmes exibidos no cinema. Isso o torna uma ferramenta possível de ser usada por docentes em todas as áreas principalmente a artística.

PALAVRAS-CHAVE: *Stop-motion*. Cinema. Arte-educação.

ABSTRACT

This article has the objective of present the history of animation, their practices and possible interfaces in education. For this brief survey was search around the history of animation, his creative process from drawings, and well designed puppets for use in the cinema, from small holdings and in dangerous stunt scenes that pose risks to the actor, to his great performance as the protagonist of a film produced with this technique. Some examples based on academic experiences in formal and non-formal spaces of education through extension projects offered by the Federal University of Paraná coastal sector where it was possible to experience this experience and be applying this technique. is a stop-motion is an animation technique that has attracted the attention of young people and adults due to the great success of films shown in the cinema. This makes it a possible tool to be used by teachers in all areas particularly artistic.

KEY WORDS: *Stop-motion*. Cinema. Art-education.

1 INTRODUÇÃO

O tema desta pesquisa é a animação de *stop-motion*, uma arte que precede as tecnologias computacionais e que vem sendo desenvolvida e aplicada até os dias atuais. É bem prestigiada pelos artistas do mundo do cinema, sendo Tim Burton diretor, produtor, animador, um grande apreciador dessa arte, utilizando sempre a mesma.

Este artigo teve por objetivo analisar a utilização da técnica do *stop-motion* como um recurso que permite as mais diversas aplicações inclusive a pedagógica. Especificamente neste sentido, este artigo se baseou nas experiências desenvolvidas, entre os anos de 2012 e 2014, na UFPR, Setor Litoral. A UFPR, Setor Litoral, oferece, entre seus cursos, o de Licenciatura em Artes. Neste curso são oferecidos, além dos espaços formais de ensino, como os do módulo de estágio obrigatório, os espaços não formais de ensino, oferecidos em Projetos de Extensão, como é o caso do Projeto de Extensão Laboratório de Criação e Produção Artísticas. Nestes espaços foram desenvolvidas aulas e oficinas oferecidas a alunos da Rede Estadual e Municipal de Ensino e também a toda comunidade interessada da cidade de Matinhos, Paraná. Nestas aulas e oficinas aconteceram a produção de animações, principalmente com participantes entre 10 e 15 anos. O uso da técnica *stop-motion* foi utilizada a fim de tentar ganhar uma maior atenção de alunos para temas da atualidade, instigando sua curiosidade sobre estes temas e o conteúdo, aplicados, tanto na educação formal, quanto não formal dentro das metodologias e técnicas da arte-educação.

Para produção desta pesquisa foram utilizados diversos meios de pesquisas para a coleta de dados referentes ao *stop-motion*, porém sobre seu uso na arte-educação ainda são escassos seus referenciais literários. A busca se fez por meio de livros que abordam a temática construtiva e evolutiva do *stop-motion*. Também como forma de obtenção de dados foram realizadas buscas na internet em sites específicos sobre animação e aqueles que abordam o tema da educação. Foram também inseridos e apresentados dados e resultados sobre as atividades produzidas nos espaços da UFPR, Setor Litoral.

2 HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

Antes do surgimento das câmeras fotográficas, já existiam no século XIX aparelhos que simulavam a animação como vemos nas FIGURAS 1 e 2. Imagens de aparelhos precursores das câmeras fotográficas. A FIGURA 1 representa dispositivo inventado por John Ayrton na Paris de 1825. A FIGURA 2 mostra um Fenaquistoscópio, aparelho inventado pelo belga Joseph Plateau e pelo austríaco Simon Von Stampfer (LUCENA 2002).

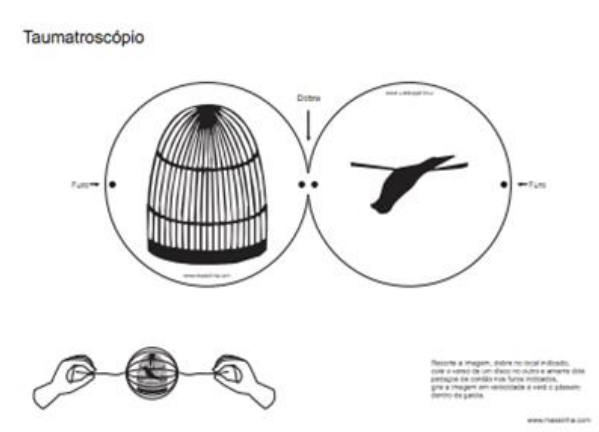


FIGURA1- Taumatrocópio
 FONTE: MASSINHA, 2014

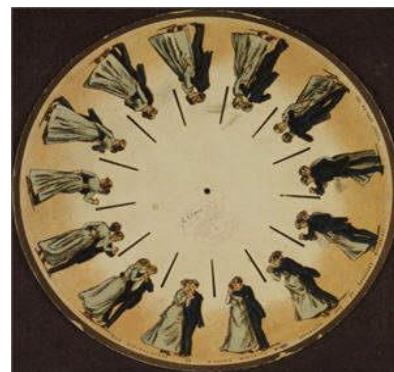


FIGURA 2- Fenaquistoscópio
 FONTE: ANIMATRIX, 2014

O “Taumatrocópio”, foi colocado à venda em 1825 na França pelo Dr. John Ayrton Paris. Era um círculo amarrado com dois pedaços de barbante, um em cada ponta. Com movimentos rápidos que giravam as imagens que compunham o taumatrocópio, era criada a ilusão de movimento.

Já, o Fenaquistoscópio foi o primeiro dispositivo a ser usado como forma de efetuar animações de desenhos. É interessante sublinhar que, já em 1645 na cidade de Roma, o inventor Athanasius Kircher de formação jesuíta, publicou um texto onde descreveu sua invenção, a lanterna mágica¹. Tratava-se de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, que funcionava como uma apresentação de slides. No século XVIII, o cientista holandês Pieter Van

¹ Disco giratório de vidro que poderia ser usado para contar histórias. A demonstração de seu invento causou grande espanto – Kircher, foi inclusive acusado de bruxaria (LUCENA, 2002, p. 30).

Musschenbroek demonstrou um disco giratório, similar ao do Kircher, com imagens em sequência para produzir uma ilusão de movimento (LUCENA, 2002).

Desde a mais tenra idade da humanidade, o homem sempre deixou evidências de sua avidez pelo movimento. Desde os tempos antigos foram encontradas pinturas rupestres de animais com o dobro de patas – para demonstrar o que eles viam no momento da caça, a corrida do animal, o movimento (FIGURA 3). Leonardo da Vinci, no século XV também ilustrou uma figura humana com o dobro de membros em um de seus desenhos: “proporções do corpo humano” para ilustrar o texto Vitruvius (FIGURA 4). O artista Marcel Duchamp, no século XX, em sua famosa pintura “Nu descendo uma escada” promoveu a observação do movimento em uma sequência de imagens disposta em um único quadro (FIGURA 5) (LUCENA, 2002, p. 29).



FIGURA 3 – Pintura rupestre
FONTE: Lucena, 2002

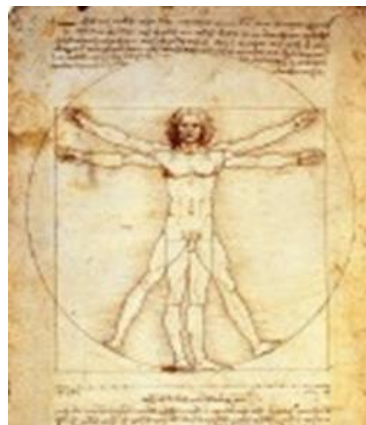


FIGURA 4 – Vitruvius de
Leonardo da Vinci
FONTE: INFOESCOLA



FIGURA 5 – Homem nu
Descendo a Escada Macel
Duchamp.
FONTE: COSACNAIFY, 2014

Outro dispositivo que ficou bem conhecido é o zootroscópio (LUCENA, 2002), que foi inventado em 1834 por um relojoeiro inglês chamado William Horner. O zoostroscópio era uma caixa circular, com figuras sequenciais em tiras de papel em seu interior, funcionava com o mesmo princípio dos dispositivos anteriores. Mas, o instrumento de animação, mais barato e mais conhecido pelo público foi o *flipbook* – conhecido como “livro mágico” ou “cinema de bolso” – um livrinho como um bloco de notas, com desenhos ou fotografias em sequências, que ao ser folheado, rapidamente se obtinha a ilusão de movimento. Os primeiros animadores foram categóricos em dizer que o *flipbook* foi sem dúvida uma de suas maiores fontes de inspiração (LUCENA, 2002). Após esses estudos e aplicações, surgiram diversos

outros dispositivos, denominados de “brinquedos”, com o a finalidade de passar movimento a partir de desenhos estáticos. A animação, ao longo de sua história, foi se adaptando às novas tecnologias à medida que as mesmas foram sendo desenvolvidas, estabelecendo assim um exemplo de interação entre a Arte e as inovações tecnológicas. Segundo Lucena (2002) o olho humano retém uma imagem por fração de segundo enquanto outra imagem está sendo percebida.

As primeiras animações, como as conhecemos hoje, surgiram de um processo que consistia em desenhar diretamente sobre a película de um filme (conhecida como acetato). Depois passou-se a desenhar em papel vegetal e fotografar os desenhos um a um. Segundo Lucena (2002), a história da animação sempre significou uma relação intrínseca entre a técnica e a estética. Técnica e estética, nestas produções são indissolúveis – simplesmente uma não existe sem a outra. De acordo com Purves (2011) a animação é uma forma de arte, e como tal, muitos filmes preferem se concentrar em uma ideia ou técnica visual, e não em uma narrativa.

3 STOP-MOTION

Segundo Purves (2011), o *stop-motion* teve seu início em Paris, no final do século XIX, com o ilusionista George Méliès, ele usava fios invisíveis, alçapões, vidros laminados e fumaça para se tornar o mestre dos espetáculos. Fazia parte de suas apresentações projetar filmes no palco, filmes que foram feitos por ele mesmo. Foi durante uma destas filmagens que o acaso se mostrou útil. Méliès estava na rua com sua câmera parada, ela apresentou defeito e parou de filmar. O resultado foi a produção de vários frames – essa pequena falha da câmera permitiu ao artista recriar muitos de seus truques. Méliès trabalhou anos sobre seus dispositivos óticos até chegar à utilização de câmeras.

O *stop-motion* é uma técnica de animação que trabalha em cima destes “frames”, ou seja, fotograma a fotograma (ou quadro a quadro), usando como recurso uma máquina de filmar, uma máquina fotográfica ou um computador. Diversos materiais podem ser usados a fim de se obter os mesmos resultados. As animações podem ser feitas desde os mais simples desenhos as mais sofisticadas técnicas. Passando também pelos mais variados materiais, como por exemplo as

massas de modelar e robôs complexos. Desta forma, as despesas com a produção de animações variam muito – indo dos mais baixos aos mais altos custos de materiais e produções. No cinema, o material utilizado tem de ser mais resistente e maleável, visto que os modelos precisam durar meses, pois para cada segundo de filme são necessários aproximadamente 24 quadros (frames) para que se tenha um resultado mais realístico e para que o público não perceba o “pular” dos frames. Segundo Purves (2011, p. 20):

[...] se um objeto estiver posicionado à esquerda de um quadro e, no seguinte, tiver se movido ligeiramente para a direita, o cérebro do espectador poderá compreender facilmente que o objeto se moveu um pouco para a direita. Há uma suposição de que o objeto percorreu o caminho mais curto entre as duas posições. Contudo se o segundo quadro mostrasse o objeto na extremidade direita da cena, o espectador não teria informações suficientes para presumir um movimento regular; não haveria encadeamento entre as posições do objeto. Para permitir que o espectador receba um movimento fluído, precisamos fazer todos os esforços para criar essa ilusão.

Desta forma, pode-se afirmar que quanto mais um quadro se conecta com o anterior melhor e mais fluida será a animação. Um dos grandes atrativos na produção do *stop-motion* é quando o animador tem de manipular fisicamente os seus personagens. Isto é, onde cada movimento de perna ou braço, cabeça, expressão facial ou corporal deve ser feita manualmente pelo animador.

Não se pode deixar de comentar também que um dos equipamentos mais fundamentais para que ocorra uma animação em *stop-motion* são as câmeras. Antigamente elas eram grandes e pesadas, mas os resultados eram muito bons. Mas atualmente, com as câmeras digitais, o trabalho melhorou muito, não só em qualidade, mas em termos de facilitar o trabalho do animador, com armazenamentos de fotos nos cartões, mas também porque agora os animadores contam com câmeras pequenas, que podem ser levadas para dentro dos cenários, e que dão a possibilidade da realização de ângulos inusitados. Pode-se, hoje em dia, fotografar cenários bem de perto, mostrando detalhes de seu interior e os resultados são incríveis. Neste sentido Purves (2011, P.140), explica que:

No stop-motion, não podemos evitar o fato de deve haver uma câmera na frente do cenário, e todos os movimentos da câmera precisam ser animados quadro a quadro. Isso traz problemas de acesso ao cenário, de sombras causadas por sua movimentação, e do espaço ocupado pelo seu equipamento de controle. Tudo isso é inegavelmente desafiador. Contudo,

como costuma acontecer com o stop motion, desenvolver soluções criativas para esses problemas é incrivelmente gratificante.

4. CRIANDO PERSONAGENS

4.1 Desenho

Sabe-se que geralmente muitos trabalhos começam com o desenho e que isto não acontece só no mundo da animação, mas também em projetos arquitetônicos, da engenharia, da indústria televisiva, no mundo da moda. No cinema não seria diferente, muitos filmes tem seu início através de um desenho, um rascunho, rabisco, um esboço – sendo esta a maneira mais usual de se dar início ao um projeto. Este primeiro desenho contém todas as informações necessárias para se produzir o produto final e de apresenta-lo aos produtores e patrocinadores. Quanto a produção de um personagem é de extrema importância que se tenha nos primeiros “rabiscos” os determinantes de todas as características, formas, cores, trajetos a serem percorridos pelo personagem, todos os pontos e marcações, como as exibidas na FIGURA 6. Nesta figura tem-se um exemplo de esboço onde pode ser observado um rabisco e seu desenho finalizado logo a cima no mesmo quadro.

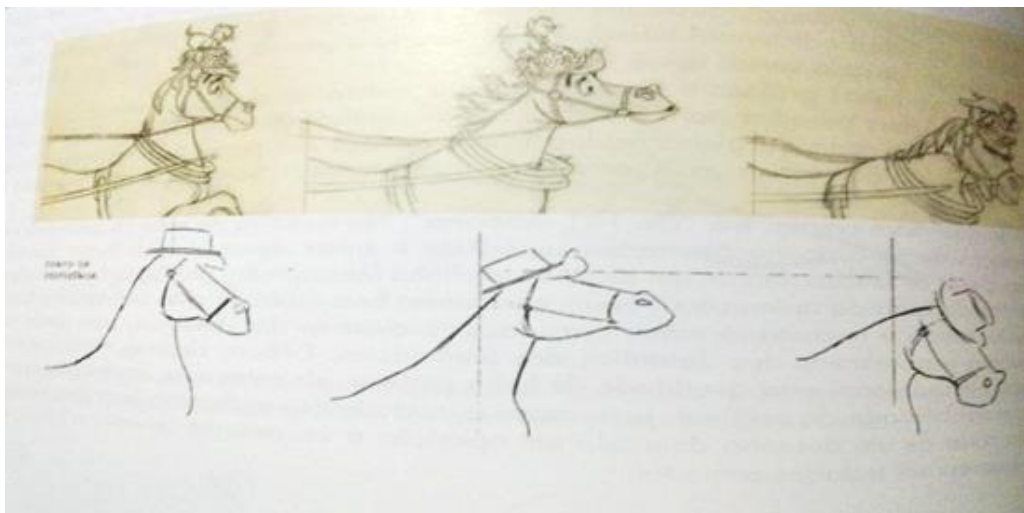


FIGURA 06 – Esboço na parte inferior da imagem, e na parte superior o mesmo desenho já finalizado.

FONTE:Well,2011

De acordo com Well (2012, p. 15):

O processo de desenvolvimento da animação é tão importante quanto a criação final. Ollie Johnson, um dos principais animadores da era de ouro da Disney (1928-42), disse que a animação desenhada à mão está tão envolvida com o pensar sobre o processo quanto com a execução técnica de fases de ação gráfica bem expressa, sentenciando: “Não ilustre palavras ou movimentos mecânicos. Ilustre ideias ou pensamentos, usando atitude e ações”, e acrescentou ainda: “Se possível, crie mudanças definitivas de uma atitude para a outra, alterando o *timing* e a expressão”.

Quando um desenhista tem a intenção de criar um personagem, antes de iniciar seu desenho no papel, deve-se observar um modelo vivo por várias vezes, fotografar e filmar cada detalhe postural, o caminhar lentamente, uma corrida, um salto, o simples ato de abaixar-se para pegar um objeto que está ao chão, sentar em cadeira, pensar no peso na gravidade, em como uma folha cai de uma árvore ao ser levada pelo vento, por exemplo, são detalhes que dão vida ao desenho, são detalhes que fornecem ao espectador uma dimensão do quão real está esse desenho se comparado ao objeto de fato real.

Mesmo que não se tenha a intenção de se fazer exatamente igual ao real, mesmo que sejam feitas caricaturas, ou animais que falem, na maioria das animações, os personagens tem como modelo, as características humanas. Assim é possível criar uma ligação entre o mundo real e o mundo fantasioso, o que aproxima o público da animação, afinal o personagem Mickey, por exemplo, em nenhum momento se comporta como um rato que causa medo nas pessoas. Pelo contrário ele é gracioso em seu mover, andar, sentar, falar e tem até mesmo, um cachorro como animal de estimação.

Segundo Well (2012, p.16.) pessoas de fora do mundo das artes tem uma certa dificuldade em aceitar todos os aspectos da existência, ou daquilo que é intrinsecamente pessoal, particular ou tabu na vida cotidiana. Estas características podem ser aproveitadas pelos animadores, podendo na maioria das vezes tornar-se o tema da prática criativa.

4.2 Bonecos

Os bonecos feitos manualmente, não possuem o mesmo efeito de um desenho cheio de gráficos em 3D. Mas é, exatamente nesta característica que está

toda a “graça” dos bonecos. Eles não tem de ser reais, mas fazem parte do mundo real e isto os torna “encantadores e fascinantes”. A interação entre os bonecos e os cenários causam grande comoção perante o público.

Os bonecos podem ser construídos com os mais variados materiais: metal, tecido, plástico, massinha. Não importa o material, cada boneco tem sua peculiaridade, um andar e um mover que é único dele. Eles não devem tentar imitar uma realidade virtual ou tentar se assemelhar aos super gráficos, e sim manter o seu próprio estilo, pois no mundo da animação tudo pode ganhar vida, uma garrafa ou uma cadeira podem sair por ai andando e falando e cada um, com a sua forma própria de locomoção e característica deve passar sensações específicas. De acordo com Purves (2011, p.82), a realidade inevitável sobre qualquer boneco de *stop-motion* ou objeto animado é que o animador terá de tocá-lo a cada quadro. Burton (apud PURVES, 2011, p. 83) afirma que:

Há algo de visceral em mover um boneco quadro a quadro... Há um caráter mágico nisso. Talvez você consiga uma animação mais suave com computadores, mas existe uma dimensão e uma característica emocional nesse tipo de animação que se adaptam a estes personagens e a esta história.

5. EFEITOS ESPECIAIS NO CINEMA COM O USO DO STOP-MOTION: DE COADJUVANTE A PROTAGONISTA

Até bem pouco tempo, era muito comum o uso do *stop-motion* para compor cenas de perigo no cinema. Em outros casos, o *stop-motion* era utilizado para que fosse possível inserir nos filmes, grandes monstros, dragões, robôs entre outras coisas irreais, possibilitando ao grande público ver e acreditar na existência de godzilas e *King-Kongs*. Nestes casos, o *stop-motion* era um mero coadjuvante nas películas cinematográficas.

Pode-se dizer que o *stop-motion* impulsionou a indústria de efeitos especiais no cinema, criando novas expectativas e posteriormente novas tecnologias. No filme, *King-Kong*, por exemplo, dirigido por Merian C. Cooper, em 1933, foi construído um boneco de 45 cm de altura para dar a ilusão de uma fera enorme. O animador Willis O'Brien utilizou o *stop-motion* para dar veracidade aos movimentos

do boneco. Na FIGURA 8, é possível observar o frame do momento exato em que o boneco do gorila parece segurar a frágil donzela em perigo. Em uma determinada cena, também deste filme, em que o King Kong mata um dinossauro, a imagem por ter ficado tão boa, foi repetida na nova versão de 2005. O *stop-motion* também atuou como “dublê” no filme “Labaredas do Inferno”, de 1955, onde o ator protagonista saía de cena e entrava um boneco em seu lugar para iniciar uma sequência de imagens muito perigosas para ser realizada por uma pessoa.

Segundo Purves (2011, p.38), nos filmes de terror antigos, é possível encontrar desde feras assassinas a esqueletos e monstros feitos na técnica de *stop-motion*. Muitos dos filmes de Hitchcock também estão repletos de trabalhos com miniaturas que ganharam vida através do *stop-motion*. No filme “O Império Contra Ataca”, de 1980 dirigido por Irvin Kershner, o animador Phil Tippett usou da técnica do *stop-motion* para dar vida aos “AT-AT walkers”. Na FIGURA 7, uma foto retirada do filme “O Império Contra Ataca”, em que é possível observar o quanto as máquinas/robôs parecem ser grandes e pesados, sendo que na realidade eram pequenos modelos animados manualmente.



FIGURA 7- At-AT Walkers, de “O Império Contra Ataca”, de 1980.
FONTE: Purves,2011



FIGURA 8 – King Kong, de1933
FONTE: Purves, 2011

Tim Burton, é um exemplo de diretor que produz filmes inteiros na técnica de *stop-motion*. Quando decidiu produzir o filme “O estranho mundo de Jack”, a partir de um poema escrito por ele mesmo, em 1982, criou um enorme desafio: produzir um filme por inteiro em *stop-motion*. Nesta época a Disney achou que seria muito complicado produzir um filme todo nesta técnica e propôs a produção de um curta de 30 minutos, o qual foi recusado por Tim Burton. O sucesso alcançado por Burton

em outras produções como o “Beetlejuice”, de 1989 e “Batman o Retorno”, de 1992, fez com que a Disney se decidisse por lançar “O estranho mundo de Jack”. O filme teve um orçamento de 18 milhões de dólares e um gasto inferior se comparado com “A Noiva Cadáver”, também de Tim Burton, que teve um orçamento de 40 milhões de dólares e “Frankenweenie”, 39 milhões.



FIGURA 9 – O Estranho Mundo de Jack, 1993.
FONTE: Massinha, 2014



FIGURA 10 – A Noiva cadáver, 2005.
FONTE: Adorocinema

É interessante ressaltar que no filme “O Estranho Mundo de Jack” devido ao uso da técnica do *stop-motion*, demorava-se até uma semana para produzir cada minuto do filme, e foi um desafio manter o boneco do personagem Jack em pé porque ele era todo desproporcional, muito magro, um esqueleto com uma cabeça grande. Foi na tentativa de equilibrar este boneca que houve a decisão em se colocar o morcego em seu pescoço. Muitas críticas foram feitas ao filme e constantes foram os questionamentos referentes ao uso do *stop-motion*. Segundo o site Adorocinema O teaser promocional de O Estranho Mundo de Jack anunciava o filme como um produto distribuído pela Walt Disney Pictures. Já o trailer informava que a distribuição era da Touchstone Pictures, divisão do grupo Disney. A mudança foi uma decisão de Michael Eisner, na época CEO da Disney, que considerou o filme “sombrio demais” para ser associado à marca Disney. De acordo com o blog davigoncalves O Estranho Mundo de Jack é uma das animações mais cultuadas e amadas de todos os tempos. A história do Rei do Halloween que decide recriar o Natal a seu modo um tanto quanto “assustador” se tornou filme obrigatório nas noites de Natal, trazendo personagens inesquecíveis aos cinemas – o que resultou em um dos filmes burtonianos de maior aprovação na crítica. Ao lado destes filmes

existem inúmeros congressos, simpósios, concursos de curtas e animações anuais, como por exemplo: Agência Nacional de Cinema, Festival Internacional de *Stop-Motion* do Brasil, *The Montreal Stop-Motion Festival*, sobre o uso e a técnica de *stop-motion*, o que comprova o grande sucesso desta arte perante o público e a crítica especializada.

6 STOP-MOTION NA ARTE-EDUCAÇÃO

Na arte-educação são inúmeras as possibilidades do uso do *stop-motion*. Esta técnica oferece ao arte educador a abordagem simultânea das 4 linguagens artísticas: teatro, artes visuais, música e dança. Com o uso do *stop-motion*, é possível trabalhar ao mesmo tempo, o desenho, a pintura, a fotografia, a escultura, os movimentos corporais, a sonoplastia, a produção de cenários e de textos de uma forma dinâmica, prática e objetiva. Desta forma, os alunos são convidados a sair da rotina, na qual vezes, impera somente a prática do desenho ou da pintura.

Com o *stop-motion* os alunos podem produzir seus próprios roteiros, cenários, produzir personagens, esculturas, pensar de que forma darão movimento aos mesmos, tem de pensar na sequência de suas histórias, fotografar e editar, tudo com fundo musical e com lógica para que obtenham resultados as suas animações. Portanto, além de estar trabalhando com diversas linguagens artísticas ao mesmo tempo, os alunos são também desafiados a desenvolver a prática da escrita e da leitura, para que faça sentido a animação que que será produzida por eles. Normalmente, é uma atividade que deve ser desenvolvida ao longo de algumas aulas, que devem abordar os aspectos teóricos e práticos do tema abordado.

As aulas de *stop-motion* despertam muito o interesse dos alunos, foi possível perceber isso durante as aplicações das aulas com o uso do *stop-motion*, e por se tratar de uma técnica que não envolve altos custos nem para os alunos nem para o professor tem uma boa aceitação entre os discentes e docentes. Eles interagem e se aprofundam, procuram as melhores maneiras de produzir suas animações, se “entregando” verdadeiramente ao processo como um todo. Os alunos se veem como criadores, capazes de elaborar suas próprias obras e materiais artísticos. Segundo Ostrower(2013,p.9) Criar é, basicamente, formar. É poder dar forma a algo novo. O

ato criador, abrange, abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar.

Ainda conforme Ostrower(2013,p.10) O homem cria, não apenas porque quer, ou porque gosta, e sim porque precisa; ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando.

O *stop-motion* não se limita às salas de aula de artes. Em outras disciplinas ele também é bem aceito. É possível trabalhar com esta técnica inúmeros temas contemporâneos, complexos e polêmicos, nos quais aluno, a sua maneira, poderá pensar, analisar, apresentar e discutir estes diferentes temas em sala de aula. Desta forma, o *stop-motion* vem ganhando cada vez mais os espaços das escolas e das diferentes disciplinas, conforme demonstra a matéria publicada no site do “Dia-a-dia Educação” (2014), quando estudantes da Rede estadual participaram, em 2013, da primeira oficina *stop-motion* realizada pela Secretaria de Estado da Educação do Paraná. O objetivo do evento foi utilizar a linguagem da animação para o ensino de conteúdos escolares e o tema escolhido para a produção dos trabalhos dos alunos foi a sustentabilidade. Segundo relato da aluna e participante do evento, Danielle Miranda, do curso de Meio ambiente, do Centro Estadual de Educação Profissional de Curitiba, "o curso foi muito bom, a maneira como abordaram e organizaram o tema foi muito legal e explicativo, pois apresentaram todo processo de criação do Stop Motion, nem imaginava que tinha tantas etapas. Esse tipo de produção ajuda a aprender o conteúdo e a estimular a criatividade e o raciocínio".

7 STOP-MOTION: PRÁTICAS NOS ESPAÇOS DA UFPR, SETOR LITORAL

A UFPR, Setor Litoral, inserida na cidade de Matinhos, Paraná, possui 3 cursos de licenciatura. A autora deste artigo, como acadêmica do Curso de Licenciatura em Artes participou dos inúmeros espaços, obrigatórios ou não, que foram oferecidos ao longo dos 04 anos do curso. Entre estes espaços podem ser citados: Oficinas de *stop-motion* para crianças e adolescentes, palestra sobre animação em *stop-motion*. Como acadêmica, ofereci nos espaços do Centro Cultural da UFPR litoral, Colégio Estadual Gabriel de Lara em Matinhos, sala do Labomídia no setor, oficinas de *stop-motion* ,e Colégio Gratulino em Guaratuba onde foi realizada palestra sobre animação em stop-motion. Minha experiência com esta

técnica advém do estudo realizado dentro das biografias encontradas sobre o tema, filmes e documentários que nos mostram como foram feitos esses filmes. E a partir destas experiências que foi possível oferecer aos alunos do ensino fundamental e médio, assim como aos membros interessados da comunidade da cidade de Matinhos, Paraná, as técnicas de *stop-motion*. Dentro do Projeto de Extensão Laboratório de Criação e Produção Artísticas as oficinas eram realizadas semanalmente com duas horas de duração. Onde é trabalhada toda uma noção do processo de criação do *stop-motion*. Foram utilizados diversas técnicas para tal, como desenho, fotografia, escultura com massa de modelar, comidas secas e também foram utilizados brinquedos trazidos pelos próprios alunos que tiveram como inspiração o desenho animado *Toy-story*, no qual brinquedos ganham vida longe da presença de seus donos. Para finalizar as atividades era trabalhado noções de edição de vídeo, e manipulação de imagem. Pelo Projeto licenciar “Literatura Paranaense nas Escolas do Litoral” Foram realizadas oficinas de *stop-motion*, no Colégio Gabriel de Lara, onde foram trabalhadas noções de como funcionava o processo de produção do *stop-motion*, onde alunos fizeram pequenos *stop-motions* com os haicais de Helena Kolody. Com um outro grupo de alunos do mesmo colégio foi realizada a oficina no setor, na sala do labomídia. Com estes alunos foi trabalhado a adaptação do conto literário o Vampiro de Curitiba de Dalton Trevisan, para o *stop-motion*. Este processo foi feito inicialmente com a leitura do conto ,e posteriormente passando para a escolha das cenas a serem narradas através do bonecos, sendo eles Barbies e Max Steel. Sempre trabalhando com noções de edição de vídeo para com os alunos, sendo ambos os projetos ofertado pelo Setor Litoral da UFPR. O projeto licenciar foi desenvolvido concomitantemente com as aulas de português do ensino médio, que foi onde foram trabalhados com os poemas e haicais de Helena Kolody. Foi utilizada a ferramenta pedagógica “*stop-motion*” com o objetivo de atrair a atenção dos alunos. No segundo momento com o segundo grupo já citado acima, foi utilizado o conto “O Vampiro de Curitiba”, do autor paranaense Dalton Trevisan. Estávamos trabalhando a literatura paranaense, como era um dos requisitos do projeto, houve a utilização do espaço para o desenvolvimento das ações, que foram intercaladas com outras técnicas como: fotografia, construção de personagem, edição de vídeo e adaptação de roteiro. Nesta última técnica o intuito foi de transpor do conto que é todo na primeira pessoa e em forma de narrativa, para uma versão de diálogo, com cenário, e trocas de

personagens, o cuidado com a fotografia em manter a câmera imóvel para um melhor resultado do trabalho, foram utilizados recurso de *chroma-key*. Também foram ouvidos relatos de professores de biologia que usam o *stop-motion* para ensinar divisão celular aos alunos, e tornar a aula mais dinâmica, obtendo-se assim um ambiente mais propício ao aprendizado.

Com crianças e adolescentes que participaram destes projetos, a proposta sempre era a de trabalhar com o processo de criação do *stop-motion*. Sempre partia-se de filmes que tivessem sido feitos todo em *stop-motion* como a “A Noiva Cadáver”, ou “A fuga das Galinhas”, e quando era dito que eram bonecos feitos com massinha, e que para que fosse possível ver como estávamos vendo os bonecos eram todos movidos manualmente, e fotografados tudo passo a passo, eles ficavam impressionados com resultado. Neste momento era possível perceber que os alunos passavam a valorizar mais os filmes que utilizavam da técnica do *stop-motion*. Era também repassado um histórico do *stop-motion*, de seus usos no cinema, de como se iniciou o cinema de animação, tudo isto na tentativa de demonstrar como devemos apreciar cada trabalho feito por animadores do mundo inteiro que se dedicam a esta arte só pelo prazer de ver pessoas felizes ao assistirem seus filmes. Trilhar na educação, ter o apoio do aluno é primordial para uma educação de qualidade.

Foi possível observar durante as práticas realizadas que mesmo os alunos que apresentavam uma certa resistência em participar das aulas, com o início das atividades do *stop-motion* passavam a ficar mais enturmados, a trabalhar mais com as técnicas, terminando por ficar bem empolgados com o resultado final.

O *stop-motion* conquista pouco a pouco, devagar – assim como o seu processo de criação. No entanto, ao final, passa a ser admirado por todos aqueles que tiveram a oportunidade de conhece-lo melhor.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS :

Como observado no decorrer deste artigo, o trabalho com a técnica de *stop-motion*, pode estar inserido em inúmeros espaços – que vão desde o cinema ao interior das escolas. O desenvolvimento desta técnica ganhou destaque pela inventividade, pela criatividade e pela arte inserida em todas as suas criações. Nos espaços escolares, sejam eles específicos da disciplina da arte ou de qualquer outra

disciplina é possível afirmar que o *stop-motion* estimula a criatividade e os processos criativos. Ele desperta o interesse dos alunos por qualquer tema abordado. No entanto, apesar de ser divertido trabalhar com esta técnica, ela não é exatamente o que se pode definir como fácil. Ao contrário do que se pode pensar, o processo é lento e trabalhoso, e por ser preciso o uso de tecnologia, como a da câmera fotográfica e do computador, nem todos os docentes ou escolas aderem a seu uso. Tem de haver, portanto, paciência, interesse e infra-estrutura adequada para que o trabalho com *stop-motion*, nas escolas possa ser usado de forma adequada e possa gerar bons resultados.

REFERÊNCIAS

LUCENA JÚNIOR, A. **A Arte da Animação: técnica e estética através da história.** São Paulo: SENAC, 2002.

OSTROWER, Fayga, **Criatividade e Processo de Criação.** Petrópolis: Vozes, 2013.

PURVES, Barry. **Animação básica 02: stop-motion.** Porto Alegre: Bookman, 2011.

STANCHFIELD. Walt. **Dando Vida a Desenhos.** Rio de Janeiro: Elsevier. 2011.

WELL, Paul. **Animação Básica 03: desenho para animação.** Porto Alegre: Bookmann. 2011.

ANIMATRIX. Disponível em:

<<http://animatrixbr.tumblr.com/post/8426478592/fenaquistisco>>. Acesso em: 22/04/2014.

ADOROCINEMA. Disponível em :< <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-56718> > , Acesso em 25/04/2014.

ANCINE: Disponível em: <http://www.ancine.gov.br> Acesso em 27/05/2014.

COSACNAIFY. Disponível em: <<http://editora.cosacnaify.com.br/blog/?tag=nu-descendo-uma-escada>>. Acesso em 22/04/2014.

BRASILSTOPMOTION: Disponível em: <http://brasilstopmotion.com.br/2013/festival> Acesso em 27/05/2014.

DAVICONCALVES: Disponível em:<<http://davigoncalves.com/tag/o-estranho-mundo-de-jack>> Acesso em 27/05/2014

EDUCACAO: Disponível em:<<http://www.educacao.pr.gov.br>> Acesso em 24/05/2014.

INFOESCOLA. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/desenho/o-homem-vitruviano/>> Acesso em 22/04/2014.

MASSINHA. Disponível em: <<http://www.massinha.com/index2.php?id=5>>. Acesso em 22/04/2014

ROKNTECH. Disponível em: <<http://rockntech.com.br/18-segredos-sobre-o-filme-o-estranho-mundo-de-jack-que-voce-provavelmente-nao-sabia>>, Acesso em : 25 de abril de 2014.

TECNOARTE:Disponível,em:<http://www.tecnoartenews.com/eventos/abertas-inscricoes-para-o-brasil-stop-motion-2012> Acesso em 27/05/2014.

STOPMOTIONMONTREAL:Disponível,em:<<http://www.stopmotionmontreal.com/index.php/en>>Acesso em 27/05/2014.