



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

**ANA CAROLINA BASTOS BATISTA**

**CASINHA DE BONECA: material didático para criação de  
animações em *stop motion* dentro de sala de aula.**

**Uberlândia**

**2023**

**ANA CAROLINA BASTOS BATISTA**

**CASINHA DE BONECA: material didático para criação de animações em *stop motion* dentro de sala de aula.**

Trabalho de conclusão de curso apresentado no curso de graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia (MG) Campus Santa Mônica - como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de Licenciatura e Bacharelado.

Orientador: Prof. Dr. Fabio Fonseca.

**Uberlândia**

**2023**

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU  
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

B333  
2023 Batista, Ana Carolina Bastos, 1995-  
CASINHA DE BONECA [recurso eletrônico] : material  
didático para criação de animações em stop motion dentro  
de sala de aula / Ana Carolina Bastos Batista. - 2023.

Orientador: Fabio Fonseca.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em Artes  
Visuais.

Modo de acesso: Internet.

Inclui bibliografia.

Inclui ilustrações.

1. Artes. I. Fonseca, Fabio, 1972-, (Orient.). II.  
Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em Artes  
Visuais. III. Título.

CDU: 7

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:  
Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091  
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

**Banca Examinadora**

---

Prof. Dr. Fabio Fonseca

---

Profa. Dra. Luciana Mourão Arslan

---

Prof. Dr. Fábio Purper Machado

---

Profa. Dra. Tamiris Vaz (Suplente)



"Para mim, *stop motion* é um método e um veículo muito, muito emocional. Há algo de especial e belo no fato de ser uma técnica antiquada, que nasceu quase ao mesmo tempo que o cinema live action. Quando você vê a construção dos bonecos, a textura deles, cria os sets e a luz do filme, tem a impressão de que está fazendo arte e não um negócio". – Tim Burton.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais Maria Betânia e Anderson Clayton em primeiro lugar, que me deram a possibilidade de finalizar esse curso assim como me possibilitaram o acesso à educação desde os meus primeiros anos de vida.

À minha família, pelo apoio incondicional dado nessa década em que transitei por graduações até encontrar a graduação da minha vida e poder finalizá-la.

À minha namorada e companheira para todos os momentos Maria Luisa, que chegou na minha vida nessa reta final de graduação e me potencializou com seu total apoio e alavancou todo o meu trabalho de conclusão de curso, possibilitando sua entrega dentro do prazo.

Ao Prof. Dr. Fabio Fonseca, pela orientação e paciência nesse longo período em que estive presente na minha vida acadêmica e durante todo esse processo de trabalho de conclusão de curso.

À Prof<sup>a</sup>. Ma. Patricia Borges, pelo despertar causado em mim durante a disciplina de Estágio 2 e a fundamental coorientação dada naquilo que diz respeito a área da educação durante a produção deste trabalho.

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar um material didático para ser utilizado em sala de aula visando a criação de animações em *stop motion* a partir de uma casinha de boneca e cartilhas que funcionam como ferramentas para aproximação do ensino. Além disso, a proposta inclui a utilização de conteúdos transversais, como o uso de materiais recicláveis e reutilizáveis, a criação de personagens e a integração de conceitos de Ciências e Meio Ambiente, bem como de Literatura e outras matérias que servem para enriquecer o aprendizado, como apontado na BNCC (Base Nacional Comum Curricular). O procedimento realizado aponta que a criação de animações em *stop motion* é uma atividade que envolve diversos processos criativos, como roteiro, cenário, personagens, trilha sonora e edição de vídeo. Buscando o lúdico e o uso de brinquedos, a casinha de boneca é capaz de despertar a imaginação e a criatividade dos alunos, incentivando a participação ativa no processo de aprendizagem, dessa forma os alunos são capazes de relacionar os conhecimentos adquiridos em Artes Visuais com outras áreas do conhecimento, enriquecendo seu aprendizado e ampliando sua visão de mundo. Por fim, a cartilha desenvolvida para auxiliar professores e alunos contém informações sobre a história do *stop motion*, o processo de criação de animações, sugestões de conteúdos transversais a serem abordados e exemplos de atividades para serem realizadas em sala de aula.

**Palavras-chave:** Material didático; *stop motion*; brinquedos e ludicidade; ensino de artes visuais.

## **ABSTRACT**

This work aims to present didactic material to be used in the classroom aiming at creating stop motion animations from a dollhouse and booklets that work as tools to approach teaching. In addition, the proposal includes the use of transversal content, such as the use of recyclable and reusable materials, the creation of characters and the integration of Science and Environment concepts, as well as Literature and other subjects that serve to enrich learning, as pointed out in the BNCC (Base Nacional Comum Curricular). The procedure carried out points out that the creation of stop motion animations is an activity that involves several creative processes, such as script, scenery, characters, soundtrack and video editing. Seeking playfulness and the use of toys, the dollhouse can awaken the imagination and creativity of students, encouraging active participation in the learning process, in this way students are able to relate the knowledge acquired in Visual Arts with other areas of knowledge, enriching their learning and expanding their world view. Finally, the booklet developed to help teachers and students contains information about the history of stop motion, the process of creating animations, suggestions for transversal content to be addressed and examples of activities to be carried out in the classroom.

**Key-words:** Didactic material; stop motion; toys and ludicity; visual arts teaching.

## LISTAS DE FIGURAS

Figura 1 -	História do <i>stop motion</i> (página 6, cartilha)	18
Figura 2 -	História do <i>stop motion</i> (página 7, cartilha)	18
Figura 3 -	Anotações e ideias – Roteiro (página 22, cartilha)	19
Figura 4 -	Anotações e ideias – Direção de Arte (página 23, cartilha)	19
Figura 5 -	Anotações e ideias – Direção Geral (página 24, cartilha)	19
Figura 6 -	Anotações e ideias – Direção de Luz e Som (página 25, cartilha)	19
Figura 7 -	DollHouse – Apresentação (página 3, cartilha)	21
Figura 8 -	Filmes em domínio público (página 6, cartilha)	21
Figura 9 -	Atividade em <i>stop motion</i> (página 9, cartilha)	21
Figura 10 -	Exemplos BNCC (página 11, cartilha)	22
Figura 11 -	Anotações e ideias – Roteiro – PREENCHIDO (página 22, cartilha)	25
Figura 12 -	Anotações e ideias – Direção de Arte – PREENCHIDO (página 23, cartilha)	25
Figura 13 -	Anotações e ideias – Direção Geral – PREENCHIDO (página 24, cartilha)	26
Figura 14 -	Anotações e ideias – Direção de Luz e Som – PREENCHIDO (página 25, cartilha)	26
Figura 15 -	Fotografia cena 1	27
Figura 16 -	Fotografia cena 2 (Guarda-roupa)	27
Figura 17 -	Fotografia cena 2 (Gregor na moldura)	27
Figura 18 -	Fotografia cena 3	27
Figura 19 -	Curta <i>A Metamorfose</i> – cena 1	27
Figura 20 -	Curta <i>A Metamorfose</i> – cena 2 (Guarda-roupa)	28
Figura 21 -	Curta <i>A Metamorfose</i> – cena 2 (Gregor na moldura)	28
Figura 22 -	Curta <i>A Metamorfose</i> – cena 3	29
Figura 23 -	Curta <i>A Metamorfose</i> – cena 4	29

## SUMÁRIO

Introdução .....	7
1 Casinha de Boneca: material didático para criação de animações em <i>stop motion</i> dentro de sala de aula.....	10
2 DollHouse: criação em <i>stop motion</i> .....	16
2.1 Cartilha aluno .....	17
2.2 Cartilha professor .....	20
2.3 O brinquedo como facilitador do ensino .....	22
2.4 Processo de criação (animação).....	24
3 A Transformação do Professor em Artista na Educação: uma reflexão teórica. ....	30
4 Conclusão .....	31
5 Referências bibliográficas .....	33
6 Anexo – DollHouse: criação em <i>stop motion</i> .....	35
6.1 Versão aluno .....	35
6.2 Versão professor .....	66

## Introdução

Esse trabalho propõe a criação de um material didático onde transformamos um brinquedo - a Casinha de Boneca - em um set de gravação em *stop motion*, acompanhado de uma cartilha didático-pedagógica destinada ao professor e outra ao aluno.

A **Casinha de Boneca** surge de um problema no ensino regular encontrado em algumas das escolas brasileiras: o engessamento de algumas práticas artísticas dentro da sala de aula. Com frequência, essas práticas não se conectam com a realidade do aluno nem com a cultura visual que permeia suas vidas, resultando diretamente de um currículo básico a ser seguido. Assim, nasce uma necessidade de aproximar o ensino em arte da realidade da grande maioria desses alunos, utilizando algo presente em sua cultura visual, como propõe o presente trabalho de conclusão de curso.

Esse material didático tem como objetivo final fazer com que, ao término de seu uso em sala de aula, os alunos percebam a possibilidade de sonhar e a capacidade de incorporar o elemento lúdico em suas vidas, utilizando-o como meio para experimentar, por meio da arte e do cinema, a sensação de serem capazes de realizar coisas extraordinárias.

É preciso entender o quão importante é ter acesso a esse lúdico e a esse sonho e não simplesmente falar sobre e o acesso se limitar a isso. Para isso, uma das estratégias desse material é apresentar produções em *stop motion*, que possivelmente serão do conhecimento dos estudantes (por se tratar de animações e de uma linguagem que geralmente conversa com essa faixa etária) ilustrando que diferente de outras linguagens artísticas trabalhadas em sala de aula, esta conversa diretamente com a cultura visual presente na vida desses alunos e alunas.

De forma geral esse material didático tem a função de auxiliar docentes e discentes na produção de um curta em *stop motion* feito em grupo, contando também com dicas e sugestões para as 8 aulas que o material propõe.

Além da produção em si e das orientações para as aulas, esse material tem como objetivo estimular a criação artística tanto do aluno quanto do professor. Ele utiliza uma linguagem que pode englobar diversas outras formas de expressão

artística, como escultura, cinema, fotografia, desenho, pintura, entre outras. Isso facilita a identificação do professor com o material em uso.

Essa aproximação pretendida pode e deve resultar em questionar as práticas artísticas geralmente desenvolvidas dentro da sala de aula, as quais muitas vezes não dialogam com a realidade dos alunos. Para isso, o material e o professor devem aproximar grandes produções artísticas e classificá-las dessa forma. Assim, o aluno compreenderá que não se trata apenas de uma pintura exposta em um museu ao qual ele possa nunca ter acesso, mas sim de uma obra de arte legítima. Ao destacar a complexidade e a beleza inerentes à essas produções, é possível aproximar tais elementos dos alunos e de suas próprias criações artísticas.

Esse trabalho foi escolhido a partir da minha afinidade com o tema e a necessidade de uma busca para encontrar algo que pudesse ser trabalhado da melhor forma possível no ambiente escolar, levando em consideração não só a presença do tema na cultura visual presente na vida dos alunos como também na do professor, aproximando desta forma todos os envolvidos no processo de ensino em arte.

Com esse material, será possível trabalhar inúmeros conteúdos de forma lúdica e criativa. Ele combina não apenas várias linguagens artísticas, mas também permite a inclusão de outras áreas do conhecimento no processo de aprendizagem.

As disciplinas de literatura podem servir como base para a criação de roteiros. A biologia, por sua vez, aborda questões ambientais que podem gerar discussões em sala de aula por meio desse trabalho. Além disso, a criação de personagens e outros elementos deverá ser feita com materiais reutilizáveis, promovendo a reciclagem e ressignificação dos materiais disponíveis. Outras disciplinas também podem ser abordadas de maneiras diversas e criativas.

Durante essa jornada passaremos por

**desenho e pintura** (criação de cenários e decoração em duas dimensões da casinha, seja de forma digital ou manual);

**escultura e modelado** (criação das personagens ou elementos tridimensionais que irão compor a animação);

**audiovisual** (uso de elementos visuais e sonoros para compor a animação);



**cinema** (apresentação de obras em *stop motion* detalhando sua história e aprofundando ainda mais na teoria e nas técnicas desta linguagem artística);

**fotografia** (criação do vídeo em si através da animação de fotografias);

Esse material didático objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática, na intenção de reduzir a falta de conexão entre o aluno e o ensino em arte. Dessa forma esta monografia explora a jornada desenvolvida durante a graduação para criar e desenvolver o material didático, passando pela problemática e assim sucessivamente pela ideia inicial do material, as dificuldades encontradas e as soluções criadas para isso. Depois segue para a criação do material didático em si, da cartilha do aluno e do professor, descrevendo esse processo de criação de um material didático e em seguida trazendo nos próximos capítulos detalhes da cartilha sendo usada em uma simulação onde fora criada uma animação em *stop motion* e a conclusão desta monografia.

Este trabalho se baseia em uma pesquisa bibliográfica que se apoia principalmente nos estudos e conceitos de Ana Mae Barbosa e a partir disso busca em outros autores o que será apresentado nos capítulos a seguir.

No primeiro capítulo, descrevo minha experiência durante a graduação em Artes Visuais e minha relação com o conceito "professor-artista". Aponto que separar o ensino em arte da prática artística seria prejudicial para a carreira docente e me coloco tanto como artista quanto como construtora do conhecimento, envolvendo os alunos nesse processo. Menciono também a importância de um material didático que seja adaptado ao contexto educacional e respeite a diversidade cultural, desenvolvendo assim um projeto chamado "Casinha de Boneca" que utiliza o *stop motion* como uma forma de ensino e aproximação da prática artística. Dessa forma mostro que o presente trabalho busca promover a autonomia dos alunos e a inclusão por meio do lúdico, elucidando o material didático como algo essencial no ensino em arte, proporcionando aprendizagens e aproximando os estudantes do ensino.

Já no segundo capítulo, falo do desenvolvimento do material didático durante a minha formação, contando com a ajuda de colegas e professores durante essa jornada. Narro de que forma esse material evoluiu de uma cartilha para alunos para uma cartilha com plano de ensino avulso para professores, para que o resultado

apresentado nesse trabalho fosse alcançado. Além disso, esse capítulo discute a importância do brinquedo e do lúdico como elementos fundamentais na vida das pessoas em todas as fases. Explico como o uso da casinha de boneca como cenário e a incorporação de brinquedos nas atividades fortalecem a conexão dos estudantes com o ensino.

No terceiro capítulo, abordo a relação entre arte e educação com ênfase no conceito do professor-artista. Cito autores como Geraldo Freire Loyola, Ana Mae Barbosa e Fabiane dos Santos Oliveira, que contribuem para a compreensão dessa abordagem, que busca promover uma educação mais significativa e envolvente, estimulando a sensibilidade estética, a expressão pessoal e o pensamento crítico dos estudantes. Trago a importância da formação adequada dos professores, a integração da arte com outras disciplinas e o uso do lúdico como facilitador da aprendizagem. Essas reflexões teóricas destacam a relevância do professor-artista na educação, ampliando as possibilidades de aprendizagem dos alunos e promovendo seu desenvolvimento integral.

### **1 Casinha de Boneca: material didático para criação de animações em *stop motion* dentro de sala de aula.**

Durante a graduação em Artes Visuais nos é apresentada uma gama de possibilidades dentro da nossa área. Em muitos casos essa vasta rede de possibilidades amplia os horizontes do graduando e em alguns casos esses horizontes são criados do zero.

Entrei no curso com a ideia fixa de que iria dar aula e que a prática artística da minha parte não seria em nenhum momento o foco do meu estudo durante a graduação. Acontece que durante esse período e diante de todas as possibilidades, percebi que separar o ensino em arte da minha prática artística seria prejudicial para a minha carreira profissional, visto que no meu entendimento o ensino em arte anda lado a lado com o ser professora-artista.

O termo 'professor-artista' mais do que uma palavra composta é um conceito híbrido que caracteriza uma ideia de profissionais que assumem um duplo papel funcional na interface entre o fazer arte e o fazer pedagógico ou, ainda, entre o saber artístico e o saber ensinar. (DIAS e MARTINS, 2019, p.120).

Dentro dessa necessidade pude me colocar em um papel de artista e construtora do saber, a partir da arte e da produção artística, e tive, também, que me colocar no lugar de quem seriam os receptores desse saber. Para que dessa forma eu pudesse não só os classificar como receptores, algo completamente equivocado, mas colocá-los na posição de construtores do seu próprio saber em parceria com o professor-artista que desempenha em conjunto seu fazer e saber artístico.

A utilização do hífen no termo ‘professor-artista, constrói um elo comum entre frentes de atuação que, historicamente, através de abordagens dicotômicas entre saber e fazer, distinguiram e/ou distanciaram as funções de professor e artista. Para resgatar esse ‘elo perdido’ é necessário investir no fazer pedagógico a partir da reflexão e da prática como atividades que se completam em suas atribuições. (DIAS e MARTINS, 2019, p.121).

O *stop motion* vem como elo entre a educação e a prática artística, é a resposta que encontrei quando me questioneei enquanto aluna e enquanto professora o que iria me aproximar dessa construção do saber.

Pela minha proximidade com o tema, entendi que, na minha prática docente, construir uma animação em stop motion dentro de sala de aula seria a forma ideal de me colocar enquanto professora-artista. Além disso, possibilitaria a aproximação com inúmeros outros temas transversais que conversem com qualquer professor-artista que fizer o uso desse material didático proposto através deste trabalho. É importante construir, juntamente com os estudantes, um conteúdo multidisciplinar proporcionado pelas animações. Lembrando que um material didático não é uma receita de bolo, apesar da proposta possibilitar uma aproximação com os temas que os professores-artistas possam estar desenvolvendo.

É indicado ao professor articular esse material didático com o contexto educacional em que se encontra, bem como encontrar o melhor caminho para o desenvolvimento dele, que sugere ao invés de ditar um “passo a passo”.

Nem sempre um material didático-pedagógico pensado para um grupo de uma determinada região, comunidade ou escola causará interesse em outro grupo, em função da diversidade de culturas e dos costumes. Por isso o professor é a pessoa mais indicada a pensar, pesquisar e produzir o material didático-pedagógico, articulando-o de acordo com o contexto dos alunos e do lugar, e é sua tarefa, também, elaborar a melhor metodologia para desenvolver suas aulas e projetos. (LOYOLA, 2016, p.13).

Em meio a essas reflexões surge a **Casinha de Boneca**. Um trabalho de conclusão de curso começa muito antes do que se imagina. Pelo menos no meu caso pude perceber desde o início da graduação o caminho ao qual eu gostaria de seguir, caminho esse que foi sendo lapidado durante toda essa jornada no curso de Artes Visuais. Quando chega o momento de tomar a decisão, apesar de já ter um caminho definido, as coisas podem não caminhar da forma mais tranquila e creio que é exatamente dessa forma que esse processo deve acontecer, um processo incômodo, que gera questionamentos e dúvidas a todo momento. Esse é o momento de questionar e encontrar o melhor caminho, algo que geralmente é bem mais complexo do que se imagina.

Conforme a disciplina de TCC 1 vai se encaminhando durante o semestre, algumas dúvidas vão sendo respondidas enquanto outras se tornam ainda maiores, ao mesmo tempo que novas dúvidas surgem. Assim o trabalho foi sendo construído e tomando forma através de um projeto de pesquisa inicial que serviria como base para o andamento da atual pesquisa.

Ao final dessa disciplina me surgiu a necessidade de encontrar novos caminhos nas matérias da licenciatura que pudessem me auxiliar no desenvolvimento desse trabalho ou talvez encontrar algum outro tema que eu conseguisse trabalhar melhor.

Como eu ainda não tinha o mínimo da experiência necessária dentro da licenciatura, nem as ferramentas que deveriam ser utilizadas para a construção desse material didático, decidi pausar a produção deste trabalho de conclusão de curso durante um semestre. Essa pausa foi essencial para que eu pudesse fazer experimentações dentro das disciplinas de estágio que viria a fazer no semestre seguinte ou encontrar, talvez, dentro dos estágios ou outras matérias, forma de desenvolver o material didático ou outro trabalho que pudesse se tornar meu novo tema.

Diante da dificuldade encontrada e com a influência do estágio 2 voltado a instituições para pessoas com deficiências, me recordei do início da graduação, do ano de 2018, meu ano de ingresso na graduação em Artes Visuais, mais

especificamente da matéria de Psicologia da Arte, onde nos foram apresentadas diferentes percepções e formas de consumir a arte.

Uma das questões trazidas durante esse momento do curso foi sobre o ensino de arte e o consumo das artes visuais para e por pessoas cegas. Isso despertou meu interesse em encontrar formas de consumir e "enxergar" artes visuais sem o auxílio da visão, explorando outros sentidos para formar uma imagem na mente. No caso de pessoas cegas desde o nascimento, é importante entender a formação de imagens auditivas, olfativas, que, embora diferentes da imagem visual, também são compreendidas de maneiras semelhantes.

Dessa forma o trabalho traria dramatizações em áudio de contos e histórias de terror locais sendo disponibilizadas em um aparelho de som acompanhado de fones de ouvido e posicionado dentro de uma instalação em um pequeno cômodo onde seriam apresentados cheiros e texturas que contribuíssem para a construção dessas imagens.

Durante esse processo de troca de tema e desenvolvimento de um novo trabalho percebi que havia uma necessidade de compreender melhor uma deficiência que eu não possuía, o que pediria um estudo de campo mais completo do que eu estava me propondo a desenvolver, para que algo assim pudesse ser trabalhado de forma plena e respeitosa. Ao mesmo tempo que isso foi acontecendo, uma experiência com alunos e sala de aula que até então eu não possuía, foi surgindo durante os estágios e assim criando possibilidades para que eu pudesse desenvolver o material didático.

Foi através de visitas ao espaço Zeiza Dojô para crianças autistas ou em diagnóstico que a questão do lúdico e o uso de brinquedos que eu propunha através do material didático tomou forma. Foram nesses encontros que eu de fato vi na prática como funcionaria o que eu estava querendo alcançar com a casinha de boneca.

O mais interessante é que para crianças autistas e neurodivergentes isso é amplamente utilizado no ensino, enquanto para crianças neurotípicas isso não é usado na mesma intensidade, trazendo um questionamento amplamente discutido durante o estágio 2: **o que é uma educação inclusiva se não é para todos?**

Essa pergunta não é feita no sentido de colocar as mesmas atividades que já são desenvolvidas em um caso para os dois, mas sim pensar atividades e materiais didáticos que não sejam adaptados ou adaptáveis, e sim que possam ser em sua totalidade aplicados para todos.

O estágio 2 trouxe essa resposta e trouxe para a casinha de boneca aquilo que ela precisava para voltar a ser meu foco e o tema do meu trabalho de conclusão de curso. A casinha de boneca mostrou-me o potencial que um material didático pode ter na autonomia de um aluno e na inclusão deles no ensino. Dentro de sua proposta, a casinha de boneca torna o lúdico presente, permitindo que cada aluno possa desenvolver, dentro de um grupo, aquilo que o deixa mais confortável.

O mais importante é a autonomia que esse material proporciona aos alunos, servindo como um guia completo para a criação de uma animação. O professor-artista atua como mediador e proponente, mesmo que o professor venha a ajudar e participar das criações. O material possibilita que os alunos desenvolvam entre si tudo o que é proposto, fomentando a colaboração e a troca de ideias no processo criativo.

Vendo o potencial da casinha de boneca e agora com uma bagagem e ferramentas para desenvolver esse material didático, entendi que a melhor opção seria continuar no semestre seguinte aquilo que já havia se iniciado na disciplina de TCC 1, a casinha de boneca agora fazia sentido e tinha uma base teórica e prática por trás que fora adquirida durante esse semestre de experimentações.

A **Casinha de Boneca** é um material didático pensado em duas cartilhas chamadas de **Dollhouse: criação em *stop motion***, sendo uma delas destinada aos estudantes e a outra aos professores-artistas, juntamente com uma casinha de boneca e móveis em miniatura feitos em mdf.

Desenvolvido durante um longo processo dentro da graduação, envolvendo não somente o trabalho de conclusão de curso, mas também as matérias da licenciatura, principalmente os estágios que foram essenciais para a construção do material didático bem como da minha construção como professora-artista.

A identificação da criatividade como espontaneidade não é surpreendente porque é uma compreensão de senso comum da criatividade. Os professores de arte não têm tido a oportunidade de estudar as teorias da criatividade ou

disciplinas similares nas universidades porque estas não são disciplinas determinadas pelo currículo mínimo. (BARBOSA, 1989, p.171).

Apesar de um currículo que ainda pode ser considerado mínimo, onde não é exigido, por exemplo, a ida às instituições para pessoas com deficiência durante as disciplinas de estágio, teve essa sugestão proposta e aceita no ano de 2022, tendo vigência durante a disciplina de estágio 2 que cursei e venho mencionando nessa pesquisa.

Pensando nesse estímulo à criatividade, a jornada durante o estágio 2 mostrou como trabalhar o lúdico é importante em crianças e jovens, e até mesmo adultos, mostrou como a relação entre ludicidade e criatividade é mais forte do que eu poderia imaginar durante toda a graduação.

Para isso o uso de brinquedos foi uma solução para o ensino em arte durante o estágio e isso também será trabalhado neste material didático que no próprio nome já traz um brinquedo conhecido por várias décadas.

O material didático é um componente indispensável em Arte, porém considerando que o ensino/aprendizagem não acontece de forma linear e os recursos didáticos não funcionam como receita pronta, é fundamental o respeito aos diferentes contextos culturais, à diversidade de formas de como cada pessoa percebe o mundo e se expressa no mundo e com o mundo. (LOYOLA e PIMENTEL, 2017, p.101).

Mas afinal de contas, do que se trata um material didático e qual sua importância dentro do ensino em arte?

Entende-se por material didático todos os objetos elaborados com a intenção de proporcionar aprendizagens. Podem ser nos mais diversos formatos, como livros impressos, software, jogos, audiovisuais ou outras formas digitais ou não. (LOYOLA e PIMENTEL, 2017, p.101).

O ensino em arte busca conter elementos que aproximem o estudante do ensino e que proporcione a ele a possibilidade de construção do saber a partir dele mesmo.

A **Casinha de Boneca** procura trazer elementos que aproximam o aluno do ensino como o cinema e o audiovisual que está presente na vida de praticamente toda

criança e adolescente, bem como o uso de brinquedos e a possibilidade de fazer uma animação.

Durante o processo de ensino em arte é importante trazer para ainda mais perto aquilo que parece inalcançável. Para além de utilizar ferramentas encontradas através da cultura visual presente na vida dos alunos, é importante mostrar que aquilo que está nas telas tão próximo em relação ao consumo e aparentemente tão distante em relação à criação, está muito mais próximo e ao alcance de todos.

Para isso o professor-artista pode se utilizar das sugestões presentes na cartilha “DollHouse: criação em *stop motion*” para ilustrar algo que é feito em três séculos diferentes e o quão possível é criar seu próprio conteúdo audiovisual.

## **2 DollHouse: criação em *stop motion***

Durante algumas disciplinas como os PIPEs (Projeto integrado de prática educativa) e os estágios, pelo menos durante a minha formação, foi pedido mais de uma vez que um material didático fosse desenvolvido. Isso fez com que durante alguns semestres eu pudesse quebrar a cara algumas vezes e compreender melhor o material que eu estava querendo criar. Durante esse processo tive algumas parcerias, como a do Felipe Trindade, que foi de extrema importância na criação deste material, principalmente na criação daquilo que viria a ser a base da cartilha/manual que acompanha a casinha de boneca, o sustentáculo desse material didático, aquilo que dá forma e nome ao processo que é proposto através dele.

A cartilha foi um processo que contou também com o auxílio dos professores da área da licenciatura, que no decorrer dos semestres ajudaram a lapidar uma cartilha de ensino que acabou se transformando em duas. Aquilo que era uma das atividades de uma disciplina começou a ganhar corpo e durante a disciplina de TCC 2 a cartilha que era para aluno e funcionava com um plano de oficina anexado a ele se tornou uma cartilha para o professor que incorporou nela o plano de oficina que se tornou um plano de ensino para uma atividade em sala de aula proposta para oito aulas dentro da cartilha e uma outra para o aluno que pudesse ter autonomia para criar, mas que funcionasse em conjunto com as aulas propostas.



## 2.1 Cartilha aluno

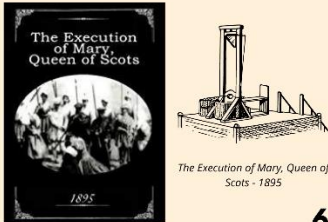
A cartilha do aluno foi a primeira a ser desenvolvida. Durante todo esse processo ela sofreu inúmeras alterações e a partir dela veio a necessidade de criar a cartilha para o professor que será apresentada no capítulo seguinte.

A versão do aluno é mais concisa no que diz respeito a informações de aula e como aplicar a cartilha. Ela possui informações que eu enquanto futura professora entendi que seriam suficientes para que os alunos pudessem desenvolver o processo de animação sozinhos, mas que funcionaria de uma forma mais completa com o auxílio e orientação do professor.

Para esse processo ocorrer, primeiro é colocado em contexto para o aluno o que é o *stop motion* e como ele surgiu. Essa contextualização histórica tem papel fundamental na pretensão de aproximar o ensino em arte dos alunos. É através desse contexto histórico e a apresentação de obras do início do século passado, apontando a falta de tecnologia e os recursos utilizados naquele momento, que será possível demonstrar o quão capazes de criar uma animação em *stop motion* os alunos de ensino médio são.

Essa aproximação através do contexto histórico se dá através de textos e imagens presentes na cartilha descrevendo a origem e desenvolvimento de uma técnica frequentemente usada para a criação de efeitos especiais e que com o passar dos anos foi se tornando uma espécie de linguagem artística com características próprias.


O Stop Motion teve seu início naquilo que conhecemos como os primórdios dos efeitos especiais, tendo como primeiro registro um curta de apenas de 18 segundos lançado em 1895 chamado *The Execution of Mary, Queen of Scots* - dirigido por Alfred Clark (1873 - 1950) e produzido pelo famoso inventor Thomas Edison (1847 - 1931). No curta os atores ficaram parados enquanto a câmera não estava filmando até que a atriz que interpreta a rainha da Escócia fosse substituída por uma boneca e assim a gravação continua criando uma cena de decapitação que chocou a todos que assistiam.



**6**

Figura 1

Mas foi somente em 1898 que o que conhecemos de fato como Stop Motion surgiu. Foi com o curta animado chamado *The Humpty Dumpty Circus* de J. Stuart (1875 - 1941) e Albert Smith (1875 - 1958), utilizando as bonecas de suas filhas para criar o curta-metragem quadro a quadro, que se tem registro do primeiro uso do stop motion como linguagem e não somente como ferramenta para criação de efeitos visuais.



*The Humpty Dumpty Circus* - 1898.  
Embora o registro desta produção tenha se perdido, sua importância e seu pioneirismo estão registrados na história.

**7**

Figura 2

Essa contextualização pode acontecer de forma independente ao momento que o aluno ou qualquer consumidor deste material faça uso dele, mas que pode e deve ser complementada com as aulas e atividades sugeridas na versão do professor.

A cartilha propõe a divisão dos alunos em grupos onde cada integrante tem como objetivo desempenhar uma função naquilo que seria uma equipe de filmagem. Sendo elas a de roteirista, direção de arte, direção geral e direção de luz e som, levando em consideração a escolha das funções para cada aluno de acordo com a afinidade com o papel a ser desempenhado, mas propondo que as funções e os alunos conversem e discutam entre si acerca dessas divisões e de colaborações por parte dos integrantes e das funções.

Ainda sobre a criação e desenvolvimento desta versão é importante mencionar toda a estrutura pensada para o material. As cores, a fonte, as imagens, a ordem dos assuntos propostos, todo o layout é pensado para convergir com os interesses do público alvo.

A princípio essa versão da cartilha foi pensada e desenvolvida com uma fonte padrão semelhante à deste trabalho de conclusão de curso. Depois de finalizada surgiu um certo estranhamento com essa fonte e veio a necessidade de procurar uma outra que conversasse melhor com os alunos, e acredito que da forma em que se encontra agora tem a possibilidade de trazer um interesse maior por parte desses

alunos na leitura dos textos e das sugestões, fugindo do tradicional que geralmente é o que se encontra em livros e outros materiais didáticos.

O processo para a criação em *stop motion* é extremamente intuitivo levando em consideração o uso de tecnologias, principalmente de aplicativos que tem esse caráter como é o caso do *PicPac (Android)* e do *Stop Motion Studio (iOS)*, que são próprios para a criação da animação, inclusive na sua versão gratuita, além da sugestão do uso do TikTok para a edição de vídeos, que é um dos aplicativos mais utilizados pelos jovens brasileiros, pelo menos até o momento em que este trabalho é escrito.

Plataformas que possibilitam a criação e o compartilhamento de vídeos têm se popularizado entre crianças e adolescentes. A proporção de usuários que reportou ter perfil no Instagram (62%) foi a que mais cresceu em comparação a 2018 (45%). Pela primeira vez, a pesquisa investigou a posse de perfil no TikTok, cuja proporção foi de 58% para indivíduos de 9 a 17 anos no país. Além da presença intensa nessas plataformas, o TikTok (34%) e o Instagram (33%, frente a 24% em 2018) também foram reportados como as principais redes sociais utilizadas pela população investigada em 2021 [...]. (CGI, 2021, P. 26).

Para finalizar, essa versão da cartilha conta com espaços destinados à criação dos alunos para que possam registrar ali suas ideias acerca de cada função a ser desempenhada nesse processo, como podemos ver nas imagens a seguir:



Figura 3



Figura 4

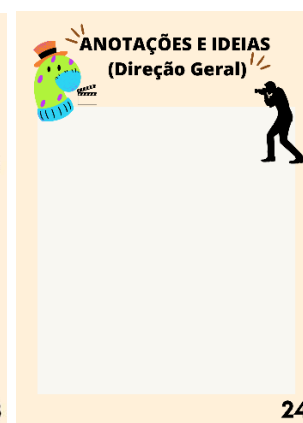


Figura 5



Figura 6

## 2.2 Cartilha professor

A cartilha para o professor não fazia parte dos planos deste trabalho de conclusão de curso. A princípio a cartilha do aluno seria a única opção dentro do material didático e isso só mudou após a apresentação do mesmo na disciplina de Estágio 2.

Durante a graduação sempre trabalhei nessa cartilha e a apresentei em diversas matérias colhendo as críticas necessárias para o seu aprimoramento. Dentre essas críticas a que me despertou maior atenção foi a da Prof<sup>a</sup>. Ma. Patrícia Borges, docente desse estágio. No apontamento feito por ela, percebi o quão simplório estava o material que eu propunha, havia sido criado um plano de ensino para acompanhar o material didático e auxiliar o professor na aplicação da cartilha, mas esse plano não contava com os detalhes necessários.

Esse plano de ensino foi erroneamente pensado para mim, o que fez com que o meu conhecimento limitasse aquilo que estava contido no plano, eu falava de forma superficial pois já entendia aquilo que devia ser feito e esse foi o meu erro. O material didático deve ser pensado para que qualquer professor possa utilizá-lo de forma plena mesmo que não possua os mesmos conhecimentos que eu.

Essa dica da Patrícia fez com que eu modificasse completamente o plano de ensino de forma a caber em qualquer situação que esteja dentro do ensino de artes e que possa ser utilizado por qualquer profissional dessa área. Percebi que um plano de ensino não funcionaria bem se colocado de forma separada da cartilha, então além de modificar o plano, o descrevendo da forma mais completa possível, enxerguei como melhor opção a incorporação dele dentro de uma cartilha própria para o professor, e assim nasce essa versão.

Com a cartilha do aluno finalizada, o próximo passo foi modificar a estrutura desse material para que pudesse abraçar o plano de ensino. Dessa forma foi ampliado o espaço da página para que no canto direito pudessem ser colocadas as dicas e sugestões para o professor, bem como as habilidades da BNCC (Base Nacional Comum Curricular).

# 1

## DOLLHOUSE APRESENTAÇÃO



A cartilha *DollHouse: criação em Stop Motion* tem como proposta apresentar os conceitos de uma produção em Stop Motion, conceituando as etapas com recursos visuais que possibilitem o desenvolvimento da percepção e da curiosidade no leitor, a fim de auxiliar na produção de sua própria história e narrativa como porta de entrada nesse mundo fantástico e infinito de possibilidades criativas.




### 3

\*Os textos que apresentam essa imagem se referem às habilidades da BNCC para o Ensino Médio, 2018.

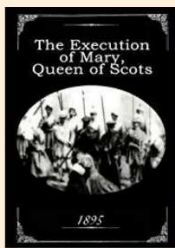
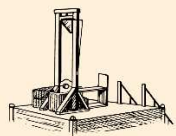
"A Arte contribui para o desenvolvimento da autonomia criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre racionalidade, sensibilidade, intuição e ludicidade. Ela é, também, propulsora da ampliação do conhecimento do sujeito relacionado a si, ao outro e ao mundo. É na aprendizagem, na pesquisa e no fazer artístico que as percepções e compreensões do mundo se ampliam no âmbito da sensibilidade e se interconectam, em uma perspectiva poética em relação à vida, que permite aos sujeitos estar abertos às percepções e experiências, mediante a capacidade de imaginar e ressignificar os cotidianos e rotinas"

BNCC, 2018 (p. 474.)

Figura 7


Além das habilidades da BNCC colocadas no material do professor, a cartilha conta com sugestões para as aulas que se fazem necessárias nesse processo de ensino em arte, passando pela história do *stop motion* e contando com códigos QR para acesso facilitado de obras que estão em domínio público e de material criado para compor as aulas e atividades propostas na cartilha.

O Stop Motion teve seu início naquilo que conhecemos como os primórdios dos efeitos especiais, tendo como primeiro registro um curta de apenas de 18 segundos lançado em 1895 chamado *The Execution of Mary, Queen of Scots* - dirigido por Alfred Clark (1873 - 1950) e produzido pelo famoso inventor Thomas Edison (1847 - 1931). No curta os atores ficaram parados enquanto a câmera não estava filmando até que a atriz que interpreta a rainha da Escócia fosse substituída por uma boneca e assim a gravação continua criando uma cena de decapitação que chocou a todos que assistiam.





*The Execution of Mary, Queen of Scots* - 1895

Para contextualizar essa linha cronológica o presente material sugere a apresentação em sala de aula das curtas *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895).



Viagem à Lua (1902) - p.8 como forma de apresentar o Stop Motion como ferramenta para criação de efeitos visuais no cinema do início do século passado, e *A Vingança do Cameraman* (1912).



para ilustrar o uso dessa técnica para criar animações completas e não somente efeitos visuais.

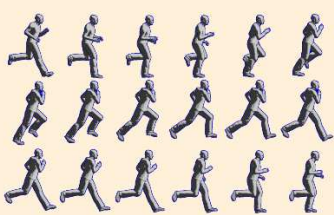
**Materiais necessários:**  
- Projetor/ Notebook / Caixa de som.

(EM13LGG091) Apropriar-se do patrimônio artístico e da cultura corporal de movimento de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de disputa por legitimidade.

### 6

A seqüência quadro a quadro que caracteriza o Stop Motion pode ser encontrada de diversas formas, seja com fotografias de seres humanos, animais, bonecos de massa de modelar, fantoches, sombras ou qualquer outro objeto que possa simular uma movimentação.

Para o cérebro do espectador assimilar esta ilusão de movimento, os artistas produzem em média 24 quadros por segundo, o que significa que para cada minuto corrido de filme são capturadas pelo menos 1440 fotografias do personagem em movimento a depender da fluidez desejada na animação, podendo variar tanto para mais quanto para menos.



### 9

Para ilustrar o funcionamento e o uso do Stop Motion na prática, o QR code abaixo traz um vídeo curto com uma atividade simples ensinando a animar dois frames sem o uso de nenhum tipo de tecnologia e que deverá ser aplicada em sala de aula e reproduzida por toda a turma.

Essa atividade servirá para introduzir a técnica do Stop Motion de forma prática aos(as) alunos(as) para que a compreensão acerca do termo Movimento Parado seja facilitada.

Atividade Stop Motion 2 quadros:




Figura 8

Figura 9

Nessas sugestões para as aulas o professor contará também com uma pequena introdução para cada aula e que poderá lhe dar o melhor caminho para trabalhar não só a cartilha, mas também suas áreas de interesse, bem como o trabalho de conteúdos transversais que são pontos fundamentais da BNCC.



Figura 10

### 2.3 O brinquedo como facilitador do ensino

Muito se discute e se pesquisa sobre o uso do brinquedo como facilitador do ensino na educação infantil, grande parte dos estudos são feitos em cima dessa colocação. Entretanto o brinquedo e o lúdico são partes fundamentais da vida de qualquer pessoa em sua totalidade, ou seja, a participação da ludicidade acontece durante toda a vida do indivíduo.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore. (OLIVEIRA, 2010, p.21)

A experiência construída durante o hiato entre o semestre do TCC 1 e este em que faço o TCC 2 se deu consideravelmente através do caminho do lúdico. Pensar

um ensino e um conteúdo inclusivo passa por algo já apresentado neste trabalho que é a importância de que toda a turma seja capaz de participar das atividades.

Pensando em crianças e adolescentes com as mais diversas deficiências e crianças e adolescentes sem nenhum tipo de deficiência percebi durante este hiato e as experiências proporcionadas pelo Estágio 2, que o brinquedo e o lúdico funcionam como um elo entre esses grupos. Atividades pensadas através desse ponto de vista conseguiram atender toda a nossa demanda sem que fosse necessário qualquer tipo de adaptação, algo que esteve muito presente durante a criação do material didático que este trabalho de conclusão de curso narra.

Me utilizando dessas experiências positivas e que serviram para possibilitar um ensino não excludente, o uso do brinquedo, apesar de ser algo que estruturalmente não está no primeiro plano deste trabalho, funciona como um plano de fundo que visa conectar o ensino ao aluno causando assim uma também aproximação do ensino e a forma de ensinar do professor.

A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. (OLIVEIRA, 2010, p.22)

A casinha de boneca em si pode ser substituída por qualquer outro tipo de cenário, mas incluir um objeto que tem esse forte aspecto de brincadeira, de algo despretensioso e lúdico, fortalece a conexão e a aproximação dos estudantes com o ensino, além de resgatar parte da cultura infanto-juvenil ligeiramente esquecida nos tempos de tecnologia, unindo essas duas vertentes, o brinquedo e o smartphone que acabou se tornando o brinquedo de grande parte das crianças e adolescentes do mundo.

Para além do uso da casinha de boneca como brinquedo e como cenário, é sugerido e reforçado no material o uso de brinquedos para compor toda a estrutura da animação, principalmente no que diz respeito às personagens. O que seria de uma casinha de boneca sem boneca? Ela traz um aspecto extremamente favorável para este material, mas assim como o trabalho em grupo é importante nesse processo, o uso de complementos que conversem com o todo também é. Usar bonecas e bonecos, brinquedos de todos os tipos que possam construir em conjunto com a

casinha de boneca a animação pretendida, fortalece ainda mais o vínculo com quem está criando.

Nesse caminho fortalecedor de vínculos é onde o professor deve concentrar suas energias e ideias, se aproveitando disso para fazer as conexões necessárias com temas e assuntos importantes nas vidas dos alunos, assim como são as competências e habilidades previstas na BNCC e mencionadas no capítulo anterior.

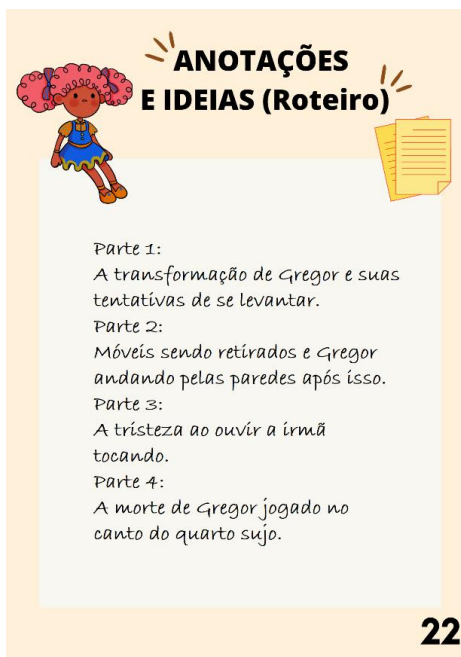
Dessa forma optei por construir o material didático em cima de um brinquedo, que pudesse possibilitar a gravação de diversos tipos de animações, trabalhando inúmeros temas, mas que ao mesmo tempo não fosse necessariamente o centro da discussão e das atividades, funcionando como um coadjuvante, como **facilitador do ensino** e não necessariamente como protagonista.

#### **2.4 Processo de criação (animação)**

Um dos motivos da quase desistência e troca de tema para este trabalho foi a dificuldade em conseguir aplicar este material dentro de sala de aula em um período muito curto de tempo e onde o meu acesso à sala de aula era extremamente restrito. Trabalhando como observadora durante o Estágio 2 a aplicação deste material não teria nenhuma viabilidade da minha parte antes da minha formação, então busquei trabalhar com referências teóricas que pudessem me ajudar na criação do material e eu fizesse uso dele através de uma pequena simulação onde eu conseguisse criar um curta animado usando as sugestões da cartilha.

Como descrito no material didático o primeiro passo é pensar o roteiro, o que vai acontecer nas cenas da animação. Nessa simulação feita em um dia o roteiro foi desenvolvido usando como base o livro *A metamorfose* (1915), de Franz Kafka. Para o roteiro foram pensadas 4 cenas inspiradas naquilo que considerei os pontos mais altos dessa história:





**ANOTAÇÕES  
E IDEIAS (Roteiro)**

Parte 1:  
A transformação de Gregor e suas tentativas de se levantar.

Parte 2:  
Móveis sendo retirados e Gregor andando pelas paredes após isso.

Parte 3:  
A tristeza ao ouvir a irmã tocando.

Parte 4:  
A morte de Gregor jogado no canto do quarto sujo.

**22**

**Figura 11**

Em seguida foi pensado quais personagens estariam presentes e me utilizando de um brinquedo que iria para o lixo (barata) após uma aula de estágio e alguns móveis que a casinha de boneca disponibiliza, estavam prontos personagens e cenário.



**ANOTAÇÕES E IDEIAS  
(Direção de Arte)**

Personagens:  
Gregor Samsa (barata de brinquedo).

Cenário:  
Moldura com imagem de jovem bonita com casaco de pele.

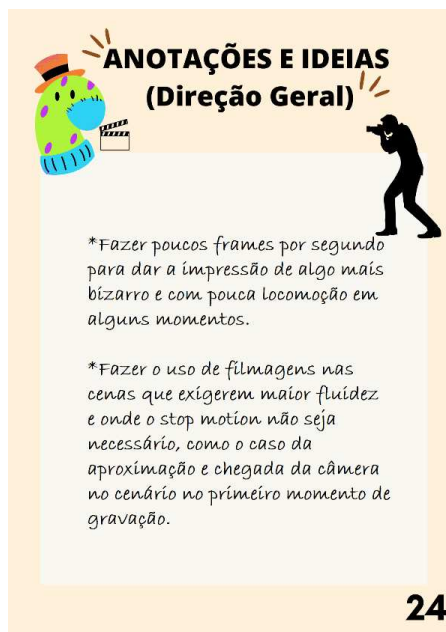
Móveis da casinha de boneca.

Tecidos para roupa de cama.

**23**

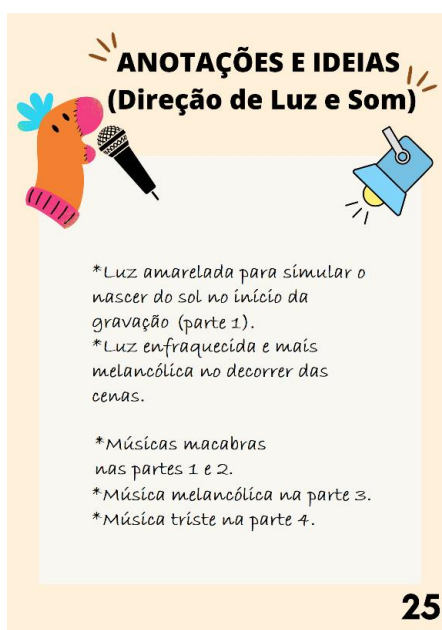
**Figura 12**

Dessa forma a direção geral pode partir para a ação e o processo de filmagem pode se iniciar. Esse processo misturou *stop motion* e gravação filmada, algo que pode ser feito em sala de aula para facilitar a produção de algumas cenas.



**Figura 13**

Para a iluminação foram usados dois celulares, um em cada janela e o áudio foi colocado posteriormente na pós-produção pensando algo sombrio e melancólico que se relacionasse com o que a história de Kafka propõe.



**Figura 14**

A seguir algumas imagens das fotografias utilizadas e do curta finalizado:



**Figura 15**



**Figura 16**



**Figura 17**



**Figura 18**



**Figura 19**



**Figura 20**



**Figura 21**





Figura 22

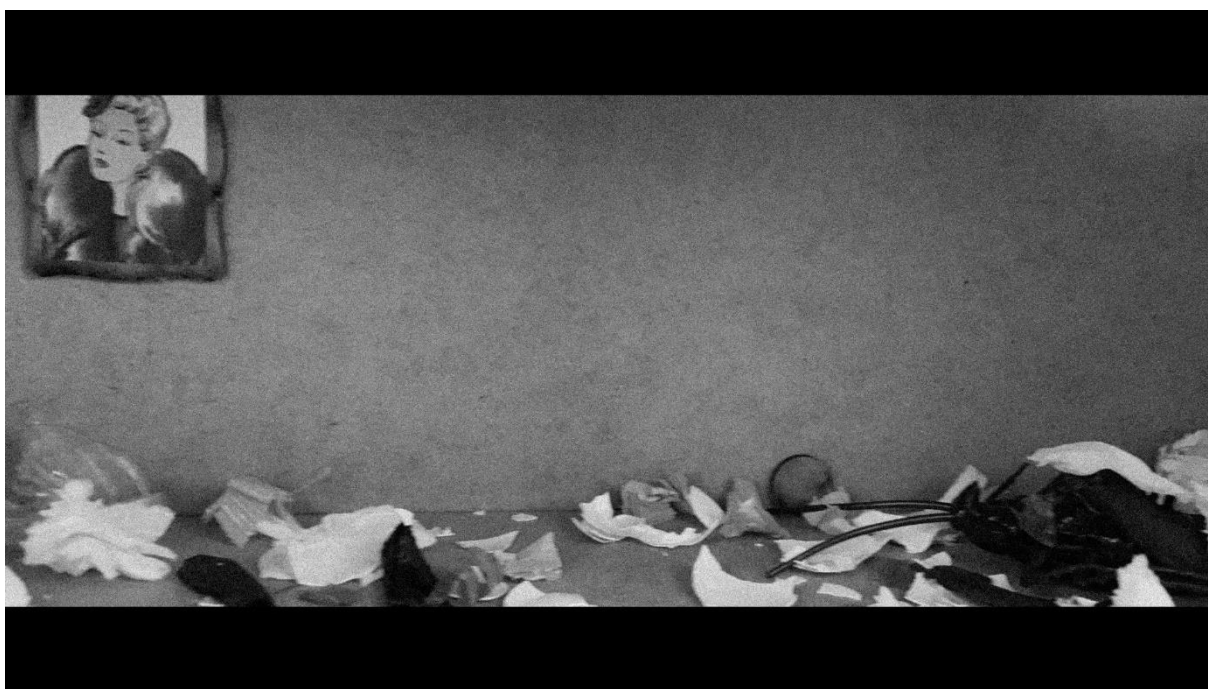


Figura 23

Curta disponível em: <https://youtu.be/owlXN-tauvw>

### **3 A Transformação do Professor em Artista na Educação: uma reflexão teórica.**

A relação entre arte e educação tem sido objeto de estudo e discussão ao longo dos anos, com o intuito de compreender como a prática artística pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem. Nesse contexto, surge o conceito inovador do professor-artista. Nesta reflexão, autores como Geraldo Freire Loyola, Lucia Gôuvea Pimentel, Ronne Franklin Dias, Raimundo Martins, Ana Mae Barbosa, e Fabiane dos Santos Oliveira apresentam contribuições relevantes.

A leitura desses textos revela que o professor-artista transcende a tradicional figura do docente, incorporando em sua prática pedagógica elementos da cultura visual, produção artística e processo criativo. Essa abordagem visa promover uma educação mais significativa e envolvente, estimulando a sensibilidade estética, a expressão pessoal e o pensamento crítico dos estudantes.

Conforme Geraldo Freire Loyola (2016), o professor-artista-professor utiliza materiais didático-pedagógicos no ensino de arte, proporcionando experiências artísticas e estéticas aos alunos. Esses materiais são desenvolvidos com base no conceito de laboratório-ateliê abordado por ele e Lucia Gouvêa (2017), criando um ambiente de aprendizagem semelhante a um ateliê de artistas, incentivando a experimentação, criação e reflexão sobre os processos artísticos.

A contribuição de Ana Mae Barbosa para o ensino em arte é de suma importância, ampliando discussões sobre a valorização da arte, sua integração no currículo escolar e impulsionando transformações nessa área. Barbosa (1989) defende que a arte é crucial na formação integral do indivíduo, estimulando a sensibilidade estética, criatividade, expressão pessoal e pensamento crítico, sendo um campo autônomo indispensável na formação dos alunos. Ela destaca a abordagem interdisciplinar no ensino, integrando a arte com outras disciplinas para uma compreensão mais abrangente da realidade. A formação adequada dos professores de artes é ressaltada, proporcionando ferramentas teóricas e práticas para atuarem de forma efetiva, permitindo ambientes de aprendizagem enriquecedores. A arte é considerada por Barbosa como meio de expressão e transformação social, estimulando o pensamento crítico e a reflexão sobre questões sociais, políticas e culturais. Em suma, seus estudos convidam a repensar o papel da arte na educação, valorizando-a como campo de conhecimento integrado,

promovendo a formação adequada dos professores, o reconhecimento da diversidade cultural e o uso da arte como instrumento de transformação social, para criar ambientes educacionais propícios ao desenvolvimento integral dos estudantes.

Ronne Franklin Dias e Raimundo Martins (2019) abordam a relação entre o professor-artista e os princípios da cultura visual. Eles argumentam que o docente pode dominar esses princípios, compreendendo as linguagens visuais e utilizando-as como ferramentas de ensino. Dessa forma, o professor-artista se torna um mediador entre a arte e os alunos, estimulando a percepção, interpretação e produção de imagens.

Adicionalmente, Fabiane dos Santos Oliveira destaca a importância do lúdico como facilitador da aprendizagem na educação (conforme aprofundado no subcapítulo 2.3). Através de atividades lúdicas, crianças e adolescentes têm a oportunidade de explorar a criatividade, imaginação e expressão artística, desenvolvendo habilidades cognitivas, emocionais e motoras.

Essas reflexões teóricas ressaltam a relevância do professor-artista na educação, ampliando as possibilidades de aprendizagem dos alunos e promovendo seu desenvolvimento integral.

#### **4 Conclusão**

Em suma, este trabalho de conclusão de curso teve como objetivo desenvolver um material didático para utilização em sala de aula na criação de *stop motion*, sendo composto por uma cartilha para o aluno, uma cartilha para o professor e uma casinha de boneca para servir como cenário portátil e conexão entre o lúdico e o ensino.

O trabalho foi motivado pela necessidade de fomentar o uso de recursos que aproximem e proporcionem aos envolvidos uma experiência de aprendizado mais dinâmica e interessante, utilizando recursos tecnológicos presentes no dia a dia dos mesmos, como brinquedos, tablets e smartphones, tendo como ideia criar uma abordagem pedagógica que fosse mais atrativa e motivadora, incentivando a participação dos alunos no processo de ensino e aprendizagem em Artes Visuais.

A criação de animações em *stop motion* permite que os alunos experimentem novas formas de expressão artística, explorando diferentes técnicas e recursos visuais. Além disso, a utilização de atividades lúdicas e de materiais recicláveis e reutilizáveis pode contribuir para a formação de uma consciência ecológica em cada um deles, despertando a importância da preservação do meio ambiente e do uso consciente dos recursos naturais. Essa abordagem pedagógica, portanto, pode ter um impacto positivo não apenas no desenvolvimento artístico e tecnológico, mas também na formação de valores importantes para a sociedade como um todo.

Um ponto importante a ser destacado é a possibilidade de desenvolver habilidades transversais, como a capacidade de trabalhar em equipe e a resolução de problemas. A criação de uma animação em *stop motion* envolve uma série de etapas que exigem planejamento, organização, criatividade e trabalho em equipe, o que pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades importantes para o mercado de trabalho e para a vida pessoal.

Outro aspecto importante deste trabalho foi a criação de uma cartilha para o professor, que apresenta sugestões de atividades e propostas de temas para abordar em sala de aula. Isso permite que o professor explore diferentes temas e estimule a participação dos alunos no processo de aprendizagem.

Portanto, a utilização da casinha de boneca como cenário portátil e dos brinquedos temáticos pode estimular a imaginação e a criatividade dos alunos, permitindo que eles explorem novas formas de expressão artística e ampliem suas perspectivas de produção artística, assim como o uso de materiais recicláveis e reutilizáveis também podem contribuir para a formação de cidadãos mais conscientes e responsáveis, que se preocupam com o meio ambiente e buscam soluções criativas para minimizar o impacto ambiental de suas ações. Isso pode contribuir para o desenvolvimento de uma sensibilidade estética nos alunos, permitindo que eles apreciem melhor as manifestações artísticas e culturais que fazem parte do mundo ao seu redor.

Por fim, este trabalho de conclusão de curso apresenta uma proposta que busca trazer inovação e criatividade para o ensino de Artes Visuais e que visa explorar



diferentes recursos lúdicos e tecnológicos para estimular a expressão artística e a consciência ecológica dos alunos. A cartilha desenvolvida pode ser uma importante ferramenta para os professores, ajudando-os a explorar novas formas de ensinar e aprimorar a experiência de aprendizagem de seus alunos.

## 5 Referências bibliográficas

ARRUDA, Eduardo Gabriel; FECHINE, Quirino Mariana; JUNIOR, Wellington Sousa Lima; MORAIS, Eduarda Gomes de. Estética Burtoniana: Uma análise fílmica através do Estranho mundo de Jack Skellington. *Temática*, João Pessoa, v. 14, n. 4, p. 130-144, abr. 2018. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1807-8931.2018v14n4.39318>.

ARAÚJO, Rebeca. Precisamos falar sobre a noiva cadáver. *Cinemação*, 2020. Disponível em: <https://cinemacao.com/2020/05/13/precisamos-falar-sobre-a-noiva-cadaver/>. Acesso em: 13 abr. 2023.

BARBOSA, Ana Mae. Arte-Educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 3, n. 7, p. 170-182, jan. 1989. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0103-40141989000300010>.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

Comitê Gestor da Internet no Brasil - CGI.br. Pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil, ano 2021: Relatório de coleta de dados. São Paulo: CGI.br.

DENADAI, Ana Márcia Leite. Abordagem do stop motion no ensino de arte. 2012. Monografia de Pós-graduação – Curso Especialização em Ensino de Artes Visuais da Escola de Belas Artes – Universidade Federal de Minas Gerais, Governador Valadares, p. 35.

DIAS, Ronne Franklin; MARTINS, Raimundo. Professor-artista: alguns conceitos e perspectivas baseadas em princípios da cultura visual. *Revista digital do LAV*, Santa Maria, v. 12, n. 2, p. 118-132, mai./ago. 2019. DOI: <https://doi.org/10.5902/1983734838068>.

LOYOLA, Geraldo Freire. Professor-artista-professor: materiais didático-pedagógicos e ensino-aprendizagem em Arte. 2016. Tese de Pós-graduação em Artes – Escola de Belas Artes – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, p. 113.

LOYOLA, Geraldo Freire; PIMENTEL, Lucia Gouvea. O laboratório-ateliê: elaboração de materiais didáticos para o ensino/aprendizagem em arte. *Revista do programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*, Belo Horizonte, v. 7, n. 14, p. 96-110, nov. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15499>. Acesso em: 02 jun. 2023.

NOLLA, Thiago. 'Coraline e o mundo secreto', o suprassumo do terror infantil. Cine Pop, 2021. Disponível em: <https://cinepop.com.br/artigo-coraline-e-o-mundo-secreto-o-suprassumo-do-terror-infantil-318552/>. Acesso em: 13 abr. 2023.

OLIVEIRA, Fabiane dos Santos. Lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da educação infantil. 2010. Monografia de Pós-graduação em Psicopedagogia Institucional – Instituto A vez do Mestre – Universidade Candido Mendes, Araioses, p. 32.

Plano Crítico, 2017. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-king-kong-1933/>>. Acesso em: 13, abr. 2023.

RIBEIRO, Thiago Franco. Animação em stop-motion: Tecnologia de produção através da história. Dissertação de Mestrado em Artes - Escola de Belas Artes - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, p. 160. 2009.

SCHIBELSCKY, Kael; BARBOSA, George; PEREIRA, Giuliano Mota; RAMOS, Rosemary L. A arte, o lúdico e a aprendizagem: um olhar sobre o olhar discente. Anais III CONEDU. Natal, p. 9, out. 2016. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/26543>. Acesso em: 02 jun. 2023.

## **6 Anexo – DollHouse: criação em *stop motion***

### **6.1 Versão aluno**

# DOLLHOUSE

CRIAÇÃO EM  
STOP MOTION



Este material didático aborda os elementos do Stop Motion e a criação de narrativas visuais para o desenvolvimento de histórias autorais.

Este material é pensado para estudantes do Ensino Médio.

Material desenvolvido por  
Ana Carolina Bastos Batista  
Trabalho de conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de  
Uberlândia, para a obtenção do título de bacharel e licenciada em Artes  
Visuais, sob a orientação do Prof. Dr. Fábio Fonseca.  
Uberlândia, Minas Gerais  
2023



# ÍNDICE

## **1** DOLLHOUSE

APRESENTAÇÃO E INTRODUÇÃO

pág 3

## **2** HISTÓRIA DO STOP MOTION

pág 5

## **3** EQUIPE DE ANIMAÇÃO



pág 19

# 4

## CRIAR SUA PRÓPRIA ANIMAÇÃO



pág 26

# 5

## REFERÊNCIAS

pág 29



# 1 DOLLHOUSE APRESENTAÇÃO



A cartilha *DollHouse: criação em Stop Motion* tem como proposta apresentar os conceitos de uma produção em Stop Motion, conceituando as etapas com recursos visuais que possibilitem o desenvolvimento da percepção e da curiosidade no leitor, a fim de auxiliar na produção de sua própria história e narrativa como porta de entrada nesse mundo fantástico e infinito de possibilidades criativas.



# 3



Para isso, vamos passear pelas etapas necessárias para a criação de mundos, personagens, narrativas, ambientação e qualquer outra característica que possa interessar na sua história.

Lembre-se: seu mundo e suas regras.

Tenha em mente que para qualquer produção faz-se necessário um ponto de partida - seja uma ideia, rascunho ou pensamento.





# 2 A HISTÓRIA DO STOP MOTION

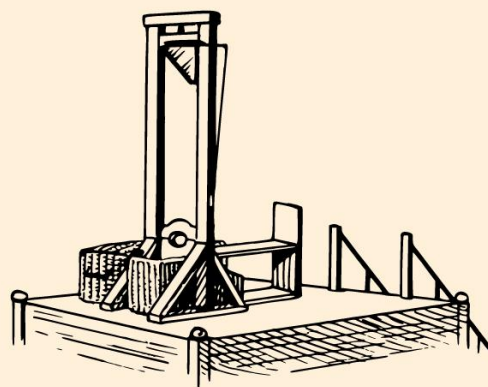
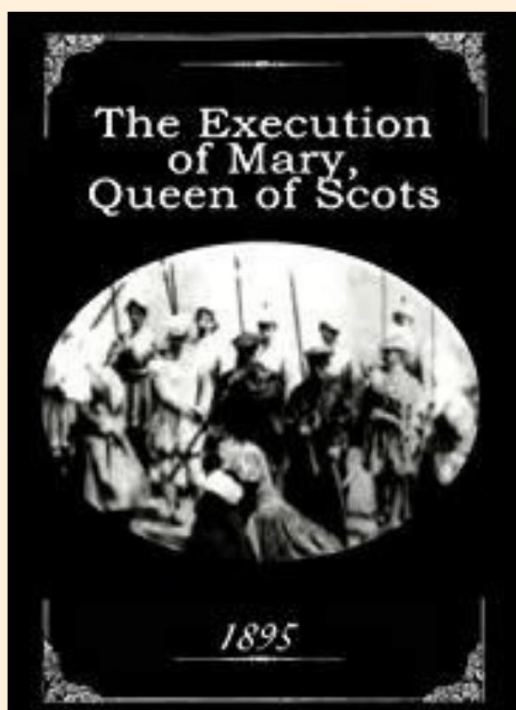
O Stop Motion, pode ser traduzido do inglês para algo como "movimento parado".

Mas como algo pode se mover e estar parado ao mesmo tempo?



Vamos conhecer agora um pouquinho da história do Stop Motion para responder essa pergunta.

O Stop Motion teve seu início naquilo que conhecemos como os primórdios dos efeitos especiais, tendo como primeiro registro um curta de apenas de 18 segundos lançado em 1895 chamado *The Execution of Mary, Queen of Scots* - dirigido por Alfred Clark (1873 - 1950) e produzido pelo famoso inventor Thomas Edison (1847 - 1931). No curta os atores ficaram parados enquanto a câmera não estava filmando até que a atriz que interpreta a rainha da Escócia fosse substituída por uma boneca e assim a gravação continua criando uma cena de decapitação que chocou a todos que assistiam.



*The Execution of Mary, Queen of Scots - 1895*

Mas foi somente em 1898 que o que conhecemos de fato como Stop Motion surgiu. Foi com o curta animado chamado *The Humpty Dumpty Circus* de J. Stuart (1875 - 1941) e Albert Smith (1875 - 1958), utilizando as bonecas de suas filhas para criar o curta-metragem quadro a quadro, que se tem registro do primeiro uso do stop motion como linguagem e não somente como ferramenta para criação de efeitos visuais.



*The Humty Dumpty Circus - 1898.*

*Embora o registro desta produção tenha se perdido, sua importância e seu pioneirismo estão registrados na história.*



Outra figura de extrema importância tanto na história dos efeitos especiais quanto na história do Stop Motion é o mágico e ilusionista francês George Méliès (1861 - 1938), que sem a intenção, enquanto produzia um filme fotografou quadro a quadro, e percebeu que isso poderia auxiliar o ilusionista durante os seus shows.

Ao perceber a potencialidade dessa "ferramenta", a adotou para uma de suas futuras produções, o clássico *Viagem a Lua*, de 1902.

## A TRIP TO THE MOON

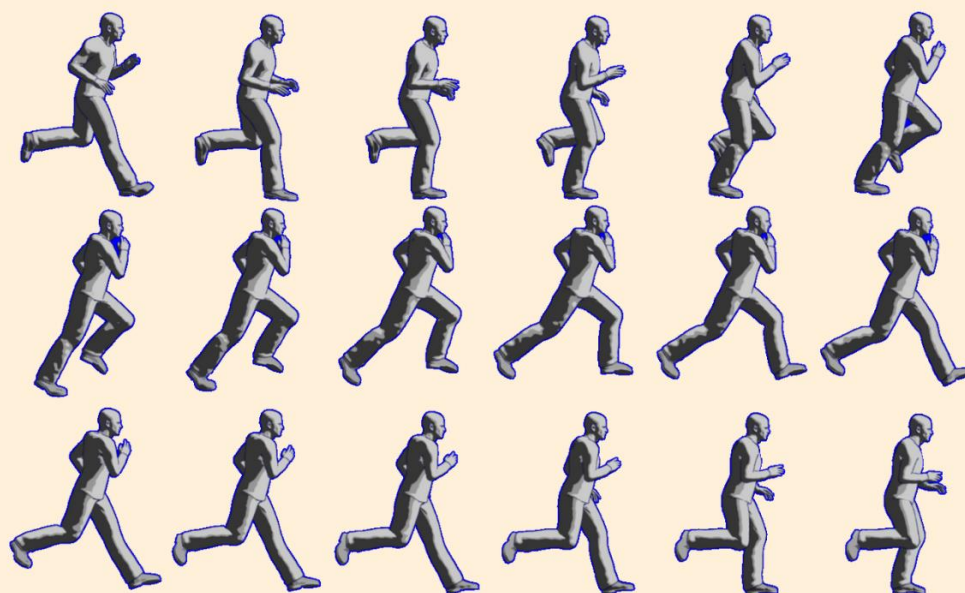


*Viagem a Lua - 1902*

*O filme é um grande marco para a história cinematográfica e consequentemente para a história do Stop Motion.*

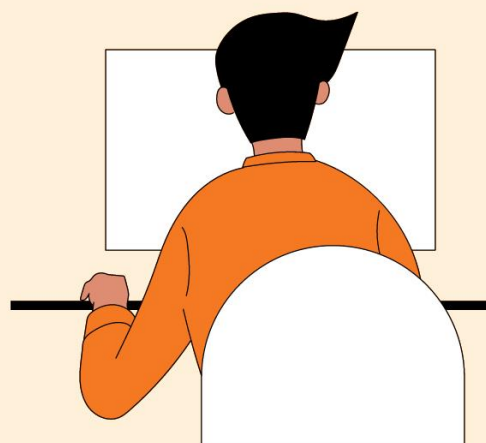
A sequência quadro a quadro que caracteriza o Stop Motion pode ser encontrada de diversas formas, seja com fotografias de seres humanos, animais, bonecos de massa de modelar, fantoches, sombras ou qualquer outro objeto que possa simular uma movimentação.

Para o cérebro do espectador assimilar esta ilusão de movimento, os artistas produzem em média 24 quadros por segundo, o que significa que para cada minuto corrido de filme são capturadas pelo menos 1.440 fotografias do personagem em movimento a depender da fluidez desejada na animação, podendo variar tanto para mais quanto para menos.





Alguns detalhes podem ser incluídos na pós produção, como por exemplo, o cair da neve, a iluminação, ou a remoção de algum elemento indesejado, bem como a inserção de vozes e efeitos sonoros.





**Uma produção em Stop Motion, embora seja bem minuciosa e de longo tempo de desenvolvimento, gera uma atmosfera que somente este tipo de produção possui - a sutileza do que fora literalmente "esculpido a mão"**







Para entendermos melhor como o gênero Stop Motion ganhou o coração dos entusiastas vamos explorar algumas das mais populares animações e os principais nomes envolvidos neste tipo de produção.



## King Kong (1933)

O filme do gorila gigante dirigido por Ernest B. Schoedsack (1893 - 1979) e Merian C. Cooper (1893 - 1973) foi pioneiro em utilizar o Stop Motion como veículo para desenvolver os efeitos especiais e animar os animais pré-históricos contidos na obra.

O filme é até hoje muito querido e um exemplar de peso quando se fala em inovação e pioneirismo.





## 👉 The New Gulliver (1935) 👈

O filme é um dos primeiros que conta com sua animação quase toda feita em Stop Motion.

O filme soviético do diretor Alexandr Ptushko (1900 - 1973) utiliza da técnica para animar marionetes, e é reconhecidamente considerado um dos filmes de maior contribuição para o que viria a se tornar o Stop Motion.



## ☀️ O Estranho Mundo de Jack (1993) ☀️

O filme de Tim Burton foi um resgate a inovação e uma reimaginação do Stop Motion, o filme infantil com apelo ao terror e pitadas de melancolia teve um papel importante em introduzir o gênero às

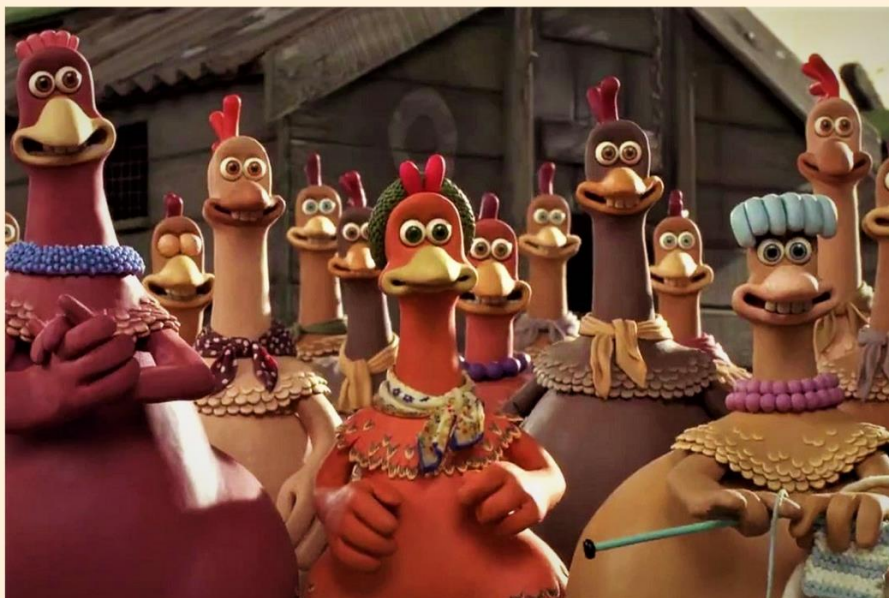
novas gerações que não conheceram os clássicos como King Kong ou The New Gulliver.

O Estranho Mundo de Jack também foi responsável por uma nova leva de animações de Stop Motion utilizando massa de modelar nos anos seguintes.



## 👉 A Fuga das Galinhas (2000) 👈

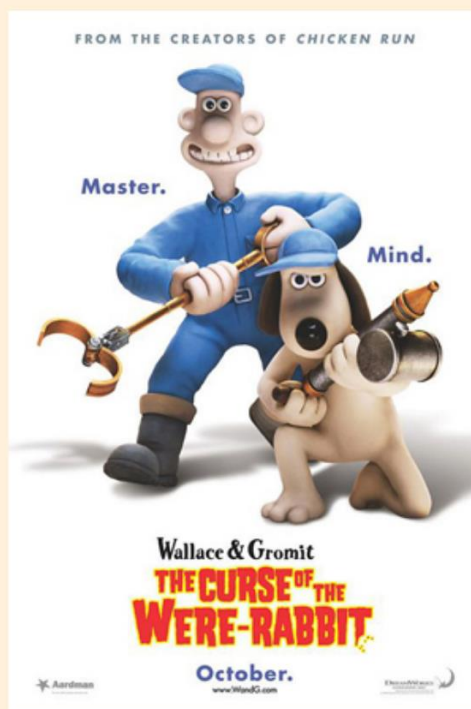
O filme "A fuga das galinhas" é uma comédia em Stop Motion para todas as idades, que tem em seu cerne várias críticas sociais que olhares mais atentos podem perceber. O filme dirigido por Peter Lord e Nick Park com roteiro de Karey Kirkpatrick foi essencial para o gênero ter o reconhecimento merecido, pois depois de não ganharem o Oscar, apesar do sucesso de público e crítica, foi criada pela Academia uma categoria unicamente para premiar filmes e animações deste gênero a partir de 2001.





## Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais (2005)

O longa "Wallace & Gromit" do diretor Nick Park - já consagrado por suas produções - foi finalmente ganhador do Oscar de melhor filme de animação, e de diversos outros prêmios, trazendo maior visibilidade para o gênero diante do número de premiações e originalidade.



## ☞ A Noiva Cadáver (2005) ☞

O filme dirigido por Tim Burton remonta o esplendor do cinema vintage, utilizando tecnologias mais modernas agregadas ao clássico uso de massa de modelar.

A Noiva Cadáver aborda temáticas universais com tons mais adultos e a sutileza de contos juvenis para tratar de assuntos como traição, morte, assassinato, roubo e outros temas que se não bem dosados teriam uma classificação indicativa (que é livre) beirando o +16.



## ☀ Coraline e o Mundo Secreto (2009) ☀

Coraline é uma adaptação de um conto infanto-juvenil que aborda temas como abandono parental, depressão, fantasia e descobertas.

É um filme que se utiliza de ferramentas digitais para a pós produção a fim de refinar cenários, personagens, e etc.

O filme do diretor Henry Selick, foi um grande propulsor para o gênero, permitindo que os estúdios Laika tivessem mais popularidade e continuassem produzindo obras focadas no desenvolvimento humanizado de suas personagens.



# 3 Equipe de animação

**Antes que possamos seguir para a animação, é necessário que sejam feitas:**

- A escolha das personagens;
- A escolha do cenário;
- Qual material será utilizado;
- O enredo por trás de cada personagem;
- A história a ser contada;

Para isso, a turma será dividida em grupos de 5 alunos, onde cada aluno desempenhará uma função dentro de uma equipe de animação.

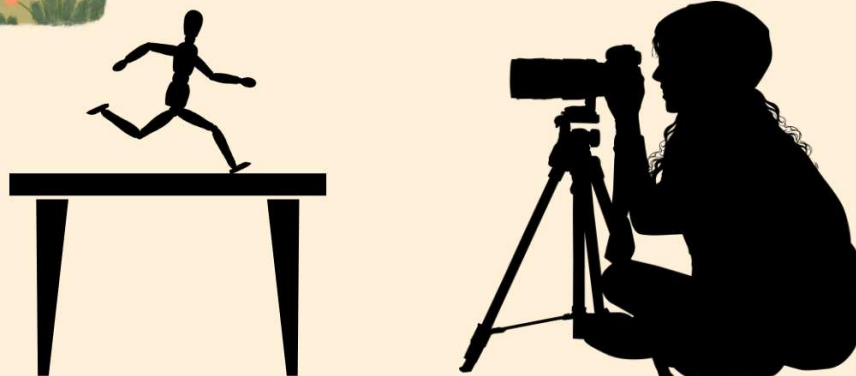


De forma simplificada as funções são:

- Roteiro: ficará encarregado da criação do roteiro e história das personagens;
- Direção de arte: responsável pela escolha e confecção das personagens e dos cenários;



- Direção geral: responsável pela parte fotográfica e movimentação das personagens em cena.

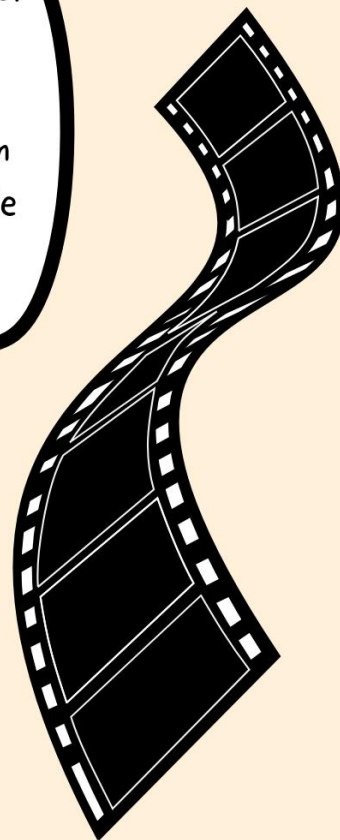
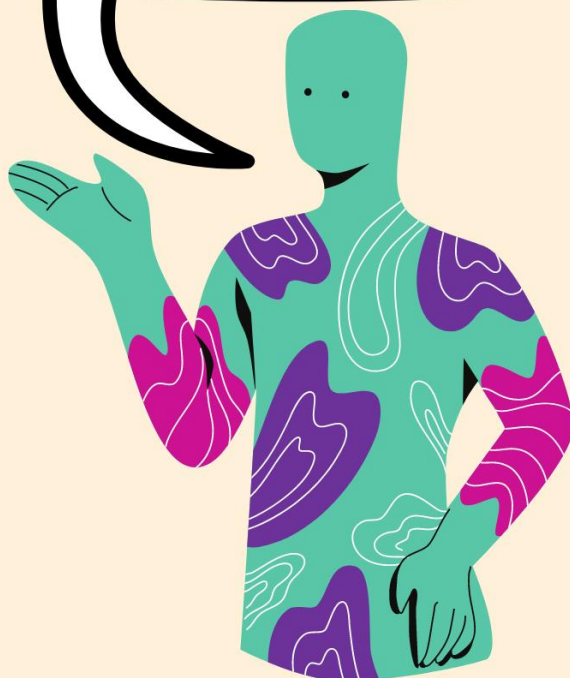


- Direção de luz e som: responsável pela manipulação das luzes e pela criação de vozes originais e/ou uso de efeitos sonoros;





As 4 funções descritas na página anterior contarão com o apoio em conjunto dos 5 integrantes do grupo, ou seja, funções serão divididas mas todos devem trabalhar entre si e entre as funções de acordo com o que a equipe julgar necessário.



Uma (ou mais) das 4 funções deverá ser desempenhada por 2 integrantes levando em consideração a função que demandar maior atenção de acordo com a proposta do grupo.

# ANOTAÇÕES E IDEIAS (Roteiro)



# ANOTAÇÕES E IDEIAS (Direção de Arte)





# ANOTAÇÕES E IDEIAS (Direção Geral)



# ANOTAÇÕES E IDEIAS (Direção de Luz e Som)





# 4

## CRIAR SUA PRÓPRIA ANIMAÇÃO



Para iniciar o processo de animação utilizaremos 3 celulares.

- Um dos celulares será utilizado para a captura das fotos e criação da animação através dos apps "PicPac" (Android) ou "Stop Motion Studio" (iOS), ambos bem intuitivos e com instruções de uso.
- Os outros dois aparelhos servirão para a iluminação do cenário através da função lanterna.

A escolha dos cômodos e dos cenários da Dollhouse deve ser pensada de acordo com a iluminação já presente no ambiente, levando em consideração também as duas lanternas e a proposta do roteiro

# INDICAÇÕES

Abaixo indicações de bancos de imagens e vídeos gratuitos e livre de direitos autorais para que você possa abusar da sua criatividade.

- <https://www.pexels.com/pt-br/>
- <https://pixabay.com/pt/>
- <https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/banco-de-imagens>
- <https://br.depositphotos.com/home.html>
- <https://coverr.co/>



## APP para remover fundo de vídeo e fazer chroma key



Cenários definidos e iluminação colocada, a direção geral pode iniciar o processo de gravação considerando de 10 a 15 fotos para cada segundo de vídeo caso a proposta for um movimento mais rústico e de 24 em diante conforme for necessária uma maior fluidez. Após a gravação poderão ser incluídos efeitos sonoros bem como vozes originais, que deverão ser pensados antes ou durante as "filmagens" para que possam ser inseridos na pós produção.

## ANOTAÇÕES E IDEIAS GERAIS





# 5 REFERÊNCIAS

- ARRUDA, Eduardo Gabriel; FECHINE, Quirino Mariana; JUNIOR, Wellington Sousa Lima; MORAIS, Eduarda Gomes de. Estética Burtoniana: Uma análise fílmica através do Estranho mundo de Jack Skellington. **Temática**, João Pessoa, v. 14, n. 4, p. 130-144, abr. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/39318/19897>>. Acesso em: 13, abr. 2023.
- RIBEIRO, Thiago Franco; Animação em stop-motion: Tecnologia de produção através da história. Dissertação (Mestrado em Artes), Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, pag. 160, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.
- NOLLA, Thiago. 'Coraline e o mundo secreto', o suprassumo do terror infantil. Cine Pop, 2021. Disponível em: <<https://cinepop.com.br/artigo-coraline-e-o-mundo-secreto-o-suprassumo-do-terror-infantil-318552/>>. Acesso em: 13, abr. 2023.
- Plano Crítico, 2017. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-king-kong-1933/>>. Acesso em: 13, abr. 2023.
- ARAÚJO, Rebeca. Precisamos falar sobre a noiva cadáver. CinemAção, 2020. Disponível em: <<https://cinemacao.com/2020/05/13/precisamos-falar-sobre-a-noiva-cadaver/>>. Acesso em: 13, abr. 2023.

## **6.2 Versão professor**

# DOLLHOUSE

criação em  
STOP MOTION



Este material didático aborda os elementos do Stop Motion e a criação de narrativas visuais para o desenvolvimento de histórias autorais. Este material é pensado para estudantes do Ensino Médio com duração bimestral (8 aulas).

Material desenvolvido por  
Ana Carolina Bastos Batista  
Trabalho de conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de  
Uberlândia, para a obtenção do título de bacharel e licenciada em Artes  
Visuais, sob a orientação do Prof. Dr. Fábio Fonseca.  
Uberlândia, Minas Gerais  
2023



# ÍNDICE

**1** DOLLHOUSE   
APRESENTAÇÃO E INTRODUÇÃO  
pág 3

**2** HISTÓRIA DO  
STOP MOTION  
pág 5

**3** EQUIPE DE  
ANIMAÇÃO   
pág 19

## **4** CRIAR SUA PRÓPRIA ANIMAÇÃO



pág 26

## **5** REFERÊNCIAS

pág 29




# 1 DOLLHOUSE APRESENTAÇÃO




A cartilha *DollHouse: criação em Stop Motion* tem como proposta apresentar os conceitos de uma produção em Stop Motion, conceituando as etapas com recursos visuais que possibilitem o desenvolvimento da percepção e da curiosidade no leitor, a fim de auxiliar na produção de sua própria história e narrativa como porta de entrada nesse mundo fantástico e infinito de possibilidades criativas.



# 3

 "A Arte contribui para o desenvolvimento da autonomia criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre racionalidade, sensibilidade, intuição e ludicidade. Ela é, também, propulsora da ampliação do conhecimento do sujeito relacionado a si, ao outro e ao mundo. É na aprendizagem, na pesquisa e no fazer artístico que as percepções e compreensões do mundo se ampliam no âmbito da sensibilidade e se interconectam, em uma perspectiva poética em relação à vida, que permite aos sujeitos estar abertos às percepções e experiências, mediante a capacidade de imaginar e ressignificar os cotidianos e rotinas"
   
BNCC, 2018 (p. 474.)


**\*Os textos que apresentam essa imagem  se referem às habilidades da BNCC para o Ensino Médio, 2018.**

Para isso, vamos passear pelas etapas necessárias para a criação de mundos, personagens, narrativas, ambientação e qualquer outra característica que possa interessar na sua história.

Lembre-se: seu mundo e suas regras.

Tenha em mente que para qualquer produção faz-se necessário um ponto de partida - seja uma ideia, rascunho ou pensamento.

**4**

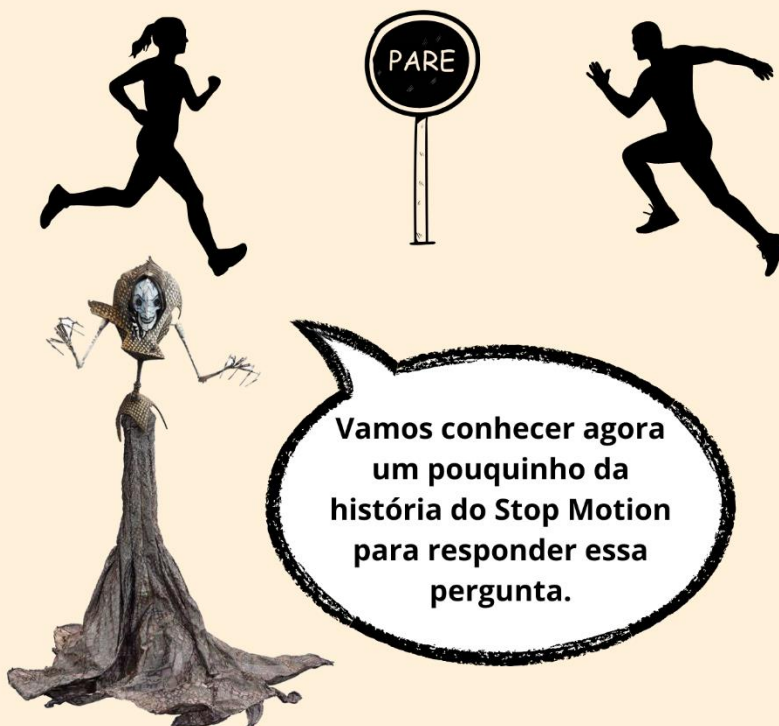
 (EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos criativos que integrem diferentes linguagens artísticas e referências estéticas e culturais, recorrendo a conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.




## 2 A HISTÓRIA DO STOP MOTION

O Stop Motion, pode ser traduzido do inglês para algo como "movimento parado".

Mas como algo pode se mover e estar parado ao mesmo tempo?

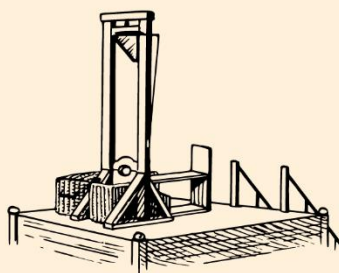
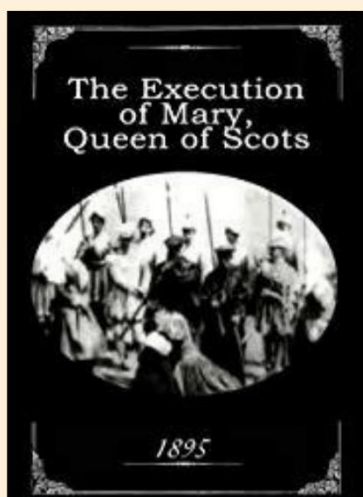


Através das informações contidas nas páginas 6 - 8 o(a) professor(a) deverá preparar uma aula expositiva para contextualizar a história do Stop Motion e seu desenvolvimento durante os anos, passando de um recurso para criação de efeitos especiais no século passado para uma linguagem artística e um gênero do cinema.

 (EM13LGG201) Utilizar adequadamente as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.



O Stop Motion teve seu início naquilo que conhecemos como os primórdios dos efeitos especiais, tendo como primeiro registro um curta de apenas de 18 segundos lançado em 1895 chamado *The Execution of Mary, Queen of Scots* - dirigido por Alfred Clark (1873 - 1950) e produzido pelo famoso inventor Thomas Edison (1847 - 1931). No curta os atores ficaram parados enquanto a câmera não estava filmando até que a atriz que interpreta a rainha da Escócia fosse substituída por uma boneca e assim a gravação continua criando uma cena de decapitação que chocou a todos que assistiam.



*The Execution of Mary, Queen of Scots* - 1895

6

Para contextualizar essa linha cronológica o presente material sugere a apresentação em sala de aula dos curtas *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895),




*Viagem à Lua* (1902) - p.8 como forma de apresentar o Stop Motion como ferramenta para criação de efeitos visuais no cinema do início do século passado, e *A Vingança do Cameraman* (1912),



para ilustrar o uso dessa técnica para criar animações completas e não somente efeitos visuais.

**Materiais necessários:**

- Projetor/ Notebook / Caixa de som.

 (EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico e da cultura corporal de movimento de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de disputa por legitimidade.


Mas foi somente em 1898 que o que conhecemos de fato como Stop Motion surgiu. Foi com o curta animado chamado *The Humpty Dumpty Circus* de J. Stuart (1875 - 1941) e Albert Smith (1875 - 1958), utilizando as bonecas de suas filhas para criar o curta-metragem quadro a quadro, que se tem registro do primeiro uso do stop motion como linguagem e não somente como ferramenta para criação de efeitos visuais.



*The Humty Dumpty Circus - 1898.*

*Embora o registro desta produção tenha se perdido, sua importância e seu pioneirismo estão registrados na história.*

Sugere-se que a turma esteja distribuída em formato de círculo para que possa haver um debate sobre as informações trazidas acerca da história do Stop Motion e sobre os curtas assistidos em sala. Nesse momento o questionamento principal pretendido por este material didático deverá ser levantado: se há mais de um século era possível fazer uma animação em Stop Motion, é possível reproduzir isso dentro de sala de aula? Como já era de se esperar, a resposta é: **SIM!**

 (EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas e da cultura corporal do movimento às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica e econômica.

Outra figura de extrema importância tanto na história dos efeitos especiais quanto na história do Stop Motion é o mágico e ilusionista francês George Méliès (1861 - 1938), que sem a intenção, enquanto produzia um filme fotografou quadro a quadro, e percebeu que isso poderia auxiliar o ilusionista durante os seus shows.

Ao perceber a potencialidade dessa "ferramenta", a adotou para uma de suas futuras produções, o clássico *Viagem à Lua*, de 1902.



*Viagem à Lua - 1902*

*O filme é um grande marco para a história cinematográfica e consequentemente para a história do Stop Motion.*

Para fins de enriquecimento do processo didático é importante que o(a) professor(a) traga informações acerca da biografia de cada diretor envolvido na criação dessa técnica/ linguagem artística, principalmente sobre o mágico e ilusionista francês citado na presente página:

***George Méliès.***

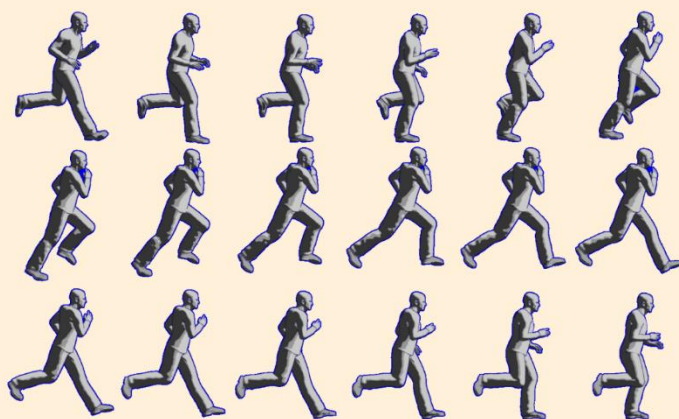
*Viagem à Lua - 1902:*





A sequência quadro a quadro que caracteriza o Stop Motion pode ser encontrada de diversas formas, seja com fotografias de seres humanos, animais, bonecos de massa de modelar, fantoches, sombras ou qualquer outro objeto que possa simular uma movimentação.

Para o cérebro do espectador assimilar esta ilusão de movimento, os artistas produzem em média 24 quadros por segundo, o que significa que para cada minuto corrido de filme são capturadas pelo menos 1.440 fotografias do personagem em movimento a depender da fluidez desejada na animação, podendo variar tanto para mais quanto para menos.



9

Para ilustrar o funcionamento e o uso do Stop Motion na prática, o QR code abaixo traz um vídeo curto com uma atividade simples ensinando a animar dois frames sem o uso de nenhum tipo de tecnologia e que deverá ser aplicada em sala de aula e reproduzida por toda a turma.

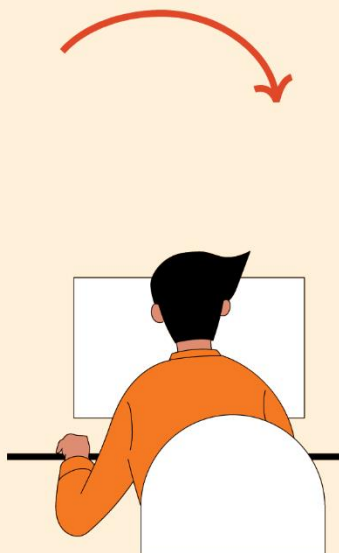
Essa atividade servirá para introduzir a técnica do Stop Motion de forma prática aos(as) alunos(as) para que a compreensão acerca do termo Movimento Parado seja facilitada.

Atividade Stop Motion 2 quadros:






Alguns detalhes podem ser incluídos na pós produção, como por exemplo, o cair da neve, a iluminação, ou a remoção de algum elemento indesejado, bem como a inserção de vozes e efeitos sonoros.



Ao final do processo de gravação o(a) professor(a) deverá atuar em conjunto com os grupos na parte de pós produção, sendo assim responsável por auxiliar a finalização e inclusão de efeitos sonoros e visuais com o auxílio de um notebook ou celular (TikTok) e de algum programa para edição de vídeos de sua preferência (sugere-se o uso do programa Sony Vegas no caso do uso do notebook)

Ao final dessa cartilha alguns sites de bancos de imagens são disponibilizados afim de facilitar esse processo de pós produção junto aos(às) alunos(as). Para a gravação de sons e vozes o gravador e microfone presentes nos celulares utilizados no processo de gravação desempenharão essa função.

 (EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, como forma de fomentar diferentes modos de participação e intervenção social.



**Uma produção em Stop Motion, embora seja bem minuciosa e de longo tempo de desenvolvimento, gera uma atmosfera que somente este tipo de produção possui - a sutileza do que fora literalmente "esculpido a mão"**




11


Sugere-se um trabalho em conjunto de forma transversal e interdisciplinar com o(a) professor(a) de biologia da instituição de ensino visando trazer reflexões dentro de sala através de aula expositiva que oriente o uso consciente dos materiais e que sugira o uso de objetos reutilizados e reutilizáveis para a criação e confecção dos cenários e das personagens.

Dentre esses materiais destaca-se o uso de brinquedos velhos que poderão ser reaproveitados e adaptados para a criação da animação.

Outros materiais sugeridos para esse processo são:

cola/ revistas/ arame/ argila/ massa de modelar/ brinquedos/ utensílios domésticos/etc.

 (EM13CNT206) Justificar a importância da preservação e conservação da biodiversidade, considerando parâmetros qualitativos e quantitativos, e avaliar os efeitos da ação humana e das políticas ambientais para a garantia da sustentabilidade do planeta.

 (EM13CHS301) Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção e descarte (reuso e reciclagem) de resíduos na contemporaneidade e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental e o consumo responsável.



Para entendermos melhor como o gênero Stop Motion ganhou o coração dos entusiastas vamos explorar algumas das mais populares animações e os principais nomes envolvidos neste tipo de produção.



## King Kong (1933)

O filme do gorila gigante dirigido por Ernest B. Schoedsack (1893 - 1979) e Merian C. Cooper (1893 - 1973) foi pioneiro em utilizar o Stop Motion como veículo para desenvolver os efeitos especiais e animar os animais pré-históricos contidos na obra.

O filme é até hoje muito querido e um exemplar de peso quando se fala em inovação e pioneirismo.



Com o decorrer dos anos o cinema foi avançando e se tornando cada vez mais ousado nas suas propostas e produções, mas em contrapartida a tecnologia não conseguia acompanhar esse avanço. Prova disso é a continuidade do uso do Stop Motion como recurso de efeito visual presente em clássicos como King Kong (1933) e The New Gulliver (1935). O uso do Stop Motion como efeito visual perdurou por décadas devido ao lento avanço da tecnologia como mostra a primeira trilogia do clássico Star Wars (1977 - 1983), que apesar de incluir computação gráfica na sua produção ainda precisou contar com o auxílio do Stop Motion para alcançar os resultados desejados.



## ☀️ The New Gulliver (1935) ☀️

O filme é um dos primeiros que conta com sua animação quase toda feita em Stop Motion.

O filme soviético do diretor Alexandr Ptushko (1900 - 1973) utiliza da técnica para animar marionetes, e é reconhecidamente considerado um dos filmes de maior contribuição para o que viria a se tornar o Stop Motion.



O(A) professor(a) deverá escolher um dentre os filmes citados na página anterior para reproduzir em sala de aula e solicitar que os(as) alunos(as) registrem em uma folha separada as cenas em que o Stop Motion é utilizado como recurso de efeito visual e ao fim do filme propor uma discussão com a turma posicionada em círculo para que possam apontar esses momentos e questionar de que forma o recurso foi utilizado, principalmente no que diz respeito às proporções presentes nos filmes.



## ☀️ O Estranho Mundo de Jack (1993) ☀️

O filme de Tim Burton foi um resgate a inovação e uma reimaginação do Stop Motion, o filme infantil com apelo ao terror e pitadas de melancolia teve um papel importante em introduzir o gênero às


novas gerações que não conheceram os clássicos como King Kong ou The New Gulliver.

O Estranho Mundo de Jack também foi responsável por uma nova leva de animações de Stop Motion utilizando massa de modelar nos anos seguintes.



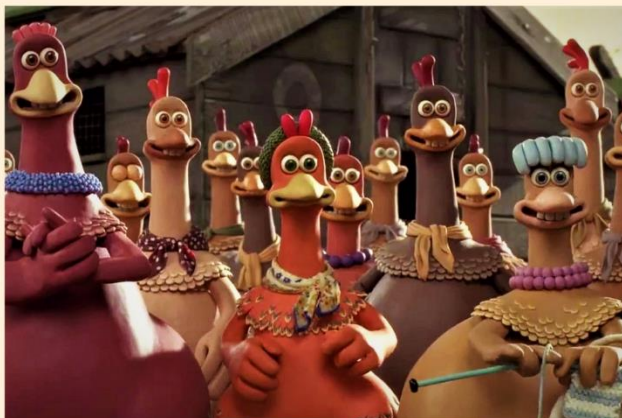
# 14

O(A) professor(a) deverá ler as páginas 14 - 18 do presente material juntamente com a turma e comentar brevemente sobre os filmes que serão mencionados. Após a leitura deverá ser aberta uma votação para que a turma possa escolher qual das 5 animações deverá ser apresentada em sala.

 (EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.

## ☀️ A Fuga das Galinhas (2000) ☀️

O filme "A fuga das galinhas" é uma comédia em Stop Motion para todas as idades, que tem em seu cerne várias críticas sociais que olhares mais atentos podem perceber. O filme dirigido por Peter Lord e Nick Park com roteiro de Karey Kirkpatrick foi essencial para o gênero ter o reconhecimento merecido, pois depois de não ganharem o Oscar, apesar do sucesso de público e crítica, foi criada pela Academia uma categoria unicamente para premiar filmes e animações deste gênero a partir de 2001.



A partir desse momento histórico, o Stop Motion começa a tomar peso e forma e a se consolidar não mais como recurso visual e sim como possível gênero cinematográfico, apresentando características que o colocam nesse lugar.

O filme ao lado corrobora para essa possibilidade, visto que a Academia de Arte e Ciências Cinematográficas, responsável pela premiação do Óscar, precisou criar uma nova categoria (Melhor Filme de Animação) devido ao sucesso de público e crítica gerado com essa animação em Stop Motion.

 (EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), para compreender o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.

## Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais (2005)

O longa "Wallace & Gromit" do diretor Nick Park - já consagrado por suas produções - foi finalmente ganhador do Oscar de melhor filme de animação, e de diversos outros prêmios, trazendo maior visibilidade para o gênero diante do número de premiações e originalidade.



As 5 animações possuem características distintas mas algo muito importante em comum:

*o notório avanço do Stop Motion enquanto linguagem artística.*



## ☞ A Noiva Cadáver (2005) ☞

O filme dirigido por Tim Burton remonta o esplendor do cinema vintage, utilizando tecnologias mais modernas agregadas ao clássico uso de massa de modelar.

A Noiva Cadáver aborda temáticas universais com tons mais adultos e a sutileza de contos juvenis para tratar de assuntos como traição, morte, assassinato, roubo e outros temas que se não bem dosados teriam uma classificação indicativa (que é livre) beirando o +16.



Os dois filmes apresentados nessa página e na seguinte mostram um amadurecimento do Stop Motion em relação aos temas abordados nas animações.

As animações que tiveram início com os brinquedos das filhas dos diretores J. Stuart e Albert Smith em 1898 passou a abordar diversos temas mais adultos e sombrios como descritos no texto ao lado. Essa abordagem acabou por se tornar uma marca registrada do Stop Motion por conta da combinação entre o sombrio e a dinâmica visual que só essa técnica consegue trazer, remetendo ao movimento parado que traz esse ar de bizarrice, de algo que não se movimenta da forma que nossos olhos estão acostumados a ver.

## ☀ Coraline e o Mundo Secreto (2009) ☀

Coraline é uma adaptação de um conto infanto-juvenil que aborda temas como abandono parental, depressão, fantasia e descobertas.


É um filme que se utiliza de ferramentas digitais para a pós produção a fim de refinar cenários, personagens, e etc.

O filme do diretor Henry Selick, foi um grande propulsor para o gênero, permitindo que os estúdios Laika tivessem mais popularidade e continuassem produzindo obras focadas no desenvolvimento humanizado de suas personagens.



Outra animação que reforça essa relação do Stop Motion com o sombrio é a adaptação do livro de Neil Gaiman, Coraline e o Mundo Secreto (2009).

Aproveitando esse momento do processo onde a adaptação de um livro é apresentada é aconselhável que o(a) professor(a) de literatura seja convidado(a) a participar e contribuir com as aulas apresentando propostas literárias que possam servir de inspiração para a turma e para a criação de um roteiro para as animações. Fica como sugestão de apresentação para a turma trechos do making of do filme disponíveis no YouTube para ilustrar o avanço tecnológico nas produções em Stop Motion..

 (EM13LGG104) Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.

## 3 Equipe de animação

Antes que possamos seguir para a animação, é necessário que sejam feitas:

- A escolha das personagens;
- A escolha do cenário;
- Qual material será utilizado;
- O enredo por trás de cada personagem;
- A história a ser contada;

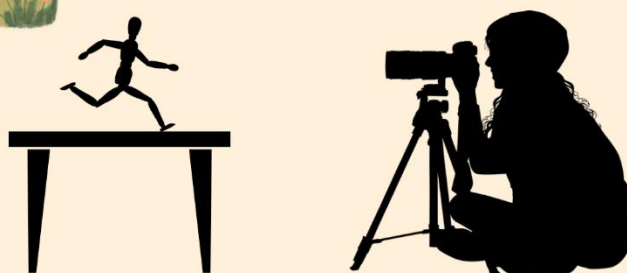
Para isso, a turma será dividida em grupos de 5 alunos, onde cada aluno desempenhará uma função dentro de uma equipe de animação.

De forma simplificada as funções são:

- Roteiro: ficará encarregado da criação do roteiro e história das personagens;
- Direção de arte: responsável pela escolha e confecção das personagens e dos cenários;



- Direção geral: responsável pela parte fotográfica e movimentação das personagens em cena.



- Direção de luz e som: responsável pela manipulação das luzes e pela criação de vozes originais e/ou uso de efeitos sonoros;



20


 (EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos criativos que integrem diferentes linguagens artísticas e referências estéticas e culturais, recorrendo a conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.

As 4 funções descritas na página anterior contarão com o apoio em conjunto dos 5 integrantes do grupo, ou seja, funções serão divididas mas todos devem trabalhar entre si e entre as funções de acordo com o que a equipe julgar necessário.



Uma (ou mais) das 4 funções deverá ser desempenhada por 2 integrantes levando em consideração a função que demandar maior atenção de acordo com a proposta do grupo.

21

 (EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e mobilizá-las de modo ético, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.





## 4 CRIAR SUA PRÓPRIA ANIMAÇÃO




Para iniciar o processo de animação utilizaremos 3 celulares.

- Um dos celulares será utilizado para a captura das fotos e criação da animação através dos apps "PicPac" (Android) ou "Stop Motion Studio" (iOS), ambos bem intuitivos e com instruções de uso.
- Os outros dois aparelhos servirão para a iluminação do cenário através da função lanterna.

A escolha dos cômodos e dos cenários da Dollhouse deve ser pensada de acordo com a iluminação já presente no ambiente, levando em consideração também as duas lanternas e a proposta do roteiro

Nesse momento o(a) professor(a) deverá orientar os grupos para que em conjunto possam escolher os temas de cada animação. Com o tema definido, uma ideia de narrativa pensada em grupo, o responsável pelo roteiro poderá dar início à escrita concomitantemente à produção das personagens e cenários da casinha de bonecas (*Direção de Arte*). Com essa parte pronta agora entram em cena a *Direção Geral* e a *Direção de Luz e Som*.

A avaliação acontecerá durante todas as aulas através da observação atenta às respostas orais e práticas dos(as) alunos(as), verificando de acordo com a singularidade de cada um(a), as suas facilidades e dificuldades em realizar a criação dos curtas animados. Também será observado a forma com que se dará o trabalho em grupo e o desempenho das funções propostas referentes a uma equipe de animação.

 (EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

## ANOTAÇÕES E IDEIAS (Roteiro)



## ANOTAÇÕES E IDEIAS (Direção de Arte)



## ANOTAÇÕES E IDEIAS (Direção Geral)



## ANOTAÇÕES E IDEIAS (Direção de Luz e Som)



## INDICAÇÕES

Abaixo indicações de bancos de imagens e vídeos gratuitos e livre de direitos autorais para que você possa abusar da sua criatividade.

- <https://www.pexels.com/pt-br/>
- <https://pixabay.com/pt/>
- <https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/banco-de-imagens>
- <https://br.depositphotos.com/home.html>
- <https://coverr.co/>



### APP para remover fundo de vídeo e fazer chroma key



Cenários definidos e iluminação colocada, a direção geral pode iniciar o processo de gravação considerando de 10 a 15 fotos para cada segundo de vídeo caso a proposta for um movimento mais rústico e de 24 em diante conforme for necessária uma maior fluidez. Após a gravação poderão ser incluídos efeitos sonoros bem como vozes originais, que deverão ser pensados antes ou durante as "filmagens" para que possam ser inseridos na pós produção.

## ANOTAÇÕES E IDEIAS GERAIS



A large, empty white rectangular area intended for taking notes and general ideas.



# 5 REFERÊNCIAS

- ARRUDA, Eduardo Gabriel; FECHINE, Quirino Mariana; JUNIOR, Wellington Sousa Lima; MORAIS, Eduarda Gomes de. Estética Burtoniana: Uma análise fílmica através do Estranho mundo de Jack Skellington. **Temática**, João Pessoa, v. 14, n. 4, p. 130-144, abr. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/39318/19897>>. Acesso em: 13, abr. 2023.
- RIBEIRO, Thiago Franco; Animação em stop-motion: Tecnologia de produção através da história. Dissertação (Mestrado em Artes), Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, pag. 160, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.
- NOLLA, Thiago. 'Coraline e o mundo secreto', o suprassumo do terror infantil. Cine Pop, 2021. Disponível em: <<https://cinepop.com.br/artigo-coraline-e-o-mundo-secreto-o-suprassumo-do-terror-infantil-318552/>>. Acesso em: 13, abr. 2023.
- Plano Crítico, 2017. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-king-kong-1933/>>. Acesso em: 13, abr. 2023.
- ARAÚJO, Rebeca. Precisamos falar sobre a noiva cadáver. Cinemação, 2020. Disponível em: <<https://cinemacao.com/2020/05/13/precisamos-falar-sobre-a-noiva-cadaver/>>. Acesso em: 13, abr. 2023.

# DOLLHOUSE

criação em  
STOP MOTION



Este material didático aborda os elementos do Stop Motion e a criação de narrativas visuais para o desenvolvimento de histórias autorais.

Este material é pensado para estudantes do Ensino Médio com duração bimestral (8 aulas).

Material desenvolvido por  
Ana Carolina Bastos Batista  
Trabalho de conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de  
Uberlândia, para a obtenção do título de bacharel e licenciada em Artes  
Visuais, sob a orientação do Prof. Dr. Fábio Fonseca.  
Uberlândia, Minas Gerais  
2023



# ÍNDICE

**1** DOLLHOUSE   
APRESENTAÇÃO E INTRODUÇÃO  
pág 3

**2** HISTÓRIA DO  
STOP MOTION  
pág 5

**3** EQUIPE DE  
ANIMAÇÃO   
pág 19

## **4** CRIAR SUA PRÓPRIA ANIMAÇÃO



pág 26

## **5** REFERÊNCIAS

pág 29




# 1 DOLLHOUSE APRESENTAÇÃO




A cartilha *DollHouse: criação em Stop Motion* tem como proposta apresentar os conceitos de uma produção em Stop Motion, conceituando as etapas com recursos visuais que possibilitem o desenvolvimento da percepção e da curiosidade no leitor, a fim de auxiliar na produção de sua própria história e narrativa como porta de entrada nesse mundo fantástico e infinito de possibilidades criativas.



# 3

 "A Arte contribui para o desenvolvimento da autonomia criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre racionalidade, sensibilidade, intuição e ludicidade. Ela é, também, propulsora da ampliação do conhecimento do sujeito relacionado a si, ao outro e ao mundo. É na aprendizagem, na pesquisa e no fazer artístico que as percepções e compreensões do mundo se ampliam no âmbito da sensibilidade e se interconectam, em uma perspectiva poética em relação à vida, que permite aos sujeitos estar abertos às percepções e experiências, mediante a capacidade de imaginar e ressignificar os cotidianos e rotinas"

BNCC, 2018 (p. 474.)


**\*Os textos que apresentam essa imagem  se referem às habilidades da BNCC para o Ensino Médio, 2018.**

Para isso, vamos passear pelas etapas necessárias para a criação de mundos, personagens, narrativas, ambientação e qualquer outra característica que possa interessar na sua história.

Lembre-se: seu mundo e suas regras.

Tenha em mente que para qualquer produção faz-se necessário um ponto de partida - seja uma ideia, rascunho ou pensamento.

**4**

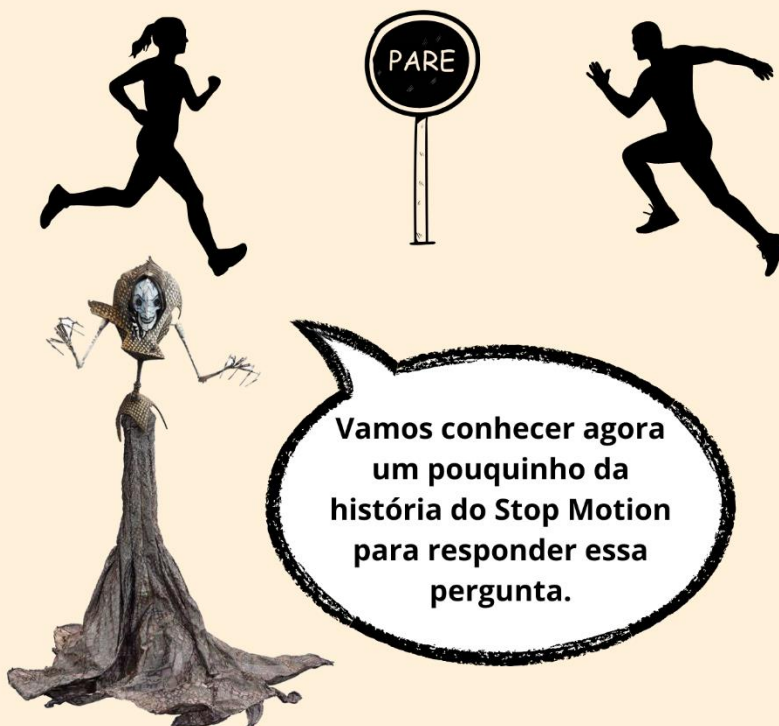
 (EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos criativos que integrem diferentes linguagens artísticas e referências estéticas e culturais, recorrendo a conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.




## 2 A HISTÓRIA DO STOP MOTION

O Stop Motion, pode ser traduzido do inglês para algo como "movimento parado".

Mas como algo pode se mover e estar parado ao mesmo tempo?

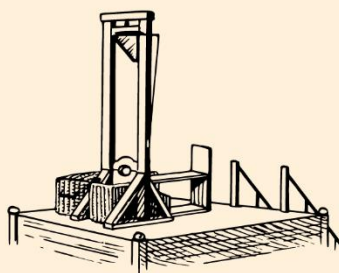
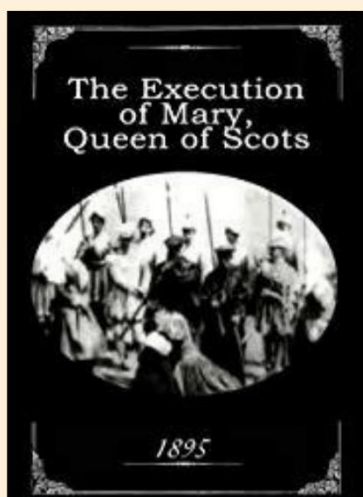


Através das informações contidas nas páginas 6 - 8 o(a) professor(a) deverá preparar uma aula expositiva para contextualizar a história do Stop Motion e seu desenvolvimento durante os anos, passando de um recurso para criação de efeitos especiais no século passado para uma linguagem artística e um gênero do cinema.

 (EM13LGG201) Utilizar adequadamente as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.



O Stop Motion teve seu início naquilo que conhecemos como os primórdios dos efeitos especiais, tendo como primeiro registro um curta de apenas de 18 segundos lançado em 1895 chamado *The Execution of Mary, Queen of Scots* - dirigido por Alfred Clark (1873 - 1950) e produzido pelo famoso inventor Thomas Edison (1847 - 1931). No curta os atores ficaram parados enquanto a câmera não estava filmando até que a atriz que interpreta a rainha da Escócia fosse substituída por uma boneca e assim a gravação continua criando uma cena de decapitação que chocou a todos que assistiam.



*The Execution of Mary, Queen of Scots* - 1895

6

Para contextualizar essa linha cronológica o presente material sugere a apresentação em sala de aula dos curtas *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895),




*Viagem à Lua* (1902) - p.8 como forma de apresentar o Stop Motion como ferramenta para criação de efeitos visuais no cinema do início do século passado, e *A Vingança do Cameraman* (1912),



para ilustrar o uso dessa técnica para criar animações completas e não somente efeitos visuais.

**Materiais necessários:**

- Projetor/ Notebook / Caixa de som.

 (EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico e da cultura corporal de movimento de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de disputa por legitimidade.


Mas foi somente em 1898 que o que conhecemos de fato como Stop Motion surgiu. Foi com o curta animado chamado *The Humpty Dumpty Circus* de J. Stuart (1875 - 1941) e Albert Smith (1875 - 1958), utilizando as bonecas de suas filhas para criar o curta-metragem quadro a quadro, que se tem registro do primeiro uso do stop motion como linguagem e não somente como ferramenta para criação de efeitos visuais.



*The Humty Dumpty Circus - 1898.*

*Embora o registro desta produção tenha se perdido, sua importância e seu pioneirismo estão registrados na história.*

Sugere-se que a turma esteja distribuída em formato de círculo para que possa haver um debate sobre as informações trazidas acerca da história do Stop Motion e sobre os curtas assistidos em sala. Nesse momento o questionamento principal pretendido por este material didático deverá ser levantado: se há mais de um século era possível fazer uma animação em Stop Motion, é possível reproduzir isso dentro de sala de aula?  
Como já era de se esperar, a resposta é:  
**SIM!**

 (EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas e da cultura corporal do movimento às diferentes dimensões da vida social, cultural, política, histórica e econômica.

Outra figura de extrema importância tanto na história dos efeitos especiais quanto na história do Stop Motion é o mágico e ilusionista francês George Méliès (1861 - 1938), que sem a intenção, enquanto produzia um filme fotografou quadro a quadro, e percebeu que isso poderia auxiliar o ilusionista durante os seus shows.

Ao perceber a potencialidade dessa "ferramenta", a adotou para uma de suas futuras produções, o clássico Viagem à Lua, de 1902.



*Viagem à Lua - 1902*

*O filme é um grande marco para a história cinematográfica e consequentemente para a história do Stop Motion.*

Para fins de enriquecimento do processo didático é importante que o(a) professor(a) traga informações acerca da biografia de cada diretor envolvido na criação dessa técnica/ linguagem artística, principalmente sobre o mágico e ilusionista francês citado na presente página:

***George Méliès.***

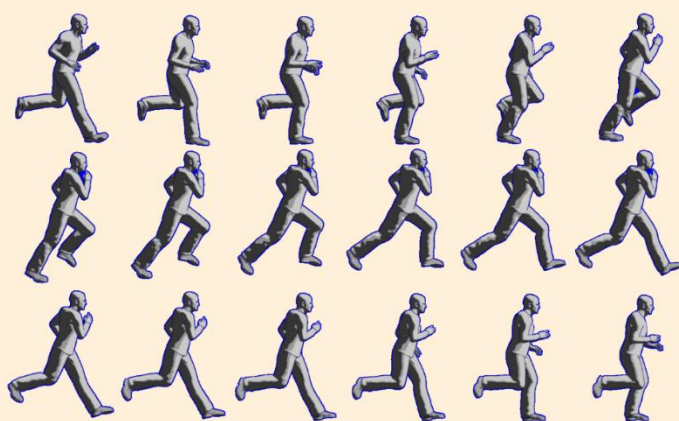
*Viagem à Lua - 1902:*





A sequência quadro a quadro que caracteriza o Stop Motion pode ser encontrada de diversas formas, seja com fotografias de seres humanos, animais, bonecos de massa de modelar, fantoches, sombras ou qualquer outro objeto que possa simular uma movimentação.

Para o cérebro do espectador assimilar esta ilusão de movimento, os artistas produzem em média 24 quadros por segundo, o que significa que para cada minuto corrido de filme são capturadas pelo menos 1.440 fotografias do personagem em movimento a depender da fluidez desejada na animação, podendo variar tanto para mais quanto para menos.



9

Para ilustrar o funcionamento e o uso do Stop Motion na prática, o QR code abaixo traz um vídeo curto com uma atividade simples ensinando a animar dois frames sem o uso de nenhum tipo de tecnologia e que deverá ser aplicada em sala de aula e reproduzida por toda a turma.

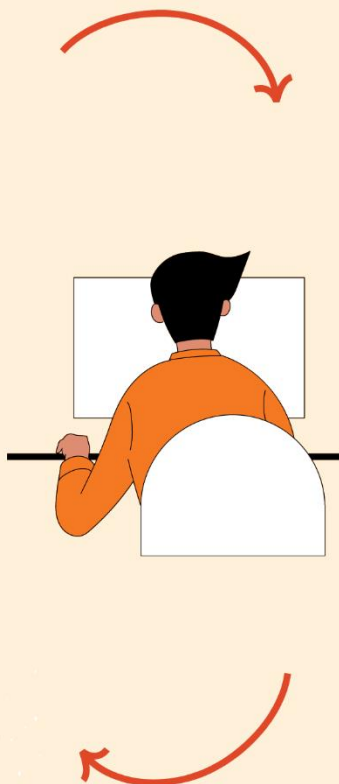
Essa atividade servirá para introduzir a técnica do Stop Motion de forma prática aos(as) alunos(as) para que a compreensão acerca do termo Movimento Parado seja facilitada.

Atividade Stop Motion 2 quadros:






Alguns detalhes podem ser incluídos na pós produção, como por exemplo, o cair da neve, a iluminação, ou a remoção de algum elemento indesejado, bem como a inserção de vozes e efeitos sonoros.



Ao final do processo de gravação o(a) professor(a) deverá atuar em conjunto com os grupos na parte de pós produção, sendo assim responsável por auxiliar a finalização e inclusão de efeitos sonoros e visuais com o auxílio de um notebook ou celular (TikTok) e de algum programa para edição de vídeos de sua preferência (sugere-se o uso do programa Sony Vegas no caso do uso do notebook)

Ao final dessa cartilha alguns sites de bancos de imagens são disponibilizados afim de facilitar esse processo de pós produção junto aos(as) alunos(as). Para a gravação de sons e vozes o gravador e microfone presentes nos celulares utilizados no processo de gravação desempenharão essa função.

 (EM13LGG105) Analisar e experimentar diversos processos de remediação de produções multissemióticas, multimídia e transmídia, como forma de fomentar diferentes modos de participação e intervenção social.



**Uma produção em Stop Motion, embora seja bem minuciosa e de longo tempo de desenvolvimento, gera uma atmosfera que somente este tipo de produção possui - a sutileza do que fora literalmente "esculpido a mão"**




11


Sugere-se um trabalho em conjunto de forma transversal e interdisciplinar com o(a) professor(a) de biologia da instituição de ensino visando trazer reflexões dentro de sala através de aula expositiva que oriente o uso consciente dos materiais e que sugira o uso de objetos reutilizados e reutilizáveis para a criação e confecção dos cenários e das personagens.

Dentre esses materiais destaca-se o uso de brinquedos velhos que poderão ser reaproveitados e adaptados para a criação da animação.

Outros materiais sugeridos para esse processo são:

cola/ revistas/ arame/ argila/ massa de modelar/ brinquedos/ utensílios domésticos/etc.

 (EM13CNT206) Justificar a importância da preservação e conservação da biodiversidade, considerando parâmetros qualitativos e quantitativos, e avaliar os efeitos da ação humana e das políticas ambientais para a garantia da sustentabilidade do planeta.

 (EM13CHS301) Problematizar hábitos e práticas individuais e coletivos de produção e descarte (reuso e reciclagem) de resíduos na contemporaneidade e elaborar e/ou selecionar propostas de ação que promovam a sustentabilidade socioambiental e o consumo responsável.





Para entendermos melhor como o gênero Stop Motion ganhou o coração dos entusiastas vamos explorar algumas das mais populares animações e os principais nomes envolvidos neste tipo de produção.



## King Kong (1933)

O filme do gorila gigante dirigido por Ernest B. Schoedsack (1893 - 1979) e Merian C. Cooper (1893 - 1973) foi pioneiro em utilizar o Stop Motion como veículo para desenvolver os efeitos especiais e animar os animais pré-históricos contidos na obra.

O filme é até hoje muito querido e um exemplar de peso quando se fala em inovação e pioneirismo.



Com o decorrer dos anos o cinema foi avançando e se tornando cada vez mais ousado nas suas propostas e produções, mas em contrapartida a tecnologia não conseguia acompanhar esse avanço. Prova disso é a continuidade do uso do Stop Motion como recurso de efeito visual presente em clássicos como King Kong (1933) e The New Gulliver (1935). O uso do Stop Motion como efeito visual perdurou por décadas devido ao lento avanço da tecnologia como mostra a primeira trilogia do clássico Star Wars (1977 - 1983), que apesar de incluir computação gráfica na sua produção ainda precisou contar com o auxílio do Stop Motion para alcançar os resultados desejados.

## ☀️ The New Gulliver (1935) ☀️

O filme é um dos primeiros que conta com sua animação quase toda feita em Stop Motion.

O filme soviético do diretor Alexandr Ptushko (1900 - 1973) utiliza da técnica para animar marionetes, e é reconhecidamente considerado um dos filmes de maior contribuição para o que viria a se tornar o Stop Motion.



O(A) professor(a) deverá escolher um dentre os filmes citados na página anterior para reproduzir em sala de aula e solicitar que os(as) alunos(as) registrem em uma folha separada as cenas em que o Stop Motion é utilizado como recurso de efeito visual e ao fim do filme propor uma discussão com a turma posicionada em círculo para que possam apontar esses momentos e questionar de que forma o recurso foi utilizado, principalmente no que diz respeito às proporções presentes nos filmes.

## ☀️ O Estranho Mundo de Jack (1993) ☀️

O filme de Tim Burton foi um resgate a inovação e uma reimaginação do Stop Motion, o filme infantil com apelo ao terror e pitadas de melancolia teve um papel importante em introduzir o gênero às


novas gerações que não conheceram os clássicos como King Kong ou The New Gulliver.

O Estranho Mundo de Jack também foi responsável por uma nova leva de animações de Stop Motion utilizando massa de modelar nos anos seguintes.



# 14

O(A) professor(a) deverá ler as páginas 14 - 18 do presente material juntamente com a turma e comentar brevemente sobre os filmes que serão mencionados. Após a leitura deverá ser aberta uma votação para que a turma possa escolher qual das 5 animações deverá ser apresentada em sala.

 (EM13LG6602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade.



## ☀️ A Fuga das Galinhas (2000) ☀️

O filme "A fuga das galinhas" é uma comédia em Stop Motion para todas as idades, que tem em seu cerne várias críticas sociais que olhares mais atentos podem perceber. O filme dirigido por Peter Lord e Nick Park com roteiro de Karey Kirkpatrick foi essencial para o gênero ter o reconhecimento merecido, pois depois de não ganharem o Oscar, apesar do sucesso de público e crítica, foi criada pela Academia uma categoria unicamente para premiar filmes e animações deste gênero a partir de 2001.



A partir desse momento histórico, o Stop Motion começa a tomar peso e forma e a se consolidar não mais como recurso visual e sim como possível gênero cinematográfico, apresentando características que o colocam nesse lugar.

O filme ao lado corrobora para essa possibilidade, visto que a Academia de Arte e Ciências Cinematográficas, responsável pela premiação do Óscar, precisou criar uma nova categoria (Melhor Filme de Animação) devido ao sucesso de público e crítica gerado com essa animação em Stop Motion.

 (EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), para compreender o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.

## Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais (2005)

O longa "Wallace & Gromit" do diretor Nick Park - já consagrado por suas produções - foi finalmente ganhador do Oscar de melhor filme de animação, e de diversos outros prêmios, trazendo maior visibilidade para o gênero diante do número de premiações e originalidade.



As 5 animações possuem características distintas mas algo muito importante em comum:

*o notório avanço do Stop Motion enquanto linguagem artística.*

## ☞ A Noiva Cadáver (2005) ☞

O filme dirigido por Tim Burton remonta o esplendor do cinema vintage, utilizando tecnologias mais modernas agregadas ao clássico uso de massa de modelar.

A Noiva Cadáver aborda temáticas universais com tons mais adultos e a sutileza de contos juvenis para tratar de assuntos como traição, morte, assassinato, roubo e outros temas que se não bem dosados teriam uma classificação indicativa (que é livre) beirando o +16.



Os dois filmes apresentados nessa página e na seguinte mostram um amadurecimento do Stop Motion em relação aos temas abordados nas animações.

As animações que tiveram início com os brinquedos das filhas dos diretores J. Stuart e Albert Smith em 1898 passou a abordar diversos temas mais adultos e sombrios como descritos no texto ao lado. Essa abordagem acabou por se tornar uma marca registrada do Stop Motion por conta da combinação entre o sombrio e a dinâmica visual que só essa técnica consegue trazer, remetendo ao movimento parado que traz esse ar de bizarrice, de algo que não se movimenta da forma que nossos olhos estão acostumados a ver.



## ☀ Coraline e o Mundo Secreto (2009) ☀

Coraline é uma adaptação de um conto infanto-juvenil que aborda temas como abandono parental, depressão, fantasia e descobertas.


É um filme que se utiliza de ferramentas digitais para a pós produção a fim de refinar cenários, personagens, e etc.

O filme do diretor Henry Selick, foi um grande propulsor para o gênero, permitindo que os estúdios Laika tivessem mais popularidade e continuassem produzindo obras focadas no desenvolvimento humanizado de suas personagens.



Outra animação que reforça essa relação do Stop Motion com o sombrio é a adaptação do livro de Neil Gaiman, Coraline e o Mundo Secreto (2009).

Aproveitando esse momento do processo onde a adaptação de um livro é apresentada é aconselhável que o(a) professor(a) de literatura seja convidado(a) a participar e contribuir com as aulas apresentando propostas literárias que possam servir de inspiração para a turma e para a criação de um roteiro para as animações. Fica como sugestão de apresentação para a turma trechos do making of do filme disponíveis no YouTube para ilustrar o avanço tecnológico nas produções em Stop Motion..

 (EM13LGG104) Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.

## **3** Equipe de animação

Antes que possamos seguir para a animação, é necessário que sejam feitas:

- A escolha das personagens;
- A escolha do cenário;
- Qual material será utilizado;
- O enredo por trás de cada personagem;
- A história a ser contada;

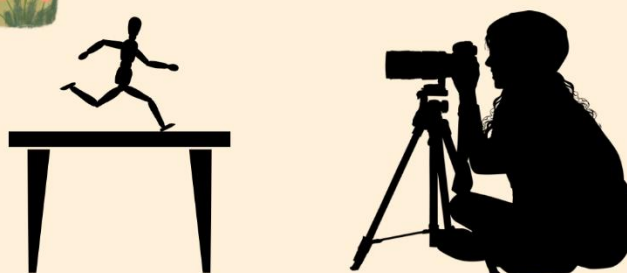
Para isso, a turma será dividida em grupos de 5 alunos, onde cada aluno desempenhará uma função dentro de uma equipe de animação.

De forma simplificada as funções são:

- Roteiro: ficará encarregado da criação do roteiro e história das personagens;
- Direção de arte: responsável pela escolha e confecção das personagens e dos cenários;



- Direção geral: responsável pela parte fotográfica e movimentação das personagens em cena.



- Direção de luz e som: responsável pela manipulação das luzes e pela criação de vozes originais e/ou uso de efeitos sonoros;



20


 (EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos criativos que integrem diferentes linguagens artísticas e referências estéticas e culturais, recorrendo a conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.

As 4 funções descritas na página anterior contarão com o apoio em conjunto dos 5 integrantes do grupo, ou seja, funções serão divididas mas todos devem trabalhar entre si e entre as funções de acordo com o que a equipe julgar necessário.



Uma (ou mais) das 4 funções deverá ser desempenhada por 2 integrantes levando em consideração a função que demandar maior atenção de acordo com a proposta do grupo.

# 21

 (EM13LGG701) Explorar tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), compreendendo seus princípios e funcionalidades, e mobilizá-las de modo ético, responsável e adequado a práticas de linguagem em diferentes contextos.



## 4 CRIAR SUA PRÓPRIA ANIMAÇÃO




Para iniciar o processo de animação utilizaremos 3 celulares.

- Um dos celulares será utilizado para a captura das fotos e criação da animação através dos apps "PicPac" (Android) ou "Stop Motion Studio" (iOS), ambos bem intuitivos e com instruções de uso.
- Os outros dois aparelhos servirão para a iluminação do cenário através da função lanterna.

A escolha dos cômodos e dos cenários da Dollhouse deve ser pensada de acordo com a iluminação já presente no ambiente, levando em consideração também as duas lanternas e a proposta do roteiro

Nesse momento o(a) professor(a) deverá orientar os grupos para que em conjunto possam escolher os temas de cada animação. Com o tema definido, uma ideia de narrativa pensada em grupo, o responsável pelo roteiro poderá dar início à escrita concomitantemente à produção das personagens e cenários da casinha de bonecas (*Direção de Arte*). Com essa parte pronta agora entram em cena a *Direção Geral* e a *Direção de Luz e Som*.

A avaliação acontecerá durante todas as aulas através da observação atenta às respostas orais e práticas dos(as) alunos(as), verificando de acordo com a singularidade de cada um(a), as suas facilidades e dificuldades em realizar a criação dos curtas animados. Também será observado a forma com que se dará o trabalho em grupo e o desempenho das funções propostas referentes a uma equipe de animação.

 (EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais em ambientes digitais.

## ANOTAÇÕES E IDEIAS (Roteiro)

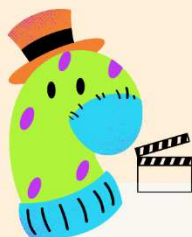




## ANOTAÇÕES E IDEIAS (Direção de Arte)



## ANOTAÇÕES E IDEIAS (Direção Geral)



## ANOTAÇÕES E IDEIAS (Direção de Luz e Som)



## INDICAÇÕES

Abaixo indicações de bancos de imagens e vídeos gratuitos e livre de direitos autorais para que você possa abusar da sua criatividade.

- <https://www.pexels.com/pt-br/>
- <https://pixabay.com/pt/>
- <https://br.freepik.com/fotos-vetores-gratis/banco-de-imagens>
- <https://br.depositphotos.com/home.html>
- <https://coverr.co/>



### APP para remover fundo de vídeo e fazer chroma key



Cenários definidos e iluminação colocada, a direção geral pode iniciar o processo de gravação considerando de 10 a 15 fotos para cada segundo de vídeo caso a proposta for um movimento mais rústico e de 24 em diante conforme for necessária uma maior fluidez. Após a gravação poderão ser incluídos efeitos sonoros bem como vozes originais, que deverão ser pensados antes ou durante as "filmagens" para que possam ser inseridos na pós produção.

## ANOTAÇÕES E IDEIAS GERAIS



# 5 REFERÊNCIAS

- ARRUDA, Eduardo Gabriel; FECHINE, Quirino Mariana; JUNIOR, Wellington Sousa Lima; MORAIS, Eduarda Gomes de. Estética Burtoniana: Uma análise fílmica através do Estranho mundo de Jack Skellington. **Temática**, João Pessoa, v. 14, n. 4, p. 130-144, abr. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/39318/19897>>. Acesso em: 13, abr. 2023.
- RIBEIRO, Thiago Franco; Animação em stop-motion: Tecnologia de produção através da história. Dissertação (Mestrado em Artes), Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, pag. 160, 2009.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.
- NOLLA, Thiago. 'Coraline e o mundo secreto', o suprassumo do terror infantil. Cine Pop, 2021. Disponível em: <<https://cinepop.com.br/artigo-coraline-e-o-mundo-secreto-o-suprassumo-do-terror-infantil-318552/>>. Acesso em: 13, abr. 2023.
- Plano Crítico, 2017. Disponível em: <<https://www.planocritico.com/critica-king-kong-1933/>>. Acesso em: 13, abr. 2023.
- ARAÚJO, Rebeca. Precisamos falar sobre a noiva cadáver. Cinemação, 2020. Disponível em: <<https://cinemacao.com/2020/05/13/precisamos-falar-sobre-a-noiva-cadaver/>>. Acesso em: 13, abr. 2023.