



Especialização em  
**ARTES E**  
**TECNOLOGIA**

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E TECNOLOGIA**

**LUÍS ANTÔNIO DE LIMA LEONCIO**

**ANIMAÇÕES EM SALA DE AULA: Experiências com cinema de animação na  
Escola Ginásio de Limoeiro Arthur Correia de Oliveira no ano de 2022**

**RECIFE**

**2023**

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E TECNOLOGIA**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES E TECNOLOGIA**

**LUÍS ANTÔNIO DE LIMA LEONCIO**

**ANIMAÇÕES EM SALA DE AULA: Experiências com cinema de animação na  
Escola Ginásio de Limoeiro Arthur Correia de Oliveira no ano de 2022**

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Especialização em Artes e Tecnologia.

**Orientador(a):** Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>Amanda Mansur Custódio Nogueira

**RECIFE**

**2023**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal Rural de Pernambuco  
Sistema Integrado de Bibliotecas  
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

Leoncioa Leoncio, Luís

ANIMAÇÕES EM SALA DE AULA: Experiências com cinema de animação na Escola Ginásio de Limoeiro Arthur Correia de Oliveira no ano de 2022 / Luís Leoncio. - 2023.  
33 f. : il.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>Amanda Mansur Custodio Nogueira.  
Inclui referências.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) - Universidade Federal Rural de Pernambuco, Especialização em Artes e Tecnologia , Recife, 2023.

1. Educação. 2. Artes. 3. Cinema . 4. Animação. I. Nogueira, Prof. DrAmanda Mansur Custodio, orient.  
II. Título

CDD 700

---

LUÍS ANTÔNIO DE LIMA LEONCIO

**ANIMAÇÕES EM SALA DE AULA: experiências com  
cinema de animação na escola Ginásio de Limoeiro Arthur  
Correia de Oliveira no ano de 2022**

Monografia apresentada junto à Unidade de Educação a Distância e Tecnologia – EADTec/UFRPE como requisito parcial para conclusão do curso de Especialização em Artes e Tecnologia.

Aprovado em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup> Dra. Amanda Mansur Custódio Nogueira (Orientadora)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>a</sup> Dra. Juliana Andrade Leitão (Examinadora Interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof<sup>a</sup> Me. Jessica Santos do Nascimento (Examinadora Externa)  
Universidade Federal Rural de Pernambuco

Dedico este trabalho à minha família e aos meus alunos e colegas de trabalho da Escola de Referência em Ensino Fundamental Ginásio de Limoeiro Arthur Correia de Oliveira.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha família, aos meus amigos pelo inestimável incentivo e por todo apoio dado nas horas difíceis. Aos meus colegas de turma pela amizade, pelo apoio, companheirismo e por todas as aprendizagens vivenciadas nesta caminhada.

Expresso também minha gratidão às instituições de ensino às quais fui vinculado ao longo de minha trajetória acadêmica, que contribuíram decisivamente para minha formação. Aos meus professores pelo apoio e cuidado ao longo desta caminhada, e pelos ricos momentos de aprendizagem proporcionados. Em especial agradeço aos professores Rafael Lira da disciplina de Artes e tecnologias mobile que nos trouxe ótimas referências de livros e artigos que foram determinantes para a minha bagagem teórica. E a professora Amanda Mansur pela atenciosa orientação nos nossos trabalhos de conclusão de curso.

Gratidão a gestão do Ginásio de Limoeiro pelo apoio e confiança para que eu pudesse executar os meus projetos, aos pais dos alunos que, confiando na seriedade do meu trabalho, assinaram o termo de autorização de uso de imagem possibilitando que eu inserisse nesse trabalho os registros e comprovação das ações dos alunos.

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo mostrar os resultados de minhas experiências com animações no Ensino de Artes, principalmente através dos aplicativos Stop Motion Studio e Flipaclip, nas turmas no Ensino Fundamental anos finais da escola Ginásio de Limoeiro Arthur Correia de Oliveira, escola estadual em Limoeiro onde leciono a disciplina de Artes e também esclarecer sobre a importância de trabalhar com animações no processo educacional dos alunos. Todas as animações foram produzidas nos limites do espaço da escola e com nossos próprios recursos. Muitas das animações foram produzidas exclusivamente por meus alunos, outras tiveram minha contribuição na parte técnica e artística.

**Palavras-chave:** Educação; Arte; Cinema; Animação.

## **ABSTRACT**

This work aims to show the results of my experiences with animations in Arts Education, mainly through the Stop Motion Studio and Flipaclip applications, in Elementary School classes in the final years of the Ginásio de Limoeiro Arthur Correia de Oliveira school, a state school in Limoeiro where I teach the discipline of Arts and also clarify the importance of working with animations in the educational process of students. All animations were produced within the confines of the school space and without my own resources. Many of the animations were produced exclusively by my students, others had my technical and artistic contribution.

**Keywords** : Education; Art; Film; Animation.



## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO</b>                                | <b>09</b> |
| <b>2 HISTÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO</b>            | <b>10</b> |
| <b>3 HISTÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO BRASILEIRA</b> | <b>12</b> |
| <b>4 ANIMAÇÃO NA SALA DE AULA</b>                  | <b>15</b> |
| 4.1 Por que trabalhar animação na sala de aula     | 17        |
| 4.2 Storyboard                                     |           |
| 4.3 Flipaclip                                      | 18        |
| 4.4 Stop Motion Studio                             | 18        |
| <b>5 ANIMAÇÃO NO GINÁSIO DE LIMOEIRO</b>           | <b>23</b> |
| <b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>                      | <b>30</b> |
| <b>REFERÊNCIAS</b>                                 | <b>32</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

No início de 2022, na escola Ginásio de Limoeiro Arthur Correia de Oliveira, Escola de Referência em Ensino Fundamental com turmas de anos finais, do 6<sup>a</sup> ao 9<sup>a</sup> ano, na cidade de Limoeiro, onde eu leciono Artes, administrei uma disciplina eletiva de nome “Fotografia e Cinema” proposta por mim e aprovada pela coordenação da escola. Cada disciplina tem a duração de um semestre letivo e para a culminância da eletiva, cada turma deve apresentar um trabalho final. Minha primeira proposta para o trabalho final seria realizarmos uma longa-metragem sobre a Semana de Arte Moderna, visto que em 2022 o evento completou seus 100 anos.

Iniciei abordando em sala de aula a história do cinema. Desde o surgimento do cinematógrafo dos irmãos Lumière até os filmes com efeitos especiais modernos. Quando apresentei para eles o primeiro filme animado da história do cinema, exibido por um projetor moderno: *Fantasmagorie* de 1908, acabei despertando neles o interesse em criar um filme com Stop Motion, que é uma técnica do cinema de animação que consiste em organizar frames (fotos ou imagens) de forma sequenciada com intervalo superior a 10 frames por segundo que possibilite a ilusão de movimento. Usamos o aplicativo de smartphone *Stop Motion Studio* para criar o filme e os alunos ficaram muito empolgados com a produção.

Portanto, cinema de animação é um processo que consiste na criação de várias imagens produzidas individualmente, desenhadas, modeladas ou produzidas por computação gráfica e exibidas em sequência, causando a sensação de movimento. Precisei estudar a história do cinema de animação e buscar assimilar cada técnica utilizada por alguns artistas de cada geração e bolar estratégias de como trazer essa modalidade para o Ensino de Artes.

Esta monografia tem como objetivo discutir os resultados do meu trabalho em sala de aula, ao introduzir os aplicativos de animação e propor o debate sobre essas ferramentas no ensino de Artes. As tecnologias digitais contemplam as relações de linguagens da Arte e suas articulações através do cinema e audiovisual que agregam vários segmentos artísticos como música, dança, teatro, artes visuais.

## 2 HISTÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Desde a Pré-História, o ser humano tem esse anseio por imagens em movimento. Sabemos disso pelas pinturas rupestres na caverna de Chauvet na França que contêm imagens com efeitos visuais muitos semelhantes aos desenhos animados tradicionais que fazemos com papel. Plateau, físico e matemático belga (1801-1883) concluiu que nossa retina tem uma particularidade: ela retém a luz que capta através do globo ocular por uma fração de segundo, antes de receber o próximo sinal luminoso emitido pelo ambiente ao nosso redor. Desta forma, se encontrarmos uma maneira de substituir uma ou mais imagens diante de nossos olhos a uma velocidade maior do que aproximadamente um décimo de segundo, nosso sistema fundirá as imagens em uma só. (MAGALHÃES, 2015, p. 17).

Finalmente em 1895, os irmãos Lumière criaram o cinematógrafo, máquina capaz de capturar várias cenas por segundo e projetá-la com a mesma rapidez produzindo a ilusão de cenas em movimento, e logo depois foi exposto para o público aquele que é considerado o primeiro filme da história: A Locomotiva Chegando a Estação. Mas, foi só em 1908 que o ilustrador Emile Cohl produziu e expôs o primeiro desenho animado num projetor moderno, o filme *Fantasmagorie*, um curta-metragem de 57 segundos produzido através da técnica de *Stop Motion*. Pouco tempo depois, foram surgindo outras técnicas, adicionando camadas para personagens e cenários resultando em produções mais dinâmicas.

A partir do ano de 1910, alguns artistas visualizaram no cinema animado um potencial econômico bastante lucrativo. Os ilustradores, cartunistas e desenhistas, que anos antes haviam embarcado na experimentação com as técnicas animadas, tornam-se os donos dos primeiros estúdios. (BUCCINI, 2016, p. 27).

Existe na nossa cultura a ideia de que a animação é voltada para crianças e, por muito tempo, foi mesmo. Nos dias de hoje as crianças passaram a ser os maiores consumidores de desenhos animados, mas a animação não nasceu necessariamente para entreter o público infantil. Muitos empresários patrocinaram os cartunistas e desenhistas, para produzirem seus projetos e, em troca, nas animações deveriam conter de forma direta ou indireta algum tipo de propaganda que favorecia a empresa.

A partir dos anos 20, muitos empresários vêem no cinema de animação a oportunidade de investir no entretenimento. Disney é visto como o pioneiro na criação

da arte e da indústria da animação. Na primeira metade do século 20, o mundo conheceu a Era de Ouro do seu estúdio, que conseguiu não só uma excelência em termos técnicos, mas também sucesso comercial e reconhecimento artístico. Os filmes da Disney foram responsáveis por colocar a arte da animação em destaque no meio cinematográfico. (BUCCINI, 2016, p. 29). A Disney foi a responsável pela primeira curta-metragem de animação com imagens e sons sincronizados: *Steam Boat Willie* com Mickey Mouse de 1928, pelo primeiro curta totalmente colorido, *Flowers and Trees* de 1932 e o primeiro longa de animação que fez um grande sucesso ao longo das décadas, *Branca de Neve e os Sete Anões*, de 1937. (BUCCINI, 2016, p. 30-31). Os trabalhos da Disney tornaram a linguagem do *cartoon* mais popular no mercado da animação com um estilo mais voltado para o realismo de sentimentos e emoções.

Por causa das semelhanças de estilo entre as tiras de jornal e os primeiros curta-metragens de animação, o termo *cartoon* é usado tanto para o estilo de ilustração, quanto para animação. Após alguns anos de paleatismo, marcados por repetições de personagens e histórias, redução dos movimentos e do investimento na animação da personalidade, em 1985, a indústria do desenho animado se apresenta, muito mais do que antes, como um negócio atrelado principalmente ao consumo de brinquedos. Nesse momento, os produtores de animação para a televisão começaram a trabalhar em parceria com os produtores de brinquedos.

Plateau através de experimentos com um dispositivo que ele chamou de fenacístoscópio, com fendas com espaço regular e disco contra-rotativos, concluiu que nossa retina tem uma particularidade: ela retém a luz que capta através do globo ocular por uma fração de segundo, antes de receber o próximo sinal luminoso emitido pelo ambiente ao nosso redor.

Desta forma, se encontrarmos uma forma de substituir uma ou mais imagens diante de nossos olhos a uma velocidade maior do que aproximadamente um décimo de segundo, nosso sistema fundirá as imagens em uma só. (MAGALHÃES, 2015, p. 17).

### 3 HISTÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO BRASILEIRO

Os pioneiros da animação brasileira eram desenhistas, chargistas e caricaturistas que vislumbravam nessa nova forma artística um misto de curiosidade e possibilidades para experimentar diferentes ideias. As primeiras experimentações com animação no Brasil ocorreram em 1907, eram charges animadas desenhadas por Raul Pederneiras que encerravam a exibição dos antigos cinejornais.

Em 1917, na cidade do Rio de Janeiro, na sala de exibição do Cine Pethé, estreia o que é considerado por muitos, o primeiro curta-metragem em animação feito no Brasil, *OKaiser*, de Álvaro Marins, também conhecido como Seth. O curta se trata de uma charge animada sobre a primeira Guerra mundial e conflitos na Europa e ainda com a caricatura do Guilherme II, rei da Prússia.

No mesmo ano, no Cine Haddock Lobo, localizado na Tijuca no Rio de Janeiro, estreia o curta Traquinices de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço, com uma narrativa baseada nas histórias em quadrinhos da revista “Tico-tico”. Ao contrário do filme de Álvaro Marins, este curta mostrava situações tipicamente brasileiras, por isso teve uma boa aceitação do público.

Um ano depois, surge *As Aventuras de Bille e Bolle*, do animador Eugênio Fonseca Filho, produzido e fotografado por Gilberto Rossi, com personagens baseados nos quadrinhos *Mutt and Jeff*, do americano Budd Fisher. A história relata dois personagens fazendo travessuras pelas casas comerciais de São Paulo depois de descer de um avião. Infelizmente o filme se perdeu ao longo do tempo.

Como já falamos, a primeira era de ouro da animação aconteceu na década de 20, com filmes da Disney. Podemos citar, *The Skeleton Dance*, *O gato Felix* e *Mickey Mouse*. Os traços dos filmes da Disney inspiraram cartunistas brasileiros. Em 1929 é lançado no Brasil o filme *Macaco Feio, Macaco Bonito*, de Luiz Seel e João Stamato, filme que contém muitos traços semelhantes aos filmes da Disney, principalmente ao Gato Felix. Inclusive no filme podemos observar uma homenagem ao Gato Felix quando aparece uma jaula com cartaz com o letreiro, “faleceu o gato Felix”.

Depois dessa fase, uma lacuna se criou entre as produções de animações brasileiras até o fim da década de 1930, quando o quadrinista cearense Luiz de Sá, radicado em São Paulo, produz em 1939, utilizando pouquíssimo aparato técnico, o curta *As Aventuras de Virgulino*, com 4 minutos de duração.

Dessas primeiras décadas de produção brasileira, uma das poucas animações de que se tem em acervo é o *Dragãozinho Manso* (1942), de Humberto Mauro, produzido para o Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE), considerando o primeiro filme de bonecos feito no Brasil utilizado com a técnica *Stop Motion*. (BUCCINI, 2016, p. 70).

Somente dezesseis anos depois de Walt Disney lançar seu primeiro *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), Anélio Lattini Filho, após uma jornada quixotesca de 6 anos de trabalho, apresenta o primeiro longa de animação brasileiro, *Sinfonia Amazônica* (1953). O filme consiste em uma sequência de sete histórias folclóricas da região Norte, com forte influência do estilo Disney. (BUCCINI, 2016, p. 70). Assim como eu, os alunos ficaram impressionados com a quantidade de folhas de desenho que aparecem no início do filme *Sinfonia Amazônica*: quase 500 mil desenhos produzidos em seis anos, sem incentivo governamental e com a ajuda de irmãos e amigos com fotografias e a parte técnica da produção.

O segundo longa-metragem brasileiro, o primeiro em cores, foi lançado em 1971. Presente de Natal foi realizado inteiramente em animação tradicional pelo quadrinista amazonense Álvaro Henrique Gonçalves. Morando em São Paulo, ele produziu o filme sozinho, durante seis anos, sem incentivo de nenhuma empresa ou governo. (MORENO, 1978, p. 94). Quando lançado em Manaus, o filme foi um sucesso, porém restrito apenas àquela cidade. O filme permanece praticamente desconhecido até hoje. (BUCCINI, 2016, p. 72). Diferente de *Sinfonia Amazônica*, o filme do Álvaro Henrique é difícil de ser encontrado e não tem o prestígio igual ao do Anélio Latine, visto até internacionalmente como um herói da animação, cujo filme é um dos mais bem reconhecidos no exterior, uma verdadeira obra de arte brasileira.

O terceiro longa de animação brasileiro foi *Piconzé* de 1972, dirigido pelo japonês radicado no Brasil, Yppê Nakashima. “O filme conta a história de um menino que teve a namorada sequestrada e terá de passar por diversas aventuras para reencontrá-la.” (BUCCINI, 2016, p. 72). Esse filme é considerado o primeiro longa-metragem brasileiro totalmente colorido. Contém pitadas de ação e comédia, além de romance. Ele pode ser encontrado no *Youtube* e tem duração de 1 hora e 16 minutos. “O artista plástico e animador baiano Francisco Liberato foi o responsável pelo primeiro longa do Nordeste, o *Boi Aruá*, de 1985. Em 2014, Chico Liberato lançou o seu segundo longa *Ritos de Passagem*”. (BUCCINI, 2016, p. 74). Infelizmente o cineasta e artista plástico baiano veio a falecer no início deste ano em 05 de Janeiro.

Em 1982 a animação brasileira ganhou o seu primeiro prêmio de destaque com o curta-metragem *Meow* de Marcos Magalhães. Venceu o Prêmio Especial do Júri em *Cannes*. Magalhães coordenou, em parceria com profissionais canadenses do *National Film Board*, um curso que se tornou referência na história da animação brasileira. Depois, em 1993, criou o Festival Anima Mundi, um dos mais conceituados do mundo.

O Brasil começou a investir em séries com *A Turma da Mônica*, de Maurício de Sousa, na década de 1980. O filme *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) levou mais de 1 milhão de espectadores aos cinemas nos anos de 1982 e 1983. Até hoje está entre as maiores bilheterias de animações da história do cinema brasileiro. Foi o primeiro longa-metragem brasileiro baseada em quadrinhos.

Mesmo com o aumento no número de produções e animadores, a última década do século XX e a primeira do século XXI foram um período de dificuldades e amadurecimento para a animação no Brasil. A maior parte da produção ainda estava restrita ao segmento de *Motion Graphics* e publicidade. (BUCCINI, 2016, p. 75).

Os números comprovam que a animação no Brasil avançou mais na última década do que nos 100 anos anteriores, tanto em termos quantitativos (número de filmes) quanto em qualitativos (número de participações e prêmios em festivais internacionais). E os próximos 10 anos devem ser melhores ainda, se continuarmos com os programas e os incentivos vindos do governo e de outras instituições. (IBIDEM, p. 77).

Nos últimos 20 anos, surgiram muitas produções voltadas para a animação e são consumidas pelo público infantil como, por exemplo, *A Galinha Pintadinha*, *Peixonauta*, dentre outros. Esses trabalhos também se devem ao apoio das leis de incentivo à cultura como a Lei Rouanet, Lei do Audiovisual e agora em 2020 tivemos a Lei Aldir Blanc que surgiu como uma lei emergencial para atender o segmento artístico atingido pela Pandemia da Covid-19. Podemos citar por exemplo duas animações cearenses “*O Clube da Iraceminha*”, websérie animada, e *Todo Mundo já Foi pra Marte*, longa-metragem, desenvolvidas entre 2020 e 2022 graças aos recursos da Lei Emergencial Aldir Blanc. Agora, em 2023, estamos na iminência da execução dos projetos que receberão os recursos da Lei Paulo Gustavo que tem o objetivo de beneficiar principalmente o setor do audiovisual.

#### 4 ANIMAÇÃO NA SALA DE AULA

O cinema de animação sofre hoje com o que as histórias em quadrinhos sofreram no passado. Eram consideradas fontes de entretenimento e não poderiam se misturar com educação. Para muitos, educação e escola são coisas sérias e quadrinhos serviam somente para o lazer. Porém, hoje, os quadrinhos são vistos como uma boa porta de entrada para o hábito da leitura e também são muito bem aproveitados nos livros didáticos, principalmente nos de português, nas provas escolares e exames externos.

Constatai que o número de pesquisas sobre o cinema de animação no contexto escolar é muito pequeno. As principais referências que encontrei foram a dissertação de mestrado da professora Joana Cabral Milliet e a cartilha do Anima escola, que é o braço educativo do Animamundi. Os artigos disponibilizados pelo professor Rafael Lira também contribuíram muito.

O contato com as mídias e as novas tecnologias está estabelecendo novas formas de constituição de subjetividade. “Um dos grandes desafios que hoje nos apresenta é o desenvolvimento de competências comunicativas para sermos, enquanto audiências, não apenas receptores, mas também produtores e emissores.” (MILLIET, 2014. p.19). Embora o cinema esteja presente de forma constante na vida cotidiana fazendo referências culturais da atualidade, os mecanismos de produção e todo o processo de criação e exibição é um mistério para a maioria dos consumidores.

Muitas vezes as práticas dos professores continuam ligadas ao passado e mesmo a formação dos professores revelaram inadequação face às exigências atuais. Quantos professores utilizam as novas tecnologias na sala de aula? Quantos adaptam suas metodologias à realidade e interesses dos alunos... Temos hoje uma geração de crianças que já nasceu diante das telas da TV e do computador, adquirindo uma grande empatia pela linguagem das novas tecnologias. (MILLIET, 2014, p. 20).

Estou tratando de sujeitos que, ao criarem animações, produzem cultura, a partir das interações constituídos por diversos fatores, entre eles as experiências individuais de cada sujeito, a cultura da escola e a cultura do cinema em que estão inseridos.

O cinema de animação provoca consensualmente um fascínio e uma familiaridade sobre os jovens. Por isso, é nossa intenção aproveitar esses estímulos, juntando-os ao seu potencial educacional de forma a divulgar e incentivar o seu uso como estratégia didática na Escola. Possamos experimentar de forma direta a alteridade. (MILLIET, 2014,



p. 30-31).

Como já vimos, a retina só é capaz de captar movimentos acima de 0,1 segundo, ou seja, se uma imagem for trocada por outra num intervalo de um décimo de segundo ou menos, nossa visão não será capaz de captar

Um segundo de vídeo tem 30 frames, que seriam 30 quadros ou fotos. Na animação, por uma questão de economia de tempo e trabalho, podemos usar 10 fotos, repetindo cada foto 3 vezes e ainda assim conseguir a ilusão do movimento. (MAGALHÃES, 2015, p. 32).

Os professores, ao produzirem animação com seus alunos, constroem uma pedagogia. Trabalhar com animações ajuda a desenvolver aspectos cognitivos como o planejamento, a criatividade, a abstração, a comunicação e o trabalho em grupo. “Em uma animação podemos vivenciar a experiência da narrativa, seja através das histórias que contam em seus filmes, seja pelo processo experimentado através da produção de filmes na linguagem da animação.” (MAGALHÃES, 2015, p. 37 – 38).

Com o objetivo de fortalecer o mercado de animação no Brasil nasceu o Animamundi, tendo como seu principal idealizador Marcos Magalhães, criador do filme *Meow* de 1982 que ganhou prêmio no Festival de Cannes, na França. O órgão educativo do projeto Animamundi é o Animaescola. A proposta do Animaescola é fazer com que a linguagem da animação seja uma didática a mais para professores nas escolas. Ao converter meros observadores para produtores e emissores de conteúdo, o indivíduo está trabalhando a criatividade, a capacidade de elaborar um roteiro, a antecipação, a resolução de uma história transmitindo conhecimento e estimulando a leitura.

O programa ensina que a animação é dividida nas seguintes etapas – Criação do roteiro, *storyboard*, cenografia, animação e filmagem. Os idealizadores do programa consideram o cinema de animação como um veículo de comunicação, em que o aluno pode construir o seu conhecimento a partir das suas interpretações e experiências, desenvolver o espírito de observação, a imaginação e o pensamento crítico.

Não é apenas uma questão de substituir uma ferramenta antiga por uma mais sofisticada e moderna, mas interagir com tecnologias *mobile* de forma crítica explorando a imaginação e a criatividade. No ensino de Artes, o cinema de animação seria tratado como área de conhecimento e não apenas como mero entretenimento ou recurso didático. Os autores dizem que se deve ampliar o repertório de alunos e

professores, colocando-os em contato com filmes que não são acessíveis no circuito de cinema comercial e que a escola seria o único lugar onde hoje em dia esse encontro com o cinema pode acontecer. (SOBRAL, 2014, p. 21).

Um modelo abrangente de inclusão audio-visual, pois desenvolveu ações acessíveis e criativas, para todas as etapas de uma produção em audiovisual. O projeto inicia-se e capacitando os professores, que são os detentores das habilidades de licenciatura. Ou seja, eles são atores capazes de amplificar os ensinamentos da animação com sua experiência didática. (VILAÇA, 2006, p. 60, apud SOBRAL, 2014, p. 26).

A abordagem da animação através de métodos intuitivos e espontâneos facilita e motiva o despertar de uma faculdade ainda pouco conhecida do ser humano: a capacidade de reproduzir e controlar o tempo através de movimentos virtuais. (MAGALHÃES, 2004, p. 6, apud SOBRAL, 2014, p. 27). “O cinema também se nutre de outras formas de arte, especialmente da literatura, redimensionando a palavra escrita e metamorfoseando-a em imagens e sons, com linguagem própria: a linguagem fílmica.” (THIEL, 2009, p. 46).

Através da experiência e dos interesses, deixando o professor de ser o único detentor da informação passando a ser um membro da equipe, um organizador da informação, um orientador de atividades de aprendizagem, que leva o aluno a refletir, através de indicações sobre métodos de pesquisa e análise de situações, permitindo a construção do seu próprio conhecimento. Verifica-se que a maioria das escolas lança mão de jogos e animações por puro entretenimento e deixa de usar este recurso para ensinar conteúdos saudáveis para a melhoria de vida destas crianças e, conseqüentemente, de suas famílias.

#### **4.1 Por que produzir animação na escola?**

“Animação, além de significar alegria, disposição e energia, sinais positivos para a vida e a alma, é também o nome pelo qual conhecemos a arte de criar movimentos através de uma ilusão ótica.” (MAGALHÃES, Mimeo, p. 5, apud SOBRAL, 2014, p. 63). A criatividade e a imaginação dominam as ferramentas para tirar melhor proveito e isso nossos alunos têm de sobra. “Os iniciantes têm mais facilidade em animar quando “pegos de surpresa”, quando ativam a criatividade sem pensar nas dificuldades ou uma expectativa de resultado, quando são motivados

prioritariamente pela emoção.” (MAGALHÃES, 2004, p. 105, apud SOBRAL, 2014, p. 71).

No cinema de animação há espaço para todas as disciplinas, podendo ser aproveitado como um bom recurso didático. Na disciplina de Artes, o foco seria o potencial criador do aluno e a capacidade dele de abstrair e entender a realidade ao seu redor. O próprio filme *Sinfonia Amazônica* (1951), de Anélio Latini, traz temas do Norte brasileiro com lendas do folclore brasileiro, que é um dos eixos temáticos da disciplina de Artes. O *Boi Aruá* (1984), de Francisco Liberato, com tema Nordeste é um exemplo de um tema regional que pode ser trabalhado na animação.

Professores, ao introduzirem as animações em sala de aula podem instigar os alunos a produzirem filmes mostrando a realidade de onde eles vivem. Assim um lugar como uma comunidade normalmente vista pelas pessoas de fora como um local de pobreza, violência e tráfico, agora, através da Arte, será vista a partir do ponto de vista das crianças que vivem lá. Assim muitos pré-conceitos podem ser quebrados e dar lugar para a empatia e harmonia.

## **4.2 Storyboard**

*Storyboard* é a fase intermediária entre o roteiro do filme e a execução prática do projeto. Podemos dizer em poucas palavras que *Storyboard* é a interpretação visual do roteiro, como uma história em quadrinhos. É o planejamento de como as coisas vão se resolver.

## **4.3 Flipaclip**

É um aplicativo que pode ser baixado pelo *Smartphone* e com muitas ferramentas gratuitas. Através dele o aluno poderá criar uma sequência de desenhos digitais e depois usar a opção de reproduzir para ver o resultado das imagens sendo exibidas rapidamente. O aplicativo contém as funções de dublar, incluir formas geométricas, aumentar ou reduzir a velocidade e de download para o filme ficar salvo na galeria do celular. “A animação é um processo bem diferente de outras atividades cinematográficas; as diferenças básicas são que a faixa de voz é gravada primeiro e a maior parte da edição é feita nas fases de planejamento.” (SHAW, 2012, p. 45 – 46).

Figura 1: Plataforma *Flipaclip*. Captura de tela do *Smartphone*



Fonte: acervo do autor, 2022.

Figura 2: Alunos manuseando o *Flipaclip*.



Fonte: acervo do autor, 2022.

#### 4.4 Stop Motion Studio

*Stop Motion studio* é um aplicativo de animação por *Stop Motion* que pode ser baixado gratuitamente pelo *Smartphone*. A maioria de suas funções são gratuitas, mas há muitas ferramentas pagas para criar efeitos especiais que são bem interessantes. Porém as ferramentas gratuitas são suficientes para se trabalhar em sala de aula. A principal função do aplicativo é a capacidade de fotografar e através da ferramenta Casca de cebola é possível visualizar a imagem anterior. Existe um leque de opções para se trabalhar com *Stop Motion*, desde imagens recortadas e pintadas até usando pessoas reais, esta conhecida como técnica de *Pixilation*. Com *Stop Motion* não é necessário fotografar dezenas de imagens para cada segundo de vídeo. 10 imagens por segundo são suficientes para criar o movimento. Nas palavras de Susannah Shaw: “A maneira como os olhos agrupam imagens estáticas consecutivas para criar uma imagem em movimento e quanta diferença entre uma imagem e outra os olhos vão tolerar e converter em um movimento fluido.” (SHAW, 2012, p. 37-38).

Figura 3: *Stop Motion* com massinha de modelar.



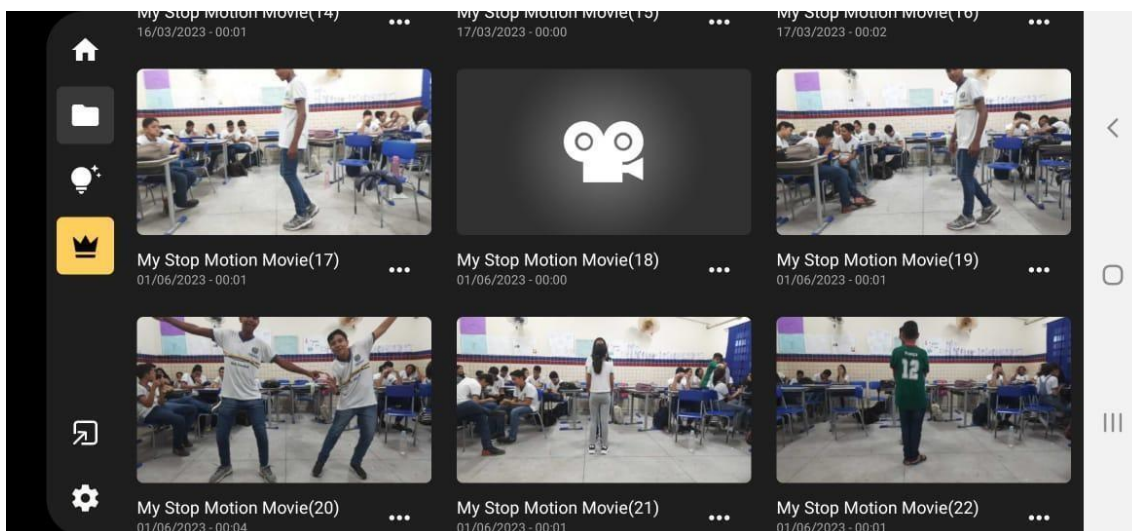
Fonte: acervo do autor, 2023.

Figura 4: Alunos criando cenário para filme com *Stop Motion*



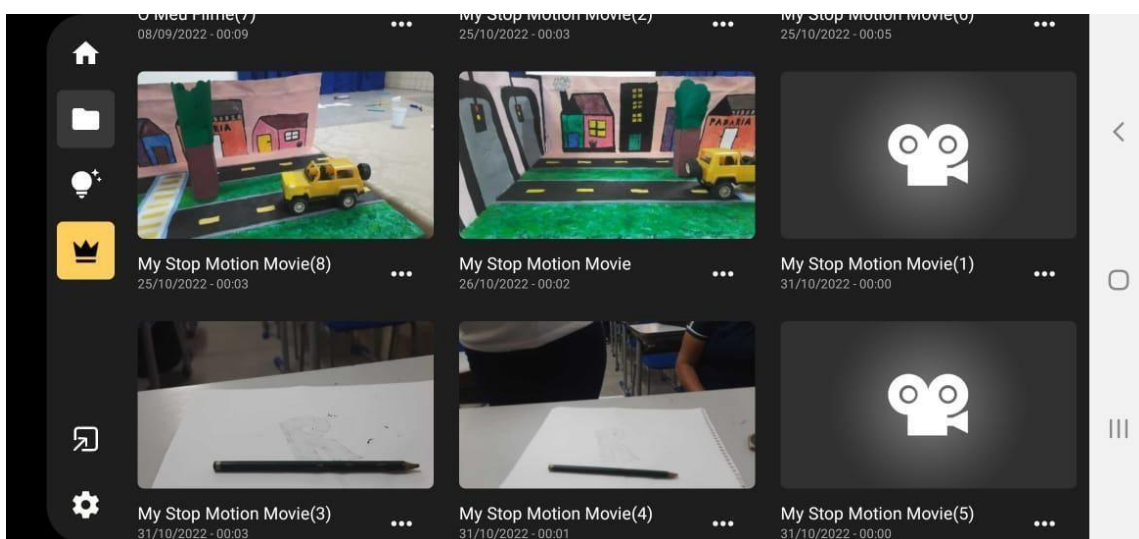
Fonte: acervo do autor, 2023.

Figura 5: Alunos fazendo *pixilation*. Captura de tela do *smartphone*.



Fonte: acervo do autor, 2023.

Figura 6: *Stop Motion* com imagens e cenários.



Fonte: acervo do autor, 2022.

## 5 ANIMAÇÃO NO GINÁSIO DE LIMOEIRO

Tudo começou com uma eletiva de Fotografia e Cinema que eu considerei interessante trabalhar na sala de aula, pois eu as vejo como linguagens pouco trabalhadas em sala de aula. A princípio, a minha intenção era trabalhar sobre a Semana de Arte Moderna, portanto a minha primeira proposta não estava relacionada com animações, mas com longa-metragem *Live action*. Quando estava apresentando para eles a história do cinema, eles me interromperam quando eu mostrava a fase do início da animação e o filme *Fantasmagorie*, o primeiro filme de animação exibido por um projetor moderno. Então ficou decidido que o projeto final para a culminância da eletiva seria um filme de animação com a técnica *Stop Motion* com personagem de massinha de modelar.

O livro da Susannah Shaw sobre *Stop Motion* foi muito útil para entendermos os fundamentos básicos da criação de uma animação por *Stop Motion* com massinha, desde o desenvolvimento do roteiro até a construção dos perfis e designers dos personagens. Pois não se trata apenas de criar um personagem: “Você precisa criar quatro paredes em torno dele, uma paisagem, o sol e a lua, toda uma vida para ele. Mas não é apenas brincar de boneca - tem mais a ver com brincar de Deus.” (SHAW, 2012, p.12). Se fosse para produzir um trabalho de nível profissional eu teria a necessidade de possuir e ter o domínio de equipamentos como uma câmera de vídeo e programas de computação gráfica. Porém, em um ambiente escolar, considerando que muitos alunos possuem um smartphone e são habituados com ele, esse material pode ser aproveitado e se tornar uma ferramenta de criação. Como era a primeira experiência deles com animações então os deixei bem a vontade para escolher o tema e o título da curta-metragem.

Assim surgiu o filme Senhor Joseph. O roteiro do filme consiste em um morto vivo que sai da cova e vai em direção a sua casa para tomar café, depois ele retorna para a cova novamente. O morto vivo, batizado pelos alunos de Senhor Joseph, foi feito com arame plastificado coberto com massinha de modelar. O aluno João Gabriel, do 8ª C, fez a narração que antecede o início da história. Para a trilha sonora do filme, foram feitos recortes e introdução da trilha sonora do filme A Dança da Caveira, de 1927, da Disney, que pertence à segunda geração de desenhos animados, a trilha conhecida como *Silly Symphony*. (WILLIAMS, 2016, p. 18). O curta dura em torno de 56 segundos.



Figura 7: Produção do filme Senhor Joseph.



Fonte: acervo do autor, 2022.

No mês de agosto de 2022, as professoras da sala de educação especial do Ginásio me solicitaram uma parceria para produzir um filme de animação para ser incluso no cronograma da semana da pessoa com deficiência. O filme deveria mostrar de forma clara e direta a importância da empatia para com as pessoas com deficiência. Já fazia um mês desde a culminância da eletiva de Fotografia e Cinema, onde apresentamos todas as fotografias que tiramos durante a aprendizagem do conteúdo da eletiva e a apresentação do curta Senhor Joseph. Isso despertou o interesse das professoras de apoio aos alunos especiais a produzir um filme com o mesmo estilo para a semana da pessoa com deficiência. Assim, me reuni junto com as professoras Ana Flávia e Fátima Prado e mais 3 alunas do 8<sup>a</sup> ano A que são as mais engajadas nos projetos da biblioteca para discutirmos sobre a procedência do projeto.

Então, com a orientação das professoras de educação especial sobre o significado da Semana da Pessoa com Deficiência e também com algumas ideias do que poderia estar incluso no filme, as alunas e eu desenvolvemos o *Storyboard* do filme. Depois, com o apoio da gestão da escola, que providenciou o material e as alunas do 8<sup>a</sup> ano A, Maíra, Ana Paula e Luana, começamos a montar o cenário do filme. O cenário foi produzido exclusivamente pelas meninas utilizando Isopor, papel emborrachado, tinta, pincel, papel colorset e materiais recicláveis. Elas sempre se reuniam no horário do almoço, depois da aula e durante as minhas aulas de Artes. Os bonecos foram feitos por mim com massinha de modelar e arame plastificado. Necessitamos do arame plastificado para suspender cada membro do corpo do personagem, pois, sem ele, seria impossível o manuseio dos membros do corpo

mantendo-os fixos ao corpo. Assim, o arame funciona como o esqueleto do personagem, permitindo os movimentos e mantendo cada membro fixo ao restante do corpo.

O aplicativo utilizado para fazer a animação foi o *Stop Motion Studio*. Tivemos uma série de dificuldades para realizar a criação. Deveríamos todos os dias guardar o cenário em um local seguro, porque vez ou outra alguém danificava o cenário ou sumia com alguma parte do boneco. Mesmo assim, com todas as dificuldades, conseguimos concluir a produção. A única técnica de animação que usamos foi o *Stop Motion* que, como já vimos, é uma técnica de cinema que consiste em fotografar os objetos e os personagens várias vezes, ajustando as fotos em sequência causando uma ilusão de movimento. São 10 a 24 fotografias tiradas por segundo impossibilitando a retina de captar a mudança de fotos. Com o avanço da tecnologia é possível termos acesso a essa ferramenta no nosso *smartphone*. Basta acessar o *Playstore* e baixar o aplicativo no celular. Com a ajuda de um tripé de celular podemos tirar as fotografias sem que a sequência delas prejudique a qualidade da animação. Ao todo, foram mais de 800 fotografias tiradas do aplicativo *Stop Motion Studio*.

Portanto, o curta-metragem intitulado: “Pra ser feliz, o que precisas?” Trata-se de uma animação com *Stop Motion* desenvolvido no mês de Agosto de 2022, para a Semana da Pessoa com Deficiência.

Figura 8: Produção para o filme: Para ser feliz, do que precisas?



Fonte: acervo do autor, 2022.

O conteúdo do filme se inicia com um card com o logo da escola produzido pelo professor Eldade, que sempre dá apoio na coordenação. Em seguida o filme se inicia mostrando o cenário com uma rua, várias casas e uma padaria. O personagem caminha, encontra um amigo na faixa de pedestre e depois caminha até a padaria para comprar pão. Na volta, o celular toca, ele atende e acaba se distraíndo com o trânsito e acaba sendo atropelado por um carro. Após o momento do barulho do acidente, aparece o mesmo personagem, só que agora com a perna amputada, o braço engessado e com as muletas. O personagem acaba caindo e um amigo vai em sua direção para ajudar. Nesse momento começa a tocar a música do cantor Daniel: “para ser feliz, o que precisas?” que se tornou o título da animação. No final do filme, é mostrado uma espécie de *making off* com as fotografias da produção.

Podemos observar as alunas produzindo o cenário e depois eu apareço com o tripé e o celular manuseando o *Stop Motion Studio*. Depois aparece um vídeo bem breve mostrando o cenário dentro da biblioteca. Nesse momento, podemos ver claramente que todo o filme foi gravado em um cenário pequeno e com material escolar fácil de encontrar até mesmo em uma cidade do interior. As alunas e eu nos orgulhamos muito desse trabalho, pois foi algo inédito para mim e para elas. Podemos utilizar a tecnologia a nosso favor convertendo os alunos de agentes passivos que apenas apreciam uma obra de arte para agentes ativos participantes da obra.

Figura 9: Cenas do filme: Para ser feliz, o que precisas?



Fonte: acervo do autor, 2022.

Figura 10: Processo de fotografias com o *Stop Motion Studio* para o filme: Para ser feliz, o que precisas?



Fonte: acervo do autor, 2022.

Eu já tinha um pouco de domínio na modelagem, resultado do que aprendi na disciplina de Modelagem com Argila no curso de Artes Visuais da UFPE com a professora Suely (quando alguém tem um conhecimento prévio com desenho e escultura, ajuda bastante. As alunas tinham conhecimento prévio com maquetes).

Outra aluna que se destacou foi Clarice Vitória do 9<sup>a</sup> B, uma aluna muito dedicada quando o assunto é Artes e Tecnologia, ela tem um perfil no instagram só com desenhos digitais. Propus a ela durante o clube de Artes do Ginásio que fizesse uma animação para o Mês da prevenção ao Câncer de Mama, mês de outubro. A animação foi produzida no *Flipaclip* com 4 desenhos intercalados e repeditos várias vezes dando a ilusão que o personagem está batendo os lábios. O personagem é a própria Clarice e a dublagem sobre a prevenção ao câncer de mama também foi feita por ela. A animação foi divulgada pela Academia Limoeirense de Letras e Artes. Além do clube de Artes, Clarice também fazia parte das oficinas do Professor de História sobre o cinema negro. Foi sugerido por ele uma animação sobre o dia da consciência negra e o resultado da animação de Clarice foi excelente.

Por iniciativa dos próprios alunos, foi criado o Clube de Artes do ginásio para trabalhar com diversas linguagens das Artes Visuais. Durante o intervalo do almoço, começamos a desenvolver animações. Fui aprendendo junto com os alunos. Eu não

sabia que os aplicativos de animação tinham a ferramenta de dublar. Antes, minha tática para dublar os personagens era a seguinte: primeiro, eu usava o gravador de voz do celular e depois colocava o áudio no contexto do vídeo através do aplicativo *Inshot*. Foram os alunos que me mostraram onde estava a ferramenta de dublar no aplicativo.

No mês de outubro, durante nossas atividades com animação, surgiu o filme sobre prevenção do câncer de mama da aluna Clarice Vitória do 9 B. Para essa animação foram necessários 4 desenhos digitais feitos pela aluna que na sequência são intercalados várias e várias vezes até trazer a sensação de movimento. A personagem do filme é a própria Clarice e a dublagem também é dela.

No mês de novembro, a pedido do professor de História Junior Correia que estava administrando um projeto sobre o cinema negro, mais uma vez a aluna Clarice Vitória teve destaque ao criar um filme de animação sobre racismo na escola para o mês da consciência negra. Da mesma forma que a animação anterior, o filme da consciência negra tbm foi criado no *Flipaclip*. Foi uma satisfação para aluna, pois ela é preta e segundo ela, também já sofreu discriminação por conta da cor da pele.

Figura 11: animação no *Flipaclip* produzida por Clarice Vitória do 9º ano B para o Outubro Rosa. Captura de tela.



@academialimoeirensedelettras

Fonte: acervo do autor, 2022.

Figura 12: Animação no *Flipaclip* produzida por Clarice Vitória do 9º ano B para o Dia da Consciência Negra. Captura de tela.



Eu senti resistência por parte de alguns alunos por causa do processo trabalhoso da animação. No mínimo são necessários 10 frames por segundo. Eles gostam de apreciar o trabalho do colega, mas na hora de botar a mão na massa eles ficam com o pé atrás. Existem várias técnicas que podemos aproveitar, muitos alunos gostam de usar o próprio corpo com efeitos especiais, então poderiam optar por *Pixilation* que seria *Stop Motion* com o corpo vivo. Outros preferem construir os objetos manualmente, então o *Stop Motion* por massinha seria uma boa opção. Outros que já tiveram experiências com arte digital podem escolher criar animações 2D. Muitos professores depois que viam o trabalho pronto diziam que não teriam paciência para produzir uma animação, por isso os alunos que participaram das animações tiveram muito amor à essa linguagem.



## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos perceber pela história da animação no Brasil que nossos artistas do século anterior produziram os seus trabalhos a duras custas. Quase sem nenhum suporte do Estado. Desenvolvendo os seus trabalhos praticamente sozinhos, permanecendo durante anos determinados a concluir um projeto. Quantos trabalhos não poderiam ter sido concluídos com incentivos de políticas culturais e quantos projetos não poderiam ser desenvolvidos em espaço escolar?

Trabalhar com animações no ensino de Artes foi um desafio. A escola onde trabalho me dá muita abertura para eu trabalhar, porém os alunos ainda têm dificuldades de vincular educação com tecnologias digitais e muitas vezes a escola não tem esse suporte. Nesse ano de 2023 administrei a eletiva de Jogos e Animações, na qual utilizamos os programas e aplicativos de computador e celular. Diferente do ano de 2022, na eletiva de Fotografia e Cinema, em que trabalhei a história do cinema como um todo e a culminância foi um filme de animação com *Stop Motion*, na eletiva de Jogos e Animações desse ano, 2023, pudemos nos dedicar a várias técnicas de animação 2D e também as variações de *Stop Motion*, incluindo a bagagem teórica sobre a história do cinema de animação dos EUA e do Brasil.

Nos dias de produção, cada aluno se identificava com uma técnica diferente. Os alunos mais hiperativos e extrovertidos se identificaram com a técnica de *pixilation*, pela necessidade de aproveitar os movimentos com o próprio corpo e criar efeitos especiais. Outros alunos continuaram a criar animações por conta própria. Eu notei isso através das postagens nas redes sociais. É possível encontrar curtas de animação feitos no *flipaclip* em alguns perfis de meus alunos no instagram tratando de algum tema peculiar como racismo, homofobia, depressão. Provavelmente são os temas que retratam momentos que eles devem estar passando ou já passaram.

Todo o conteúdo do curso foi de contribuição imensa para que minha vida profissional desse um giro de 360 graus. Além de me ajudar a criar várias ideias para promover o uso pedagógico de tecnologias digitais com os alunos, me trouxe também um repertório de opções para desenvolver projetos voltados para a cultura. Existem as leis de incentivo à cultura e as fundações ligadas ao Ministério da Cultura que podemos recorrer para investir nos nossos projetos.

Neste trabalho busquei mostrar que é possível, prazeroso e benéfico trabalhar com animações em sala de aula. Há várias técnicas onde o aluno pode constatar

com qual ele vai se apegar. E também vários temas que poderão sensibilizar os alunos e a comunidade escolar. Os resultados finais podem ser apreciados por toda a comunidade. No cinema de animação, além de dar abertura para praticamente todas as disciplinas, podemos expor os problemas sociais ao nosso redor que muitas vezes ignoramos como a fome, a situação dos moradores de rua e os pré-conceitos.

O currículo de Pernambuco já prevê a inclusão das habilidades com recursos digitais na disciplina de Artes em todas as turmas de Ensino Fundamental, porém trazer essas tecnologias para a sala de aula e integrá-las no processo educacional sem o devido preparo do professor pode gerar desinteresse. As tecnologias digitais são uma realidade no dia a dia dos alunos. Trazê-las para a sala de aula desenvolverá a autonomia de cada aluno, converte-los de agentes passivos para agentes ativos e instigará o interesse em aprender cada vez mais.



## REFERÊNCIAS

BUCCINI, Marcos. **Trajetória do cinema de animação em Pernambuco**. Recife, Editorada UFPE, 2016.

CONTINENTE, R. **Cem anos da animação brasileira**. Disponível em: <<https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>>. Acesso em 08 jun. 2023.

MAGALHÃES, Marcos Cartilha. **Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos / texto Marcos Magalhães - 2. ed. - Rio de Janeiro : IDEIA - Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015.**

MILLIET, Joana Sobral. **Pedagogias da animação: professores criando filmes com seus alunos na escola**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**. Rio de Janeiro, Artenova, 1978.

SHAW, Susannah. **Stop Motion** [recurso eletrônico]: Técnicas manuais para animação com modelos; tradução Edson Furmankiewicz. – Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

THIEL, Grace Cristiane. **Mundo das ideias: movie takes, a magia do cinema na sala de aula**. Curitiba: Aymar, 2009.

**TV ESCOLA - ESPECIAL ANIMA ESCOLA EP 01**. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=vNtOXS\\_7lvs&t=30s](https://www.youtube.com/watch?v=vNtOXS_7lvs&t=30s)>. Acesso em: 26 abril 2023.

**TV ESCOLA - ESPECIAL ANIMA ESCOLA EP 02**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=C33EKkVDI-g&t=8s>>. Acesso em: 26 abril 2023.

**TV ESCOLA - ESPECIAL ANIMA ESCOLA EP 03**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wUJCcznNrwM>>. Acesso em: 26 abril 2023.

**TV ESCOLA - ESPECIAL ANIMA ESCOLA EP 04**. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=cYEI\\_BIZ-Zk&t=2s](https://www.youtube.com/watch?v=cYEI_BIZ-Zk&t=2s)>. Acesso em: 26 abril 2023.

**TV ESCOLA - ESPECIAL ANIMA ESCOLA EP 05**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YQQGdrA8A70>>. Acesso em: 26 abril 2023.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**. São Paulo, Editora Senac: São Paulo, 2016.