



## III MOSTRA VIRTUAL DE INCLUSÃO DIGITAL

### Escola Municipal de Ensino Fundamental Aramy Silva Animações em massinha na EMEF Aramy Silva Professora Taila Suian Idzi

Nome completo, idade e turma de todos os alunos envolvidos:

#### Turma A21

#### VÍDEO 1 - PEQUENO GUIA DO VISITANTE DA MONSTROLÂNDIA

Tempo: 01:46,26

Ano de Produção: 2014

Alunos:

ANTÔNIO LUCAS SANTOS RIBEIRO, 7a11m  
BRIAN MACHADO GARCEZ, 8a4m  
CAETANO SILVEIRA LOPES, 7a7m  
EVELIN FRANCIELI ALEXANDRE COSTA, 9a0m  
GABRIEL DELA FAVERA MARCOS, 8a2m  
GUILHERME SARTORETTO DIETEL, 8a2m  
GUSTAVO BRUM DA CUNHA, 8a2m  
HALEY VERDUM BRITES, 8a11m  
JHONATA ALEX JARDIM DA SILVA, 8a1m  
KAROL HOLSCHER VIANA, 7a6m  
LARISSA MACHADO DA CUNHA, 7a7m  
MORGANA TOEBE MONTEIRO DE MATOS, 8a0m  
NATHÂN PRINCIE JAQUES PEREIRA, 8a1m  
NICOLE BITENCOURT LOPES, 7a9m  
RYAN NUNES BARTZ, 9a3m  
TEYLOR RAFAEL GARCIA DA SILVA, 8a3m  
VITOR KAUÃ DE OLIVEIRA SARAIVA, 7a10m

#### Turma A31

#### VÍDEO 2 – O SONHO DE PETRONILDO

Tempo: 00:56,84

Ano de Produção: 2014

Alunos:

ALLAN RODRIGUES GOULART, 8a11m  
ARTHUR TEIXEIRA DA SILVA, 9a7m  
ENZO MONTANHA WILEMBERG DE LIMA, 8a7m  
JONATÃ ANDREI CARVALHOSA GONCALVES, 8a7m  
JULIA MICAEL MELO, 9a2m  
JÚLIA VEIGA LOPES, 8a7m

LUIZA CARDOSO NUNES DOS SANTOS, 9a0m  
MARCOS VINÍCIUS GARCIA FONTANS, 9a11m  
MELISSA ATAÍDE DE ABREU, 8a8m  
MYKE SAMUEL PONTES AVILA FRAGA, 9a2m  
NICOLE LORRANA FERNANDES RITA, 9a8m  
NICOLE RIBEIRO SAVEREN, 8a7m  
PEDRO GONÇALVES GUEDES, 8a8m  
VICTOR CARVALHO SABOIA, 9a0m  
VICTORIA DOMINGUES DOS SANTOS, 10a1m  
VINCENT BRIAN SILVA DA SILVA, 10a0m  
YGOR DE OLIVEIRA DIAS, 8a9m

### **Proposta pedagógica orientadora da produção:**

Produção de um vídeo a partir da modelagem de personagens criados pelos alunos com massa de modelar.

### **Período de desenvolvimento da atividade:**

4 aulas nos meses de setembro e outubro, contabilizando 8 períodos.

### **Objetivos:**

Conhecer o conceito de stop motion e formas de produção deste tipo de animação;  
Compreender as etapas de criação de uma animação em stop motion;  
Produzir uma animação em stop motion utilizando personagens modelados em massa de modelar;  
Conhecer e criar modos de dar movimento aos personagens produzidos nas aulas de artes.

### **Habilidades desenvolvidas com a atividade proposta:**

Conhecer a técnica do stop motion com massa de modelar, compreender os processos de produção da stop motion e ser capaz de criar vídeos a partir de fotografias, desenvolver diferentes técnicas de modelagem de bonecos a partir da massa de modelar, ser capaz de produzir fotografias e de criar cenas com de pequenos objetos. Identificar o recurso da animação em stop motion em em desenhos animados e produções da cultura contemporânea.

### **Conteúdos:**

#### **- Relativos ao projeto mais amplo:**

Criação de personagens, desenho com lápis de cor, Cadavre Exquis (desenho maluco) - produções dadaístas em desenho, hibridismo em produções contemporâneas, Toy art, modelagem em massinha e animação stop motion.

#### **- Específicos da proposta em stop motion:**

Criação de personagens, organização de cenários e produção de cenas para animações em stop motion.  
Conceitos básicos da stop motion.  
O que é um story board.

### **Desenvolvimento da atividade:**

A atividade proposta é parte de um projeto que se desenvolveu a partir da proposta de criação de personagens e se dividiu em três eixos:

#### **A) Criação de personagens no desenho – plano bidimensional:**

Esta proposta partiu das produções dos artistas Dadaístas, no exercício de criação denominado Cadavre Exquis. Neste jogo, com regras pré-estabelecidas, os participantes criam um personagem, humanoíde ou não, em três (ou mais) etapas, dobrando-se a parte desenhada da folha para dentro e revelando apenas onde o desenho termina, e passando para que outro colega complete o desenho a partir de onde o mesmo se encerrou. O desenho, feito nestas três etapas, cabeça, tronco e pernas, resulta em uma produção estranha, híbrida, dos vários seres imaginados pelos participantes.

Em outro momento, os alunos também tiveram a oportunidade de criar um só personagem, dividido em três diferentes cartões, que deu origem a um livro interativo, no qual se pode virar as páginas para executar um cadavre exquis por análise combinatória: a cabeça de um personagem, a barriga de outro, as pernas de outro, ou o personagem inteiro, à escolha daquele que lê este livro de imagens.

#### **B) Criações de personagens em toy-art: plano tridimensional**

A fim de se familiarizar com a geometria espacial de forma lúdica e pensar na tridimensionalidade dos personagens criados anteriormente, cada aluno montou dois cubos de papel, recriando, a partir do desenho com lápis de cor, o mesmo boneco antes desenhado. Em um cubo desenhamos a cabeça, no outro, o corpo dos bonecos. O resultado foram produções que poderiam, assim como no livro interativo, trocar de corpo ou de cabeça com os outros personagens.

#### **C) Criações tridimensionais com massa de modelar e stop motion – dando movimento aos personagens**

Na terceira proposta os alunos puderam criar novos personagens com massa de modelar. A partir dessa produção, montamos também cenários e passamos a fotografar as cenas, movendo os bonecos criados. Os movimentos foram feitos pelos próprios alunos, o registro, pela professora, dando origem a algumas cenas. Durante este processo, repassávamos as cenas produzidas na própria tela da câmera, repetíamos alguns movimentos, para que ficassem mais naturais, e conversávamos sobre possibilidades de roteiros, em face do material que já tínhamos. Criamos um pequeno estúdio sobre uma mesa rente à parede, sobre a qual colamos uma cartolina em 90°, a fim de criar um fundo infinito. Sobre este os alunos colavam seus cenários, produzidos com massa de modelar e papel ofício branco.

A montagem foi feita posteriormente pela professora, utilizando o recurso Movie Maker, e foi exibida na sala de aula, integrando uma aula sobre montagem, na qual se expôs todas as etapas da produção de um vídeo, passo a passo. Nesta aula, também assistimos a animações como Pingu e Mio Mao, identificando os recursos utilizados por alguns produtores, como o fundo infinito. Integraram nossos experimentos também os brinquedos da sala de aula, como a casinha da Estação Monstrolândia, que nos serviu para o desenrolar da narrativa.

É muito importante, na criação de animações, que os alunos compreendam a questão dos movimentos dos personagens. Uma das principais propriedades desta técnica é o movimento, e a movimentação dos bonecos deve ser o mais sutil possível, de forma a conferir ao trabalho gestos mais naturais. Para compreender esta etapa do trabalho,

utilizamos, do site [Toy Theater](#), dois programas nos quais é possível experimentar alguns recursos de animação: [Stop motion animation](#) e [Animation station](#). No primeiro, os alunos puderam criar suas animações usando os desenhos que escolhessem, no segundo, poderiam criar seus desenhos quadro-a-quadro, que seriam animados pelo próprio programa. Infelizmente o site não permite o registro da atividade. Contudo, o fato de os alunos poderem se inteirar do processo de forma acessível e lúdica foi fundamental.

O projeto segue em andamento. Já iniciamos a modelagem de novos personagens para novas animações, objetivando a compreensão dos recursos básicos da produção de animações em stop motion pelos alunos, em processos cada vez mais autônomos de criação. Na fase atual do projeto, alguns alunos já começaram a fazer o próprio registro, e já estão aprendendo a regular o foco na câmera digital.

### **Recursos de apoio:**

Câmera digital, câmera de celular, massa de modelar, computadores, projetor, tela de projeção, notebook. Programas utilizados: Gimp (para edição de pequenos detalhes nas fotos); Microsoft Moviemaker (para edição dos vídeos).

### **Estratégias de acompanhamento:**

Para tornar viáveis as produções, organizamos junto aos alunos, um rodízio no uso dos equipamentos como a câmera digital e câmera do celular utilizado, uma vez que não contávamos com muitos aparelhos e visto que os registros devem ser feitos sempre a partir do mesmo ponto, e sob a mesma luz. Ao animar as imagens, os alunos responsáveis pela criação das cenas (organizados em duplas ou trios) montavam o cenário e movimentavam os bonecos, enquanto a professora fazia os registros. Os demais alunos criavam story boards de como pretendiam montar suas cenas, baseados no desenho de histórias em quadrinhos.

### **Considerações sobre a proposta:**

A produção de materiais com recursos audiovisuais em sala de aula é um grande desafio para os alunos e professores que se propõem a trabalhar com estes recursos frente à atual realidade das escolas públicas, por diversos fatores. O primeiro é o contexto de violência nas quais muitas escolas estão inseridas. Este fator dificulta o trabalho dos professores, que utilizam um tempo considerável das aulas com intervenções pedagógicas, no intuito de apaziguar relações, acalmar os ânimos dos alunos e motivá-los para o trabalho. O segundo fato é a escassez de recursos, pois as escolas ainda não estão equipadas suficientemente para este tipo de proposta.

Frente a tais desafios, o professor deve criar suas estratégias de manejo, organizando a proposta de forma possibilitar que grande parte dos alunos se envolvam e aprendam. – O que nem sempre ocorre da maneira desejada, e acarreta na criação de novas estratégias de produção para driblar as dificuldades encontradas no processo.

Frente a tantos desafios, aprendemos a criar coletivamente junto aos estudantes, criamos nossas próprias estratégias, e temos a alegria de ver os alunos também inventando maneiras de driblar a falta de recursos, improvisando materiais para criar efeitos especiais. E, por fim, é muito satisfatório ver a reação de cada estudante ao contemplar suas próprias produções, na tela grande montada na escola.

Nosso projeto se encontra em pleno desenvolvimento, uma vez que os alunos manifestaram vontade de produzir novos vídeos, envolvendo-se mais na criação do roteiro, bem como na utilização de recursos de edição. Também considero que estamos em processo de compreensão e aprendizado da utilização dos recursos, analógicos ou digitais que viemos utilizando. Pretendemos seguir produzindo, objetivando que cada estudante, ao final do projeto, compreenda as etapas da produção de uma animação, além de obter maior engajamento dos alunos na criação dos roteiros e na direção das cenas.