

EXPERIENCIANDO *STOP-MOTION* NA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL: da contextualização à criação com o aplicativo *stop motion studio*

EXPERIENCING STOP-MOTION IN ELEMENTARY SCHOOL: from contextualization to creation with the stop motion studio app

27

Ma. Hednamar Maria Pereira¹

Resumo

Neste estudo, destacamos a importância do saber técnico da animação em *stop-motion*, como expressão, e de outros elementos que o complementam, fundamentais para experimentar a animação em *stop-motion* na escola de Ensino fundamental: a história e o *storyboard* no planejamento, a fisicalidade, o registro fotográfico e a edição na produção da animação. Também apresentamos argumentos que visam sustentar que a experiência com essa técnica necessita de sentido e de intencionalidade, suscitados pela emoção, pela racionalidade e pela contextualização do objeto em estudo. Compreendemos que esses elementos contribuem para a produção e a fruição da animação em *stop-motion* para além do conhecimento técnico, isto é, como expressão. Alguns questionamentos foram essenciais para este estudo, como: Quais interações temos e podemos vivenciar com a animação *stop-motion* na escola de Ensino Fundamental? As experiências com a animação em *stop-motion* podem transformar a formação tanto de educandos quanto de professores?

Palavras-chave: Ensino de Arte; *Stop-motion*; Experiência.

ABSTRACT

In this study we highlight the importance of technical knowledge of stop-motion animation, as expression, and other elements that complement it, fundamental to experience stop-motion animation in elementary school: history and storyboard in planning, physicality, photographic record and editing in the production of animation. We also present arguments that aim to support that the experience with this technique needs meaning and intentionality aroused by emotion, rationality and contextualization of the object under study. We discuss that these elements contribute to the production and enjoyment of stop-motion animation beyond technical knowledge, that is, as expression. Some questions were essential for this study, such as: What interactions do we have and can we experience with stop-motion animation at the elementary

¹ Mestrado Profissional em Prof-Artes pela ESCOLA de BELAS ARTES - Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil (2020) PROFESSORA PEB II ARTE - 1º e 2º ciclo EF da Prefeitura Municipal de Contagem, Brasil.

school? Can experiences with stop-motion animation transform the training of both students and teachers?

Keys words: Art teaching; *Stop-motion*; Experience.

Introdução

A animação em *stop-motion* confunde-se com a história do cinema e ambas configuram uma experiência empática para muitas pessoas. A animação não é exclusividade do *universo* infantil e povoa nossas memórias há anos. Em resumo, todos nós já tivemos, de alguma forma, contato com animações, incluindo as animações em *stop-motion*.

Na escola, a experiência empática com a animação em *stop-motion* não poderia ser diferente. Permite ações que envolvem emoção e racionalidade e se transformam, conforme a faixa etária e a atuação dos sujeitos que se relacionam com ela: a criança, os pais, os professores, os próprios animadores profissionais, os espectadores. Trata-se de experiências que nos acompanham ao longo da vida, com possibilidades de percepções diferenciadas tanto para o espectador quanto para o criador.

No cinema de animação, o trabalho com o *stop-motion* é composto de várias etapas, que são basicamente discutidas no planejamento da animação entre animadores e produtores de animação. Dentre elas, podemos citar: a ideia a ser desenvolvida na história, os aspectos práticos e físicos (quadros simples ou duplos, cenário, bonecos); as ferramentas (câmera, música), os aspectos econômicos (materialidade, detalhes e movimento dos bonecos); a organização do trabalho colaborativo (cenário, figurino, boneco, registro fotográfico e edição), dentre outros aspectos importantes para essa produção de animação. E como utilizar tais etapas do cinema de animação na escola de Ensino fundamental?

Tecendo caminhos para o processo de ensino e aprendizagem em arte com a animação em *stop-motion* na escola de ensino fundamental

Na escola, especificamente na aula de Arte, pode ser demasiadamente complexo adotar o mesmo tipo de planejamento no processo de ensino e aprendizagem de cinema de animação em *stop-motion*. Isso por se tratar de um trabalho a ser desenvolvido com estudantes e não com animadores, embora haja a possibilidade de transpor do cinema de animação para a escola, etapas que possam dialogar entre si, a partir da contextualização do objeto de estudo, do planejamento e da produção da animação com *stop-motion*. Inicialmente, o professor pode se fazer alguns questionamentos, como: O que eu sei sobre animação com *stop-motion*? Como se faz isso e que possibilidades expressivas esta técnica de animação nos permite no ensino de Arte na escola de Ensino Fundamental? O que é *stop-motion*, afinal?

Segundo Purves (2011),

a resposta a essa pergunta seria um pouco imprecisa, pois a maioria das técnicas de animação tem alguns elementos e princípios que se sobrepõem. De modo geral, porém, *stop-motion* poderia ser definido como a técnica de criar a ilusão de movimento ou desempenho por meio da gravação, quadro a quadro, da manipulação de um objeto sólido, boneco ou imagem de recorte em um cenário físico espacial (PURVES, 2011, p. 6).

Conforme Ribeiro (2009), a gravação da imagem manipulada dá-se pela fotografia, fotograma por fotograma, com ligeiras diferenciações de posição ou formato dos objetos entre os fotogramas para criar a ilusão de movimento. Para contextualizar esse processo da animação com *stop-motion* na escola, como expressão, que caminhos o professor de Arte pode percorrer? De início, é preciso considerar que os educandos ainda não tenham experienciado o estudo e o fazer em Arte com a animação em *stop-motion*. Nesse caso, é importante apresentar alguns princípios básicos da técnica do *stop-motion*, para que eles consigam identificar na prática o que é ilusão de movimento, registro quadro a quadro, manipulação de objetos, ligeiras diferenciações de posição e formato de objetos (FIG. 1).

Figura 1

Fotogramas do vídeo Princípios Básicos da Animação em *Stop-motion*



Fonte: <https://youtu.be/brvDYGdCfjI>.

Além disso, é importante que os alunos assistam a alguns filmes e produções de animação em *stop-motion* (FIG. 2, 3). Tal ação suscitará algumas ideias para o planejamento da animação em *stop-motion* e a identificação dos princípios básicos dessa técnica como expressão, bem como a contextualização do objeto de estudo e a fruição dessas produções artísticas.

Figura 2

Fotograma do vídeo Breve História da Animação em *Stop-motion* - Parte 1 que traz animações em *stop-motion*, em recortes, de 1899 a 2008, 2020.



Fonte: <https://youtu.be/Q3HFXyLzHos>.

Figura 3

Fotograma do vídeo Breve História da Animação em *Stop-motion* - Parte 2 que traz animações em *stop-motion*, em recortes, de 2008 a 2019, 2020.



fonte: https://youtu.be/_2RMNUq9xuw.

Entendemos que a contextualização de objetos artísticos é fundamental no processo de aprendizagem e ensino de Arte porque,

A contextualização agirá como um elemento potencializador da percepção e instigará diálogos com uma das essências geradoras da contribuição artística: a obra que expressa. Portanto, consideramos o diálogo entre globalidade e essencialidade fator importante para a não fragmentação do ensino, para o despertar do interesse no conhecimento em geral (ANDRADE, 2006, p.23).

A contextualização suscita conhecimento de mundos, de conteúdos diversos, de si mesmo e do outro proporcionando formação e transformação. Por isso, provocar e instigar a criatividade são ações primordiais no ensino de Arte e a contextualização alimenta esse processo. “Desenvolver a criatividade é instigar a dúvida. Lançar uma dúvida é, simultaneamente, despertar a curiosidade” (ANDRADE, 2006, p. 24).

Quando o professor inicia um percurso criativo por meio da contextualização com *stop-motion* e o transpõe para a experiência, inicia-se uma trajetória temporal. Nossos saberes não se formam e nem nos transformam da noite para o dia. Eles se constroem a partir da relação de saberes dos seres com o meio, com os outros e consigo. Portanto, “É relação com o mundo como conjunto de significados, mas também, como espaço de atividades, e se inscreve no tempo” (CHARLOT, 2000, p.78).

Os filmes de animação em *stop-motion* ilustram a trajetória da animação em *stop-motion* para o cinema com histórias que inscreveram em um tempo para o nosso tempo (FIG. 2 e FIG. 3). Nossos estudantes também podem inscrever no tempo uma trajetória como produtores de animação em *stop-motion* por meio de histórias do contexto em que vivem para se inscrever em outro tempo. Para isso, sugerimos primeiramente a criação de histórias para depois planejarmos e produzirmos tais histórias com animação em *stop-motion* (FIG. 4).

Figura 4

Fotograma do vídeo Processos de Criação: Planejando uma Animação em *Stop-motion* - Parte 1 História, que traz a história Era uma Vez um Menino, 2020.

32



fonte: <https://youtu.be/cz6mgRARgs>.

Contar, recontar e criar uma história são ações que tornam expressivas as técnicas de animação em *stop-motion*. Segundo Purves (2011), a vontade de contar uma história, de sugerir uma ideia ou tema ou de mostrar algo a partir de uma nova perspectiva é o início de qualquer projeto animação em *stop-motion*. O mesmo autor também salienta que “a técnica do *stop-motion* pode ser a ferramenta mais apropriada para contar uma história em particular, e essa história pode conter elementos que não podem ser concebidos de outro jeito” (PURVES, 2011, p. 50).

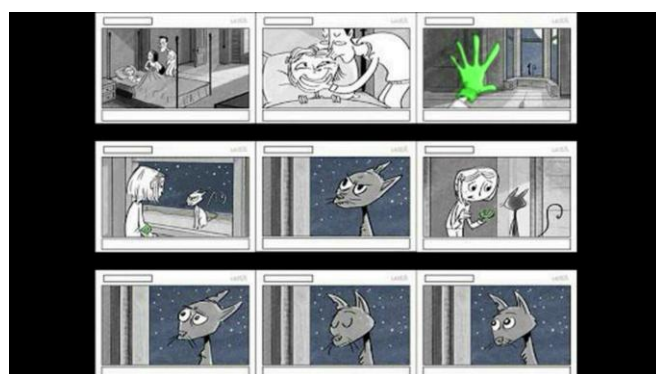
Na escola, os questionamentos e as instruções podem ser estímulos para instigar a imaginação, como: A sua ideia envolve que personagem, humano, animal ou objeto? Como é a fisicalidade da sua animação? O que o seu personagem terá de interessante e vigoroso para atrair a atenção das pessoas em fisicalidade? Quais movimentos ele executará a partir de uma narrativa? Qual história você leu, presenciou, viveu e que pode ser contada em *stop-motion*?

Com a história pronta é hora de transpô-la para o *storyboard*. Purves (2011) considera-o como um ponto de referência comum vital para todos os envolvidos no filme. Ele traz ideias visuais em desenhos e anotações de como será a animação funcionando (FIG. 5). Trata-se de um roteiro que serve como referência para os

registros fotográficos dos animadores e de sua equipe, bem como dos educandos e do professor de Arte, na escola.

Figura 5

Fotograma do vídeo Processos de Criação: Planejando a Animação em *Stop-motion* - Parte 2
Storyboard por meio do filme *Coraline e o mundo secreto* (2009), 2020.



Fonte: <https://youtu.be/gCzcqqjUrHA>.

O *storyboard* é desenvolvido na etapa do planejamento da animação. Um aspecto importante a ser considerado nessa etapa é o trabalho colaborativo. No cinema de animação em *stop-motion*, ele refere-se à divisão do trabalho e do trabalho colaborativo em cada setor: planejamento, produção, direção e animação. “Quando um filme de *stop-motion* entra em produção, muitas pessoas passam a estar envolvidas” (PURVES, 2011, p.118). Nessa etapa, o trabalho colaborativo torna-se vital para que a animação em *stop-motion* se inscreva no tempo e em um espaço. Também é aqui que as habilidades plásticas e tecnológicas se encontram para fazer cinema. Segundo Lucena, “a animação, apesar de envolver habilidades plásticas, é, antes de tudo, cinema, que exige a colaboração de uma equipe” (LUCENA, 2002, p. 103 *apud* RIBEIRO, 2009, p. 47).

Na escola, esse tipo de trabalho colaborativo também pode ser vivenciado pelos educandos, desde que adaptado para o ambiente escolar. Segundo Andrade (2006, p. 44), “a colaboração, historicamente, é uma mola propulsora que possibilita

e possibilitou a construção de conhecimento dos diversos grupos humanos para resolução de várias situações”. O mesmo autor salienta que, “assim a colaboração em sala de aula se desenvolve para além de um simples valor social” (ANDRADE, 2006, p.44) e, também, que a colaboração entre os alunos na realização do experimento artístico ou no trabalho de contextualização de obras de arte, poderá levar nossos educandos a reconhecerem a si mesmos nesse fazer e nessas obras como agentes de sua própria cultura (ANDRADE, 2006, p.45).

Os bonecos, objeto ou outra materialidade utilizadas para criar animação em *stop-motion* não se movimentam sozinhos e necessitam do conhecimento dos princípios básicos da animação em *stop-motion*, da sensibilidade e da racionalidade de sujeitos, animadores, professores, educandos, cujas mãos se dedicam a conectar uma narrativa à técnica, quadro a quadro. O que possibilita um trabalho colaborativo nas escolas, tal como no cinema. É condição acontecer a interação entre narrativa e técnica na animação com *stop-motion* na escola? Talvez não, mas, a princípio, os educandos baseiam-se na narrativa para desenvolver suas ideias dotando-as de intenção, um porquê para serem criadas com *stop-motion*. Assim, “Não se pode isolar a questão da intencionalidade na elaboração do objeto artístico” (ANDRADE, 2006, p. 61). Esse é fruto de processos complexos, que pode estender-se para o ensino de Arte, pois,

[...] quando um artista produz ou produziu um objeto ele está sempre de alguma forma, estabelecendo uma expressão de seus sentimentos, bem como de suas emoções e de suas construções racionais. Esses sentimentos seriam a elaboração, ou por assim dizer o conhecimento, de reações e situações específicas em que exista interação recorrente entre as emoções, revelando novos sentimentos, e assim por diante, até a elaboração de expressões complexas no sentido de abordagem ampla de uma determinada realidade ou premissa racional construída ou adquirida (ANDRADE, 2006, p. 60).

Na animação com *stop-motion*, por exemplo, é possível, ao tratarmos da fisicalidade da animação, criar um mundo com seres fantásticos. Segundo Purves (2011), a fisicalidade é o que o animador manipula, é algo material, que se move em um espaço concreto (cenário), com seus detalhes e materiais, reagindo espontaneamente à luz, ao foco e à profundidade. Com muitas possibilidades

construtivas, a fisicalidade torna-se um aspecto atrativo muito importante nos filmes de animação com *stop-motion* e capta a atenção das pessoas. O que leva, conforme Purves (2011), o espectador a perceber o personagem interagindo com o seu ambiente e existindo nele. Além do espaço onde eles atuam, com suas iluminações e texturas, outro atrativo refere-se à fisicalidade, o detalhe presente nos bonecos, os quais os dotam de personalidade (FIG. 6).

Figura 6

Fotogramas do vídeo Processo de Criação: Produzindo a animação em *stop-motion* - Parte 1



Fisicalidade, com alguns exemplos possíveis para criar animações em *stop-motion*, 2020.

Disponível em: <https://youtu.be/TuIWCIBs0oc>.

Na escola de Ensino Fundamental, o trabalho com a fisicalidade da animação em *stop-motion* pode criar tensões, pois nem sempre é possível explorar muitos espaços para a produção da animação em *stop-motion*, bem como para guardar toda a fisicalidade criada pelos estudantes. Se isso vier a acontecer, poderá ser discutido com o coletivo em sala de aula a partir das seguintes indagações: Quais técnicas de animação podemos utilizar para minimizar o problema do pouco espaço para guardar a fisicalidade para o registro da animação? Como podemos organizar os grupos de trabalho para os registros da animação? Os estudantes podem se responsabilizar com a fisicalidade a ser utilizada para a animação em suas residências?

Após a produção da fisicalidade, é hora do registro fotográfico e, para que esse contemple um dos princípios básicos da animação com *stop-motion*, o essencial é que

não haja movimento da câmera, resultado que poderá ser obtido com o auxílio de alguns recursos, como pregadores de roupa ou tripés. Na ausência desses, a fluidez da animação em *stop-motion* poderá ser comprometida, o que não impedirá, de todo, a realização desse trabalho. Partimos do pressuposto que o conhecimento em Arte dá-se em todo o processo e não apenas no resultado da animação em *stop-motion*.

Durante o registro fotográfico dos quadros da animação, é interessante frisar que, tradicionalmente, quem cria o movimento na animação em *stop-motion* nunca aparece em cena (FIG. 7). Assim, “os animadores de *stop-motion* criam movimento na sucessão dos quadros, produzindo a ilusão de uma ação independente e contínua” (PURVES, 2011, p. 18). Cada quadro leva uma informação para o espectador e o animador precisa ter uma atenção redobrada com a relação entre os quadros, ou seja, “Quanto mais um quadro conecta-se com o anterior, em termos de composição, movimento, cor e assim por diante, melhor e mais fluida será a animação” (PURVES, 2011, p. 20).

FIGURA 7 – Fotogramas do vídeo Processos de Criação: Produzindo a animação em *Stop-motion* - Parte 2 Registro fotográfico que exemplifica quadro a quadro da animação em *stop-motion*, 2020.

Figura 7

Fotogramas do vídeo Processos de Criação: Produzindo a animação em *Stop-motion* - Parte 2 Registro fotográfico que exemplifica quadro a quadro da animação em *stop-motion*, 2020.



Disponível em: <https://youtu.be/EvqGsFgtJ3U>.

Após o registro fotográfico, podemos iniciar a etapa da edição da animação em *stop-motion*. Essa etapa parece simples, mas não é, pois exige mais recursos na escola, como computadores com *kit* multimídia e com *softwares* instalados para essa

finalidade. Uma sugestão é desenvolvermos essa etapa, também, no celular com um aplicativo de edição de vídeo instalado e gratuito, de preferência.

É fato que a produção de animações em *stop-motion* na escola de Ensino Fundamental envolve os educandos e, quanto maior é o conhecimento que eles têm sobre essa técnica de animação, maior serão as transposições para o seu fazer em arte. A experiência possibilita a construção de conhecimentos em cada etapa da animação em *stop-motion*, desde a introdução da animação em *stop-motion* à produção da animação. Em síntese, a partir de uma experiência, possibilitamos novas vivências com a técnica de animação em *stop-motion* para além da técnica, ou seja, como expressão plástica. Mas o que vem a ser experiência?

Uma pausa para a experiência: A importância da experiência no processo de criação e ensino-aprendizagem em Arte

Há vários significados para a palavra *experiência*. Assim como Larrosa (2015), não podemos nos referir a ela como experimento para colocar à prova uma teoria; mas, como Dewey (2010), podemos entender que,

A experiência ocorre continuamente, porque a interação do ser vivo com as condições ambientais está envolvida no próprio processo de viver. Nas situações de resistência e conflito, os aspectos e elementos do eu e do mundo implicados nesta interação modificam a experiência com emoções e ideias, de modo que emerge a intenção consciente (DEWEY, 2010, p. 109).

Nestas interações², encontra-se, também, a experiência no ensino de Arte, pois o escolher, o selecionar e o priorizar, aliados à reflexão e ao conhecimento, reconstroem experiências, envolvendo emoção e racionalidade, tanto no artista, tanto no professor de Arte quanto no educando. Andrade (2006) destaca a importância de abordar a emoção, inserida no contexto educacional e na sua relação com o objeto artístico, não priorizando-a em relação à racionalidade, mas como uma das

² Interação, neste texto, refere-se ao processo cognitivo que envolve cérebro, corpo, ambiente físico e cultural advindo de experiências com o meio em que vive o ser humano.

especificidades do campo de conhecimento de Arte, pois,

Quando nos reportamos à emoção do artista, principalmente no âmbito educacional, consideramos necessário que nossos educandos entendam que não estamos apenas nos referindo a processos aleatórios de emotividade no sentido pejorativo. Que a expressão humana, e consequentemente a do artista, não prescinde de contextos culturais. E nossos sentimentos necessitam de racionalidade (ANDRADE, 2006, p. 25).

Ter experiências, então, envolve racionalidade e emoção. A racionalidade e a emoção não se separam. Pelo contrário, integram-se e fazem parte do contexto da natureza humana e, também, do ensino de Arte. Quando a experiência promove reflexão, aciona os sentidos que se aliam à racionalidade e à emoção, e o conhecimento se constrói. Nesse contexto, o conhecimento em Arte, também, constrói-se, pois,

quando consideramos a existência da racionalidade e da emoção no fazer artístico e, consequentemente, no objeto de arte, o fazemos porque também consideramos que tais ações e obras possuem uma interface com as estruturas social, política, econômica e contextual do artista que as produziu (ANDRADE, 2006, p. 36).

Sabemos que as construções dos saberes que o ser humano apreendeu são decorrentes de sua experiência com o meio, consigo mesmo e com os outros. Algumas exigiram um grau maior de envolvimento, levando-o à construção de conhecimento. Como isso, tudo não se deu da noite para o dia, o tempo é um fator essencial, pois compreendemos que a relação de saberes "É relação com o mundo como conjunto de significados, mas, também, como espaço de atividades, e se inscreve no tempo" (CHARLOT, 2000, p. 78).

O tempo, também, no processo de experiências no ensino de Arte, determina como o educando se relacionará com o conteúdo, o espaço, consigo mesmo, e o resultado desses processos será a construção do conhecimento. Andrade (2014, p. 142) afirma que: "A investigação e o conhecimento em Arte necessitam de um tempo dilatado". Esse tempo pode ser determinante para que as experiências tornem-se singulares.

Se existe uma intenção consciente, ressonâncias de experiências anteriores, haverá novas experiências, e esta pode tornar possível a completude de uma nova ação, um percurso, um ir e vir. Ao experienciar de forma permissiva e ativa, seja criando ou recriando, apreciando, lendo, imaginando, tecemos várias relações com o objeto artístico. Assim,

Toda experiência pessoal com objetos artísticos é fruto do que realmente se é e das diversas construções armazenadas ao longo de nossa existência. Assim como conceitos, opiniões e sentimentos, essas formas de conhecimento não são solidificadas a ponto de não poderem se transformar (ANDRADE, 2014, p. 102).

Para que haja experiência pessoal no ensino de Arte, é importante ampliar os processos do fazer e do fruir Arte para que a experiência aconteça. Quando buscamos uma experiência em Arte, sabemos que o percurso é incerto, duvidoso, e não se pode prever resultados. Também sabemos que o fazer artístico para o artista não acontece da mesma forma que com o professor e com o educando. O artista tem a prática investigativa e a pesquisa como norteadores de seu trabalho. O professor de Arte tem o ato de construir suas experiências sob duas vertentes, uma artística e a outra docente, uma vez que uma reflete sobre o fazer da outra. Ele organiza sua experiência em Arte, para propor experiências para educandos, com objetivos possíveis de serem alcançados e readaptados, conforme a vivência e o contexto. Já a experiência para o estudante caracteriza-se como construções frente a proposições realizadas pelo professor de Arte, com possibilidades para atingir a completude de uma ação, culminando na experiência singular.

Dessa forma, podemos afirmar que os processos de criação e de ensino e aprendizagem em Arte, enquanto processos que se experiencia, possibilitam a organização do conhecimento em Arte e a transformação dos sujeitos através da exposição da experiência. Assim, não só o tempo é um fator essencial para formar e transformar os sujeitos envolvidos no ensino de Arte. Há outros fatores que podem ser levados em consideração, como aborda Larrosa (2015), aproximando experiência e sentido. Afinal, do que adianta a escola e o que se ensina nela se não nos toca e nos

faz sentido para a vida? Segundo o autor, o par *experiência* e *sentido* nos permite pensar a educação a partir de vários pontos de vista, de maneiras distintas.

A experiência na educação, para Larrosa (2015), exige uma relação de respeito ao tempo do outro, pois nada parece determinado. Cada experiência é única, existe e está no sujeito. Para explorá-la no campo pedagógico, é preciso haver duas ações: reivindicar a experiência e fazê-la soar. Para reivindicar a experiência é necessário dar a ela certa dignidade e legitimidade não desprezando a subjetividade, a incerteza, a provisoriedade, o corpo, a fugacidade, a finitude, a vida. Já fazê-la soar exige algumas precauções, como não a associar a um experimento, dogmatismo (pretensão de autoridade), como uma prática, como uma elaboração de conceitos, como um modo imperativo — fetiche e de uma palavra de difícil utilização, tornando-a neutralizada e desativada. Por isso, é importante que o professor de Arte reflita sobre suas proposições no ensino de Arte. É preciso que ele analise se suas proposições oferecem estímulos para os educandos expressarem-se conforme suas próprias vivências, percepções e criações de forma autônoma e crítica.

Se a experiência é algo que forma, toca e transforma, a experiência do professor de Arte é resultante de suas experiências acumuladas e ressoantes ao longo de sua vida, de sua formação inicial e continuada. É primordial que a ressonâncias dessas experiências apresentem-se aos educandos, respeitando a subjetividade, a reflexão e a permissividade para a transformação, necessárias, também, para que o educando viva e reviva suas próprias experiências.

O saber da experiência trata de um saber único e intransferível e se dá na relação entre o conhecimento e a vida humana. Segundo Larrosa (2015),

Se a experiência é o que nos acontece e se o saber da experiência tem a ver com a elaboração do sentido ou do sem-sentido do que nos acontece, trata-se de um saber finito, ligado à existência de um indivíduo ou de uma comunidade humana particular; ou, de um modo ainda mais explícito, trata-se de um saber que revela ao homem concreto e singular, entendido individual ou coletivamente, o sentido ou o sem-sentido de sua própria existência, de sua própria finitude. Por isso, o saber da experiência é um saber particular, subjetivo, relativo, contingente, pessoal. Se a experiência não é o que acontece, mas o que nos acontece, duas pessoas, ainda que enfrentem o mesmo acontecimento, não fazem a mesma experiência (LARROSA, 2015, p. 32).

O conhecimento e a vida demandam percursos temporais e são nesses percursos que as experiências acontecerão. Na arte e no ensino de Arte, também as experiências envolvem tempo e vivência e podem proporcionar capacidade de formação e de transformação. Ao passar por experiências em arte, tanto o artista, tanto o professor de Arte quanto o educando podem explorar suas múltiplas possibilidades com informação, transformação e conhecimento.

O retorno: Ensino e aprendizagem da animação em *stop-motion* por meio do aplicativo *Stop Motion Studio*

A animação em *stop-motion*, na indústria cinematográfica, necessita de um processo minucioso e trabalhoso e exige uma quantidade de recursos, tempo e energia para os animadores e sua equipe de trabalho. Na escola, esse processo, também, exige tempo e paciência. Além disso, o conhecimento tecnológico é um recurso indispensável. Explorar esse conhecimento na escola de Ensino Fundamental torna-se uma oportunidade para que o educando o explore de outra forma, pois sabemos que os educandos da atualidade pertencem à *era digital*. Desde cedo, constroem experiências com a tecnologia e possuem uma familiaridade com essas ferramentas tecnológicas no dia a dia: telefone celular, televisão e computadores, e não têm medo de experienciá-las, o que favorece muito o trabalho da animação com *stop-motion* na escola. Mas esse contexto não coloca a criança e o jovem em vantagem quando tratamos da aprendizagem por meio das tecnologias digitais na escola. Portanto,

Propor a exploração das tecnologias digitais no espaço da relação pedagógica entre professor e aluno implica percebê-las como espaço de diálogo: lugar em que as palavras adquirem novos sentidos graças à experimentação de novas formas pensar. Implica subverter os padrões do processo de aprendizagem tradicional e admitir a possibilidade de um novo modelo de construção do conhecimento, fundamentado na troca mútua entre docente e discente, no trabalho colaborativo para a resolução de problemas, na aplicação de capacidades cognitivas a situações e desafios conhecidos e desconhecidos (BANNELL et al., 2016, p. 121).

Uma estratégia para os educandos perceberem isso no contexto do cinema de animação é demonstrar o quanto as tecnologias digitais e o uso do computador trazem caminhos para a realização de animações com *stop-motion*. Guimarães e Gino (2014) apresentam como exemplo *Coraline* (CORALINE..., EUA, 2009), com direção do animador Henry Selick. Nele,

as técnicas tradicionais do *stop-motion* e os novos recursos digitais são utilizados em função do resultado, um filme visualmente atrativo. De um lado, artistas criam personagens, objetos e cenários em técnicas e materiais tradicionais. Por outro, os recursos digitais e a animação 3D foram usados para a criação de efeitos visuais, como névoa, além da composição e edição de cenas (GUIMARÃES; GINO, 2014, p. 8).

Além disso, há outras tecnologias que são incorporadas à fisicalidade da animação com *stop-motion*, por exemplo, ao empregar modelos de personagens impressos em 3D, como no filme *Para Norman*, em 2012. Por um lado, a utilização desse tipo de tecnologia está longe da realidade de nossas escolas. Por outro, percebemos que existem vários recursos acessíveis, que podem facilitar o processo de ensino e aprendizagem com a animação em *stop-motion*. Um deles é o telefone celular, um recurso móvel que faz parte da vida das famílias de diversos grupos sociais. Mas, quais experiências são possíveis com animação em *stop-motion* no contexto escolar tendo o telefone celular como recurso para o processo criativo? O que ele pode proporcionar além do fazer prático com a animação em *stop-motion*?

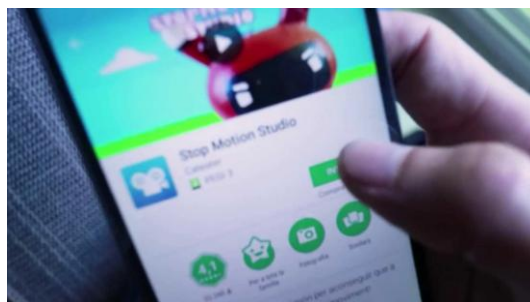
Ao se tratar da animação em *stop-motion*, neste trabalho, o telefone celular é um recurso didático para o professor. Através dele, o estudante acessará desde os QR Codes dos vídeos disponibilizados na plataforma Youtube em todas as etapas da Proposta Pedagógica até o registro fotográfico dos quadros da animação em *stop-motion*. Para isso, será necessário escolher, dentre muitos aplicativos, um que atenda a realidade do contexto escolar. Precisamos de um *software* que oportunize o registro fotográfico, a configuração da animação dos quadros por segundo, além de outros recursos técnicos que possam facilitar os registros, como o “fantasma” do objeto ou

boneco no quadro anterior, a inversão dos quadros e a exclusão de registros fotográficos desnecessários, dentre outros.

Um aplicativo que foi desenvolvido para atender a esses requisitos e para a criação de animações em *stop-motion* é o *Stop Motion Studio* (FIG. 8). Escolhemos esse aplicativo por ser gratuito e específico para a animação em *stop-motion* com uma interface fácil de usar.

Figura 8

Fotograma do vídeo Aplicativo Stop Motion Studio: tutorial, 2020.



Disponível em: <https://youtu.be/bxtpMO86V74>.

Algumas das funcionalidades desse aplicativo são pagas, como a inserção de títulos, sons, créditos e imagens. Na ausência dessas, a animação não fica comprometida, pois o essencial para a animação em *stop-motion* é o registro fotográfico dos quadros e a configuração da animação em quadros por segundo. O que define a suavidade da animação, além de outros efeitos e recursos que fazem parte do pacote gratuito. O pacote de funcionalidades pago é direcionado à edição da animação. Para quem pretende realizar a edição da animação, basta exportar ou salvar o projeto no celular, utilizando outro aplicativo para a edição, motivo que

não inviabiliza a utilização do aplicativo na escola. O que acontece no cinema de animação, após o registro fotográfico da animação, como sintetiza Oliveira (2010), as imagens são levadas a uma ilha de edição, onde são convertidas em vídeo.

O aplicativo *Stop Motion Studio* configura-se como uma ferramenta que aborda e põe em prática o conhecimento técnico da animação em *stop-motion*, além de propiciar aos estudantes a apreciação de animações em *stop-motion* em sua biblioteca. E isso pode funcionar como um material didático para o professor de Arte.

Criar animações com o aplicativo *Stop Motion Studio* exige outros recursos para fixar o aparelho celular. Esses funcionam como um suporte, podendo ser um tripé ou até mesmo um pregador de roupas. A estabilidade do aparelho garante uma animação fluida resultante da conexão entre os quadros.

O aplicativo *Stop Motion Studio* contribui para a etapa do registro da animação em *stop-motion* e sintetiza o que foi planejado da história para o *storyboard*. O conhecimento dos recursos disponíveis nele podem tornar as próximas experiências com a animação em *stop-motion* mais atrativas em intencionalidades, presentes no fazer em arte do educando e no fazer docente do professor de Arte.

Considerações finais

Estar em contato com animação é uma experiência recorrente na vida do estudante e do professor, com retomadas em contextos distintos. Produzir animações com *stop-motion* na escola pode ser a partir de experiências múltiplas. Primeiramente, por se tratar de uma técnica de animação de baixo custo e com inúmeras possibilidades de experiências. Conhecer a animação em *stop-motion* a partir da contextualização e dos seus processos de construção, possibilita a formação, a expressão em arte e promove transformações tanto para os educandos quanto para os professores de Arte. A contextualização do objeto de estudo, isto é, da animação em *stop-motion*, exerce um papel fundamental para a construção do conhecimento em Arte, pois suscita intencionalidades em cada experiência, com ressignificações

SCIAS.Arte/Educação, Belo Horizonte, v.17, n., p.5-26, jun./dez.2025

constantes.

Para tornar a experiência com a animação em *stop-motion* mais atrativa e interessante, a tecnologia apresenta-se como uma aliada indispensável. Com a utilização do aplicativo *Stop Motion Studio*, a animação planejada da história para o *storyboard* ganha vida e por ter uma interface fácil de usar, possibilita que animações em *stop-motion* sejam desenvolvidas na escola de Ensino Fundamental em vários segmentos dessa modalidade de ensino, ou seja, do primeiro ao terceiro ciclo.

Podemos afirmar que a animação em *stop-motion* atrai o interesse dos educandos e cada experiência revisitada pode ocasionar criações em animações em *stop-motion* para além do fazer técnico, ampliando o conhecimento em Arte e formas diversificadas para se expressar plasticamente. Ressignificar experiências remete ao tempo e a um percurso em que os conhecimentos e as habilidades no ensino de Arte possam ser trabalhados, não somente em relação ao saber técnico, mas também para o que pode ser construído a partir dele.

Referências

ANDRADE, Fabrício. *Arte-educação: emoção e racionalidade*. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: Facisa, 2006.

_____. *Arte/Educação: Paradigmas do século XXI*. São Paulo: Annablume, 2014.

BANNELL, Ralph Ings et al. *Cultura Digital e aprendizagem. Educação no século XXI:*

cognição, tecnologias e aprendizagem. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora PUC, 2016.

CHARLOT, Bernard. *Da relação com o saber: elementos para uma teoria*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

CORALINE e o mundo secreto. Direção: Henry Sellick, EUA: Laica (2009). DVD (1h 40 min.), son., color.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GUIMARÃES; Giovanna Belico Cária; GINO, Maurício Silva. Histórico e desenvolvimento do stop-motion e dos personagens articulados no cinema de animação, *Revista Extensão em debate*, 2014, Edição Especial de Cinema. Disponível em:

<http://www.seer.ufal.br/index.php/extensaoemdebate/article/view/1173>. Acesso em: 13 mar. 2020.

LARROSA, Jorge. *Tremores: escritos sobre experiência*. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.

PURVES, Barry. *Stop-motion*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

RIBEIRO, Thiago Franco. *Animação em stop-motion: tecnologia de produção através da história*. 2009. Dissertação (mestrado) — Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

STOP-MOTION: Breve História Parte 1. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/Q3HFXyLzHos>. Acesso em: 26 mai. 2020.

STOP-MOTION: Breve História Parte 2. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: https://youtu.be/_2RMNUq9xuw. Acesso em: 21 mai. 2020.

STOP-MOTION: Princípios Básicos. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em:

<https://youtu.be/brvDYGdCfjl>. Acesso em: 21 mai. 2020.

STOP-MOTION: Processos de Criação/Planejando a animação Parte 1 – História. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/cz6mgRA-Rgs>. Acesso em: 21 mai. 2020.

STOP-MOTION: Processos de Criação/Planejando a animação Parte 2 – Storyboard. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/gCzcqqjUrHA> >. Acesso em: 21 mai. 2020.

STOP-MOTION: Processos de Criação/Produzindo a animação Parte 1 – Fisicalidade. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/TuIWCIbs0oc>. Acesso em: de mai. 2020.

STOP-MOTION: Processos de Criação/Produzindo a animação Parte 2 – Registro Fotográfico. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/EvqGsFgtJ3U>. Acesso em: 21 mai. 2020.

STOP-MOTION Studio: Tutorial. Direção: Hednamar Pereira, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/bxtpMO86V74>. Acesso em: de mai. 2020.