

RODRIGO DA COSTA SIMÕES

**OFICINA DE ANIMAÇÃO *STOP-MOTION*:**

Um espaço de desenvolvimento cultural

Belo Horizonte  
Escola de Belas Artes da UFMG  
2012

RODRIGO DA COSTA SIMÕES

**OFICINA DE ANIMAÇÃO *STOP-MOTION*:**

Um espaço de desenvolvimento cultural

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao colegiado de Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Simon Brethé

Belo Horizonte  
Escola de Belas Artes da UFMG  
2012

RODRIGO DA COSTA SIMÕES

OFICINA DE ANIMAÇÃO *STOP-MOTION*:

Um espaço de desenvolvimento cultural

Monografia apresentada ao Curso de Cinema de Animação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

---

Orientador: Simon Brethé – EBA/UFMG

---

Maurício Silva Gino – EBA/UFMG

Belo Horizonte  
Escola de Belas Artes da UFMG  
2012

*Dedico este trabalho aos artistas que me inspiraram  
a compreender melhor o universo do cinema de animação,  
Jan Svankmajer, Yuri Norstein, Garri Bardin, Jiri Trnka,  
Michaela Pavlatova, Nick Park, Norman McLaren e outros.*

## **AGRADECIMENTOS**

Ao sol, que ilumina e aquece cada dia de nossas vidas.

A Deus, que através da fé, proporciona o amor, a paz, coragem e caridade em nossos corações.

Aos meus queridos pais Orlando e Lourdes por tudo de importante que representam na minha vida.

Às minhas queridas irmãs e irmão pelo companheirismo por toda a vida.

Aos meus queridos sobrinhos por alegrarem tanto a minha vida.

Aos meus verdadeiros amigos.

Aos grandes professores de cinema, Antonio Fialho, Ana Lúcia Andrade, Heitor Capuzzo, Virgílio Vasconcelos, Maurício Gino e Luiz Nazario.

Ao meu orientador Simon Brethé, por sua competência e colaboração nesse projeto.

À professora Rosilane Mota, por suas contribuições para esse projeto.

Aos colegas profissionais da animação, que ao longo desses anos souberam compartilhar suas experiências.

As pessoas que participaram do projeto Oficina de Animação Stop-motion, possibilitando desenvolver essa experiência em arte-educação.

Ao GEEC, Grupo de Estudos, Ética e Cidadania de Divinópolis/MG.

O cinema, através da inclusão audiovisual, deve contribuir para a evolução cultural de uma sociedade, que encontra em suas inquietações, caminhos para expressar a vida através da arte, contando suas histórias, sentimentos e valores.

## RESUMO

O projeto de oficina de animação *stop-motion*, realizado através deste trabalho de conclusão de curso, tem o objetivo de evoluir uma metodologia de trabalho para a realização de novos projetos de inclusão audiovisual através do cinema de animação. Os seis encontros realizados na oficina são apresentados no texto, junto com as dinâmicas das aulas e as produções dos exercícios de animação experimentados através da técnica de *stop-motion* pelos alunos.

**Palavras-chave:** oficina de animação *stop-motion*, inclusão audiovisual, arte-educação, *animation workshop*.

## **ABSTRACT**

The project Stop-Motion Animation Workshop, made through this work of completion, aims to develop a working methodology for the realization of new projects of audiovisual inclusion with animation. The six meetings of this workshop are presented in the text, along with the dynamics of class and production of animated films through the animation exercises experienced with the Stop-motion's technique by the students.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Imagens do exercício de animação <i>stop-motion</i> com o corpo.....	14
Figura 2 – Imagens do exercício de animação <i>stop-motion</i> com recortes .....	15
Figura 3 – Imagens do exercício de animação com desenhos no quadro .....	17
Figura 4 – Imagens do exercício de animação <i>stop-motion</i> com plasticina .....	19
Figura 5 – <i>Storyboard</i> da animação <i>stop-motion</i> na praça .....	20
Figura 6 – Imagens do exercício de animação <i>Stop-motion</i> na praça .....	21

## SUMÁRIO

Introdução .....	1
1 - Organização da oficina de animação <i>stop-motion</i> .....	2
2 - Introdução ao cinema de animação na oficina .....	3
3 - Fundamentos do cinema de animação para iniciantes .....	6
3.1 – O personagem de animação .....	9
3.2 – Roteiro do filme .....	9
3.3 – Montagem cinematográfica .....	10
3.4 – <i>Storyboard</i> .....	11
4 - Exibição de filmes de animação como referência de estudo .....	12
5 - Relatórios dos exercícios de animação desenvolvidos na oficina .....	15
5.1 - <i>Stop-motion</i> com o corpo .....	15
5.2 - <i>Cutout animation</i> , ou <i>stop-motion</i> com recortes .....	16
5.3 - Animação no quadro de aula .....	18
5.4 - <i>Stop-motion</i> com plasticina ou massinha escolar .....	19
5.5 - Criação do roteiro e <i>storyboard</i> da animação na praça .....	21
5.6 - Animação <i>pixilation</i> na praça .....	22
6 - Análise dos resultados .....	24
7 - Inclusão audiovisual e aprendizado em arte-educação .....	25
8 - Ideias e motivações para a criação de um estúdio-escola .....	28
9 - Considerações Finais .....	31
10 - Referências .....	32
10.1 - Referências Bibliográficas .....	32
10.2 - Referências Filmográficas .....	32
10.3 - Referências Virtuais .....	33

## INTRODUÇÃO

A realização de um trabalho voluntário como arte-educador foi a principal motivação para desenvolver este projeto de conclusão de curso. A necessidade de expressar através da imagem em movimento indicou um caminho interessante, criar uma oficina de artes com o objetivo de ensinar como produzir animação através da técnica de *Stop-Motion* e ao mesmo tempo aprender sobre a organização e direção em práticas coletivas de produção audiovisual. Esse trabalho é chamado *Oficina de Animação em Stop-Motion* e teve início em abril de 2012 através da parceria de Rodrigo Simões com a instituição Geec, na cidade de Divinópolis. Geec significa Grupo de Estudos, Ética e Cidadania.

Interagir com pessoas iniciantes e interessadas em aprender sobre cinema de animação motivou o desenvolvimento desse projeto. Através desse trabalho é possível desenvolver o potencial criativo em sintonia com as ideias do universo da animação e do universo das motivações e reflexões dos seres humanos.

O processo criativo dos exercícios de animação realizados na oficina, a motivação e interação dos participantes como uma equipe de produção, o desafio de obter bons resultados com os exercícios realizados, a organização de conteúdos relevantes para as aulas da oficina, dentre outros elementos importantes, fazem parte desse trabalho desafiador como arte-educador.

A apresentação da experiência adquirida como arte-educador e uma análise dos trabalhos desenvolvidos na Oficina de Animação são os objetivos dessa pesquisa.

O conteúdo dessa pesquisa poderá servir de orientação para outras pessoas motivadas a realizarem trabalhos de inclusão audiovisual através do cinema de animação.

Os encontros da oficina de animação possibilitou um aprendizado prático em arte-educação ao professor, que descobriu novas questões e desafios no caminho da produção cultural através da realização de projetos de inclusão audiovisual.

## 1. Organização da oficina de animação

O trabalho da oficina de animação *stop-motion* foi desenvolvido dentro de uma sala de aula na instituição GEEC (Grupo de Estudos, Ética e Cidadania). Somente o último encontro aconteceu no espaço aberto de uma praça da cidade.

Os seis encontros dessa oficina foram realizados aos sábados. As aulas eram de quatro horas de duração, sendo divididas em duas partes. Na primeira parte havia a exibição de curta-metragens de animação e uma apresentação de conteúdos teóricos, totalizando uma hora e meia de trabalho. E a segunda parte era dedicada a produção de exercícios de animação, em aproximadamente duas horas e meia de trabalho.

O conteúdo das aulas surgiu a partir da seleção de alguns filmes de animação em *stop-motion* e alguns conceitos básicos de animação, pensando na evolução didática do “olhar do animador” através dos exercícios de *stop-motion* produzidos a cada encontro.

A sala de aula foi equipada com um projetor de vídeo, um *notebook* com *software* de edição audiovisual e outro *software* de animação *stop-motion*, uma câmera de vídeo digital, um tripé de câmera, uma mesa de luz para desenho, uma mesa tamanho médio, cadeiras para todos os participantes, quadro e pincel atômico.

Foram utilizados materiais de desenho na produção do exercício de animação com recortes (*Cutout Animation*) e na criação de estudos de *storyboards* em três exercícios. No trabalho de *stop-motion* 3d foi utilizada a massa de modelar plasticina (massinha escolar) sobre uma mesa (palco). Também foram produzidas animações onde os alunos eram os atores ou personagens dos filmes.

Em um próximo projeto de inclusão audiovisual será interessante uma aula de produção de trilha sonora, para que os alunos possam sonorizar as animações produzidas durante o curso.

## 2. Introdução ao Cinema de Animação na oficina

No início da primeira aula foi apresentado um conceito de Animação e um pouco da história dos precursores do cinema de animação.

### O que é Animação?

A palavra “animação”, e outras a ela relacionadas, deriva do verbo latino animare (“dar vida a”) e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX.(...)  
(LUCENA, 2005, p. 28)

A palavra animação tem o significado de dar vida, criando a ilusão de movimento através de imagens, expressando sentimentos e ações de personagens ou formas abstratas.

A animação está presente na vida do homem desde as pinturas rupestres, onde animais com duas vezes o número de patas eram desenhados nas paredes das cavernas, possivelmente representando o seu movimento. Esse e outros exemplos da interação do homem com as imagens, em momentos da história, são referências encontradas no livro *Animator's Survival Kit* de Richard Williams.

O homem se relaciona com as imagens ao longo da história, através da construção de objetos e arquitetura, onde desenhos transmitem valores históricos e culturais de um povo.

Em 1600 antes de Cristo, o faraó Ramsés II construiu um templo para o deus Isis que tinha 110 colunas. Ingenuamente, cada coluna tinha uma figura pintada do deus que mudava a posição progressivamente. Para um observador que passa montado a cavalo rapidamente, Isis parecia se mover!  
(WILLIAMS, 2001, p. 12)

Na Grécia Antiga, algumas vezes decoravam potes com figuras em sucessivos estágios de uma ação. Girando o pote podia-se criar uma impressão de movimento.  
(WILLIAMS, 2001, p. 12)

No século XVII, Athanasius Kircher inventou a “Lanterna Mágica”, um equipamento usado para projeção de desenhos na parede, como um desenho animado.

Até onde sabemos, a primeira apresentação de desenhos projetados em uma parede foi realizada em 1640 por Athanasius Kircher com sua “Lanterna Mágica”.  
(WILLIAMS, 2001, p. 12)

O teatro de sombras chinês também faz parte da evolução criativa do homem que busca dar vida as suas histórias com desenhos animados. Nesse caso a animação com desenhos era criada através da projeção de sombras atrás de uma cortina, onde artistas controlavam formas recortadas, animando histórias através de silhuetas formadas pela luz e sombra.

Edward Muybridge, criador do zoopraxiscópio, foi um dos precursores do cinema com a projeção de imagens fotográficas em sequencia. Através dos seus vários estudos fotográficos demonstrava o movimento de pessoas e animais. Um dos seus experimentos cinéticos importantes foi uma demonstração de um cavalo a galope, conhecido como *The Horse in Motion*, em 1879. O zoopraxiscópio serviu de inspiração para a nova geração de projetores de filmes de Thomas Edison e William Dickson.

Quem são os pioneiros do cinema de animação com o advento do cinema?

No início do curso existia a proposta de apresentar a evolução do cinema de animação através dos seus vários períodos de existência em culturas diversificadas.

Será necessário organizar um conteúdo mais completo com vários autores importantes da história da animação para os próximos projetos de oficina de animação.

Tratando especificamente de alguns filmes de animação dos autores pioneiros, apresenta-se inicialmente o americano Thomas Edison em parceria com o artista inglês J. Stuart Blackton na produção do filme *The Enchanted Drawing* (O desenho encantado, EUA, 1900).

Outro filme de animação produzido por J. Stuart Blackton é o *Humorous Phases of Funny Faces* (Fases humoradas de faces engraçadas, EUA, 1906), que junto com Albert E. Smith, havia fundado o Vitagraph em 1897, na cidade de Nova Iorque (EUA), comprado pela Warner Bros em 1925 (Fonte: Disponível em <[en.wikipedia.org/wiki/Vitagraph\\_Studios](http://en.wikipedia.org/wiki/Vitagraph_Studios)>).

Na França, representando o cinema de animação, havia Georges Méliès e seus filmes mágicos, como *Le Manoir du diable* (The Haunted Castle, França, 1896), *Le voyage dans la lune* (Viagem a Lua, França, 1902) e *Le Diable Noir* (O diabo negro, França, 1905).

Um cineasta espanhol, criador de filmes de animação nessa primeira fase do cinema, foi Segundo de Chomón, que produziu o filme *La maison ensorcelée* (*A casa enfeitada*, França, 1908) quando trabalhava para o Pathé Frères na França.

Os filmes *Fantasmagorie* (França, 1908) de Emile Cohl e *Gertie* (*O dinossauro*, EUA, 1914) de Winsor McCay, são outros exemplos dos pioneiros do cinema de animação.

Esses filmes são importantes na oficina de animação para apresentar alguns dos primeiros experimentos em cinema de animação, com seus truques cinematográficos, ou efeitos de trucagem, em suas montagens que lembram a técnica de animação em *stop-motion*.

### 3. Fundamentos de cinema de animação para iniciantes

Os fundamentos teóricos da criação audiovisual, especificamente da criação de um filme de animação, foram trabalhados em conjunto com exercícios práticos para desenvolver a percepção dos alunos para cada detalhe da construção de um filme. Desenhos de personagens e cenários, elaboração de temas e criação de pequenos estudos de *storyboards* foram produzidos por cada participante, com suas aptidões e experiências de vida particulares.

As ideias e conceitos de animação foram apresentados através dos exemplos que se seguem.

O *film frame* é uma imagem de um filme, um momento “congelado” de uma ação por exemplo. Em português, é chamado de fotograma para produções em película, e corresponde a unidade do filme, ou a sua menor parte.

Em produções audiovisuais eletrônicas ou digitais, o fotograma é mais conhecido como *frame*, ou quadro ou imagem.

Foi utilizado o formato de tela *widescreen*, de proporção 16 por 9, na produção dos exercícios de animação da oficina.

Através da exposição de imagens (*frames*) diferentes em sequencia, acontece o movimento da animação. No caso do *stop-motion*, essas imagens são produzidas através de fotografias. Para exemplificar a criação do stop-motion, foi apresentado o filme Resto do Ser, produzido por Rodrigo Simões, onde um personagem é construído a partir de pedaços de papelão. Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=cIFNZZekSMY>>.

Após a exibição dessa animação, seguiu-se a explicação dos detalhes da produção, como o desenvolvimento da ideia do filme, o roteiro, o *storyboard* para orientar a produção da animação, o posicionamento da câmera no tripé e o movimento dos objetos fotografados quadro a quadro para se obter o efeito desejado na animação.

O cinema é realizado numa taxa de 24 fotogramas por segundo, ou quadros (imagens) por segundo. Os alunos se assustaram com a ideia de produzir 24 imagens para realizar apenas 1 segundo de animação.

A *timeline*, em um *software* de edição audiovisual ou animação, é como a película de um filme. A timeline é formada de *frames*, que lembram os fotogramas da película. A cada 24 *frames*, tem-se 1 segundo de filme. A *timeline* ficou mais fácil de

entender quando a turma utilizou o software *Dragon Frame* para produzir a animação em stop-motion com massinha.

O *keyframe*, ou quadro-chave, refere-se as poses principais do movimento de um personagem por exemplo, nesse caso chamado também de pose-chave. Entre um *keyframe* e outro são produzidos os frames de interpolação, ou entremeios.

A quantidade de *frames* de entremeio é definida de acordo com o intervalo de tempo existente na transição de um *keyframe* para o próximo *keyframe*. Através de exemplos do livro *Animator's Survival Kit* de *Richard Williams*, foi mais fácil dos alunos entenderem o processo de uma animação tradicional de personagens, com folhas que apresentam ciclos de animação que começam mostrando apenas as poses-chave até chegar a apresentação de todas as poses da animação do personagem de exemplo.

As linhas de ação ajudam a criar o efeito desejado no movimento de uma animação, como por exemplo o movimento da coluna vertebral de um personagem, criado a partir da referência do movimento de uma linha de ação. O conceito da linha de ação foi demonstrado a turma através de exemplos de *pencil tests* de animações de caminhada de personagens.

O *timing* está relacionado com a velocidade das ações, que define a quantidade de imagens que devem ser desenhadas, ou fotografadas no caso do *stop-motion*. Através de um exemplo de animação em *stop-motion*, nesse caso uma comparação entre os movimentos lento e rápido de uma pessoa fotografada quadro a quadro, foi explicado o uso do *timing*, que requer mais imagens quanto mais lento for o movimento.

O animador deve ser um observador dos diversos tipos de pessoas e animais, atento aos detalhes dos movimentos. O estudo de gestos e movimentos contribuem para a criação de personagens de animação. Esse foi outro estímulo transmitido a turma, junto a ideia de trabalharem um caderno de desenhos, ou *sketch book*.

Os tipos de movimento, como aceleração, desaceleração e movimento uniforme, que estão ligados ao conceito de *timing*, assim como a velocidade, deslocamento e tempo, foram apresentados através de exemplos, como o deslocamento de uma “bolinha quicando”, mostrando as marcações dos frames no quadro de aula.

O exagero, uma forma de distorção da imagem, é uma das possibilidades exploradas em algumas animações. Esse efeito pode ser usado para representar a

atitude de um personagem, através do seu sentimento, como um susto ou felicidade. Outras formas de distorções usadas em animação é o *Squash*, ou achatamento das formas, e o *Stretch* ou o esticamento, que ajudam a transmitir a qualidade material dos objetos animados, como uma bola que se achata quando bate no chão por ser de “borracha”. Foi lembrado o exemplo dos desenhos do Tom & Jerry que estão sempre criando metamorfoses expressivas através do exagero.

A antecipação, um movimento que faz o personagem ganhar força para executar uma ação, foi apresentada como um importante elemento para os exercícios de animação que envolvem personagens, sendo possível o seu uso em qualquer técnica de animação, como no *stop-motion* com pessoas. Ilustrações de Richard Williams de um personagem agachando para dar um salto e o exemplo do personagem “leão da montanha”, de Hanna-Barbera, que sempre se antecipava para um lado e corria para o lado contrário.

O movimento secundário é uma propriedade de alguns elementos visuais da animação. É o detalhe do movimento de um rabo de cavalo por exemplo, ou o movimento da roupa de um personagem.

Os planos de câmera foram transmitidos a turma como os recortes (enquadramentos) possíveis dentro de um filme, como o plano geral (mais aberto), plano conjunto, plano médio, primeiro plano, primeiríssimo plano e plano detalhe. A escolha de um plano de câmera irá influenciar na composição das formas apresentadas na tela, onde existe uma relação entre os elementos organizados na cena.

Dentro de cada plano cinematográfico observa-se a composição fotográfica do quadro (enquadramento de câmera), constituído de formas estáticas (cenário) e formas em movimento.

A câmera em movimento, *travelling*, panorâmica (giro no próprio eixo), ou uma câmera que segue um objeto, é pensada na montagem cinematográfica como instrumento que atende aos objetivos da narrativa. Isso foi observado junto aos alunos no segundo dia de oficina, quando utilizamos um movimento de câmera em duas cenas da animação com recortes.

Elementos formativos de um filme de animação, como o personagem, o roteiro, a montagem e o *storyboard* foram trabalhados de forma objetiva pois era necessário realizar todo o trabalho dentro do horário das aulas.

### 3.1. O personagem de animação

O personagem é atitude e personalidade. As suas ações irão determinar a evolução da narrativa do filme.

Suas características devem ser elaboradas em um texto descritivo, que será utilizado como instrumento para a criação do roteiro de um filme onde esse personagem irá se expressar.

No primeiro dia da oficina os alunos receberam uma tarefa para realizarem em casa. Eles deveriam elaborar um texto descritivo de um personagem.

As descrições de personagens produzidas pelos alunos seriam usadas durante as aulas da oficina. Como nenhum dos participantes dedicou um tempo em casa para a produção de textos, passamos a realizar os trabalhos de criação de personagens no início de cada exercício de animação da oficina, enfatizando a criação da história a partir de situações possíveis na vida dos personagens.

Os alunos foram orientados, durante a criação de personagens, a pensarem em suas características físicas e psicológicas, como por exemplo suas qualidades e defeitos e como esse personagem encara a vida, o que ele pensa e sente.

Cada personagem possui uma motivação ou objetivo, e na intenção de realizar esse objetivo, surgem conflitos internos e externos, que representam os desafios que esse personagem enfrenta para alcançar o que deseja, criando ações que movimentam a história.

### 3.2. Roteiro do filme

As motivações que se transformam em ideias para a criação de um roteiro estão em constante exercício na mente do animador roteirista.

Durante as aulas da oficina os alunos puderam aprender que não existe uma ideia genial, e que os bons resultados virão através da prática diária de desenhos e textos. A turma foi orientada a utilizar um caderno de desenhos e anotações, onde podem registrar suas reflexões sobre a vida, produzindo ideias úteis para a criação de um roteiro.

A ideia é um processo mental, fruto da imaginação. Do encadeamento de ideias surge a criatividade. Ideia e criatividade estão na base da confecção da obra artística. (COMPARATO, 2001, pg. 72)

O processo de criação do roteiro foi apresentado de uma maneira superficial na oficina, mostrando aos alunos que um roteiro pode ser produzido a partir de situações imaginadas na vida dos seus personagens, descobrindo através de suas motivações e experiências pessoais, possibilidades de ações e situações para construir uma história.

Procuramos produzir roteiros coletivos nessa oficina, onde aproveitamos um pouco da experiência de cada participante na construção dos personagens e enredo dos exercícios de animação.

### 3.3. Montagem Cinematográfica

O termo montagem, foi originalmente desenvolvido e teorizado por diretores de cinema como Eiseinstein, Pudovkin (Rússia) e Griffith (EUA).

A montagem foi apresentada aos participantes da oficina como uma etapa da produção de um filme que está presente desde o seu roteiro.

A elaboração do roteiro junto com a decupagem, definição dos planos de câmera em cada cena, antecipam e vislumbram as possibilidades da montagem que está envolvida com o tempo, espaço e movimento da narrativa.

A narrativa do filme é desenvolvida através do enquadramento (recorte do espaço visual) da câmera nos diversos planos de cada cena.

O ritmo narrativo está ligado ao tempo de cada plano e ao seu movimento interno, que podem ser originários da câmera ou não. Cada plano de ação no filme cede lugar a um novo plano através do corte, formando a unidade fílmica, objetivando a produção de sentido na montagem do filme.

Através do corte é feita a união de dois planos (imagens em movimento). Cada um desses planos, quando isolados, irá transmitir um sentido diferente daquele produzido pela sua união.

O mestre Eisenstein, autor de filmes e livros sobre o cinema russo, faz uma comparação com a linguagem ideográfica dos povos orientais. Em sua escrita, cada

desenho, ou ideograma, tem um significado simples, mas quando se unem dois desenhos tem-se um novo significado, extraído da fusão dos elementos.

### 3.4. Storyboard

A criação do *storyboard*, orientada pelo roteiro do filme, apresenta em desenhos os vários planos de câmera de cada cena, junto com descrição da ação e falas dos personagens.

A preparação do *storyboard* de animação funciona como a ação de “apontar” a lente de uma câmera, captando o espaço e o acontecimento através do plano da ação.

Os participantes da oficina desenvolveram pequenos *storyboards* para a criação de uma história que resultou na animação Cat Ninja, produzida no terceiro dia de oficina. No quinto dia de trabalho também foi desenvolvido outro *storyboard* para a produção do *stop-motion* na praça.

#### 4. Exibição de filmes de animação como referência de estudo

Alguns princípios da animação como timing do movimento, antecipação, *squash/stretch* e exageros, foram demonstrados aos alunos através de exemplos para fixarem as ideias conhecidas no universo da animação.

O filme *Animando*, do brasileiro Marcos Magalhães, foi o primeiro a ser exibido na primeira aula da oficina. Esse filme mostra variadas técnicas de animação em sua montagem, como por exemplo o *stop-motion*, a animação tradicional na mesa de luz, a animação com recortes ou *cutout animation* e a animação com massinha ou *clay animation*. Esse filme foi produzido nos anos de 1981 e 82 no National Film Board of Canada, com a participação do famoso animador Norman McLaren.

Outro filme apresentado na primeira aula foi o *Human Skateboard (Skate humano)*, EUA, 2011), do americano Adam Pesapane, nascido em New Jersey, também conhecido como PES. Essa animação, um comercial para o *Sneaux Shoes*, onde um rapaz usa o seu colega como prancha de *skate* para andarem nas ruas, demonstrou para a turma uma realidade transformada, com efeitos que são possíveis somente através da animação *stop-motion*, ou seja, quadro a quadro. Esse *stop-motion* também demonstrou em sua montagem, vários planos de câmera que acompanham as ações dos personagens ou manobras no *skate* humano.

Ainda na primeira aula, foi exibido o filme *This Could Be Me* de Michaela Pavlátová (*Essa pode ser eu*, República Tcheca, 1995). Nesse filme a artista Michaela mostra um pouco de sua vida na sua cidade Praga. Em sua montagem existe uma combinação de sequências de animação tradicional, animação em *stop-motion* e *live-action*, em uma história narrada por Michaela. A importância desse filme foi para demonstrar como é possível criar efeitos visuais interessantes misturando técnicas de animação, desde que atendam a narrativa.

Também foi exibido o filme *Tma, svetlo, tma (Escuridão, luz, escuridão)*, República Tcheca, 1989) de Jan Svankmajer. Esse filme fugiu um pouco do objetivo desse primeiro encontro de mostrar animações em *stop-motion* com pessoas, mas foi importante para os alunos conhecerem um filme em *stop-motion* com uma narrativa mais inteligente, produzido com argila e vísceras. Nesse momento os alunos ainda estavam compreendendo como funciona a criação de movimentos animados com materiais que na realidade não possuem vida.

Para pontuar outro momento importante da história da animação *stop-motion*, foram exibidos alguns trechos do filme *Jason and the Argonauts* de Ray Harryhausen, onde foi explicado sobre a técnica utilizada no processo de produção desse filme, que possui cenas com atores interagindo com personagens de animação *stop-motion*. Harryhausen foi discípulo de Willis O'Brien, que iniciou suas produções de *stop-motion* com bonecos quando trabalhou para a companhia de Thomas Edison, Conquest Pictures, sendo o curta *The dinosaur and the missing link*, o seu primeiro filme produzido.

No segundo dia de aula foram exibidos filmes produzidos através da técnica de *stop-motion* com desenhos e recortes.

Dois filmes de artistas conhecidos no mundo da animação foram apresentados como referências de *stop-motion* com desenhos. O filme *Duel (Duelo)* de Pavel Koutsky, que mistura animação tradicional com *stop-motion*, demonstrou que alguns filmes como esse podem ser mais complexos de produzir. Através do filme *Duel*, os alunos puderam perceber a possibilidade de criarem desenhos que comunicam com o “mundo exterior da folha de papel”, através do *stop-motion* com objetos e o corpo humano.

O filme *To die by your side (Para morrer ao seu lado)* de Spike Jonze, também exibido no segundo dia, foi um exemplo de animação que demonstrou a técnica chamada *Cutout animation*, utilizada no exercício de animação desse dia de oficina. Nessa animação *stop-motion*, os personagens são recortados em partes (cabeça, tronco, membros) para serem articulados e animados quadro a quadro.

Outro exemplo de animação apresentado, que utiliza a técnica *cutout animation*, foi *Angry birds animation*, filme sobre o famoso jogo da internet. Esse é um filme mais simples, aparentemente produzido por animadores iniciantes.

No terceiro dia da oficina de animação foram apresentados alguns trabalhos realizados em animação tradicional, incluindo um *making of* de Bill Plympton animando os desenhos do seu filme *Hair High* na mesa de luz e alguns *pencil tests* de animações de personagens, onde os alunos puderam compreender um pouco mais sobre o processo de animação tradicional na mesa de luz, que envolve um planejamento técnico dos desenhos chave e testes de animação, chamados de *pencil tests*.

O filme *Guard Dog* de Bill Plympton foi apresentado como exemplo de animação tradicional com desenhos bem expressivos, cheios de exageros, com um

*timing* bem definido pelo animador, utilizando uma quantidade reduzida de desenhos na criação das cenas, resultando em uma síntese dos movimentos.

Também foram apresentadas algumas ilustrações do livro *Animator's Survival Kit* de Richard Williams, mostrando a técnica usada na produção de animação tradicional. Um trecho do filme *The Thief and the Cobbler* (*O ladrão e o sapateiro*, Inglaterra, 1993) produzido por Richard Williams foi exibido para a turma.

No quarto dia da oficina foram exibidos filmes de animação *stop-motion* com bonecos e *stop-motion* com massinha plasticina.

O curta-metragem de animação *Adam and Eve* (*Adão e Eva*, Austrália) de Nicki Hilligoss foi exibido para a turma como um exemplo de animação em *stop-motion* com bonecos, envolvendo a temática da criação do mundo.

Também foram exibidos dois curta-metragens da dupla *Wallace and Gromit* (*Cracked Contraptions*, Inglaterra) da Aardman Studios, mostrando exemplos de um dos grandes estúdios de animação *stop-motion* do mundo.

Outros dois curtas de animação foram apresentados como exemplos de animação em *stop-motion* que utilizam a massa plasticina na criação de personagens, utilizando as possibilidades desse material, como os efeitos de distorção, exagero, achatamento e esticamento, e as metamorfoses.

No quinto dia de trabalho da oficina foram apresentados filmes de animação *stop-motion* produzidos com a participação de atores.

Foram três curta-metragens de animação exibidos nesse dia. *Neighbours* (*Vizinhos*) de Norman McLaren (Canadá, 1952), *Byt* (*Apartamento*, República Tcheca, 1968) de Jan Svankmajer e *Luminaris*, de Juan Pablo Zaramella (Argentina, 2011). Após a exibição desses filmes foi desenvolvido um exercício de criação de *storyboard* para a produção de uma animação no sexto dia da oficina.

## 5. Relatórios dos exercícios de animação desenvolvidos na oficina

### 5.1. Exercício de *stop-motion* com o corpo

(Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=QYy2VEAk-y0>> Acesso 15 jun 2012).



FIGURA 1 – Imagens do exercício de animação *Stop-motion* com o corpo.

No sábado, dia 14 de abril de 2012 aconteceu o primeiro encontro da oficina de animação, onde foi apresentada uma introdução conceitual sobre o cinema de animação, uma rápida abordagem sobre alguns dos seus princípios de *timing* e expressão do movimento.

Cada um dos estudantes apresentou os seus motivos para estarem participando desse trabalho prático em uma oficina de animação *stop-motion*.

Alguns deles possuem habilidade em desenho, e todos eles, inclusive aqueles que ainda não começaram a praticar o desenho, foram orientados a providenciarem um caderno de desenho ou *sketchbook* para desenvolverem a habilidade de desenhar.

O primeiro exercício, sendo o ponto de partida das experiências em animação, foi pensado para ser um trabalho de expressão corporal e facial, criando uma situação onde os participantes se tornariam os personagens animados do nosso *stop-motion*.

Através desse primeiro experimento, pretendia-se despertar em cada participante as possibilidades dos seus movimentos corporais. Os alunos precisavam descobrir a importância de se expressarem como atores para criarem seus personagens.

A dinâmica desse primeiro exercício teve início com a divisão da turma em 3 grupos, onde cada grupo deveria escolher uma pessoa para ser um dos personagens protagonistas desse *stop-motion* com o corpo.

Os alunos foram incentivados a inventarem a história da animação *stop-motion* dessa primeira aula. Cada um contribuiu um pouco para o desenvolvimento

da ideia dessa produção. Alguns demonstraram mais facilidade para a expressão corporal.

A turma escolheu o tema “arte marcial” para esse *stop-motion* com pessoas. A câmera foi posicionada no tripé, gravando as imagens em um plano conjunto. O trabalho foi realizado através de imagens fotográficas captadas pela câmera fixa.

O processo de produção aconteceu de forma espontânea. A animação foi produzida ao mesmo tempo em que as ideias foram surgindo. Um dos princípios lembrados e aplicados nesse trabalho foi o da antecipação, utilizado pelos atores em seus movimentos de luta.

Foi utilizado um *software* de edição para reunir as fotografias e concluir a animação.

Utilizamos 6 imagens diferentes por segundo, ou seja, em um filme de 24 fotogramas por segundo, cada imagem foi exibida 4 vezes. No final do exercício as imagens gravadas foram transferidas para o computador e combinadas em sequência, formando a animação *stop-motion*.

## 5.2. Exercício de *stop-motion* com recortes (*Cutout animation*)

(Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=pTfAGG6lFrw>> Acesso 15 jun 2012).

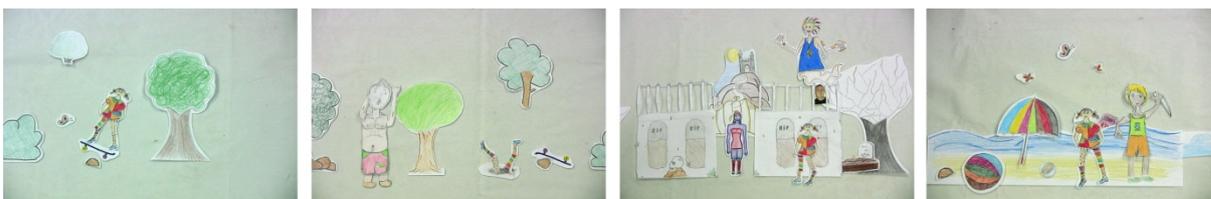


FIGURA 2 – Imagens do exercício de animação *Stop-motion* com recortes.

Na sexta-feira, dia 20 de abril de 2012, foi o segundo encontro de animação quadro a quadro.

Nesse dia, além da exibição de filmes de animação, foram mostrados livros com conteúdos importantes para o animador, como "Timing for Animation", "Animator's Survival Kit" e "Animation Now".

Para iniciar o exercício desse dia, organizamos as cadeiras em forma de círculo e cada participante recebeu uma folha e um lápis para começarem a criação.

Eles foram orientados a criarem desenhos de personagens. Para haver uma interação entre os desenhos, cada aluno foi orientado a fazer apenas uma parte do personagem, começando pelo tronco, passando a folha para o colega do lado direito, que continuava o desenho, fazendo outra parte do corpo.

Depois que todos os desenhos de personagens ficaram prontos, cada um deles passou a ser colorido.

Depois que os participantes finalizaram os desenhos dos 10 personagens, passamos para a criação de desenhos de objetos e cenários. Os elementos visuais foram criados por todos os participantes. Foi um exercício para todos se soltarem no desenho, descobrindo formas em conjunto.

Os desenhos produzidos foram recortados com uma pequena margem de branco ao redor das formas.

Utilizamos as possibilidades narrativas desses desenhos recortados realizando um exercício de composição com os cenários, objetos e personagens. Os alunos experimentaram livremente algumas montagens de cenas. Depois eles decidiram quais seriam os personagens dessa pequena história e o que aconteceria com cada um deles.

Os desenhos produzidos possuem formas originais e coletivas, cada personagem poderia contar uma história diferente, com os cenários e objetos criados.

Como o tempo era curto, partimos logo para a gravação da primeira cena, que foi concebida e animada pelos alunos. Utilizamos a câmera no tripé e de frente para o plano da composição. Em alguns momentos realizamos travellings que também foram definidos pelos animadores iniciantes.

O resultado desse trabalho são 100 fotos produzidas durante as 2 horas de animação.

As imagens produzidas foram editadas em um *software* para ajustar o *timing* da animação resultante desse exercício.

### 5.3. Exercício de animação com desenhos no quadro

(Disponível em <[www.youtube.com/watch?v=SH2LhoNJzAw](http://www.youtube.com/watch?v=SH2LhoNJzAw)> Acesso 15 jun 2012).



FIGURA 3 – Imagens do exercício de animação com desenhos no quadro.

No sábado, dia 28 de abril de 2012, foi o terceiro encontro desse projeto de oficina de animação.

Esse terceiro encontro da oficina deu espaço ao desenho em movimento produzido na mesa de luz. Antes de chegar ao instrumento de animação, foi exibido um dos filmes de Eadweard Muybridge, a corrida de cavalo de 1878, um trabalho encomendado a Muybridge para revelar que o cavalo tira as quatro patas do chão em um instante da sua corrida.

Foram apresentados estudos de movimento de personagens através de alguns *pencil tests* (desenhos animados no papel), mostrando como são feitos os desenhos de uma caminhada ou corrida por exemplo.

Tomando também como referência alguns trechos do livro *Animator's Survival Kit*, os alunos puderam perceber como são feitos os estudos de movimento que ganham forma através dos desenhos dos personagens e das linhas de ação em uma única folha, que depois serviria de referência para produzir os desenhos de uma sequencia em diversas folhas enumeradas de acordo com o frame (quadro ou fotograma) correspondente.

O filme de animação *Guard Dog* de Bill Plympton foi o escolhido para mostrar para a turma um exemplo de animação formada por desenhos e movimentos mais simplificados ou sintetizados.

Bill Plympton também foi apresentado no telão trabalhando através do *making of* do seu filme *Hair High* junto com o trailer do filme.

Uma mesa de luz estilo acme foi levada para a escola para conhecerem e utilizarem. A ideia era pensarmos em animações para produzirmos alguns *flip-books*, no entanto a aula tomou outra direção.

O exercício proposto nesse dia começou com o planejamento individual de uma animação através do desenho no papel, que poderia ser apenas um personagem ou um *storyboard* mostrando a evolução da história.

Após o estudo de desenho ser realizado por cada um dos alunos, foi proposto um exercício de animação utilizando todas as ideias em conjunto para produzir uma animação no quadro do professor. A turma foi dividida em dois grupos. Cada grupo utilizou metade do quadro para produzir a animação. Utilizando os pincéis do quadro, os participantes fizeram vários desenhos e concluíram uma animação de aproximadamente 30 segundos de duração.

O processo de criação foi desenvolvido através da técnica de animação tradicional, onde vários desenhos foram criados no quadro branco e fotografados durante a evolução do trabalho.

No mesmo dia, após a oficina, as imagens captadas foram editadas em um *software* de edição de vídeo para finalizar a animação, ou pelo menos a parte visual pois o som não foi produzido.

A animação, produto final dessa oficina, foi publicada no site de vídeos *Youtube* e divulgada na rede de relacionamentos *Facebook*, onde vários participantes puderam comentar sobre o trabalho e divulgar para os seus amigos.

#### 5.4. Exercício de stop-motion com massa plasticina (*Clay Animation*)

(Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=tMSm0UVoGrc>> Acesso 15 jun 2012).

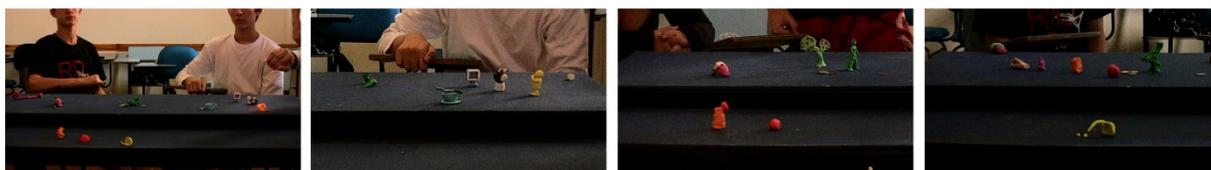


FIGURA 4 – Imagens do exercício de animação *Stop-motion* com plasticina.

No sábado, dia 5 de maio de 2012, foi o quarto encontro de animação quadro a quadro.

No quarto dia de trabalho da oficina de animação foram exibidos dois curtas dos estúdios Aardman, da série Wallace and Gromit “Cracking contraptions” e um curta chamado L’Animateur “Adam and Eve”, de Nick Hilligoss. Esses filmes foram apresentados como exemplos de animação de bonecos em *stop-motion*.

Além desses filmes, alguns exemplos de animação com plasticina foram exibidos para os alunos.

Foi usado um software de animação *stop-motion* chamado *Dragon Frame* no exercício produzido nesse dia. Esse programa captura fotos através de uma câmera ligada ao computador e, através do seu recurso *Onion Skin*, visualizam-se os fotogramas em sobreposição, facilitando a percepção do movimento que está sendo produzido.

Cada um dos dez participantes que estiveram presentes nesse dia, trabalharam um elemento no palco da cena de animação, utilizando uma massinha colorida.

Os alunos receberam a orientação de desenvolverem as animações pensando nas possibilidades de exageros, metamorfoses, *squashes* e *stretchts*.

A imagem do computador foi projetada em uma tela LCD de 30 polegadas, onde os alunos puderam acompanhar a evolução do trabalho em cada foto captada pelo computador.

Esse foi o primeiro dia que utilizamos um *software* de animação *stop-motion*.

Sabendo que todos os participantes possuem um computador em casa, foi sugerido a eles que criassem um pequeno estúdio de *stop-motion* utilizando o *software Dragon Frame* (versão *trial*) para praticarem as suas ideias em casa.

Essa possibilidade de trabalhar o *stop-motion* utilizando um *software* despertou um pouco mais o interesse pelo trabalho de animação nessas pessoas.

## 5.5. Criação de um *storyboard* para o exercício de *stop-motion* na praça

Storyboard Pixilation na Praça do Santuário (19 de maio de 2012)

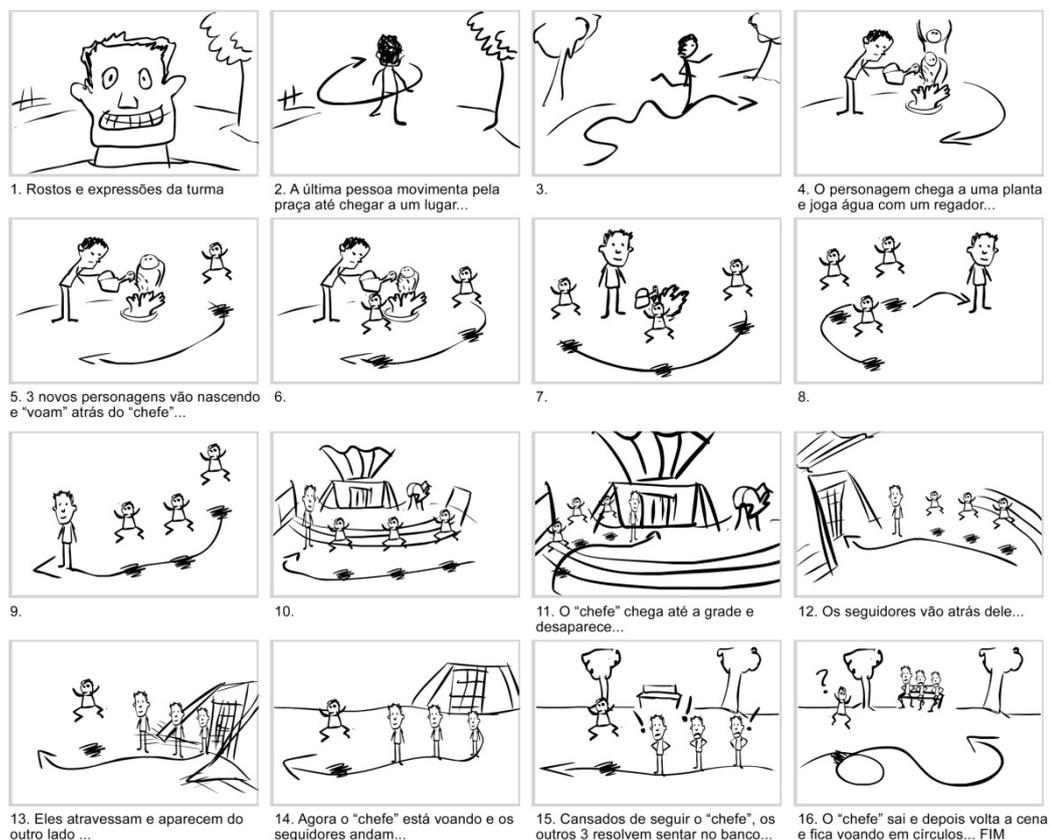


FIGURA 5 – *Storyboard* criado com a turma para produzir o *Stop-motion* na praça.

No sábado, dia 12 de maio de 2012, foi o quinto encontro de animação quadro a quadro.

Nesse dia foram apresentados três curtas de animação, “O apartamento” de Jan Svankmajer (República Tcheca), “Vizinhos” de Norman McLaren (Canadá) e Luminaris de Juan Pablo Zaramella (Argentina).

O filme “O apartamento” trata dos conflitos de um personagem em sua existência, onde tudo dá errado para ele, e o filme “Vizinhos” mostra um conflito que surge entre vizinhos quando o egoísmo interfere na vida.

Após a exibição dos filmes, desenvolvemos uma prática de criação de roteiro em grupo, objetivando a produção de uma animação em uma praça da cidade. Inicialmente cada pessoa registrou sua ideia em forma de palavras e desenhos, sendo orientados a pensarem nas possibilidades de um passeio na praça em *stop-motion*.

Cada pessoa apresentou a sua ideia aos outros colegas. Todos expressaram em forma de desenhos o que imaginaram para a animação *stop-motion* que estava sendo preparada para acontecer na praça. Seleccionamos as melhores ideias para desenvolvermos o *storyboard* dessa animação.

Expressões faciais dos atores animadores, uma pessoa movimentando em uma perna só, um regador, pessoas nascendo de uma planta, pessoas flutuando enquanto se deslocam na praça, são algumas das ideias dos participantes que foram utilizadas na criação do *storyboard* dessa pequena animação em *stop-motion*.

### 5.6. Exercício de *stop-motion* na praça

(Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=5oxMoWOYYog>> Acesso 15 jun 2012).



FIGURA 6 – Imagens do exercício de animação *Stop-motion na praça*.

No sábado, dia 19 de maio de 2012, foi o sexto encontro de animação quadro a quadro.

Combinamos de encontrar com a turma na praça onde foram gravadas as cenas da animação.

Utilizamos uma câmera de vídeo *HDV* (alta definição) para filmar as ações dos atores.

Os planos de câmera foram trabalhados na maior parte em plano-conjunto, onde era possível registrar todos os atores de corpo inteiro.

A câmera seria parada em cada um dos planos definidos no *storyboard* desenvolvido, mas em certos momentos ela acompanha o movimento dos atores.

Todos os passos foram discutidos com a turma para criarmos juntos as soluções do trabalho. Em um momento onde o regador se movimenta até o personagem, uma das pessoas que não estava na cena, movimentava o objeto para registrarmos as imagens necessárias para a criação da animação. O *storyboard* previa o objeto na cena mas não estava prevendo como esse objeto iria aparecer.

Também não previa a dificuldade de filmar vários pulos de 3 pessoas ao mesmo tempo.

Foram 54 minutos de filmagem de onde extraímos várias imagens para dar a ilusão de movimento através da animação. A animação do passeio na praça possui uma trilha sonora com um ritmo coerente ao ritmo visual. A sua duração é de 1 minuto e 50 segundos.

Teria sido interessante mostrar o processo de edição dessa animação para os alunos, mas não foi possível pois era um trabalho de quase dois dias de edição. A gravação foi no sábado de manhã, e no domingo a noite a animação estava sendo publicada na internet para todos poderem conferir.

## 6. Análise dos resultados

A experiência desse projeto de oficina de animação em *stop-motion*, com duração de 6 semanas, foi interessante para compreender a complexidade existente no planejamento e organização das aulas.

Para desenvolver novos projetos como essa oficina, mostrou-se necessário a produção de um material impresso com o conteúdo básico para iniciantes, contendo informações úteis sobre a história do cinema de animação, citando alguns autores e filmes importantes, as técnicas de animação existentes, os fundamentos de animação conceituados em livros por vários autores como Richard Williams e Preston Blair, e também uma referência bibliográfica para pesquisa, organizada por temas como biografia de autor, técnica de animação, roteiro, *storyboard*, desenho e *concept art*.

Essa foi uma das demandas que a turma apresentou. A necessidade de um material didático como referência do aprendizado no projeto de oficina.

Outra demanda da turma foi por uma estrutura melhor para as aulas. Seria interessante trabalhar turmas menores, de até dez alunos, para facilitar a dinâmica em equipe. Além disso é interessante disponibilizar alguns computadores para que os próprios alunos possam finalizar as animações, fazendo a edição do material e sonorização.

Essa experiência foi focada mais na experimentação, pensando em produzir resultados através da realização de pequenas animações em cada dia da oficina.

Uma possibilidade seria organizar um espaço de ateliê de animação onde teriam aulas teóricas e práticas em dias separados.

Os exercícios teriam o objetivo de realizar curta-metragens, trabalhando uma parte do processo de realização do filme em cada dia. Uma aula seria dedicada a construção de personagens, outra aula para a criação de um roteiro, em outra a criação de *storyboard*, outra para a produção de elementos visuais e somente depois de tudo pronto começaria a produção da animação, pensando ainda em uma aula para a sonorização do filme.

## 7. Inclusão audiovisual e aprendizado em arte-educação

A oficina de animação foi pensada em sintonia com a carência existente em nossas escolas públicas, em relação ao acesso ao conhecimento e aos meios de produção audiovisual e artístico.

Projetos como esse deveriam acontecer com mais frequência buscando atender a todos os interessados em aprender sobre os processos de produção audiovisual. Algumas escolas, principalmente escolas particulares, possuem iniciativas relacionadas a arte e cultura, onde existe por exemplo cineclubes, um espaço onde são exibidos filmes e os participantes podem discutir sobre cinema e cultura. Melhor seria se todas as escolas tivessem condição de criar um espaço de interação voltado para estudos e produção audiovisual através do cinema de animação e outras formas de expressão.

A inclusão audiovisual, tem a capacidade de desenvolver novas compreensões e visões de mundo, possibilitando a cada participante novas descobertas do seu poder criativo, podendo iniciar novas criações a todo instante, produzindo conteúdos que podem ter aptidões diversas, como por exemplo filmes narrativos com enfoque na educação ambiental.

Esse trabalho é uma possibilidade interessante para fomentar a cultura audiovisual na cidade de Divinópolis e ao mesmo tempo desenvolver um modelo de trabalho empreendedor para o Cinema de Animação, descobrindo maneiras de evoluir a produção e expressão audiovisual através da coletividade.

O termo *Inclusão Audiovisual* vem sendo usado regularmente por algumas instituições governamentais e do terceiro setor com o objetivo de sintetizar ações e políticas voltadas para inserção de classes sociais menos favorecidas em projetos que envolvem o ensino e a difusão audiovisual através dos meios digitais (VILAÇA, 2006, p. 16).

Um aspecto relevante desse projeto de oficina é a oportunidade de trabalhar em equipe com os alunos, desenvolvendo a própria capacidade de liderança do professor, que aprende com os alunos como desenvolver melhores metodologias de trabalho em oficinas de cinema de animação para pessoas iniciantes.

Se o desvio pelo outro abre o acesso para si mesmo, se permite, por objetivação progressiva, o acesso ao objeto de estudo que cada um escolheu para si na intimidade solitária de seu pequeno monte de segredos, trata-se, sobretudo, no fim de contas, de se desafiar, de desdenhar o segredo e de tratar a si mesmo como outro (LANCRI, 2002, p.21)

Essas produções possibilitam uma interação entre todos os alunos junto ao diretor da oficina, o professor ou guia, onde existem infinitas possibilidades de transformar o potencial criativo do grupo em animação *stop-motion*.

Os fundamentos teóricos da criação audiovisual, especificamente da criação de um filme de animação, foram trabalhados em conjunto com exercícios práticos para desenvolver a percepção dos alunos para cada detalhe da construção de um filme. Desenhos de personagens e cenários, elaboração de temas e criação de pequenos estudos de *storyboards* são produzidos por cada participante, com suas aptidões e experiências de vida particulares. Através desse trabalho foi possível compreender melhor a interação dessas pessoas em grupo, através dos filmes exibidos, nas discussões dos roteiros, no contato com os materiais utilizados no trabalho e no processo de produção de uma animação.

É interessante observar que dentre todos os alunos desse mini-curso de *stop-motion*, alguns poderão dar continuidade ao trabalho de animação mesmo sozinhos, por possuírem mais motivação para a criação artística. Além da possibilidade de alguns se tornarem líderes em projetos de animação, podendo evoluir para a organização de vários núcleos ou estúdios de animação na cidade.

Pensamos a produção respeitando a subjetividade de cada participante. Nesse espaço todos tiveram voz ativa na decisão dos elementos construtivos de um produto audiovisual. A responsabilidade pelas decisões em cada momento da produção foi passada aos alunos. Eles foram estimulados a pensarem juntos e receberam apenas algumas dicas do professor da oficina.

As pessoas que participaram desse projeto tiveram a oportunidade de aprender como trabalhar em equipe, designando em conjunto os objetivos e as tarefas que deveriam realizar.

O resultado dos trabalhos realizados em cada aula foi surpreendendo a todos, e com isso a motivação de continuar participando das oficinas se intensificou. Os integrantes da oficina puderam compreender a importância de trabalhar em grupo para realizar a produção de um curta-metragem em animação. Eles descobriram

também o prazer de ver o próprio trabalho sendo exibido na tela e divulgado através da internet para várias pessoas.

Esse trabalho é importante como uma experiência que pode ser transportada para outros lugares na vida dos participantes da oficina. O exercício de cooperação em equipe, ouvindo as ideias das pessoas e propondo suas próprias ideias em busca de uma realização comum com qualidade, a produção criativa de desenhos, *storyboards* e animações, tornando cada pessoa uma parte da realização dos trabalhos fílmicos, desperta um pouco mais a auto-estima e as relações interpessoais.

A evolução desse trabalho criativo deve acontecer livremente na vida de cada um deles, que poderão se tornar multiplicadores dessa atividade, formando seus próprios grupos ou equipes de produção em novos trabalhos.

Essa atividade revela uma satisfação entre os participantes com a descoberta de uma nova habilidade que eles ainda não conheciam.

## 8. Ideias e motivações para a criação de um estúdio-escola

Muitas pessoas que estão entrando na fase adulta tem a necessidade de encarar logo o mercado de trabalho, mas ainda não encontraram uma atividade profissional que julgue interessante, além do fato de terem que disputar as poucas vagas de trabalho que existem.

Quando iniciamos a oficina de animação no Geec, foi perguntado aos alunos o que os levou a participar desse trabalho. Todos eles tinham a curiosidade de conhecer como é o trabalho criativo de um animador e de participar da produção de um filme. Alguns queriam saber sobre o trabalho remunerado nessa área, e perguntaram o que um animador faz para viver, como ele faz para ganhar dinheiro com as suas habilidades.

As pessoas querem descobrir uma maneira de viver de algo que gostem de fazer, esse é um grande desafio para os artistas, que vivem as suas inquietações buscando expressar através de sua criação o que sentem e percebem do mundo onde passam.

Uma vez que a arte é uma expressão das aspirações e esperanças humanas, ela tem um papel tremendamente importante a desempenhar no desenvolvimento moral da sociedade – ou, em todo caso, é isso que se espera dela; se fracassar, isso só pode significar que há algo de errado com a sociedade. (Tarkovski, 1998, p. 219)

Movendo-se no mundo das interações e exposições, sejam digitais ou presenciais, os artistas visuais da Animação mostram seus trabalhos para outros tantos, e em certos momentos os convidam a participarem de instalações, ou oficinas e workshops, onde experiências artísticas podem ser experimentadas por várias pessoas e de várias maneiras.

Tomando como referência dois profissionais da animação, Wilson Lazaretti e Maurício Squarisi, do Núcleo de Animação de Campinas, percebemos que um dos caminhos escolhidos por alguns profissionais de animação é a atividade de oficinas educativas.

A fonte de renda mais regular e segura do "Núcleo" são as oficinas que ministram. Ultimamente por causa da valorização da ideia de responsabilidade social e ambiental, estão sendo mais requisitados para realizar oficinas de "cinema de animação". (Fonte: Disponível em <[www.mamcampinas.com.br/de-1970-a-1979/194-nucleo-de-cinema-de-animacao-1975.html](http://www.mamcampinas.com.br/de-1970-a-1979/194-nucleo-de-cinema-de-animacao-1975.html)> Acesso em 13 jun. 2012)

Segundo os autores do Núcleo de Animação de Campinas, “as oficinas têm outro lado positivo, elas também geram oportunidades e condições de produzirem mais filmes, elas também facilitam o envolvimento de mais pessoas, geralmente crianças e educadores.”

Como o trabalho de uma produção em cinema de animação requer muita dedicação e criatividade, a união de várias pessoas interessadas nessas realizações pode contribuir para uma experiência produtiva mais intensa, com os esforços e ideais bem direcionados.

O desenvolvimento de um filme ou série de animação, ou até mesmo um jogo eletrônico, exige um bom planejamento, coordenação e disposição, para o trabalho se transformar em um produto cultural de qualidade.

Algumas possibilidades de trabalho profissional de um animador são apresentadas ao longo do processo da oficina de animação. Existe a possibilidade de desenvolver um projeto de oficina utilizando o *software Blender* de animação 3d e edição de vídeo para incentivar aqueles que realmente sentem vontade de viver de animação 3d.

O realizador desse projeto tem o objetivo de evoluir a metodologia de trabalho, buscando capacitar e possibilitar que os participantes atuem no “mercado audiovisual” como profissionais, onde a ideia de desenvolver um estúdio-escola será um dos desdobramentos desse projeto de oficinas.

Esse estúdio-escola seria um empreendimento sociocultural, com o objetivo de transmitir conhecimentos sobre a expressão audiovisual, possibilitando que várias pessoas compreendam o processo de produção de um curta-metragem em animação ou *live-action*.

A vocação desse estúdio-escola seria a produção de filmes autorais com temáticas diversas, como as experiências subjetivas dos participantes, textos literários, educação ambiental e culturas regionais através de histórias.

Para realizar esse projeto na cidade de Divinópolis será necessário uma captação de recursos através de algum edital de cultura ou um apoio financeiro de patrocinadores. Também é possível conectar esse projeto de estúdio-escola a instituições de ensino e empresas interessadas na produção audiovisual, artística e cultural.

É possível que esse estúdio-escola se transforme em uma incubadora de projetos audiovisuais, onde grupos de pessoas poderiam gerar demandas de trabalhos, formando equipes para realizar cada produção.

Para estruturar esse espaço cultural, voltado para a produção de animações autorais, seria importante reservar uma sala para atividades diárias, com no mínimo três computadores, duas câmeras digitais, uma mesa de luz, material de criação artística, mesa, cadeiras, um projetor de vídeo, um microfone profissional para captação de som e um professor de artes. Esse espaço seria um ateliê de animação onde vários grupos poderiam desenvolver seus trabalhos com o auxílio do professor, percorrendo as etapas de produção através de uma interação em equipe.

## 9. Considerações Finais

O trabalho desenvolvido durante os dois meses de oficina de animação *stop-motion* possibilitou algumas descobertas em arte-educação direcionada para a produção de curta-metragens de animação.

A metodologia de trabalho, que inclui a apresentação de conteúdo conceitual, filmes de referência e dinâmicas de exercícios de *stop-motion*, atendeu as demandas básicas dos participantes por conhecimento e experiência em cinema de animação. Contudo percebe-se a necessidade de uma organização estrutural mais eficaz, oferecendo um espaço mais completo, com computadores, iluminadores, mesas para trabalhar e estantes para colocar livros e materiais.

Além disso é necessário organizar didaticamente todo o conteúdo da história da animação em uma linha do tempo, de uma maneira que seja possível visualizar autores e filmes de todas as épocas da história do cinema de animação.

Para melhorar a qualidade dos trabalhos produzidos em uma nova oficina de animação, seria interessante dedicar mais tempo a concepção das ideias, desenvolvendo uma dinâmica em grupo onde podem surgir personagens e roteiros com potencial para realizar curta-metragens inteligentes.

Seria interessante criar um espaço cultural permanente, onde seriam realizados trabalhos de oficina de animação em cada semestre. Com uma sala dedicada a esse trabalho, seria possível desenvolver produções mais longas, que poderiam durar mais de um mês, no lugar de executar toda a animação em apenas um dia.

O único problema é a forma de viabilizar esse projeto. Existem os editais de incentivo a cultura que representam uma possibilidade de realizar um sonho como esse. Outra possibilidade seria a formação de uma instituição de ensino voltada para o cinema de animação, onde existiriam cursos semestrais, além de oficinas de animação em vários formatos.

O mais interessante de um trabalho como esse, em arte-educação e produção de filmes, é o desenvolvimento sociocultural proveniente dessa interação com várias pessoas e seus conteúdos diversificados, onde, além de ensinar, o arte-educador irá aprender muito mais sobre a produção cultural em coletividade.

## 10. REFERÊNCIAS

### 10.1. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COMPARATO, Doc. Da criação ao roteiro. Ed. rev. e atual., com exercicios praticos. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

LANCRI, Jean. Modestas proposições sobre as condições de uma pesquisa em artes plásticas na Universidade. In O meio como ponto zero: metodologia de pesquisa em artes plásticas/ organizado por Blanca Brites e Elida Tesler. Porto Alegre: Editora Universidade/UFRGS, 2002. (Coleção Visualidade;4)

LUCENA JUNIOR, Alberto. Arte da animação: técnica e estética através da história. 2ª ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

TARKOVSKI, Andrei. Esculpir o tempo. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VILAÇA, Sergio Henrique Carvalho; CUNHA, Evandro. Inclusão audiovisual através do cinema de animação. 2006. Dissertação (mestrado) - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit Richard Williams. London: Faber & Faber, 2001.

### 10.2. REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

ADAM AND EVE (Adão e Eva). Direção: Nicki Hilligoss. Austrália. 2007. Cor.

ANIMANDO. Direção: Marcos Magalhães. Canadá. 1982. Cor.

BYT (O apartamento). Direção: Jan Svankmajer. República Tcheca. 1968. Preto e Branco.

DUEL (Duelo). Direção: Pavel Koutsky. República Tcheca. 1997. Cor.

FANTASMAGORIE. Direção: Emile Cohl. França. 1908. Preto e Branco.

GERTIE THE DINOSAUR. Direção: Winsor McCay. EUA. 1914. Preto e Branco.

GUARD DOG (Cão de guarda). Direção: Bill Plympton. EUA. 2004. Cor.

HAIR HIGH. Direção: Bill Plympton. EUA. 2004. Cor.

HUMAN SKATEBOARD. Direção: Adam Pesapane. EUA. 2011. Cor.

HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES (Fases humoradas de caras engraçadas). Direção: James Stuart Blackton. EUA. 1906. Preto e Branco.

JASON AND THE ARGONAUTS. Direção: Don Chaffer. Produção: Charles H. Schneer, Ray Harryhausen. Intérpretes: Todd Armstrong, Nancy Kovack, Gary Raymond, Laurence Naishmith, Niall MacGinnis e Michael Gwynn. Roteiro: Jan Read e Beverley Cross. Música: Bernard Herrmann. Animação de efeitos visuais: Ray Harryhausen. EUA. 1963. 104 min. (DVD). Color. Produzido por Morningside Productions.

LA MAISON ENSORCELÉE (A casa enfeitada). Direção: Segundo de Chomón. França. 1908. Preto e Branco.

LE VOYAGE DANS LA LUNE (A viagem a lua). Direção: Georges Méliès. França. 1902. Preto e Branco.

LE DIABLE NOIR (O diabo preto). Direção: Georges Méliès. França. 1905. Preto e Branco.

LUMINARIS. Direção: Juan Pablo Zaramella. Argentina. 2011. Cor.

MOURIR AUPRÈS DE TOI (To die by your side). Direção: Spike Jonze. França. 2011. Cor.

NEIGHBOURS (Vizinhos). Direção: Norman McLaren. Canadá. 1952. Cor.

THE ENCHANTED DRAWING (O desenho encantado). Direção: Thomas Edison, James Stuart Blackton. EUA. 1900. Preto e Branco.

THE THIEF AND THE COBBLER (O ladrão e o sapateiro). Direção: Richard Williams. Inglaterra. 1993. Cor.

THIS COULD BE ME. Direção: Michaela Pavlátová. República Tcheca. 1995. Cor.

TMA, SVETLO, TMA. Direção: Jan Svankmajer. República Tcheca. 1989. Cor.

WALLACE AND GROMIT. Direção: Nick Park.

### 10.3. REFERÊNCIAS VIRTUAIS

Imagens e história de Eadweard James Muybridge. Disponível em <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Eadweard\\_Muybridge](http://pt.wikipedia.org/wiki/Eadweard_Muybridge)>. Acesso em 13 jun. 2012.

História do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas. Disponível em <<http://www.mamcampinas.com.br/de-1970-a-1979/194-nucleo-de-cinema-de-animacao-1975.html>> Acesso em 13 jun. 2012.

VILAÇA, Sergio Henrique Carvalho; CUNHA, Evandro UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. *Inclusão audiovisual através do cinema de animação*. 2006. 201 f. : + 1 DVD Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

Disponível em <[http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/1843/VPQZ-73GJ4G/1/disserta\\_\\_o\\_sergio\\_vilaca.pdf](http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/1843/VPQZ-73GJ4G/1/disserta__o_sergio_vilaca.pdf)> Acesso em 13 jun. 2012.

Exercícios de animação em stop-motion produzidos na oficina de animação desse trabalho de conclusão de curso de Rodrigo Simões. Disponível em <[www.youtube.com/animativa](http://www.youtube.com/animativa)> Acesso em 13 jun. 2012.