



Licenciatura em
**ARTES
VISUAIS**
com ênfase em
DIGITAIS

Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE

Unidade Acadêmica de Educação a Distância e Tecnologia

**BRINQUEDOS ÓPTICOS E O CINEMA DE ANIMAÇÃO EM
AULAS DE ARTE.**

Severina Jaqueline Alves de Oliveira

Recife-PE

2019

Severina Jaqueline Alves de Oliveira

**BRINQUEDOS ÓPTICOS E O CINEMA DE ANIMAÇÃO EM
AULAS DE ARTE.**

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

Orientadora: Marluce Vasconcelos
de Carvalho

Coordenador: Rafael Pereira de
Lira

Recife-PE,

2019

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

- O48b Oliveira, Severina Jaqueline Alves de
 Brinquedos Ópticos e o Cinema de Animação em Aulas de Artes / Severina Jaqueline Alves de Oliveira.
 - 2019.
 35 f. : il.
- Orientadora: Marluce Vasconcelos de Carvalho.
 Inclui referências e apêndice(s).
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,
 Licenciatura em Artes Visuais, Recife, 2021.
1. Brinquedos ópticos. 2. Cinema de animação. 3. Aprendizagem em artes visuais. I. Carvalho, Marluce
 Vasconcelos de, orient. II. Título

CDD 700

BRINQUEDOS ÓPTICOS E O CINEMA DE ANIMAÇÃO EM AULAS DE ARTE.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Aprovada em 12 de dezembro de 2019

Banca Examinadora:

Nome do(a) orientador(a) UFRPE

Presidente e Orientador(a): Marluce Vasconcelos de Carvalho

Nome do(a) examinador(a) UFRPE

Examinador(a): Amália Maria de Queiroz Rolim

Nome do(a) examinador(a) UFRPE

Examinador(a): Rafael Pereira de Lira

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho ao meu Deus, que é minha fortaleza.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a meu Deus que me deu toda instrução para seguir com determinação, garra e força, que através das minhas orações, me ajudou dando toda orientação como eu deveria proceder, (falo da minha fé e da minha crença). Agradeço por acreditar em mim e dar essa oportunidade de realizar meu sonho e de concluir essa graduação nesta universidade.

Agradeço a meu filho Phillipe M'kallistir de Oliveira e Silva por ser minha inspiração e por todo apoio que me deu e por não me ter deixado desistir.

Agradeço à minha família aos meus amigos pelo inestimável incentivo e por todo o apoio dado nas horas difíceis. À minha orientadora professora Marluce Vasconcelos de Carvalho, por todas as orientações necessárias para elaboração deste trabalho. Aos meus colegas de turma pela amizade, pelo apoio, companheirismo e por todas as aprendizagens vivenciadas nesta caminhada.

Expresso também minha gratidão às instituições de ensino às quais fui vinculada ao longo de minha trajetória acadêmica, que contribuíram decisivamente para minha formação. Aos meus professores pelo apoio e cuidado ao longo desta caminhada, e pelos ricos momentos de aprendizagem proporcionados.

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo investigar como o cinema de animação é capaz de gerar fruição e conhecimento em Arte. Assim, propomos a realização de uma intervenção pedagógica, por meio de uma oficina sobre cinema de animação, em uma turma de estudantes do 5º ano, em uma escola da rede privada, da cidade de Paudalho-PE. Essa oficina visou gerar conhecimentos sobre cinema de animação e brinquedos ópticos, como meio de aprendizagem em arte. Neste sentido, a análise dos resultados da oficina foi feita por meio de observações e comentários dos estudantes e de suas respostas a um questionário que aplicamos. O referencial teórico contemplou discussões acerca da história da animação e de aprendizagem através da criação, refletindo sobre experiências realizadas em outros contextos. Tomamos a abordagem triangular, criada pela arte-educadora Ana Mae, como base para o desenvolvimento da oficina, contemplando os três momentos dessa abordagem: contextualização histórica, o fazer artístico e a apreciação artística. Os resultados dessa experiência obtidos pelos relatos dos estudantes e de informações sobre práticas de outros autores indicaram que é possível criar animação nas aulas de artes com o auxílio da tecnologia. A linguagem do cinema aliada à aprendizagem e a confecção de brinquedos ópticos propostos deram oportunidade aos estudantes de refletir sobre diversos temas, especialmente sobre arte, desenvolvendo novos conhecimentos.

Palavras-chave: Brinquedos ópticos; Cinema de animação; Aprendizagem em Artes Visuais.

ABSTRACT

This research aimed to investigate how animation cinema is able to generate enjoyment and knowledge in art. Thus, we propose to carry out a pedagogical intervention, through a workshop on animation cinema, in a class of 5th grade students, in a private school, in the city of Paudalho-PE. This workshop aimed to generate knowledge about animation cinema and optical toys as a means of learning in art. In this sense, the analysis of the workshop results was made through observations and comments from the students and their answers to a questionnaire, which we applied. The theoretical framework included discussions about the history of animation and learning through creation, reflecting on experiences performed in other contexts. We take the triangular approach, created by art educator Ana Mae, as the basis for the development of the workshop, contemplating the three pillars of art: historical contextualization, artistic making and artistic appreciation. The results of this experience obtained from student reports and information on practices by other authors indicated that it is possible to create animation in art classes with the aid of technology. The language of cinema combined with the learning and making of proposed optical toys gave students the opportunity to reflect on various themes, especially art, developing new knowledge.

Keywords: Optical toys; Animation cinema; Learning in visual arts.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	BREVE HISTÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO.....	13
	2.1 O Cinematógrafo e a Persistência Retiniana.....	16
3	OFICINA: METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO.....	18
	3.1 Conhecer e Fazer para Fruir Arte.....	24
4	ANÁLISE DOS RESULTADOS DA OFICINA.....	26
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
6	REFERÊNCIAS.....	32
7	APÊNDICE.....	34

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1 – GROTE CHAUVET 2 ARDÈCHE. GALERIE FOTOS. S/D. DISPONÍVEL EM: < [HTTPS://WWW.GROTTECHAUVET2ARDECHE.COM](https://www.grottechauvet2ardeche.com) >. ACESSO EM: 06 JULHO DE 2019.....14

FIGURA 2 – ESTUDANTES ASSISTINDO VÍDEO SOBRE A ORIGEM DO CINEMA DE ANIMAÇÃO. FONTE: FOTOGRAFIA PRODUZIDA PELA PESQUISADORA.....19

FIGURA 3 - CONSTRUÇÃO DOS BRINQUEDOS ÓPTICOS. FONTE: FOTOGRAFIA PRODUZIDA PELA PESQUISADORA20

FIGURA 4 – CONFECÇÃO DOS BRINQUEDOS ÓPTICOS PELOS GRUPOS. FONTE: FOTOGRAFIA PRODUZIDA PELA PESQUISADORA.....21

FIGURA 5 - CONSTRUÇÃO DO ZOORÓSCÓPIO. FONTE: FOTOGRAFIA PRODUZIDA PELA PESQUISADORA.....21

FIGURA 6 – PRODUZINDO ANIMAÇÃO. FONTE: FOTOGRAFIA PRODUZIDA PELA PESQUISADORA.....23

1 INTRODUÇÃO

A partir do meu estágio de observação e regência nas aulas de Arte, em uma escola pública do Recife, em turma do ensino médio, observei que os alunos estavam habituados a terem como atividades a criação de textos e histórias, mas essa produção me pareceu ser uma atividade monótona, pois observei que eles não ficavam estimulados para desenvolverem esses trabalhos e nem davam muita importância a essas práticas. O mundo à sua volta é mais atrativo, as mídias estão em toda parte e trazem as mais diversas visualidades. Tudo é movimento e encantamento: os desenhos animados, os filmes, os comerciais, os anúncios, as visualizações em 3d, entre outros recursos, que disputam com a escola a atenção dos alunos. (TOZATO, 2013).

Após essas constatações e com a concordância da professora regente da disciplina, sugeri aos alunos a realização de aulas com o propósito deles conhecerem sobre o cinema de animação, em que, inicialmente, desenvolvemos brinquedos ópticos, aleatórios, que foram feitos a partir da minha orientação e explanação sobre a origem desses objetos. Para essa prática, com o objetivo de conhecerem um pouco sobre a história da Animação, expus o vídeo: “História da animação”, um curta-metragem com duração de 10 minutos e 48 segundos, produzido por acadêmicos de Design Gráfico da Faculdade Atual da Amazônia, disponível na internet.

Na sequência, houve várias perguntas sobre como foram construídos esses brinquedos. Exibi para eles um vídeo que falava dos brinquedos ópticos. E para concluir o trabalho, foi realizada uma atividade de confecção do taumatroscópio, que é um dos brinquedos ópticos. Assim observei o interesse dos alunos e comecei a pesquisar mais sobre os brinquedos ópticos com o objetivo de produzir uma oficina de cinema de animação.

Por conseguinte, e considerando a boa receptividade dos estudantes eu quis investigar como o cinema de animação é capaz de gerar fruição e conhecimento em arte. Entendemos fruição como a “apreciação significativa de arte e do universo a ela relacionado. Tal ação contempla a fruição da produção dos alunos e da produção histórico-social em sua diversidade” (BRASIL,1997, p.41).

Desse modo dei continuidade ao trabalho de pesquisa, tanto bibliográfica e como por meio de uma intervenção pedagógica em que realizamos uma oficina de cinema de animação. Como não foi possível realizar a oficina na escola pública onde iniciamos as aulas, pois devido às chuvas, no período da pesquisa, a escola ficou interditada e as aulas suspensas, de maneira que tivemos que realizá-la em uma outra instituição, particular, da cidade de Paudalho-PE, com 20 estudantes da 5ª série, no período de 6 a 8 de agosto de 2019.

Assim, esta pesquisa teve como objetivo geral investigar como o cinema de animação é capaz de gerar fruição e conhecimento em arte e desenvolver uma oficina de cinema de animação, usando como uma das ferramentas a inserção de brinquedos ópticos, para a aprendizagem em arte.

Por conseguinte, propomos outros objetivos que foram: desenvolver atividades que visassem o conhecimento sobre cinema de animação e brinquedos ópticos, para serem empregados na produção do cinema de animação; construir um roteiro com tema relativo ao cotidiano do estudante e analisar a fruição e conhecimento em Arte pelos estudantes a partir das atividades desenvolvidas nas oficinas.

Desenvolvemos a oficina seguindo a aprendizagem em Arte considerando a perspectiva sócio-histórica.

A perspectiva sócio-histórica baseia-se na tentativa de superar os reducionismos das concepções empiristas e idealistas. Procura construir o que chama de uma nova psicologia que deve refletir o indivíduo em sua totalidade, articulando dialeticamente os aspectos externos com os internos, considerando a relação do sujeito com a sociedade à qual pertence. [...] percebe os sujeitos como históricos, datados, concretos, marcados por uma cultura como criadores de ideias e consciência que, ao produzirem e reproduzirem a realidade social, são ao mesmo tempo produzidos e reproduzidos por ela. (FREITAS, 1996).

O desenvolvimento humano acontece por meio das relações sociais que o aluno tem durante sua vida, assim como o processo de aprendizagem também se desenvolve por meio de interações, que vão sendo adquiridas socialmente. O que queremos em nosso trabalho de intervenção é que sejam privilegiadas as experiências vividas dos estudantes para que sejam compartilhadas com os colegas e que resultem em novas descobertas de conhecimentos, ideias e criações.

Essa pesquisa possui características qualitativas, tendo em vista tratar-se de uma investigação que se deu com um determinado grupo de estudantes, onde

procuramos “trabalhar com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, que correspondem a um espaço mais profundo das relações dos processos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”. (MINAYO, 2001, p.21/22)

O presente trabalho traz no primeiro capítulo uma breve história do cinema de animação, que foi necessária para subsidiar o conhecimento e planejamento da oficina, objeto desta pesquisa, em que foi investigada não somente a trajetória do cinema, desde o pré-cinema, mas todos os artefatos ópticos, que foram confeccionados pelos estudantes.

Também faz parte desta escrita, a abordagem da metodologia desenvolvida na oficina, contendo todas as etapas e trabalhos realizados pelos estudantes, que consta no segundo capítulo. Por fim, temos o terceiro capítulo, em que trouxemos a análise dos resultados da oficina, avaliando a geração de conhecimento em arte e da fruição dos estudantes. Para essa avaliação, contamos com a colaboração dos estudantes que participaram e responderam um questionário com perguntas semiestruturadas, com questões pertinentes ao desenvolvimento da oficina, em todos os seus aspectos formais e especialmente em relação aos objetivos propostos.

2 BREVE HISTÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

[...] nossos antepassados iam às cavernas para fazer sessões de “cinema” e assistir a elas. Muitas das imagens encontradas nas paredes de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaume foram gravadas em relevo na rocha e os seus sulcos pintados com cores variadas. À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos: algumas linhas se sobressaem, suas cores são realçadas pela luz, ao passo que outras desaparecem nas sombras. Então, é possível perceber que, em determinadas posições, vê-se uma determinada configuração do animal representado (por exemplo, um íbex com a cabeça dirigida para a frente), ao passo que, em outras posições, vê-se configuração diferente do mesmo animal (por exemplo, o íbex com a cabeça voltada para trás). E assim, à medida que o observador caminha perante as figuras parietais, elas parecem se movimentar em relação a ele (o íbex em questão vira a cabeça para trás, ao perceber a aproximação do homem) e toda a caverna parece se agitar em imagens animadas. “O que estou tentando demonstrar é que os artistas do Paleolítico tinham os instrumentos do pintor, mas os olhos e a mente do cineasta. (MACHADO, 1997, p.15).

A arte de criar é algo que vem acompanhado o homem desde os primórdios, houve a necessidade de registrar nas paredes das cavernas a sua história, seu cotidiano. As imagens foram registradas nas paredes de modo que é possível identificar uma espécie de movimento. O homem pré-histórico, reproduziu o que vivenciava.

Sabemos da importância de deixarmos registros da nossa vivência, por isso o homem, ao longo da história, criou métodos para poder reproduzir com “vida” tudo que vivenciavam com o objetivo de demonstrar para o expectador o que acontecia, com a maior riqueza de detalhes possível e, assim, tornar mais fácil a compreensão de sua história e o contexto em que vivia. Esse tipo de prática artística e tecnológica, como o vídeo e o cinema, por exemplo, estão cada vez mais sendo usadas na educação.

A criação enriquece a prática pedagógica, assim propomos conhecer o processo de criação da história dos desenhos animados, começando pelos primeiros registros feitos através das pinturas rupestres até chegar aos primeiros experimentos realizados com os brinquedos ópticos, onde foram produzidas animações através de desenhos sequenciais. A história da animação está envolvida no avanço de tecnologias, técnicas e dispositivos que foram evoluindo ao longo do tempo.

O homem sente necessidade de contar suas histórias e deseja que essas histórias continuem sendo perpetuadas por muitas gerações, haja vista que o

homem pré-histórico já criava os seus próprios desenhos e tentava sugerir movimento neles.

Figura 1 - Le bison court sur les murs de la Grotte Chauvet - Pont d'Arc – França, 18000 a.C. - Pintura rupestre.



Disponível em: <https://www.grottechauvet2ardeche.com>

Há mais de 35 mil anos pitávamos animais nas paredes das cavernas, às vezes desenhando quatro pares de pernas para expressar movimento. (WILLIAMS, 2016.p.11). Os artistas pré-históricos, tentavam demonstrar através dos seus desenhos o movimento, reproduzindo imagens incluindo nos animais uma quantidade maior de patas para causar a ilusão do movimento.

A evolução da imagem até chegar ao cinema foi acontecendo sob uma perspectiva técnica simplificada. O cinema é uma produção de sequências de imagens ordenadas e exibidas em determinado ritmo, transformando as imagens estáticas em imagens em movimento. Essa evolução não aconteceu num passe de mágica, foram décadas desde os primeiros registros até chegar a esse processo.

Desde a invenção da fotografia houve a criação de muitas ferramentas e artifícios foram construídos com a finalidade de colocar a imagem em movimento até que se chegou à criação do cinema. (VANI, 2016.p.81).

Assim, elencamos a seguir alguns artefatos do processo de desenvolvimento do cinema e seus respectivos criadores:

Flipbooks: foram criados por John Barns Linnet em 1868. Com variação entre o número de folhas e o formato, eram criadas sequências de desenhos que, com

o passar das folhas em velocidade constante, produziam um breve desenho animado. (VANI, 2016. p.81).

Taumatroscópio é considerado um dos mais antigos e populares brinquedos de animação, inventado por Willian Fitton, em 1825, consistia em um pequeno disco de papelão com desenhos dos dois lados: em um, havia o desenho de uma gaiola e, no outro, o de um passarinho. Quando o disco era girado pelas mãos do espectador, as duas imagens se fundiam em uma única, criando efeito de movimento. (VANI, 2016. p.82)

Zootroscópio, foi criado em torno de 1834, pelo inglês Willian Horner. É um instrumento cilíndrico oco, tendo fendas abertas em suas bordas superiores, com espaços regulares. Qualquer imagem que seja colocada no interior dos intervalos situados entre as fendas será visível através das fendas opostas. Para que a criação do cinema pudesse ser bem-sucedida, duas instâncias precisavam ser desenvolvidas: a captação, feita pela câmera e a projeção, feita pelo cinemascópio, daí a derivação que conhecemos como cinema. Os primeiros filmes foram gravados em equipamentos movidos à manivela, que acionavam um dispositivo capaz de produzir várias fotos em sequência. Depois essas fotos eram exibidas na mesma velocidade com que foram tiradas, em geral, 24 quadros por segundo. (VANI, 2016. p.82)

Nesse sentido, novos brinquedos óticos foram construídos, concatenados com o roteiro. As invenções baseadas na persistência da visão, os brinquedos e gadgets (gíria tecnológica para designar dispositivos eletrônicos portáteis), que suscitavam, por meio de truques óptico-mecânicos, a ilusão do movimento.

Os brinquedos óticos foram de grande importância para o cinema de animação. Além disso, alguns deles são utilizados até hoje como forma de entretenimento. Os dispositivos óticos-mecânicos, surgiram a partir da década de 1820, a partir da teoria da persistência da visão (fração de segundos em que a imagem permanece na retina). Estes brinquedos, que permitem a ilusão do movimento, tinham como intuito principal o entretenimento e a distração. Cada dispositivo criado tinha como base o funcionamento dos brinquedos precursores. O funcionamento então era aperfeiçoado, permitindo um aprimoramento maior com a ilusão do movimento. (HISTÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO. 2015).

No início do século XVIII, os brinquedos óticos contribuíram para realizar as primeiras animações, fazendo uso da teoria da persistência retiniana que designa a ilusão provocada quando um objeto visto pelo olho humano persiste na retina por uma fração de segundo após a sua percepção. Dessa forma as

imagens projetadas a um ritmo superior a 16 quadros por segundo, associam-se na retina sem interrupção. Os brinquedos foram sendo criados embasados nos primeiros e a cada criação eram aplicadas novas técnicas de aperfeiçoamento, aprimorando assim, a ilusão dos movimentos, que foram desenvolvidos até chegar ao cinematógrafo. Nos dias atuais esses brinquedos continuam sendo usados para proporcionar diversão.

2.1 O Cinematógrafo e a Persistência Retiniana

Em 1892, Emile Reynaud abre seu teatro óptico. Os filmes, chamados por ele de pantomimes lumineuses, tinham a duração de quinze minutos, exigindo a confecção de centenas de desenhos. Coloridos, apresentavam enredo, trilha sonora sincronizada e personagens desenhados de maneira que seus movimentos estivessem rigorosamente adaptados ao cenário, foi um enorme sucesso. Reynaud fez algo em torno de 13 mil apresentações, e continuou funcionando por cinco anos. (LUCENA JUNIOR, 2011. p. 36).

Emile Reynaud, criou um aparelho chamado praxinoscópio. Esse aparelho era parecido com o zootroscópio. O centro do aparelho era composto por espelhos que permitia a visualização das imagens através do reflexo e assim, era possível visualizar as imagens dos desenhos que estavam nas bordas do círculo. Reynaud, incluiu lanternas na sua invenção e após a criação desse dispositivo começou a desenhar histórias que eram representadas através de desenhos. Esse foi o início do teatro óptico.

Em 1895, em Paris os irmãos Louis e Auguste Lumière inventaram o cinematógrafo. Esta máquina servia para projetar imagens em uma tela grande, com velocidade de 16 quadros por segundo. Os primeiros registros que foram realizados através desse equipamento foram de trabalhadores saindo de uma fábrica, um trem saindo da estação. As imagens registradas eram do cotidiano das pessoas. A realização desses registros era com a câmera posicionada em frente à cena e o enquadramento geralmente era de um plano geral.

Aos poucos o cinema tornou-se uma linguagem da expressão artística, ao ultrapassar os aspectos técnicos. No início do século XX a dança, escultura, literatura, teatro e a música, formavam um conjunto de expressões que

compunham a arte. Com a utilização do cinematógrafo, o cinema passou a fazer parte desse grupo.

Graças a uma característica do olho humano, a persistência retiniana, nós, seres humanos, vemos as imagens em movimento quando sua projeção tem uma velocidade acima de 12 quadros por segundo. A nossa retina retém a imagem por alguns segundos e, quando vemos outra imagem em seguida, temos a sensação do movimento. Antes do cinematógrafo já existiam máquinas que brincavam com a ideia de projeção de várias imagens em sequência, numa velocidade que dava a ilusão de movimento. (ALTENFELDER, 2011, p.7).

A ilusão de movimento se dá com a alteração de imagens ao longo do tempo. Os filmes são sequências de imagens que são exibidas em séries. As pessoas não percebem, mas, os filmes não se movem. A projeção em séries, transmitem a ilusão de movimento. Existe uma característica no olho humano que é denominada de persistência retiniana. Ela permite que a retina guarde temporariamente a imagem e quando vemos outra em seguida, temos a ilusão do movimento. Sem essa característica, nunca teríamos a ilusão do movimento.

3 OFICINA: METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

A oficina de Cinema de Animação foi planejada com o propósito de criar novos conhecimentos e fruição em arte aos estudantes. Neste sentido, a realização do trabalho foi iniciada com a apresentação da professora pesquisadora e dos participantes

Iniciamos com a contextualização sobre o cinema de animação, em que eles tiveram informações sobre o cinema de animação e os brinquedos ópticos e puderam ver como são feitos os artefatos óticos tais como o taumatroscópio, zootroscópio e flipbook.

Observamos que eles tinham conhecimentos sobre o cinema, mas alguns aspectos técnicos não conheciam. Daí a importância de incluirmos, além da exibição do vídeo, um momento para que eles compartilhassem o que sabiam e o que eles ainda não conheciam, possibilitando a todos, várias descobertas da grande arte do cinema. As discussões acerca da história da animação e aprendizagem através da criação de artefatos, buscaram refletir sobre possibilidades e experiências para criar cinema de animação nas aulas de arte.

Nessa etapa inicial, dedicamos à construção de objetos ópticos para, através deles, produzirmos cinema de animação, usando desenhos em sequência. Portanto, a ideia foi trabalharmos primeiro a confecção de brinquedos ópticos, para observarmos a receptividade dos estudantes e em seguida trabalharmos a animação. Esses brinquedos foram feitos usando os seguintes materiais: papelão e papel sulfite, lápis, borracha, tesoura, barbante e cola quente.

Da construção dos objetos ópticos até chegar na oficina de cinema de animação, foram um total de 3 aulas, sendo 2 horas cada aula. Durante a construção dos objetos ópticos, perguntamos sobre o interesse deles em realizar um cinema de animação. Todos responderam afirmativamente, porém disseram que conheciam pouco sobre essa linguagem. Assim, promovemos outro momento para que eles assistissem um vídeo sobre o cinema de animação, (Fig.2), disponibilizado na internet, com duração de 10 min. e 48 segundos, produzido por acadêmicos de design gráfico da Faculdade Atual da Amazônia.

O vídeo explica o que é animação e traz como exemplo as pinturas rupestres produzidas no período paleolítico, onde as imagens dos animais são apresentadas com vários conjuntos de pernas e posições sobrepostas deixando clara a tentativa de transmitir a percepção de movimentos. Relata também a trajetória da animação até os dias atuais.

Fig. 2. Estudantes assistindo o vídeo sobre a origem do cinema de animação.



Fonte: Fotografia produzida pela pesquisadora.

Após a apresentação do vídeo, houve um momento de reflexão onde os alunos puderam discutir sobre a história da animação. Houve várias perguntas: *como é possível movimentar um desenho sem energia? Nós vamos poder criar animação?* Naquele momento pudemos observar que os alunos estavam despertando o interesse pela criação da animação e constatamos que poderíamos dar continuidade ao trabalho, visando a construção de objetos ópticos e com eles a oficina de cinema e animação.

O debate prosseguiu sobre a produção da animação. Ouvimos as suas histórias sobre os primeiros desenhos e filmes que assistiram e aproveitamos para falar como os brinquedos foram usados como experiência para produzir as primeiras animações e que, com esses brinquedos também produziríamos cinema de animação.

Na segunda etapa da oficina, iniciamos com a apresentação de um vídeo explicando como deve ser realizada a técnica do stop motion (montagem de imagem em sequência) e as etapas da produção, onde eles puderam aprender como desenvolver a parte conceitual da animação.

Após a apresentação do vídeo eles se dividiram em 4 grupos com 5 alunos para começarem a discutirem temas que gostariam de trazer para o trabalho. Os temas escolhidos foram relacionados à inclusão social e meio ambiente. Assim, eles produziram fichas de produção, que tiveram os seguintes títulos: *Reconstruindo a floresta*; *O cego na parada de ônibus*; *O cadeirante*; *Devolvendo a vida ao rio*. De modo que os estudantes foram orientados para desenvolverem as fichas com todos itens de produção das histórias:

Ficha de produção:

Título da história;

Storyline: descrição da história;

Sinopse: resumo da história;

Crêterios: atividade que cada um exerce no trabalho;

Cenas: desenho das imagens da história;

Falas dos personagens, nomes e características;

Storyboard: desenhos das sequencias das cenas da história.

Após a produção das fichas, iniciamos a produção dos brinquedos (Fig.3 e 4), para serem produzidas as animações. Os materiais necessários foram papel sulfite, cola e lápis, grampeador, lápis hidrocor, giz de cera, tesoura, cartolinas, papelão e barbante.

Fig.3 –Construção dos brinquedos ópticos.



Fonte: Fotografia da pesquisadora.

Fig.4 –Confecção dos brinquedos ópticos pelos grupos.



Fonte: Fotografia produzida pela pesquisadora.

Os alunos iniciaram a confecção dos objetos ópticos. A escolha da construção de qual objeto seria necessário para produzir a animação das histórias criadas, ficou a critério da escolha dos grupos. Os grupos que optaram por construir o zootroscópio, (Fig.5). Usaram o papel ofício e cortaram uma tira de 4 centímetros de altura e 40 centímetros de largura para desenhar as imagens da história.

Fig. 5 Construção do zootroscópio.



Fonte: Fotografia produzida pela pesquisadora

Foram desenhados uma sequência de 12 quadros. Feitos os desenhos nos quadros, os alunos usando cartolina preta, cortaram uma tira de 10 centímetros de altura com 40 de largura, fizeram as medições sendo 1

centímetro antes das fendas, 4 centímetros para realização dos cortes para fendas, 4 centímetros abaixo das fendas para aplicação dos desenhos confeccionados nas tiras e deixaram o espaço de 1 centímetro para depois aplicar cola. Foram feitos os cortes das fendas acima de cada quadro.

Depois usando papelão, desenharam dois círculos na cartolina preta e colaram um no outro. Fizeram um pequeno furo no meio do círculo para depois poder colocar o palito. Logo após, eles colaram a tira que tinham as fendas e os desenhos nos círculos, de forma que, aplicaram apenas a parte que tinha 1 centímetro, que ficou abaixo dos desenhos. Feito a colagem, produziram o tubo com papelão coberto com cartolina preta e colaram com cola quente embaixo do círculo. Após secar introduziram o palito dentro do tubo de forma que chegou até o furo feito no círculo e giraram produzindo animação.

Alguns alunos que gostam muito de desenhar se aventuraram a desenhar no canto do caderno criando pequenas animações. Essa construção é chamada de flipbook. Esse dispositivo ótico, surgiu em 1868. É um bloco de desenhos presos por uma das bordas, como um livro. Ao segurar o bloco em uma mão pela borda presa e com a outra mão folheie rapidamente as página para ver o desenho em movimento. (WILLIAMS, 2016.p.14).

Sobre o flip book, a fim de estimular os estudantes sobre essa prática, destacamos que durante o Oscar em 2010, o diretor premiado Peter Docter do filme animado "UP – Altas Aventuras" (2009), ao receber o Oscar de melhor animação de 2009, comentou: "Nunca sonhei que fazer um flipbook com meu caderno de matemática da terceira série poderia levar a isso" (DOBUZINSKIS, 2010). Ele referiu-se à mais clássica e rudimentar técnica de animação que simula movimento ao virar as páginas de um livro rapidamente. Isso mostra a relevância que o flipbook tem para os animadores, independente da tecnologia presente nas câmeras e nos programas de edição e principalmente a sua importância para história do cinema de animação.

Os alunos que optaram por fazer um flipbook, precisaram de papel sulfite, cola tenaz, tesoura e lápis coloridos. Os alunos cortaram as folhas de ofício num tamanho de 10 centímetros de altura e 10 centímetros de largura, sendo um total de 35 folhas com essas medidas. Após juntarem todas as folhas, colaram-nas na parte superior de forma que todas as folhas ficassem juntas e pudessem folheá-las. Depois realizaram os desenhos da história em sequência, começando

pela última folha. Ao terminar todos os desenhos, os alunos passaram as folhas de forma a levantar todas, soltando-as devagar e produzindo, assim, animação.

Para os alunos que optaram por fazer suas animações realizando o taumatroscópio usaram tesoura, lápis grafite, cola, barbante, grampos, papel sulfite, um copo e papelão. Orientamos os alunos a desenharem um círculo no papelão usando a borda do copo como medida e mais duas medias iguais também foi desenhada no papel sulfite. Pedimos que eles desenhasssem as cenas da história nos círculos de papel sulfite, de maneira que a cena de um lado completasse a outra, o que faltasse no primeiro desenho, estivesse no outro. Ao finalizarem os desenhos pedimos que eles recortassem os três círculos. Solicitamos aos alunos que cortassem dois pedaços de barbante sendo de 10 centímetros e grampeassem no círculo de papelão um de cada lado. Logo após, pedimos que colassem os dois círculos que tinham os desenhos, sobre o círculo de papelão, sendo um de cada lado. Ao finalizarem, eles giraram rapidamente o círculo segurando pelo barbante, produzindo assim animação.

Na terceira aula, ou seja, na última etapa, foram realizadas as apresentações das animações usando os objetos ópticos confeccionados para produzir as animações, (Fig.6). Os alunos introduziram o palito de churrasco no centro do zootroscópio e ao girarem, foi produzido o movimento, onde foi possível realizar animação.

Fig. 6 –Produção das animações com zootroscópio.



Fonte: Fotografia produzida pela pesquisadora.

Os alunos apresentaram seus temas e explicaram como funcionava os objetos e produziram animação, usando os objetos que confeccionaram.

Ao final das apresentações foram distribuídos questionários com o objetivo de avaliar o trabalho realizado, que serão comentadas no capítulo seguinte, dedicado às análises.

3.1 Conhecer e Fazer para Fruir Arte

A construção do conhecimento sobre o cinema de animação, nessa oficina, foi realizada com base na teoria sócio-histórica, em que os estudantes puderam se manifestar sobre os seus conhecimentos e experiências vivenciadas.

Assim, caminhando em direção a uma educação transformadora, aliamos essa pretensão ao desenvolvimento de um trabalho pedagógico integrador, em que o fazer artístico, a apreciação/leitura de imagem e a contextualização resultassem no desenvolvimento crítico e reflexivo do aluno além do prazer em conhecer arte. Essas três ações citadas, estão presentes na Abordagem Triangular, fundamentada pela arte-educadora Ana Mae Barbosa, que propõe a construção do conhecimento em arte:

O professor tem de fazer de suas aulas um momento de criação. Entende-se aqui como método algo a ser seguido com vista à obtenção de um “bom” resultado. A aplicação de um método não supõe necessariamente o conhecimento de seus princípios, mas sim a aplicação de sequência de ações ou fórmulas, cuja aplicação deve levar a um resultado pretendido. Um professor limitado aplica métodos de ensino que podem ser de sua autoria ou outrem. Um professor dinâmico e atuante cria metodologias que enriquecem tanto as suas aulas quanto a si mesmo, enquanto docente-artista. (BARBOSA, 2010. p.212).

A aula de arte deve ser para o aluno um momento de aprendizagem prazerosa. O aluno deve conhecer e fazer para fruir arte. O aluno deve sentir-se estimulado para realizar suas criações, desenvolvendo as atividades propostas e sendo orientados por professores. Um bom resultado, depende de um método dinâmico e de uma preparação enriquecida de estratégias criadas pelos educadores para que bons resultados sejam adquiridos. Para que qualquer método de ensino funcione a contento, o professor precisa ser entusiasta e o aluno precisa estar motivado.

A abordagem triangular é portanto, um referencial, uma possibilidade concreta de trabalho complexo em arte/educação cabe ao arte/educador, levar em consideração as diversas possibilidades de

expressão abordadas pela abrangência dos objetos artísticos e as especificidades educacionais de formação que pontue como relevantes. (BARBOSA, 2010. p.213).

A proposta triangular possibilita ao professor realizar uma aula de arte sobre as diversas linguagens. A oficina de cinema de animação, desenvolvida com os estudantes foi um exemplo disso. O cinema, em todos os seus aspectos técnicos e narrativos é um instrumento de conhecimento da sua própria arte, de outras linguagens artísticas e de questões relacionadas à cultura das pessoas.

De modo que a intervenção pedagógica, por meio dessa oficina produziu conhecimentos sobre o cinema de animação, desenvolvimento de roteiro com temáticas contemporâneas que fazem parte da vida deles, desenho manual, ou seja, os desenhos sequenciais para serem incorporados às técnicas dos brinquedos ópticos e o compartilhamento de ideias e experiências com o trabalho em grupo. Porém, os alunos passaram não somente a criar, mas a exercitar a leitura/apreciação de suas próprias produções, reconhecendo-se como autor/criador. Ressalvando que, nesse conjunto de ações: contextualização, apreciação e produção devem acontecer sem ter uma sequência hierárquica, pois surgem simultaneamente, ou seja, em cada momento os outros dois estão presentes no pensamento do aluno e foi desse modo que desenvolvemos a oficina.

A construção do conhecimento sobre cinema de animação proporcionou aos alunos a oportunidade de ver, ouvir, sentir, opinar e fazer cinema de animação. Neste sentido, todos os pilares da Abordagem Triangular foram contemplados em nossos trabalhos.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS DA OFICINA

Este capítulo refere-se aos resultados da oficina, especialmente em relação ao nosso objetivo geral que foi sobre a investigação do cinema de animação como capaz de gerar não somente conhecimento sobre sua linguagem específica, mas em relação à arte de maneira geral, gerando um público de estudantes fruidores. Neste sentido, é importante trazermos alguns relatos permeados de sensações e descobertas.

Durante a realização do trabalho os estudantes fizeram perguntas a respeito dos primeiros inventores dos brinquedos; se interessaram em saber quem eram os autores e em que tempo viveram. Chamaram os criadores de gênios. Elogiaram as invenções, ficaram surpresos ao realizarem animações a partir de objetos construídos por eles e por verem suas próprias histórias sendo animadas e compartilhadas com os amigos de sala.

Após construírem suas animações falaram que gostariam de ser roteiristas e animadores. Houve um momento de empolgação. Quiseram tirar fotos com suas criações. Eles comentaram que seus pais e avós dizem que os filmes eram todos em preto e branco e alguns eram mudos.

Quando viram o Mikey Mouse no vídeo exibido sobre a história da animação fizeram várias perguntas sobre o autor e também o porquê do Mikey Mouse do vídeo ser tão magro e diferente.

No momento destinado à construção das fichas de produção, os alunos se dividiram em grupos e na hora de dividirem as partes, ou seja, o que cada um iria fazer, a maioria queria ser o roteirista. Isso mostra o quanto os alunos sentem desejo em poder criar suas histórias, provando que existe a vontade dentro do ser humano de querer criar e poder ver suas criações serem vistas por outras pessoas.

Com isso podemos perceber que as atividades em arte na escola, quando realizadas de modo que o estudante seja parte do processo de conhecimento, gera esse tipo resposta positiva, que promove autoestima, pois se sentem capazes e demonstram interesse em ser conhecido e conhecer o outro.

A animação faz parte do mundo contemporâneo, mundo esse em que os alunos vivem e é nesse sentido que a arte os ajuda a fazerem leituras do seu

cotidiano. Quando falamos de roteiros fizemos questão que eles trouxessem temas relacionados ao mundo deles, para que se sentissem contemplados, efetivamente, no trabalho realizado. Assim, percebemos maior interesse pela disciplina Arte e isto foi demonstrado pela participação e sentimentos de prazer, colocados por eles. Sendo assim, a aprendizagem torna-se mais fácil.

A oficina oportunizou aos estudantes o conhecimento da origem do cinema de animação, da confecção de brinquedos ópticos e da criação de animação, porém foi além, pois através da abordagem dos temas roteirizados por eles, foi possível discutir e refletir sobre assuntos além dos artísticos, relativos ao cotidiano deles.

Nessa perspectiva, trabalhamos os três momentos da Abordagem Triangular. Quando os alunos se apropriaram de informações referentes ao processo da animação, desde os primórdios até os dias atuais, a contextualização histórica esteve presente, pois as questões formuladas por eles tornaram-se em diálogos entre todos os participantes, que compartilharam seus conhecimentos que foram somados a outros provenientes do vídeo e da explanação da professora.

A construção dos brinquedos ópticos e suas próprias animações criadas esteve atrelada ao fazer artístico. Eles foram protagonistas de todo processo da criação.

E por fim, a apreciação artística, que aconteceu no momento em que puderam apresentar suas animações, em que várias leituras foram feitas, relativas aos temas desenvolvidos, aos desenhos realizados e às suas vivências. É importante lembrar que o conhecimento em arte, a leitura estética provoca discussões que permeiam o conhecimento de si, ou seja, dos que participam da leitura. Sobre isto, a professora Lucia Pimentel comenta:

A narrativa de si não é relato do que se passa com alguém, mas a construção de como o sujeito se percebe e se apresenta; é um processo contínuo que não se fixa em um papel ou em um arquivo digital, não é somente um discurso, mas algo que deixa marcas e memórias em fluxo. Mais que escrever ou gravar palavras e sons, é firmar compromissos de vida consigo mesmo e com quem compartilha sua vida. (PIMENTEL, 2017, p.309).

Os alunos valorizaram cada etapa do processo e se descobriram como artistas animadores. Esta constatação não significa uma projeção de si mesmos,

mas meios de se acreditar, adquirindo autoconfiança em trajetórias de suas vidas.

As atividades desenvolvidas na oficina, propiciou fruição da linguagem do cinema de animação aos alunos, pois observamos o interesse deles pelos encontros fazendo-os participarem com prazer das atividades artísticas propostas, vendo, ouvindo e assistindo os vídeos expostos e se manifestando, por meio de leituras, os trabalhos produzidos por todos. Sobre fruição, acrescenta-se que:

No fruir, pelo envolvimento sensório-cognitivo com a Arte, são ativados movimentos de imaginação e de relações com a memória e com as marcas das vivências artísticas, que promovem a interligação entre o que ocorre no momento da fruição e as informações e os saberes apreendidos anteriormente (PIMENTEL, 2017, 311).

Assim, o trabalho realizado na oficina, que priorizou práticas relativas à abordagem triangular, contribuíram para que os alunos construíssem conhecimentos sobre arte, a arte da animação e sobre si e o contexto em que vivem.

As afirmativas que fazemos aqui sobre os resultados positivos considerou a nossa observação e interação com os estudantes durante o trabalho, acrescida dos dados coletados dos questionários aplicados com os alunos participantes da oficina.

O questionário, constante do apêndice desta pesquisa, tiveram questões referentes a todo desenvolvimento da oficina. Suas respostas e comentários trouxeram contribuições para analisar o trabalho desenvolvido. Seguem alguns desses comentários:

“Os bonecos hoje estão mais detalhados, antes eram todos em preto e branco”: O aluno refere-se as imagens coloridas, que antes eram em preto e branco e com a evolução do cinema nos dias atuais temos as imagens coloridas. “O zootroscópio é um tipo de carrossel que gira”: O aluno faz uma comparação do zootroscópio com um carrossel associando ao movimento giratório. “Eu aprendi e sei fazer um brinquedo óptico”: O aluno informa que fez um brinquedo óptico e que agora aprendeu a fazer. “Eu e minha equipe fizemos uma história animada”: O aluno afirma ter feito uma história, que foi produzida com animação. “Tive vários conhecimentos, vi as datas, e como desenvolver os brinquedos ópticos e seus criadores. Foram muitas etapas”: A aluna comenta sobre o

processo da história da animação em seus aspectos históricos e seus criadores. “Uma coisa que eu não fazia ideia que existia”: A aluna comenta sobre a existência dos brinquedos ópticos. “Eu fui o roteirista”: O aluno comenta que exerceu a função de roteirista na confecção da ficha de produção. “Agora já consigo montar um taumatroscópio”: O aluno afirma que aprendeu a montar um taumatroscópio. “Agora consigo distinguir cada brinquedo”: A aluna afirma que agora sabe diferenciar cada brinquedo óptico.

Desse modo, foi possível verificar que eles conseguiram fazer comentários sobre o cinema de animação, sobre a origem e evolução do cinema até os dias atuais. Informaram que agora são capazes de distinguir os objetos ópticos e que passaram a conhecer as etapas de construção da animação, avaliando de modo positivo as suas participações na construção dos brinquedos. Falaram sobre os conhecimentos adquiridos sobre arte através da oficina.

Ressaltaram que os objetivos foram colocados claramente no início da oficina. Informaram que os objetivos propostos foram cumpridos e que a técnica utilizada durante as aulas os ajudaram a adquirir conhecimentos sobre toda a oficina. Comentaram que a professora criou um ambiente de discussão e participação durante as aulas e que suas expectativas em relação a oficina foram atendidas. Concordaram que essa oficina foi uma oportunidade para manifestarem seus conhecimentos artísticos. Para eles, de acordo com as respostas coletadas, a oficina também foi prazerosa e que a partir de agora eles conseguirão realizar animação através dos objetos criados.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando os objetivos propostos, podemos afirmar que os resultados foram positivos, pois conseguimos realizar a oficina de animação e gerar conhecimentos e fruição dos estudantes participantes, haja vista os questionamentos postos pelos estudantes no decorrer da oficina revelando o interesse deles pelo cinema de animação e pelas demonstrações de aprendizado por saber fazer cinema de animação. Outra forma de avaliação foi a partir dos comentários deles aos questionários que, de modo geral, refletiram bem sobre suas participações e discussões na oficina e sobre o bom desempenho e método desenvolvido pela professora, que resultou no interesse e prazer em produzir cinema de animação por meio da construção de brinquedos ópticos.

Diante o exposto acima, podemos dizer que a pesquisa foi importante por abordar um trabalho pedagógico adequado à realidade dos alunos, relativo à animação, que é uma linguagem artística, presente no contexto contemporâneo, em que vivem. A oficina realizada provocou o desejo dos alunos produzirem animação e conhecer mais sobre arte.

Sabendo-se que na atualidade os alunos participantes da oficina estão imersos em uma sociedade em que a animação faz parte do cotidiano, a proposta do trabalho, e os recursos selecionados foram pertinentes, provocando engajamento dos alunos, que participaram ativamente, em todas as etapas do trabalho. Os estudantes puderam observar que mesmo sem conhecerem a execução dos processos tecnológicos da cinematográfica atual, puderam de modo simples e manual, com a criação de brinquedos ópticos, criar cinema de animação na sala de aula.

Os alunos aprenderam a valorizar práticas manuais e passaram a conhecer outra forma de animações, diferente das que estão acostumados a ver. Durante a vivência deles na oficina, percebemos que o trabalho os incentivou e os ofertou novas oportunidades de integrar-se ao mundo da animação.

Os resultados dessa oficina nos rederam frutos que materializaram os nossos desejos da pesquisa em realidade. E, desse modo, o conhecimento e a fruição em arte não se deram apenas por parte dos alunos, mas para nós,

professores, por experimentarmos práticas e metodologias de ensino, que ampliaram e contribuíram com o ensino de arte.

6 REFERÊNCIAS

ALTENFELDER, Anna; VIANA, Claudemir; BLÁSIS, Eloísa; ESTIMA, Regina; BERTOCHI, Sônia. **Ensinar e Aprender no Mundo Digital: Arte e Cultura: o audiovisual 2**. São Paulo: Cenpec, 2011.

BARBOSA, Ana Mae. **Tópicos utópicos**. Belo Horizonte: C/ arte, 1998.

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda (orgs.). **Abordagem Triangular: no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BRASIL. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. Parâmetros Curriculares Nacionais: arte / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro06.pdf>>. Acesso em 01 ago.2019.

COMO FAZER UM STOP MOTION. Desenho ambiental. 2011. Vídeo disponível em:< https://www.youtube.com/watch?v=DhWv_Zv1GEc>. Acesso em 07 de junho de 2019.

DOBUZINSKIS, Alex. **UP Altas Aventuras** ganha Oscar de melhor animação. O globo. Reuters/Brasil online. 2010. Disponível em: < <https://extra.globo.com/tv-e-lazer/upaltas-aventuras-ganha-oscar-de-melhor-animacao-96643.html> >. Acesso em: 30 de maio de 2019.

DUARTE, André. **História do pré-cinema**. Blog criado para a matéria comunicação e informação – Desenho industrial (UFES 2009/2). Blog internet. Disponível em: <<https://precinema.wordpress.com/2009/10/28/brinquedos-opticos/>>. Acesso em 07 de julho de 2019.

FREITAS, Maria Tereza. **Bakhtin e a psicologia**. In: FARACO, C.A. et al. *Diálogos com Bakhtin*. Curitiba: Editora da UFPR, 1996.

HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO. Produzido por acadêmicos de Design Gráfico da Faculdade Atual da Amazônia. 2009. Vídeo. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NHbofQ81e98>>. Acesso em 07 de julho de 2019.

HISTÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO. Os brinquedos ópticos (4ª série). 2015. Disponível em: <http://animacaosa.blogspot.com/2015/03/historia-do-cinema-de-animacao-os_29.html> Acesso em 07 de julho de 2019.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação: Técnica e estética através da história**. – 3ª ed. – São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

MACHADO, Arlindo. **Pré - cinema e Pós - cinema**. Edição de Papiros Editora. 2014. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=yneADwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Arlindo+Machado%22+CINEMA+E+p%C3%B3s+cinema&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwiB_aq44P7mAhVnHbkGHewOCuwQ6AEIKTAA#v=onepage&q=inauthor%3A%22Arlindo%20Machado%22%20CINEMA%20E%20p%C3%B3s%20cinema&f=false>. Acesso em: 07 de setembro de 2019.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

PIMENTEL, Lúcia Gouveia. Revista Gearte. 2017. **Abordagem Triangular e as narrativas de si: autobiografia e aprendizagem em Arte**. Revista Gearte. 2017. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/gearte>>. Acesso em 20 ago.2019.

TOZATO, Eva Bernadete B., **Da Imagem ao movimento**: aventuras do 5º ano com animação. 2013. 25F. Artigo de Pós-Graduação. Universidade federal do Paraná, Colombo, 2013.

VANI, João Paulo. **Da fotografia ao smartphone**: compreensão do processo de produção de vídeo e manuseio de equipamentos. s/d. In: NETO, Humberto Perinelli (Org.). Ver, fazer e viver cinema experiências envolvendo curso de extensão universitária. Disponível em: < <http://books.scielo.org/id/k53tv/pdf/perinelli-9788579837586-05.pdf> >. Acesso em: 10 jul. 2019.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos de stop motion e de internet. São Paulo: SENAC São Paulo, 2016. 382 p. ISBN 9788539610501 (enc.).

7 APÊNDICE

OFICINA DE CINEMA E ANIMAÇÃO

QUESTIONÁRIO DE ANÁLISE DOS RESULTADOS DA OFICINA DE CINEMA E ANIMAÇÃO 2019. DISCIPLINA- ARTE. REALIZADA EM UMA ESCOLA PARTICULAR DE PAUDALHO – PE, COM OS ALUNOS DO 5º ANO.

NOME DO ALUNO: _____

Como modo de avaliar a realização da oficina de arte, estou solicitando a todos os alunos que respondam este questionário, com total liberdade para colocar sua visão, suas críticas e sugestões. Use os seguintes códigos:

N – não; S – sim e responda com comentários às perguntas.

1- Você já tinha ouvido falar sobre Cinema de Animação?

S () N () Comente sobre o que você achou.

2-Com esta oficina, você poderia comentar brevemente sobre a evolução do cinema até os dias atuais?

S () N () Comentários:

3-Você é capaz de distinguir o que são os Traumatoscópio, o Zootoscópio e FlipBook?

S () N () Comentários:

4-Você compreendeu quais são etapas para a construção de uma animação?

S () N () Comentários:

5-Como você avalia a sua participação na confecção dos brinquedos?

S () N () Comentários:

6- Quais conhecimentos na área de Arte você adquiriu com a oficina?

Comentários:

7-Após esta oficina, você consegue elaborar uma animação?

S () N () Comentários:

8- Os objetivos da oficina cinema de animação, foram colocados claramente no início das aulas?

S () N () Comentários:

9- Os objetivos propostos foram cumpridos?

S () N () Comentários:

10-As técnicas utilizadas durante as aulas ajudaram no entendimento dos conteúdos?

S () N () Comentários:

11-A professora criou um ambiente de discussão, participação durante as aulas?

S () N () Comentários:

12-Suas expectativas sobre a oficina cinema de animação, foram atendidas?

S () N () Comentários:

13- Está oficina de cinema de animação e objetos ópticos, foi uma oportunidade para você poder manifestar seus conhecimentos artísticos?

S () N () Comentários:

14- Foi proposto a realização de animação usando objetos ópticos. Você conseguiu realizar animação através da sua criação?

S () N () Comentários:

15- Essa experiência vivenciada foi uma atividade prazerosa e significativa para você?

S () N () Comentários:

Obrigada pela sua participação!