

APRESENTAÇÃO

Olá, Estudante!

Como você está? Esperamos que você esteja bem! Lembre-se que, mesmo diante dos impactos da COVID-19, preparamos mais um material, bem especial, para auxiliá-lo neste momento de distanciamento social e assim mantermos a rotina de seus estudos em casa.

Então, aceite as **“Pílulas de Aprendizagem”**, um material especialmente preparado para você! Tome em doses diárias, pois, sem dúvida, elas irão contribuir para seu fortalecimento, adquirindo e produzindo novos saberes.

Aqui você encontrará atividades elaboradas com base na seleção de conteúdos prioritários e indispensáveis para sua formação. Assim, serão aqui apresentados novos textos de apoio, relação de exercícios com gabaritos comentados, bem como dicas de videoaulas, sites, jogos, documentários, dentre outros recursos pedagógicos, visando, cada vez mais, à ampliação do seu conhecimento.

As **“Pílulas de Aprendizagem”** estão organizadas, nesta **quarta semana**, com os componentes curriculares: **Matemática, Geografia, Ciências, Arte, Inglês, Educação Física e História**. Vamos lá!?

Como neste ano estamos comemorando o **Aniversário de 120 anos de Anísio Teixeira**, você também conhecerá um pouco da grande contribuição que este baiano deu à educação brasileira. A cada semana apresentaremos um pouco de sua história de vida e legado educacional, evidenciando frases emblemáticas deste grande educador.

Na semana passada, conhecemos algumas das realizações de Anísio Teixeira, no âmbito da educação, onde propôs e executou medidas para democratizar o ensino brasileiro, além de defender a experiência do aluno como base do aprendizado.

Para o educador e filósofo Anísio Teixeira, não se aprende apenas ideias ou fatos na escola, mas também atitudes e senso crítico.

A “pílula anisiana” de hoje será voltada para o espaço escolar, um local em que ocorre:

“[...] uma educação em mudança permanente, em permanente reconstrução.” (ANÍSIO TEIXEIRA).

Você curtiu conhecer um pouco da vida de Anísio Teixeira? Semana que vem, traremos outras curiosidades.

Agora, procure um espaço sossegado para realizar suas atividades. Embarque neste novo desafio e bons estudos!

Modalidade/oferta: Regular

Semana: IV

Componente Curricular: Arte

Tema: Animação e técnica de Stop-Motion

Objetivo(s): Conhecer situações nas quais as linguagens das artes visuais se integram às linguagens audiovisuais.

Autores: Viviane Paraguaçu e Neila Silveira

I. VAMOS AO MOMENTO DA LEITURA!

TEXTO Animação

O cinema de animação surgiu como uma possibilidade de união entre a fotografia, o cinema e tradicionais técnicas das artes plásticas como o desenho e a pintura. Como arte sequencial, as histórias em quadrinhos já haviam lançado a ideia de contar o desenvolvimento de uma história quadro a quadro. Agora a aventura seria "dar vida" a esses quadros, criar movimento.

História da Animação

Uma tentativa de associar o desenho e a pintura com o movimento foi a criação dos "cineminhas": tratava-se de realizar em uma tira de papel uma sequência de desenhos quadro a quadro (com todos os quadros do mesmo tamanho). Cada extremidade dessa tira era presa a um cilindro; os dois cilindros eram então fixados tendo entre si a distância equivalente a um quadro do desenho realizado. A tira contendo os desenhos ficava toda enrolada em um dos cilindros e com o auxílio de manivelas desenrolava-se e transferia-se a tira de papel enrolando-a do outro lado (como nas câmeras fotográficas analógicas). Vários experimentos foram feitos como o taumatoscópio (1825), um disco contendo duas imagens (uma na frente e outra no verso). Ele era preso a 2 cordões que permitiam girá-lo ao longo do eixo central. Novos experimentos foram realizados, mas, entre os mais conhecidos experimentos que conduziram ao desenvolvimento das animações está o *flipbook* (livro mágico). Criado em 1868, consistia da sobreposição de vários desenhos semelhantes, que representassem uma sequência de movimento, formando um livrinho. Quando folheado rapidamente, dava a sensação do movimento do personagem. Daí em diante, o cinema de animação passou a exigir o desenvolvimento de técnicas de desenho que permitissem a criação de sequências convincentes em relação ao movimento das figuras.

Stop Motion

O *stop motion* é a arte de se animar formas inanimadas a partir de séries de fotografias nas quais o objeto passa por mudanças em cada um dos quadros - quando projetados em sequência, vê-se o movimento.

Os cinegrafistas podem criar também animação com figuras feitas de argila, de massinha ou de outros

materiais. Usando esse recurso, ao invés de desenhar milhares de imagens, é preciso tirar diversas fotografias dos personagens no seu cenário, movendo as figuras bem lentamente a cada fotografia.

Um dos pioneiros na técnica foi Georges Méliès, em filmes como "Viagem à Lua" (1902). Mas vários foram os nomes dos pioneiros que entre o final do século 19 e início do século 20 desenvolveram experimentos bem sucedidos com essa técnica.

O *stop motion* é hoje uma das mais conhecidas técnicas de animação, com ela foram produzidos filmes que se tornaram referências para o mundo da animação como "O estranho mundo de Jack" (1993), de Tim Burton e dirigido por Henry Selick, dentre outros.

Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/5746/como-fazer-animacoes-stop-motion>. Acesso em: 14 de set. 2020. (Adaptado).

II. AGORA, VAMOS AO MOMENTO DA RETOMADA DAS ATIVIDADES?

Explorando o texto!

01. (EMITec/SEC/BA - 2020) Explique a diferença entre animação pela técnica de *stop motion* e a do *flipbook* (livro mágico).

02. (EMITec/SEC/BA - 2020) Na tentativa de associar o desenho e a pintura com o movimento surgiu a criação dos "cineminhas". Explique como era a técnica desses "cineminhas".

Vamos continuar praticando!

03. (EMITec/SEC/BA - 2020) O *Stop motion* é a arte de se animar formas inanimadas. Os possíveis materiais que os cineastas ou cinegrafistas podem usar para realizar essa técnica são:

- a) Papel reciclado e chumbo
- b) Massinhas e argilas
- c) Vidro e metal
- d) Mármore e granito
- e) Pedra e mármore

04. (EMITec/SEC/BA - 2020) Segundo o texto, podemos afirmar que o *Stop motion*:

- a) É uma técnica antiga e já sem uso, não teve sucesso financeiro, por isso, foi relegada ao esquecimento.
- b) É hoje uma das técnicas menos conhecidas e não tem nenhum filme como referência, nenhum fez sucesso.
- c) É hoje uma das mais conhecidas técnicas de animação, com ela foram produzidos filmes que se tornaram referências para o mundo da animação.
- d) É uma técnica bastante dispendiosa, cara e sem qualidade técnica para o cinema.
- e) É uma invenção que não contribuiu em nada para a evolução do cinema de animação e se tornou obsoleta.

III. ONDE POSSO ENCONTRAR O CONTEÚDO?

- Livro didático de Arte adotado pela Unidade Escolar.

- **Sugestão de vídeos sobre o conteúdo trabalhado:**

Como eram feitos os DESENHOS ANTIGOS? Canal Câmera 7. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=oG89DOyngs8>. Acesso em: 14 de set. 2020.

Como Fazer Stop Motion - Técnica Quadro-a-Quadro - Aprenda a Fazer - DIY. Canal Quase Artistas. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YcpVoXFDfns>. Acesso em: 14 de set. 2020.

- **Para saber mais acesse o link:**

Uma breve história da animação, por Alex Soares. Disponível em: <https://designculture.com.br/uma-breve-historia-da-animacao>. Acesso em: 14 de set. 2020.

IV. GABARITO COMENTADO:

GABARITO COMENTADO

Questão 01. Na animação do *flipbook* os desenhos são feitos um a um, em folhas de papel e são “animados” pelo movimento de passar as folhas de forma rápida. Na técnica de *stop motion* a “animação” é feita através de fotografias retiradas uma a uma após pequenos movimentos nos objetos de massinha ou argila e no cenário.

Questão 02. Os chamados cineminhas usavam uma técnica de desenhar quadro a quadro e “animar” através do uso de cilindros e manivelas (como nas câmeras fotográficas analógicas).

Questão 03. Alternativa: b. Para realizar *stop motion* é mais recomendável materiais maleáveis como massinhas e argilas.

Questão 04. Alternativa: c. O *Stop motion* é uma técnica ainda muito praticada e conhecida nos dias de hoje, com vários filmes de sucesso e que se tornaram referência no mundo da animação.