

INSTITUTO MARLIN AZUL
Rua Oscar Rodrigues de Oliveira, 570 - Jardim da Penha - Vitória - ES - 29060-720
Telefones: (27) 3327-6999 / 3327-5009 / instituto@imazul.org

Realizado com recurso do
Funcultura

GOVERNO DO ESTADO
DO ESPÍRITO SANTO
Secretaria da Cultura



Realização

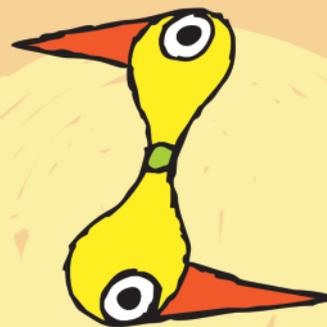
IWA
instituto marlin azul

anim
núcleo azul
instituto marlin azul

Cine Educação

Coletânea Animazul

Vol. I



PROJETO
ANIMAÇÃO

Índice

Introdução

Projeto Animação.....	4
Cinema e Educação, Processo e Protagonismo.....	6
Como nascem nossos roteiros	8

Filmes

Mangue e Tal.....	10
Portinholas	14
Zen ou não Zen, Eis a Questão	20
Vitória pra Mim	24
Albertinho	30
Ele	34
Vitalino e Nós no Barro	38
Um Fio de Esperança	42
As Curvas de Niemeyer	46
O Maestro do Tempo	50

Técnicas

Flipbook	19
----------------	----



Projeto Animação

Por Beatriz Lindenberg

A história do Projeto Animação começou em uma sessão lotada de crianças de escolas municipais de Vitória em primeira visita ao Cine Metrópolis, em 2001. Na programação, curtas brasileiros apresentados pelos diretores de vários estados. Um fato, porém, provocou alvoroço incomum na plateia: a chegada do mais jovem realizador entre os convidados. E eis o Ítalo, que não passava dos 14 anos, ali, entre diretores consagrados, falando de seu processo de criação em O Nordeste e o Toque de sua Lamparina, das técnicas usadas para animar, seus mestres e suas motivações. Aquela presença pareceu provocar uma magnética aproximação dos jovens espectadores e a tela, gerando um interesse especial pela sessão e, sobretudo, pelas revelações do fazer cinema, pelos diretores.



Impactadas pelo momento, programamos a primeira oficina de animação sobre película, em uma das escolas presentes. Localizada em área de manguezal da ilha de Vitória, o tema escolhido pelos alunos foi o próprio bairro e seu ecossistema. Os cinco dias da oficina não foram menos entusiasmados.

Seguindo a rota manguezal, propusemos a experimentação da técnica de desenho sobre papel (animação 2D) na escola do tradicional bairro de Ilha das Caieiras, berço da pesca e das melhores moquecas capixabas. Ao final da quinta oficina experimental nasceu Manguê e Tal. Mudo!

Nem em nossos melhores sonhos poderíamos antever o que viria a ser o lançamento do curta. O cenário era o histórico Teatro Gloria, no Centro de Vitória, sala lotada com mais de 1.000 espectadores e a trilha sonora apresentada ao vivo, por crianças de Caieiras e suas vigorosas casacas, tambores e vozes. Uma noite inesquecível, que deu origem a muitas animações dos alunos da rede pública de ensino do Espírito Santo, algumas das quais compiladas nesta publicação. Aproveitem!



Como Nascem Nossos Roteiros

Por Luelane Corrêa

“Pensar é difícil”, constatou um dos roteiristas de “O Maestro do Tempo”.

Proponho aos participantes da oficina que ocupem um novo lugar. O primeiro passo é livrar-se do papel de aluno. O trabalho não vale nota. O roteirista é um criador e deve ter o olhar aberto para o mundo. Todo criador é livre. Ocupar um novo lugar significa também experimentar outros pontos de vista na apreensão da realidade.

Em seguida, listo os temas de interesse de cada um. São os mais variados: catástrofes mundiais, vampiros, dramas de família, mitologia grega, música. Quanto ao gênero, terror e comédia costumam encabeçar a lista. Surpreendeu-me, certa vez, a discussão surgida entre eles – os filmes devem divertir ou fazer uma crítica social?



Noções básicas de linguagem são indispensáveis. Logo compreendem que um filme é feito de cenas e que é um recorte da realidade. Devemos mostrar ao espectador apenas o que queremos que ele veja. Pergunto ainda que sentimentos querem provocar com o filme.

Quando, enfim, apresento o tema do roteiro nem sempre a aceitação é imediata. Na turma do Noel Rosa, por exemplo, um garoto foi logo avisando que só gostava de (música) pancadão. Passou a oficina calado e criou uma das cenas mais bonitas do filme.

Que sabiam eles sobre Noel Rosa, Mestre Vitalino, Oscar Niemeyer ou Villa-Lobos? Algumas horas da oficina são dedicadas à pesquisa. Depois cada um aponta o que mais chamou sua atenção. Uma nova lista é feita ao lado da primeira, que contém os temas de interesse pessoal. Vemos que há pontos em comum entre as listas e com eles começamos a trabalhar.

Criada a identificação com o tema proposto, surgem esboços de cenas e da própria estrutura do filme. Idéias são compartilhadas, completadas, transformadas e, se necessário, votadas. Tudo é exercício de imaginação, numa atividade lúdica e intensa. À medida que o roteiro toma forma sentem-se senhores das ações e dos personagens construídos.

Podemos descobri-los em Villa-Lobos, Santos Dumont e todos os filmes do Projeto Animação.



Cinema e Educação, Processo e Protagonismo

Por Alexandre Guerreiro

O que pode o cinema em sala de aula?

A realização de filmes no espaço escolar tem o poder de arejar a Educação com as incertezas próprias da criação e da arte. O que se aprende ao fazer um filme na escola é algo que escapa ao codificável.

É a própria relação entre professores, oficinairos e alunos que ganha novos contornos, todos aprendendo e ensinando num mesmo movimento, na invenção de uma obra audiovisual que carregará os traços e luzes de centenas, milhares de mãos e olhares. Fazer um filme com alunos só faz sentido quando se constrói junto, quando se corre o risco de ir além.

Cinema é processo, educação também. Na elaboração do roteiro, no desenvolvimento da animação em várias técnicas diferentes, o processo coloca-se inevitavelmente em primeiro plano.

As etapas de realização de um filme, a desordenação do espaço tradicional com alunos de um lado e professor do outro, a inserção num universo inexplorado por ambos, lado a lado, a igualdade das inteligências efetivada por esse novo território: tudo isso promove a aliança entre o cinema e a educação gravada a ouro como processo, algo sempre inacabado. O inevitável produto é apenas um vestígio, agora transformado em espelho.

O cinema em sala de aula pode efetivar o protagonismo dos alunos, seja como realizadores, seja como plateia. Esse cinema, feito e assistido por alunos, é um espelho mágico, refletindo os verdadeiros protagonistas desse processo, aqueles que estão lá nos desenhos e cores do filme, mas também nas opiniões, conversas e atividades suscitadas por ele.

O Projeto Animação reúne em torno de um mesmo filme cerca de 150 alunos, 05 turmas, 05 escolas. E os 10 filmes desta coleção passam a reunir milhares de alunos do outro lado, igualmente protagonistas. Agora, os filmes realizados pelos alunos retornam à sala de aula para serem exibidos para outros alunos. Completa-se, de certa forma, um ciclo, e uma outra janela se abre.



Mangue e Tal

{ A cidade de Vitória sob diversos pontos de vista. }

2002, 7 min - Vitória/ES

técnicas utilizadas no filme:



*Desenho em película

*Stop Motion

*Pixilation

*2D

O filme é o primeiro do projeto e tem, inevitavelmente, um caráter experimental. Por não ter uma narrativa linear, uma “história sendo contada claramente”, pode causar estranheza, pois estamos imersos em imagens no nosso dia a dia que não são experimentais. O cinema experimental nos remete aos primórdios da sétima arte, e esses exemplos são muito bem vindos hoje, sobretudo porque rompem com uma tradição narrativa hegemônica.

O conceito de experimental é libertador. Não há certo ou errado, o que vale é a maneira como queremos nos expressar.

Converse com a turma quais as sensações que as imagens e os sons do filme causaram, sobretudo nas cenas que foram feitas com desenho na própria película.

Na cena inicial, o desenho na película revela cidades e personagens.

Quais os personagens que compõem o cenário de cada aluno de casa até a escola? Que “cidade” eles veem todos os dias? Se eles fizerem um filme como o que acabaram de assistir, o que eles “levariam para a tela”?

Fazer um filme é fazer escolhas, e esse recorte é fundamental para a história que queremos contar.



O mangue é algo muito presente na vida dos alunos que realizaram o filme. Podemos abordar um mesmo tema de diversas maneiras: um tom de denúncia, uma abordagem poética. Descubra com os alunos um tema que eles gostariam de denunciar e proponha que eles tentem ver esse mesmo tema por mais de um prisma. A educação ambiental é fundamental nos dias de hoje. Como se dá, por exemplo, a coleta de lixo da escola, quem é o profissional responsável e qual o papel de cada um de nós nesse processo?

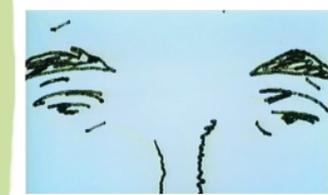
A música do grupo de Congo é primordial para a viagem de sensações que o filme causa.

Qual é a importância da música no filme?

Reproduza um trecho do filme sem som e depois passe o mesmo trecho com o som. Que diferenças se estabelecem no visionamento do filme em cada um dos casos? Congo é um gênero musical que tem fortes componentes folclóricos, e que se utiliza de diversos instrumentos como tambores, cuica, a casaca (reco-reco) e triângulo, dentre outros. Inclusive, a imagem final do filme é uma casaca formada a partir do globo terrestre. Peça, também, para os alunos analisarem essa imagem.



Na técnica de desenho em película, cada quadro da animação é pintado diretamente sobre a película do filme.



Portinholas

Uma menina descobre um mundo novo através da arte.
Inspirado no livro "Portinholas" de Ana Maria Machado.

2003, 7 min - Vitória/ES

técnicas utilizadas no filme:



*2D

*Recorte Digital

*Técnica Mista

*2D sobre Pintura



O filme começa com a personagem estática diante da TV, diante de cenas de violência. Essa "passividade" é criticável, e a opção pela viagem que ela fará pela literatura e pelas artes plásticas é extremamente recomendável. No entanto, o importante é termos sempre uma postura crítica, seja diante de um programa de TV, de um filme, de um livro etc.



A TV não é uma vilã, ela é aquilo que as pessoas fazem dela. Tanto no que diz respeito ao conteúdo, quanto na escolha do que fazemos deste conteúdo audiovisual que consumimos.

Faça uma enquete para descobrir quais os programas mais vistos pelos alunos e proponha uma atividade diferente inspirada nas escolhas da protagonista do filme.

A questão principal é a da passividade e a da negação de outras possibilidades pelo hábito/vício de se restringir à programação de TV.



Na TV, vemos uma encenação da violência feita pelos alunos. Há um excesso de violência urbana sendo mostrada na TV, que tem os próprios alunos das oficinas como atores. A imagem em preto e branco dentro da TV desenhada tem um efeito cômico, mas também dialoga com um certo “realismo” no tratamento da imagem pela oposição que ela estabelece com o entorno. Como os alunos avaliam essas cenas e que comparação eles fazem com a violência cotidiana que eles encontram nos programas de TV?

A viagem da protagonista Maria Luiza é não só dentro de um livro, mas é uma viagem entre diversas mídias e artes.

Vale a pena elencar com os alunos os “lugares” pelos quais a personagem passa. De início temos a TV, mas também uma encenação dos alunos que nos remete ao Teatro. Depois, a protagonista se aproxima da literatura, e através dessa, ela faz sua viagem pelo universo de Cândido Portinari. E a própria animação ocupa o lugar do cinema. No mundo multimídia atual é muito importante incentivar os alunos a passearem livremente por todas as mídias e artes.



Uma atividade interessante é estimular que os alunos também viagem pela obra de Portinari. Mostre para a turma as imagens dos quadros de Portinari e peça que eles digam que sensações essas imagens lhes causaram. Estimule, também, que os alunos se aproximem do universo de Ana Maria Machado. Esses dois nomes podem ser o tema de atividades paralelas prazerosas.

* Curiosidades

Foi em Portinholas que a Banda de Congo Mirim da Ilha tocou pela primeira vez com a Academia de Ensino Orquestra Jovem, unindo música popular e música clássica na trilha sonora de um filme do Projeto Animação. O lançamento de Portinholas foi feito com a apresentação da música e narrações ao vivo.

Explique para a turma e pergunte que impressões eles tiveram com a música do filme.





No filme, a menina aparece sobre quadros de Portinari. Nesta cena, o quadro é “Meninos pulando carniça”, de 1957.



“Futebol em Brodósqui”, de 1935.



“Meninos soltando pipas”, de 1943.



Faça o seu Flipbook

1



2



Pegue um bloquinho de papel e faça um desenho na última página, como no desenho ao lado. Utilize a parte inferior da folha para as ações mais importantes.

Com a próxima página por cima da anterior, ainda será possível ver o desenho através do papel. Faça então o desenho seguinte, usando o anterior como referência. Quando você tiver um número razoável de desenhos no bloquinho, já será possível ver a sequência em movimento!

3



4



5



Segure na parte superior do bloco e deixe as folhas pasarem em velocidade. Quanto mais desenhos você fizer, mais fácil de flipar e mais legal de assistir fica o seu flipbook!

Zen ou não Zen

Eis a Questão

Um monge budista imagina como seria a sua vida num grande centro urbano, cercado pela família e pelo conforto da vida moderna.

2004, 10 min - Vitória/ES

técnicas utilizadas no filme:



*2D

*2D sobre Foto

*Rotoscopia



O filme estabelece a mistura de desenhos e fotografia como premissa. Parece existir a necessidade de importar “o real” através do uso de fotografia, no modo como o mosteiro é retratado, mas sempre com a interferência da animação. Vale a pena questionar o “estatuto de real” da imagem.

De que maneira a fotografia traz mais o “real” para o filme do que a animação?

A imagem é uma representação do real, e altera esse real através do recorte, da textura, dos enquadramentos, movimentos de câmera. É possível pensar no papel da animação nessa imagem, no caráter lúdico que ela estabelece, e na desconstrução do estatuto de real de qualquer imagem.

O flashback faz parte da estrutura do filme. A todo momento, saímos do “tempo presente” e somos levados à vida pregressa do monge. Esse jogo entre dois tempos serve, no filme, para reforçar as escolhas do monge por um outro universo, alheio ao caos urbano, mas com questões próprias. Aqui, é a Escolha que nos salta aos olhos. O monge fez a sua grande “escolha” aos 18 anos.

Faça um debate com a turma sobre os verdadeiros anseios de cada um. Cada pessoa tem o direito de fazer suas próprias escolhas na vida, independente do que os outros julguem ser melhor!



O contraste é um recurso importante no roteiro do filme e é usado em muitos filmes para marcar perfil de personagens, diferenças entre mundos apresentados pela história, etc.

Elabore com os alunos uma lista do que marca cada um dos “mundos” mostrados pelo filme. Como a cidade é caracterizada? De que maneira o mosteiro se opõe a ela?

Todos os alunos, inclusive os músicos, passaram pela experiência de ir ao mosteiro. O filme é o resultado das impressões que eles tiveram, e isso se traduz também nos contrastes que o filme apresenta.

Vale a pena pensar também de que maneira os personagens ajudam a contar a história (o cachorro, a mosca, etc), reforçando ou não este contraste.

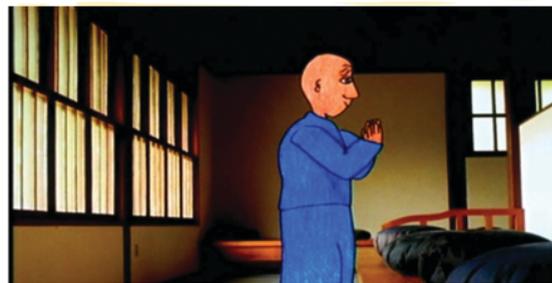
A Dúvida é um elemento fundamental para o amadurecimento das escolhas. Pensar sobre os caminhos que queremos seguir, projetar o futuro, seguir este caminho e não aquele. Pode parecer que ter dúvida é ruim, mas ela é fundamental, é um momento de nos questionarmos e traçarmos estratégias para chegarmos a determinado fim, atingindo nossos objetivos. Converse com a turma sobre como eles avaliam as escolhas e dúvidas que o filme carrega.



Um importante tema é pensar na diversidade religiosa, na necessidade de se respeitar as escolhas de cada um que dizem respeito à religião.

A liberdade religiosa é assegurada pela Constituição Federal de 1988. No filme, vemos um mosteiro zen budista, mas o senso comum mistura budismo, taoísmo, zen como uma coisa só, o que é o resultado da falta de informação, do desinteresse e, muitas vezes, do preconceito.

Peça que os alunos coloquem, com suas palavras, o que eles entendem por “zen”, mas é fundamental que as opiniões, ainda que imprecisas, sejam pautadas pelo respeito à diversidade religiosa do nosso país.



No filme, fotos do mosteiro foram usadas como cenário para animações 2D, uma mistura de técnicas que enriquece muito o visual da cena.



Vitória pra Mim

A Vitória de cada um.

2005, 15 min - Vitória/ES

técnicas utilizadas no filme:



*Stop motion

*2D

*Maquete

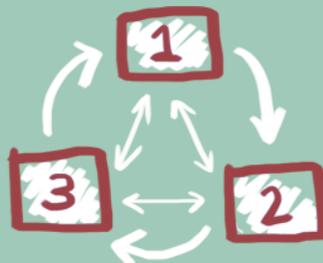


Pense com os alunos sobre as três questões colocadas pelo filme:

- O que é vitória para você?
- Por que Vitória se chama Vitória?
- O que seria uma vitória para a cidade de Vitória?

O nome da cidade pode ser substituído, na segunda e na terceira pergunta, pelo nome de qualquer outra cidade, e a resposta dos alunos depois de assistir ao filme é fundamental. Não deixe de chamar atenção para a diversidade de respostas que o filme apresenta, e da importância de sempre escutar e refletir sobre a opinião alheia.

Analise com os alunos os três blocos narrativos do filme, organizados a partir das três perguntas que o filme coloca. Essa divisão em blocos faz com que a história não seja linear, mas seja contada a partir desses fluxos narrativos que o filme estabelece. Uma história pode ser contada de diversas maneiras.



Converse com a turma sobre de que outras formas a história do filme poderia ser organizada.



A subjetividade é uma das marcas do filme, e podemos dizer que há um caráter polifônico (que se refere a muitas vozes) nas muitas histórias e opiniões que compõem o filme. De que maneira isso contribui para o protagonismo de seus realizadores, os alunos?

O filme propõe um jogo de palavras:

- o que seria uma vitória para Vitória?

e um bom exercício é inventar com os alunos outros jogos de palavras que envolvam nomes de cidades, de pessoas etc.

Num determinado momento, temos uma vista aérea de Vitória proporcionada pela elaboração de uma maquete.

Proponha aos alunos que eles produzam maquetes sobre algo de seu interesse e monte uma exposição com os resultados.



Alunos pintando desenhos de uma sequência de animação 2D



Nas sequências em stop motion, primeiro os bonecos são feitos em massinha para depois serem fotografados.





Albertinho

A história de um menino que sonha em voar. Homenagem a Alberto Santos Dumont e ao centenário do vôo do 14Bis.

2006, 12 min - Vitória/ES

técnicas utilizadas no filme:



*2D

*Stop Motion

*Recorte

*Pixilation

O filme apresenta o personagem Albertinho com muita liberdade criativa. Desde criança, já vemos o personagem com o bigodinho e o chapéu que caracterizam Santos Dumont.

De que maneira a turma percebeu essa liberdade? Ela é necessária para caracterizar o personagem? Por que, na opinião da turma, os alunos que realizaram o filme fizeram essa opção?

No final do filme, vários estudantes propõem invenções. Esse é um movimento que todos os alunos podem fazer.

Que tipo de “invenção” cada aluno gostaria de fazer? Quais os resultados e objetivos dessa invenção?

Que outras invenções fazem parte do nosso dia a dia sem que a gente se dê conta da importância delas?

Vemos o menino Albertinho sonhando, estudando, dedicando-se aos seus objetivos. Numa cena, ele está lendo um livro de Júlio Verne que o influenciou. Em outra, vemos a figura mitológica de Ícaro, dando pistas de como esses elementos povoam a mente do personagem. O pai é um contador de histórias.

Albertinho tem o apoio da família desde o início? Como podemos ter garantias de que nossos sonhos se realizarão? Isso só depende de nós?



O uso da música merece ser observado. Na cena do balão, por exemplo, há um uso bem definido da música conforme o balão sobe e, depois, quando ele desce. De certa forma, a música parece dar sustentação à imagem e ao voo do balão.

Esse é um uso muito corriqueiro da música no cinema e é um efeito que chamamos de Mickey Mousing, que consiste na “trilha pontuada” com o objetivo de reproduzir a imagem.

Os alunos lembram de algum outro exemplo? Se eles assistirem novos desenhos com essa atenção, certamente trarão exemplos para a aula seguinte.

No making of, um aluno narra como o filme foi construído em grupo. O cinema só é possível através de um trabalho coletivo. E na escola, a realização de um filme nos ajuda a entender melhor as diferenças. Isso também pode acontecer num debate.

Como os alunos, divididos em grupos, podem pensar um mesmo filme com posturas e opiniões diferentes?



Alunos preparam os desenhos para os bonecos de recorte. Depois de desenhados, eles são colados numa folha de imã.



Depois, cada peça é recortada. O boneco é montado sobre um quadro de metal, e a cada movimento que é feito, tira-se uma foto, assim como no stop motion com massinha.



Ele

{ Ele é o cara. Homenagem a Noel Rosa. }

2007, 12 min - Vitória/ES

técnicas utilizadas no filme :



*2D

*Pixilation

*Stop Motion

* Técnica Mista

A máxima “samba não se aprende na escola” é um bom mote para pensarmos “o que se aprende na escola, e por que se aprende isso, e não aquilo”. Constantemente, os alunos se perguntam qual a necessidade de estudarem um determinado conteúdo, ou mesmo de pensarem que quando estão vendo um filme, não estão “tendo aula”. O conhecimento não se restringe a aulas expositivas, muito pelo contrário! É fundamental questionar isso junto com os alunos.

De que maneira os talentos individuais são estimulados ou tolhidos pela escola?

Pergunte a cada aluno qual a sua principal área de interesse e reflita com ele de que maneira a escola pode estimular o seu talento.

O samba ocupou durante muito tempo o lugar de “maldito”. Antigamente, as manifestações rítmicas de escravos eram chamadas batuque, e com o tempo, essas manifestações deram origem ao lundu e ao maxixe. O samba é herdeiro dessas manifestações. Foi preciso muitos anos até que o samba fosse visto de outra forma. Vale a pena pensar sobre outras expressões artísticas que hoje ocupam um lugar maldito.



Um bom exercício de análise fílmica é observar de que maneira o filme resolve visualmente o sucesso das músicas de Noel Rosa.

Observe com os alunos a cena em que as músicas de Noel começam a tocar nas rádios e pense com os alunos sobre o significado da “reprodução” de diversas figuras de Noel no mesmo plano como solução para representar o sucesso alcançado pela sua música.

Outro momento que merece ser objeto de análise fílmica é o da imagem de Noel andando na calçada de pedras portuguesas e deixando um rastro de notas musicais pelo caminho. Essa imagem tem um poder simbólico e de síntese, representando, de certa forma, o legado de um gênio da música brasileira.

Noel Rosa levou uma vida boêmia, vivendo sempre à margem e, ao mesmo tempo, foi artista genial. Sua extraordinária obra não deixa dúvidas sobre o legado de um artista ímpar, mas também a questão de seu estilo de vida boêmio.

Aos 26 anos, Noel Rosa faleceu deixando uma obra de mais de 250 músicas. Nunca é cedo para começar a criar! O importante é acreditarmos em nós mesmos e investirmos naquilo que sonhamos.



Alunos preparando o material para as cenas de animação em recorte.



A modelagem dos bonecos e objetos de cena em massinha é trabalhosa, mas é uma das etapas preferidas pelos alunos.



Vitalino e Nós no Barro

{ Uma homenagem ao Mestre do Barro. }

2008, 12 min - Vitória/ES

técnicas utilizadas no filme :



*2D

*Pixilation

*Stop Motion

*Técnica Mista

38



Vocação e talento. Não importa qual é a vocação que cada um tem, o importante é fazer bem o que se propõe e acreditar no próprio talento. Quais os elementos que o filme nos traz para pensarmos essas questões?

A cena em que os cangaceiros de barro ganham vida merece uma atenção especial. No cinema infanto-juvenil, esse é um tipo de situação frequente. De “O pequeno polegar”, de 1958, a “Toy story”, de 1995, bonecos que ganham vida fazem parte do imaginário infantil. O filme traz essa situação de uma maneira bem brasileira, com os cangaceiros indo para a boate na noite de Vitória, nos dias atuais.

Vale pensar essa cena, a viagem dos cangaceiros, dentro da narrativa do filme. A que ela serve? Qual é o impacto disso na narrativa?

A trilha sonora é um ponto forte do filme. Como podemos analisar a sua presença e função para a construção do universo do filme?



39



Qual é o lugar que o filme estabelece para o popular e o erudito? No final, vemos uma exposição de Vitalino no Museu do Louvre, na França. Os bonecos de barro de Mestre Vitalino ganham o estatuto de arte. Mas eles não teriam essa relevância mesmo se não tivessem alcançado esse patamar?

Quem marca essa separação entre o popular e o erudito, e a importância de cada um?

Vale a pena questionarmos esses “lugares de fala” como instâncias de poder e promovermos uma desconstrução do que os separa. Arte é arte, independente de rótulos.

A cultura popular é definida como uma manifestação em que o povo participa de forma ativa. Mas a definição de cultura – e mesmo de cultura popular e cultura de massa – é muito mais complexa. Assim como podemos questionar o lugar do erudito e do popular, podemos refletir sobre a importância do conceito de cultura, problematizá-lo e arejá-lo com a sabedoria de que as diferenças são fundamentais. E, sobretudo, é preciso olhar, estudar, analisar a cultura, a nossa e a dos outros, sem reproduzir preconceitos que estão presentes em nossa sociedade, e por vezes, em nós mesmos sem percebermos. De que maneira podemos pensar o outro para além de (pré)conceitos? No final, somos todos humanos,



Alunos trabalham a animação 2D nas mesas de luz. Cada quadro da animação é feito a lápis no papel. Com a mesa de luz, conseguimos ver o quadro anterior na folha de baixo, o que ajuda a construir o movimento.



Depois, os alunos contornam à caneta cada desenho e, por fim, pintam com lápis de cor.



Um Fio de Esperança

David é um adolescente discriminado pelos colegas desde a infância, que aceita a amizade de um garoto ligado ao crime.

2009, 9 min - Vitória/ES

Técnicas utilizadas no filme:



*Pika pika

*Pixilation

*Recorte

*Stop Motion

*2D

A questão da transformação é central no filme. Inclusive, “metamorfoses” foi o tema que norteou a oficina do roteiro. Numa cena, a arma se transforma em pássaro. O protagonista também tenta se transformar o tempo todo.

Vale a pena refletir com a turma sobre os recursos dos quais o filme se utiliza para marcar a ideia de metamorfose, bem como sinalizar sobre a importância de aceitarmos a nós mesmos e aos outros, respeitando nossas diferenças.

A violência urbana está muito presente no filme, afinal, trata-se da história de um matador de aluguel. Ao sair do cinema, o jovem DAVID é assaltado ao lado dos seus pais, que são mortos pelo bandido. Depois disso, ele acaba se envolvendo no mundo do crime. O roteiro é original, a história surgiu dos próprios alunos.

Pode ser uma boa atividade estimular os alunos, após a exibição do filme, a narrarem suas próprias histórias e experiências, e o modo como eles observam a violência urbana no seu dia a dia.



O protagonista sofre bullying na escola. Os colegas riem de sua aparência. A menina que ele paquera arranca a peruca dele e o humilha. Ele acaba se tornando amigo de um marginal que é o único a lhe dar atenção. Estamos acostumados a encontrar histórias que colocam o Bem e o Mal em campos opostos e isolados.

Estimule os alunos a dizerem quem é bom e quem é mal no filme, mas não esqueça de chamar atenção para o fato de que essa separação entre bem e mal é apenas uma construção.

No filme, os personagens são humanizados. Não somos totalmente bons ou maus, isso é próprio da natureza humana.

Sempre que uma linguagem faz referência à própria linguagem, chamamos isso de “metalinguagem”. No filme, logo no início, vemos uma família passando em frente ao cartaz de um filme - Vitalino e nós no barro - que inclusive também é uma animação deste projeto. No final, os três personagens estão assistindo a um filme no cinema. E na tela, aparece um making of do filme que acabamos de ver. Tudo isso é recurso metalinguístico.

Explique esse conceito aos alunos e tente reconstruir com eles os elementos de metalinguagem do filme.



No final, o protagonista se apaixona pela mocinha que ele deveria matar. É interessante refletir sobre a trajetória do personagem, desde que ele se torna órfão até o momento em que ele se apaixona por uma garota. Por causa da sua aparência, ele sofre bullying e não consegue ter amigos.

Pergunte à turma a que o título do filme - Um Fio de Esperança - faz menção. Todos temos sonhos e precisamos contornar as dificuldades para atingir nossos objetivos.



Alunos acompanhando o roteiro na hora de desenhar cenários para o filme.



As Curvas de Niemeyer

A menina Estela embarca numa nave do tempo junto com Oscar Niemeyer, um dos mais importantes arquitetos modernos do mundo, para descobrir as principais obras do artista em uma aventura fantástica de curvas e cores.

2010, 10 min – Vitória/ES

técnicas utilizadas no filme:



*2D

*Pixilation

*Recorte

*Stop Motion

O filme mostra a “viagem” de uma menina pela obra do arquiteto Oscar Niemeyer. O Museu de Arte Contemporânea de Niterói é o ponto de partida. Ela parte na nave-museu junto com Niemeyer.

Reconstrua com a turma alguns passos dessa jornada.

- Quais as obras visitadas?
- Que sensação cada uma delas causa nos alunos?

Nos créditos finais, podemos ver cada uma das obras com os respectivos locais.

Ao longo do filme, algumas frases famosas do Niemeyer aparecem na tela. São pensamentos fortes e que dizem muito desse importante nome da arquitetura brasileira.

Frases como “A vida é um sopro, por isso não há motivo para tanto ódio”, que encerra o filme, podem ser discutidas com os alunos.

Refleta com a turma também o que Niemeyer quis dizer com a frase a seguir:

Mais importante do que a Arquitetura é ter solidariedade com os mais fracos e indignar-se contra a miséria. O resto é o inesperado!



Quando a nave-museu chega a Brasília, vemos vários operários trabalhando na construção das obras de Niemeyer. Por trás de muitos artistas, sempre há o trabalho de muita gente envolvida, seja num filme, na construção de um monumento ou numa peça de teatro. E essas pessoas são fundamentais e muito importantes também, mas raramente recebem o crédito que merecem. Todo trabalho honesto é digno de aplauso.

A arte de Niemeyer faz parte da cena urbana de diversas cidades.

Quais os monumentos e prédios que estão presentes no cotidiano dos alunos e que chamam a atenção deles? Pergunte aos alunos o que eles conhecem de sua própria cidade.

A partir dessa conversa com alunos, seria ótimo marcar um passeio para conhecer algum local do interesse deles.

Analise com os alunos o título do filme “As Curvas de Niemeyer” comparando com as obras do arquiteto. Proponha que os alunos desenhem, em poucos traços, algumas das obras que lembram e que apareceram no filme. Monte um mural com os resultados do exercício.



Aluno desenhando um personagem para animação em recorte.



Alunos trabalhando nas mesas de luz.



O Maestro do Tempo

Uma homenagem ao grande compositor Heitor Villa-Lobos.

2013, 16 min - Vitória/ES

técnicas utilizadas no filme :



*2D

*Stop Motion

*Pixilation

*Recorte

O filme indica a necessidade de saber escutar, e também de valorizar e apreciar a diversidade sonora que está ao nosso redor.

Como exercício, proponha aos alunos a seguinte atividade:

peça para eles se dividirem em grupos e gravarem com o celular qualquer som pela escola. Pode ser o de alguém brincando, dando aula, conversando, cozinhando, o som dos carros na rua.

Depois, os grupos devem se apresentar e explicar porque aquele som chamou sua atenção. Vale a pena fechar os olhos e potencializar o sentido da audição nessa escolha.

O som também é uma maneira de nos conectar com o mundo e o que os alunos têm a dizer a partir disso é muito importante.

Em algumas passagens, o filme se utiliza de uma linguagem simbólica. Logo no início, o trem entra no túnel, fica tudo escuro e então vemos uma criança no ventre materno. Aqui, o túnel e o ventre estão conectados pela imagem, e servem também como passagem do tempo presente da história para o flashback, já que o filme começa com o protagonista idoso e, em seguida, mostra o mesmo personagem desde criança, ainda no ventre.

Que outros momentos simbólicos podemos encontrar no filme?



“O Trenzinho do Caipira” é uma composição de Villa-Lobos, que faz parte da peça Bachianas Brasileiras n.2. E o trem do filme conduz o personagem por todo o Brasil e até para a Europa. Quando o trem atravessa o Oceano, o que vemos é uma forma criativa de traduzir em imagem como esse “trenzinho” levou o músico brasileiro tão longe. O trem pode ser também uma metáfora da própria vida. No final, o personagem desembarca no tempo presente, numa cidade bem moderna.

Pergunte aos alunos o que esse final significa para cada um deles.

O filme marca com intensidade a incrível diversidade do nosso país. Quais os elementos do filme que contribuem para isso?

Reconstrua a história do filme com os alunos tendo a questão da diversidade como foco central.

Temos a diversidade sonora que foi tão importante para a inspiração de Villa-Lobos, mas temos também a diversidade étnica e cultural. Chame a atenção da turma para a cena da Amazônia, que é um bom exemplo de nossa diversidade, de uma forma geral.



O som é representado pelas notas musicais que deslizam para os ouvidos de Villa-Lobos. O que isso significa?

É muito importante estarmos atentos a tudo a nossa volta. Coisas muito simples podem ser inspiradoras. E nossos sonhos não têm limite. No filme, vemos que o personagem começa a estudar instrumentos musicais muito cedo.

Converse com a turma sobre a importância de acreditarmos em nossos sonhos, e também de nos esforçarmos para alcançá-los.



Depois de desenhado a lápis, cada quadro da animação 2D é contornado com caneta para depois ser pintado com lápis de cor.



Ficha técnica

Produção Executiva

Beatriz Lindenberg

Pesquisa e Concepção

Alexandre Guerreiro
Beatriz Lindenberg
Luelane Corrêa

Projeto Pedagógico e Texto

Alexandre Guerreiro

Projeto Gráfico

Marcelo Perin
Rosaria

Assistente

Irson Jr.

Impressão

Gráfica GSA

Instituto Marlin Azul

Coordenação Geral

Beatriz Lindenberg

Coordenação Administrativa

Patricia Cortes

Coordenação Técnica

Nildo Neves

Produtoras

Gabriela Nogueira
Sheila Shunck

Núcleo Animazul

Ariane Piñeiro
Irson Barbosa
Marineia Anatório

Assessoria de Comunicação

Simony Leite Siqueira

Apoio

Patricia de Jesus

Lei 13.006/2014 -Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional Art. 26, § 8o. A exibição de filmes de produção nacional constituirá componente curricular complementar integrado à proposta pedagógica da escola, sendo a sua exibição obrigatória por, no mínimo, 2 (duas) horas mensais." (NR))

