



Universidade Norte do Paraná

UNOPAR

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E
ARTES

VICTOR CÉSAR FREITAS PANDOLFI

A ANIMAÇÃO:

Stop-Motion como recurso didático nas aulas de Física do ensino médio.

Londrina

2008

VICTOR CÉSAR FREITAS PANDOLFI

A ANIMAÇÃO:

Stop-Motion como recurso didático nas aulas de Física do ensino médio.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Norte do Paraná - UNOPAR, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais – Multimídia.

Orientador: Prof. Anderson Craveiro

VICTOR CÉSAR FREITAS PANDOLFI

A ANIMAÇÃO:

Stop-Motion como recurso didático nas aulas de Física do ensino médio.

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado, apresentado à UNOPAR - Universidade Norte do Paraná, no Centro de Ciências Humanas, da Educação, Comunicação e Artes, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais-Multimídia, com nota final igual a _____, conferida pela Banca Examinadora formada pelos professores:

Prof. Orientador

Universidade Norte do Paraná

Prof. Membro 2

Universidade Norte do Paraná

Prof. Membro 3

Universidade Norte do Paraná

Londrina, ____ de _____ de 20__.

Dedico este trabalho a minha mãe que permaneceu ao meu lado durante todos os momentos.

A minha namorada, minha família e todos meus amigos que me apoiaram e me encorajaram nos momentos difíceis.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter me fortalecido e não ter me deixado desistir.

Ao Prof. Anderson Craveiro, meu orientador e amigo de todas as horas, que me acompanhou com muita atenção e dedicação durante todo o tempo de execução deste trabalho.

À Prof^a. Sonia Maria Mendes que também com muita paciência e dedicação se mostrou sempre pronta a me ajudar.

"Você não pode provar uma definição. O que você pode fazer, é mostrar que ela faz sentido".

Albert Einstein

A animação: Stop-Motion como recurso didático nas aulas de Física do ensino médio.

Anderson Augusto Marques Craveiro ¹

Victor César Freitas Pandolfi ²

Resumo

Com o uso de novas tecnologias voltadas para a educação, inúmeros recursos foram criados, entre eles o audiovisual, que é o uso simultâneo da imagem e do som. A ferramenta audiovisual tem se mostrado de fundamental importância na área de ensino e aprendizagem. O uso dos produtos do audiovisual na disciplina de Física é de grande valia, pois torna o conhecimento mais real e acessível aos alunos e colabora amplamente na minimização dos problemas causados por algumas deficiências observadas nesta área. Este trabalho se propõe a investigar como a ferramenta audiovisual pode contribuir com a educação, propondo reflexões sobre os elementos que possam ser usados para facilitar a compreensão das aulas de Física no ensino médio. A metodologia abordada será teórica, calcada em pesquisas bibliográficas incluindo artigos, monografias, revistas, apostilas e outros. Mostrando que a utilização de recursos audiovisuais contribuem de várias formas para o melhor desempenho do aluno.

Palavras Chaves

Animação, Ensino, Física, Recursos Didáticos.

Abstract

With the use of new technologies for education, many resources were created, including the audiovisual sector, which is the simultaneous use of image and sound. The film, audiovisual tool has proven extremely important in the area of teaching and learning. The use of the proceeds of cinema in the discipline of physics is of great

¹Anderson Augusto Marques Craveiro: Mestrando em Comunicação - UEL - Universidade Estadual de Londrina, Especialista em Comunicação Visual em Mídias Interativas – UNOPAR – Universidade Norte do Paraná. Endereço eletrônico: anderson.craveiro1@unopar.br

²Victor César Freitas Pandolfi: Acadêmico do Curso de Artes Visuais – Multimídia da Unopar – Universidade Norte do Paraná. Endereço: Rua Taquari,55 fds – Vila Nova – Londrina-PR – CEP: 86025-290. Email: vcfpand@yahoo.com.br.

value because it makes the knowledge more real and accessible to students and collaborates extensively to minimize the problems caused by some deficiencies observed in this area. This work intend to investigate how the audiovisual tool can contribute with education, proposing reflections about the elements which can be used to clarify the comprehension of physics classes in high school. The methodology will be discussed theoretical, including bibliographic searches sidewalk in articles, monographs, magazines, handouts, and other kinds of material. Showing that the uses of audiovisual resources contribute on developing better performance from students.

Keyword

Animation, Teaching, Physics, Educational Resources.

Introdução

O presente artigo procura apresentar, no primeiro momento, uma breve revisão de conceitos sobre a questão da disciplina de Física estudada no Ensino Médio, devido às dificuldades encontradas na questão da utilização da imagem visual como recurso didático-pedagógico.

Há várias metodologias, e procedimentos que ajudam o professor no processo ensino-aprendizagem, que vão além dos conteúdos programáticos, e dão ao ensino de Física novos enfoques com ênfase na interdisciplinaridade

Percebemos que a dificuldade de aprendizagem em matérias que exigem um tipo de raciocínio específico está ligada a vários fatores, tais como, a discalculia, dificuldade com linguagens matemáticas, e a deficiência de atenção.

Apesar do crescente uso de novas tecnologias voltadas para a educação, muitos professores não podem contar com laboratórios de Física em seus estabelecimentos de ensino. Tendo em vista esta dificuldade, este projeto visa apresentar, por meio de um material audiovisual, uma maneira diferente de se realizar uma aula experimental na área de Física, desde seus conceitos até sua aplicabilidade, proporcionando uma forma de tornar as aulas mais motivadoras, aumentando assim a capacidade de concentração, interesse e aprendizagem por

parte dos alunos e também mais completa e objetiva por parte dos professores, pois há discordância entre a forma de ensinar e a escolha da metodologia correta pelo professor para maximizar a aprendizagem.

Objetivos

Investigar como a ferramenta audiovisual pode contribuir com a educação;
Proporcionar reflexões sobre os elementos que possam facilitar a compreensão das aulas de Física para alunos do ensino médio.

Materiais e Métodos

Metodologia utilizada

A pesquisa em questão teve como principais fatores destacar os conceitos de audiovisual, audiovisual e educação, problemas no ensino da Física no Ensino Médio e o stop-motion como recurso didático nas aulas de Física.

Foram realizadas as análises do curta “Donald no País da Matemática”, produzido pela Walt Disney em 1959 e do filme “Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais”, dos diretores Nick Park, Steve Box.

As razões para a escolha do curta “Donald no País da Matemática” se deram em virtude de como o material audiovisual pode ser utilizado em sala de aula, além de apresentar a matemática e seus conceitos de forma contextualizada. Outra razão importante é fato deste curta ter ganhado o Oscar em 1960 nas categorias de animação e documentário.

Quanto ao filme “Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais” a escolha se deu pelo fato de se tratar de uma produção utilizando a técnica de stop-motion, pois nos extras do filme é apresentada a forma de se construir um boneco para a animação.

Os critérios utilizados para análise do curta centraram-se em: roteiro, imagens, e também a forma de ensino da matemática, já no filme foram analisados os processos de construção de um boneco para animação.

1. O conceito de Audiovisual

O termo “audiovisual” é a junção dos termos “áudio” do latim *audire* – “ouvir” e “visual” do latim *videre* – “ver” e surgiu pela primeira vez em 1930 nos Estados Unidos quando a tecnologia permitiu a migração do cinema mudo para o cinema falado, mais tarde este mesmo termo entra definitivamente na área da educação para designar meios que utilizam simultaneamente os dois sentidos, constituindo uma linguagem sintética formada por imagem e som, podendo ainda comportar o movimento, que o torna mais completo.

Segundo Furtado (2005, p.124) audiovisual “é uma linguagem caracterizada pela mistura do som, da palavra e da imagem por meio de recursos eletrônicos.”

Também se entende por recursos audiovisuais a utilização e a exposição da oralidade, os livros e outros materiais verbais, além de indicar materiais de instrução e experiência que não dependem da leitura para transmitir a mensagem desejada, pois se utilizam dos diversos sentidos, entre eles a sensibilidade a intuição e as emoções.

De acordo com Santelli (*apud* Ferrés, 1996, p. 15) “a linguagem audiovisual é aquela que comunica as idéias por meio das emoções”, ainda segundo Babin *et alli* (*apud* Ferrés, 1996, p. 15) a linguagem audiovisual é “a alquimia som-palavra-imagem, com a intenção de criar no receptor uma experiência unificada”.

1.1 Audiovisual e Educação

Com a implantação do uso de novas tecnologias voltadas para a educação, vários recursos têm sido criados a fim de serem usados como ferramentas didáticas e paradidáticas. Entre estes recursos podemos citar os meios audiovisuais.

A partir de 1950 este vocábulo já está registrado e definido em diversas obras, e em 1951 Henry Piéron define-o como “um ensino ministrado com o auxílio de projeções fixas ou móveis, comentadas e explicadas pelo professor”, corroborando com o fato de se tratar de um instrumento de ensino usado para melhorar a transmissão de informações para a construção do conhecimento.

De acordo Illner (1982, p. 149)

os recursos audiovisuais são meios de apresentação de informação, no ensino ou durante instrução, dirigidos aos olhos e aos ouvidos [...], os quais são usados para tornar a matéria didática mais “real”, mais ilustrativa e assimilável, e para estimular a motivação e atenção do aluno.

Segundo Moderno (1992, p. 58) a utilização do audiovisual na escola e na prática pedagógica é relevante na melhoria da aprendizagem e na democratização do ensino. A utilização de tais recursos não só torna possível a veiculação de uma enorme variável de informação nos mais diversos campos como também estimula o aluno a tornar-se cidadão criador e crítico.

Atualmente os teóricos da educação usam mais sistematicamente o termo “tecnologia na educação”, para substituir o termo “audiovisual” por considerá-los fundamentais no processo ensino aprendizagem. O uso metódico de diferentes tecnologias, com o propósito de contextualizar as atividades didáticas, é uma ferramenta pedagógica enriquecedora, pois não só contribui para o entendimento dos conteúdos escolares, mas também para o desenvolvimento da capacidade de avaliação, interpretação, argumentação e refinamento do gosto do público escolar. Entre muitos recursos audiovisuais utilizados na educação, não podemos deixar de atribuir ao cinema uma grande parte de colaboração.

O cinema tem mais de um século, mas continua sendo jovem, dinâmico, inovador e cativante como foi desde seu começo.

No Brasil, no começo do século XX, deu início a grandes discussões sobre a relação cinema e educação, evidenciando o cinema como instrumento imprescindível para a educação do homem do povo e de grandes transformações sociais. Desde então se deu a origem ao cinema educativo, pois utilizá-lo com a finalidade além do mero entretenimento é uma forma de aproveitar uma ferramenta poderosíssima, e assim muitos educadores passaram a contar com este recurso a fim de otimizar o ensino-aprendizagem em diversas áreas do conhecimento.

2. Problemas no Ensino da Física no Ensino Médio.

Muitas são as dificuldades que envolvem o insucesso na aquisição do conhecimento da disciplina de Física. Entre elas podemos citar a redução da carga horária, tempo de aula desperdiçado com atividades burocráticas tais como: avisos,

chamada, anotações, assuntos descontextualizados, exercícios de fixação de pouca aplicabilidade na área, material didático inapropriado e ineficácia na metodologia, levando puramente a uma aprendizagem memorística, desenvolvidas em aulas expositivas tradicionais, centradas na ação exclusiva do professor e limitadas ao teórico, que não oportunizam o desenvolvimento do senso crítico e a criatividade do aluno, além de não propiciar a contextualização dos conceitos de Física.

Segundo Silva (2002, p. 21)

Tradicionalmente, os professores vêm reproduzindo a sala de aula centrada na transmissão de informações. Tradicionalmente, a sala de aula é identificada com o ritmo monótono e repetitivo associado ao perfil de um aluno que permanece demasiado tempo inerte, olhando o quadro, ouvindo récitas, copiando e prestando contas. Assim tem sido a pragmática comunicacional da sala de aula: o falar/ditar do mestre.

Contudo, o mais agravante é o despreparo do professor desta disciplina, que a maioria das vezes faz com que a Física pareça ser um ramo da Matemática .

De acordo com dados da Secretaria de Educação do Estado do Paraná, em Londrina, apenas 55 professores do Quadro Próprio do Magistério são concursados para a disciplina de Física, enquanto 300 professores são concursados para a disciplina de Matemática com habilitação também em Física, o que vem corroborar com a informação de que a disciplina de Física nem sempre é lecionada por um titular da área.

Apesar do uso da tecnologia na escola ser de grande relevância, como já foi dito anteriormente, somente isto não basta para garantir a eficácia na aprendizagem.

Segundo Rodrigues (2005, p. 18)

A pura e simples introdução destas tecnologias, não é por si própria a garantia para que tenhamos um novo momento educacional eficaz e eficiente, pois se tratam de ferramentas auxiliares que dependem de programação e planejamento.

Muitas vezes os professores de Física do Ensino Médio desejam enriquecer uma aula sobre um tema/fenômeno de Física e nem sempre contam com laboratórios e/ou equipamentos necessários e adequados para montar um experimento didático.

Com o objetivo de amenizar ou dirimir esta deficiência, criou-se então a necessidade de se produzir um material de apoio didático, em forma de vídeo-aula que apresente um experimento físico que desperte a atenção e o interesse dos alunos e que possa ser vinculado junto a professores de Física do Ensino Médio.

3. O Stop-Motion Como Recurso Didático Nas Aulas De Física

A proposta do projeto será realizar um material audiovisual com o conceito de vídeo animação, ou seja, cria-se a ilusão do movimento, através de uma sucessão de imagens fixas. Quando o espectador vê um filme na verdade está vendo uma seqüência de 24 imagens paradas e levemente diferentes entre si a cada segundo. Entre um quadro e outro há uma pausa de aproximadamente 1/50 (um cinqüenta avos) de segundo, durante a qual a tela fica escura e o filme avança até o quadro seguinte. Durante este brevíssimo lapso de tempo, a imagem anterior permanece na retina e, antes que desapareça completamente, é substituída pela imagem do quadro seguinte e, assim, sucessivamente. Em virtude desse tempo que as imagens permanecem no fundo do olho, fenômeno conhecido com persistência retiniana, e a essa velocidade (de 24 quadros por segundo, nos filmes e 30 quadros por segundo, nos vídeos), que o cérebro do espectador percebe como movimento contínuo, são essa sucessão de imagens paradas.

Para Tavares & Santos (2003, p. 5):

As animações são um poderoso aliado na exposição de fenômenos que variam com o tempo. Por maior que seja a capacidade de explanação de determinado mestre, ele esbarrará sempre nas dificuldades de expor um fenômeno físico dinâmico, através de recursos estáticos de que dispõe. É quase impossível, usando apenas giz e quadro negro, representar a dinâmica de um evento em uma seqüência de instantâneos como os desenhos de uma animação. Apenas um artista gráfico com grande habilidade conseguiria fazer esta concatenação e desenhos, em tempo útil de uma aula normal.

Entre as muitas vantagens de se utilizar a técnica do stop-motion na produção de recursos didáticos podemos citar o aspecto financeiro, tendo em vista que com um pequeno investimento em materiais é possível realizar enormes feitos,

já que a forma mais convencional de produção de uma animação nessa técnica é a utilização de massa de modelar própria chamada plasticina³ com baixo custo, uma estrutura de arame para servir de “esqueleto” para um personagem e também uma câmera fotográfica para registro do movimento, além de não ser necessário o domínio muito alto das técnicas de modelagem e de edição para a animação, tornando assim possível que um grupo de professores se unam para produzir seus próprios materiais.

Uma das várias possibilidades do stop-motion é a liberdade de criação, pois pode-se facilmente explorar personagens estilizados e com características próprias, deixando assim o trabalho com um estilo único.

Analise

1. “Donald no País da Matemática”

Em Donald no País da Matemática, o personagem faz o papel de um aventureiro que entra em uma terra repleta de mistérios e curiosidades que envolvem o mundo da fantasia e da matemática, onde os animais são formados por instrumentos técnicos, os rios transbordam números e as árvores tem raízes quadradas.

1.1 Roteiro:

O curta está dividido em cinco momentos.

O primeiro momento é a apresentação do cenário pelo narrador, que fala ao Donald que ele está no mundo da matemática⁴ e que a matemática está em todas as coisas.

³ Material moldável, sendo sua utilização muito apreciada na confecção de personagens e cenários de animações. Extraído de: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Plasticina> acesso 07 de junho de 2008

⁴ Mundo de fantasia criado pela Walt Disney onde tudo se refere à matemática de forma mágica, e é o lugar para onde Donald é transportado durante um de seus desenhos.



Figura 1 - O mundo da matemática e suas formas.



Figura 2 - Rio de números.



Figura 3 - Animais de instrumentos.

O segundo momento é a busca da origem do pensamento matemático em que Donald é transportado à Grécia Antiga, mostrando como Pitágoras e a sociedade pitagórica descobriram a relação das fórmulas matemáticas com a música, e que esses padrões descobertos são a base da nossa música atual.

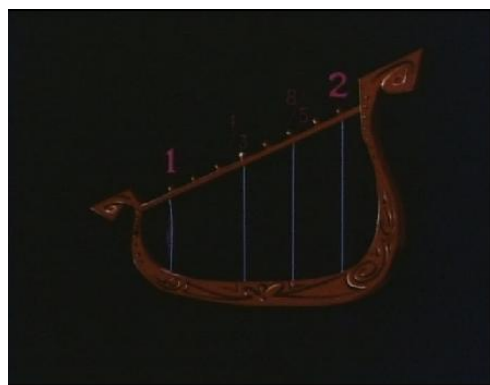


Figura 4 – Apresentação da escala musical descoberta por Pitágoras.

O terceiro momento acontece após Pato Donald se despedir de Pitágoras e adquirir o desenho de um pentagrama em sua mão. A partir desse ponto se dá o começo do estudo do pentagrama e as suas curiosidades matemáticas descoberta por Pitágoras, e neste momento, é abordada a regra de ouro e como ela está aplicada no pentagrama, na arquitetura antiga e atual e nas formas da natureza.

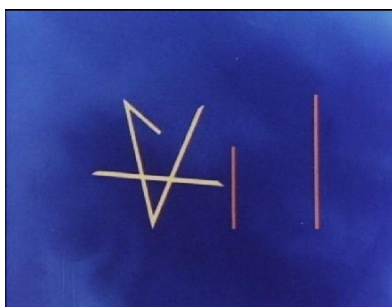


Figura 5 – Pentagrama dando origem à regra de ouro.

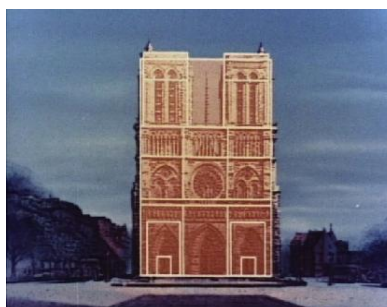


Figura 6 – Regra de ouro na arquitetura.



Figura 7- Regra de ouro na natureza.

No quarto momento é abordado como a lógica matemática faz parte de diversos jogos desde a simples amarelinha, com seus quadrados matemáticos, a jogos mais complexos como o jogo de bilhar

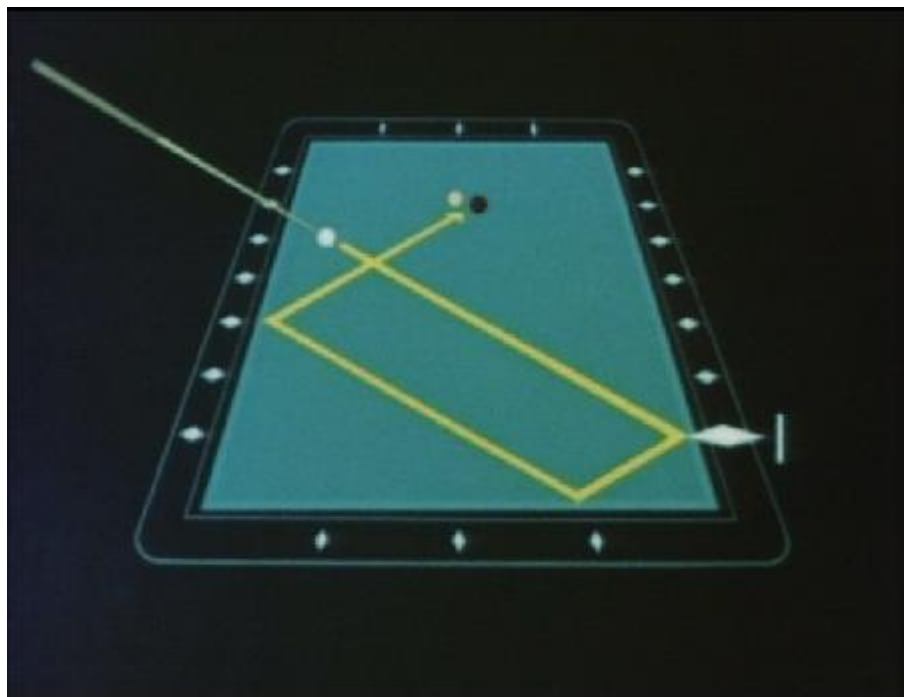


Figura 8 – Exemplo de como um profissional utiliza a matemática em um jogo de bilhar calculando os ângulos a partir das marcações na mesa.

No quinto e último momento é usada uma analogia entre a limpeza da mente é uma limpeza comum, a fim de que Donald esqueça os falsos conceitos e comece a pensar de forma mais clara e objetiva.

A partir deste momento, inicia-se a apresentação dos conceitos matemáticos e o uso do raciocínio lógico. É abordado o uso de círculos e triângulos e como essas formas geométricas se transformam em muitos elementos que podem ser utilizados nas mais diversas funções.

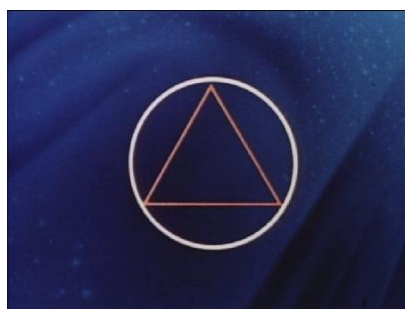


Figura 9 – Círculo e triângulo que darão origem a cones e esferas.



Figura 10 – Engrenagens construídas a partir de um corte no cone.

Todas as formas apresentadas nesse momento se dão a partir da rotação do círculo, que dá origem a esfera, e do triângulo, que dá origem ao cone, assim eles são seccionados de diversas formas criando diversos objetos que são usados no dia-a-dia.

Para finalizar o curta é apresentada a idéia do infinito e que novos conhecimentos só poderão surgir em mentes curiosas e questionadoras das gerações futuras.

1.2 Didática:

Quanto ao aspecto didático, o curta começa construindo alguns conceitos sobre a relação matemática (geometria) com a música, conceitos estes presentes até hoje. Também é apresentado o pentagrama, seus desdobramentos e sua aplicabilidade na arquitetura, na arte, na natureza, e no entretenimento (jogos).

Apresenta também o círculo e o triângulo, seus desdobramentos e suas atribuições no cotidiano. O curta é direcionado para o uso contextualizado da matemática nas atividades e inventos diários, desmistificando seu uso apenas em fórmulas e equações.

O curta também enfatiza a prioridade da organização da vida e do pensamento como princípios básicos para o aprendizado, aponta para a necessidade de se desprender de falsos conceitos, idéias antiquadas e superstições, a fim de construir novos paradigmas do pensamento matemático.

2. “Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais”

No filme Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais, a produção dos bonecos e de outras peças que compõem o cenário são feitas com a utilização da plasticina permitindo aos animadores e modeladores a obtenção dos resultados esperados, porém este material é muito maleável e exige mais destreza e cuidado a cada vez que é tocado.



Figura 11 - Modelador usando a plasticina

Junto com a plasticina, os bonecos ganham um esqueleto metálico feito com arame torcido e revestido com uma fita adesiva de pano a fim de proporcionar mobilidade e sustentação para a camada de massa.



Figura 12 - Esqueleto feito em arame e revestido com fita sendo coberto com a plasticina



Figura 13 – Animadores manipulando um boneco e o cenário já prontos.

Resultados e Discussões

Como resultado este trabalho mostra a necessidade de se criar um material específico para as aulas de Física do ensino médio a fim de torná-las mais atraentes e propiciar maior aquisição de conhecimento por parte dos alunos.

Este trabalho permitiu o estudo e análise de dois filmes em suas produções e usos, sendo um com fins educacionais e outro não. Foram analisados os aspectos de aplicabilidade de diferentes materiais e técnicas de manuseio. Também foi possível a análise didática de um dos filmes corroborando com a inegável afirmação de que o uso de recursos audiovisuais são eficazes e pertinentes á educação.

Conclusão

Muitos teóricos afirmam e confirmam a eficiência do uso de novas tecnologias na educação. Entre elas, os recursos audiovisuais são de incontestável importância na otimização do ensino.

Este trabalho permitiu concluir que o uso dos recursos audiovisuais não só contribuem para a concentração do aluno, mas também para a assimilação de novos conhecimentos adquiridos e aplicados no seu cotidiano. A análise dos filmes mostram que é possível selecionar diferentes materiais para diferentes áreas do conhecimento, sendo necessário o prévio planejamento por parte do professor.

Referências Bibliográficas

BONJORNIO, R. A.; BONJORNIO, J. R.; BONJORNIO, V.; RAMOS, C. M.; **Guia Pedagógico**. Física Completa. 2ª ed. São Paulo: Ed. FTD, 2001.

DIA-A-DIA EDUCAÇÃO. Disponível em:

<http://200.189.113.123/diaadia/diadia/modules/conteudo_objetos/conteudo_objetos.php?conteudo_objetos=8> Acesso em 04 abr. 2008.

FÉRRERES, Joan. **Vídeo e educação**. 2ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

FURTADO, Mário E. de O. **Dicionário Prático Brasileiro**. Londrina. Ed. FTD, 1995.

ILLNER, H. **Recursos Audiovisuais**, in: Dicionário de Psicologia. São Paulo: Ed. Loyola, 1982, vol. I

MODERNO, Antônio. **A Comunicação Audiovisual no Processo Didático**. Aveiro: Universidade de Aveiro, 1992.

PIRES, Marcelo Antonio; VEIT, Eliane Angela. **Tecnologias de Informação e Comunicação para ampliar e motivar o aprendizado de Física no Ensino Médio**. São Paulo, v. 28, n.2, abril/junho.2006 Disponível em:
<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-47442006000200015&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 04 abr. 2008.

PHUN WIKI: PHUN. Disponível em:
<http://ftp.acc.umu.se/mirror/phun/Phun_beta_3_5.exe> Acesso em: 04 abr. 2008.

RODRIGUES. Gil Luna, **Animação Interativa E Construção Dos Conceitos Da Física: Trilhando Novas Veredas Pedagógicas**. 2005. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

SILVA, MARCO; **Sala de Aula Interativa**. 3ªed. Rio de Janeiro: Ed. Quartet, 2002.

TAVARES, R.; SANTOS, J. N. **A animação interativa como organizador prévio**. Anais do XV Simpósio Nacional do Ensino de Física. Curitiba, 2003.

Filmes

Donald no País da Matemática

(Donald in Mathmagic Land, EUA, 1959)

Gênero: Animação, Documentário, Fantasia, Infantil

Duração: 27 min.

Tipo: Curta-metragem / Colorido

Prêmios: Vencedor de um Oscar

Produtora(s): Walt Disney Productions

Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais

(Wallace & Gromit in The Curse of the Were-Rabbit, Inglaterra, 2005)

Gênero: Aventura, Animação

Duração: 85 min.

Tipo: Longa-metragem / Colorido

Prêmios: Vencedor de um Oscar

Produtora(s): Aardman Animations, DreamWorks Animation, DreamWorks SKG