

SEANIMA

SEMINÁRIO BRASILEIRO DE ESTUDOS EM ANIMAÇÃO

ANAIS 2018

11 e 12 de setembro

Escola de Comunicação, Artes e Design

Famecos | PUCRS

Porto Alegre/RS



Seanima 2018

O Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (Seanima) ocorreu em 2018 na Escola de Comunicação, Artes e Design Famecos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), Av. Ipiranga, 6681, Porto Alegre/RS entre os dias 11 e 12 de setembro.

02 Programação Seanima 2018

Resumos de trabalhos

TEMATIZAÇÕES NA ANIMAÇÃO

- 04** Os cenários como elemento narrativo em Steven Universo
Andreza Tartarotti Postay
- 06** O documentário animado e o encantado mundo da realidade brasileira
Jennifer Serra

PANORAMAS E PROCESSOS DA ANIMAÇÃO

- 09** Processo de produção de uma animação: Uma abordagem teórica
Elisangela Lobo Schirigatti e Ilan Avrichir
- 12** Mágica e animação: parada para substituição, stop motion e pixillation
Marina Teixeira Kerber

ESTÉTICAS ANIMADAS

- 15** Videogame, Estética e História da Arte: estilo e tradição na ilustração dinâmica interativa
Rafael Machado Costa
- 18** Cinema Bruto
André Luis Porto Macedo
- 20** Concepções cenográficas da animação stop motion Leste Europeu
Pâmela Peregrino

Sumário

23 Da animação para o anime: configurações estéticas de composição e intervalo *Angela Longo*

26 O Código He-Man: narrativas forjadas em um banco de dados analógico *Augusto Ramos Bozzetti*

29 Interferências estéticas: a imagem como corpo narrativo *Eliane Muniz Gordeeff*

ENSINO DE ANIMAÇÃO

32 Cinema de Animação e suas Intersecções: Mapeamento Brasileiro no Ensino e Pesquisa *Carla Schneider e Guilherme Carvalho da Rosa*

35 Projeto de stop motion em ambiente acadêmico: um relato da atividade de animação no CRAV UNISINOS *James Zortéa Gomes*

38 Os antecedentes do cinema de animação no ensino de Design *Gabriel Filipe Santiago Cruz*

39 Animação: uma linguagem com vocação inclusiva *Claudia Bolshaw*

41 Reflexões sobre o ensino de roteiro para estudantes de animação *Roberta Almeida de Freitas e Daniele Spada Tavares*

ANIMAÇÃO DE GÊNERO

44 Personagens femininas na animação contemporânea: um olhar a partir da teoria e da crítica feminista

Ana Paula Cruz Penkala Dias

ANIMAÇÃO DE BORDAS

47 A arte da animação e suas fronteiras *João Paulo Amaral Schlittler*

51 A evolução do motion graphics: da narrativa do cinema para a autonomia audiovisual *Raphael Guaraná Sagatio*

53 Paisagem Sonora Audiovisual *Gerson Rios Leme*

55 Quando Montagem Audiovisual se torna Design: o ensino de motion graphics nas artes cinematográficas *Milena Szafir*

ANIMAÇÃO E MERCADO

59 O mercado global da animação: oportunidades para os países em desenvolvimento *Alessandra Meleiro*

61 O Fomento à Animação no Peru *Carla Daniela Rabelo Rodrigues*

63 Séries de animação brasileiras e as narrativas de marca *Marcus Vinícius Guio de Camargo*

66 Iniciação científica em Design de Animação: desafios e perspectivas *Lucina Reitenbach Viana*

68 Mercado de VFX internacional: Propostas para o mercado nacional *Jonas Almeida*

Programação Seanima 2018

terça-feira 11/09 (09:00 às 12:00)

Cerimônia de Abertura

Apresentação de escolas que desenvolvem animação, motion design, efeitos visuais e games:

Antonio Fialho (UFMG/MG)
 Carla Schneider (UFPEL/RS)
 Cláudia Bolshaw (PUC-Rio/RJ)
 Eduardo Wannmacher (PUCRS/RS)
 Eliseu Lopes (FAAP/SP) por vídeo
 Gabriel Cruz (UVA/RJ)
 James Zortêa (Unisinos/RS)
 João Boldrini (Melies/SP) por vídeo
 João Paulo Schlittler (USP/SP)
 Leonardo Marques (ESPM/RJ)
 Lucina Viana (Unicuritiba/PR)
 Milena Szafir (UFC/CE)
 Sergio Nesteriuk (UAM/SP) por vídeo

terça-feira 11/09 (14:00 às 17:30)

GAG#1 Tematizações na Animação

Os cenários como elemento narrativo em Steven Universo *Andreza Tartarotti Postay*

O documentário animado e o encantado mundo da realidade brasileira *Jennifer Serra*

GAG#2 Panoramas e Processos da Animação

Processo de produção de uma animação: Uma abordagem teórica *Elisangela Lobo Schirigatti e Ilan Avrighir*

Mágica e animação: parada para substituição, stop motion e pixillation *Marina Teixeira Kerber*

GAG#3 Estéticas Animadas

Videogame, Estética e História da Arte: estilo e tradição na ilustração dinâmica interativa *Rafael Machado Costa*

Cinema Bruto *André Luis Porto Macedo*

Concepções cenográficas da animação stop motion Leste Europeu *Pâmela Peregrino*

Da animação para o anime: configurações estéticas de composição e intervalo *Angela Longo*

O Código He-Man: narrativas forjadas em um banco de dados analógico *Augusto Ramos Bozzetti*

Interferências estéticas: a imagem como corpo narrativo *Eliane Muniz Gordeeff*

terça-feira 11/09 (18:00 às 20:00)

Mostra de curtas-metragens de animação de escolas brasileiras:

Anhembi Morumbi/SP	Unicuritiba/PR
ESPM/RJ	Unisinos/RS
PUC-Rio/RJ	USP/SP
PUCRS/RS	UVA/RJ
UFPEL/RS	

Lançamento do livro Animação Brasileira 100 Filmes Essenciais (Abraccine) na Seanima

quarta-feira 12/09 (09:00 às 13:00)

GAG#4 Ensino de Animação

Cinema de Animação e suas Intersecções: Mapeamento Brasileiro no Ensino e Pesquisa *Carla Schneider e Guilherme Carvalho da Rosa*

Projeto de stop motion em ambiente acadêmico: um relato da atividade de animação no CRAV UNISINOS *James Zortêa Gomes*

Os antecedentes do cinema de animação no ensino de Design *Gabriel Filipe Santiago Cruz*

Animação: uma linguagem com vocação inclusiva *Claudia Bolshaw*

Reflexões sobre o ensino de roteiro para estudantes de animação *Roberta Almeida de Freitas e Daniele Spada Tavares*

GAG#5 Animação de Gênero

Personagens femininas na animação contemporânea: um olhar a partir da teoria e da crítica feminista *Ana Paula Cruz Penkala Dias*

GAG#6 Animação de Bordas

A arte da animação e suas fronteiras *João Paulo Amaral Schlittler*

A evolução do motion graphics: da narrativa do cinema para a autonomia audiovisual *Raphael Guaraná Sagatio*

Paisagem Sonora Audiovisual *Gerson Rios Leme*

Quando Montagem Audiovisual se torna Design: o ensino de motion graphics nas artes cinematográficas *Milena Szafir*

GAG#7 Animação e Mercado

O mercado global da animação: oportunidades para os países em desenvolvimento *Alessandra Meleiro*

O Fomento à Animação no Peru *Carla Daniela Rabelo Rodrigues*

Séries de animação brasileiras e as narrativas de marca *Marcus Vinícius Guio de Camargo*

Iniciação científica em Design de Animação: desafios e perspectivas *Lucina Reitenbach Viana*

Mercado de VFX internacional: Propostas para o mercado nacional *Jonas Almeida*

quarta-feira 12/09 (14:00 às 16:00)

Assembléia final

Realizou-se a assembleia com interessados para discussão de possibilidades da formação de redes de pesquisadores entre pesquisadores de animação, motion design, efeitos visuais e games.

Os cenários como elemento narrativo em Steven Universo

Andrezza Tartarotti Postay

PALAVRAS CHAVES

Steven Universo, Animação,
Narrativa, Cenário.

BIOGRAFIA

Mestranda em escrita criativa pela PUCRS, membro do grupo de pesquisa em tecnologia e ficção: TecFic. Desenvolveu este trabalho em conjunto com outros membros do grupo.

Steven Universo, que estreou em 2013, apresenta diversos elementos que renovaram o estilo das animações do canal Cartoon Network: do simples fato de ser o primeiro título animado criado e dirigido por uma mulher às representações fluidas de gênero e sexualidade, sua abordagem desses e de outros temas como paternidade e maternidade, amor, consentimento, crescimento e morte foram alguns dos motivos de seu sucesso. Hoje, são cerca de 150 episódios de 10 minutos cada, com um longa-metragem em produção. No presente estudo, buscamos traçar um paralelo e uma discussão entre o uso das cores e sua influência na narrativa dos episódios.

Rebecca Sugar e o time de produção da série dizem que há cuidado para que os cenários mostrem, com suas cores, linhas (e ausência delas), iluminação e composição, lugares vivos, que o espectador entenda como mais do que apenas um pano de fundo para a ação. A sensação de encantamento e a criação de uma atmosfera mágica são pontos de foco para a equipe. Além disso, existe uma preocupação consciente com a transmissão das ideias por trás da série através da ambientação da animação (MCDONNELL, 2017).

Um dos pontos trazidos por Steven Sugar, artista de cenários da série, é que há intenção de colocar a Terra, com suas imperfeições e detalhes aleatórios, como um lugar com conotação positiva. Também de acordo com ele, nos cenários associados ao Planeta Natal das gems, se pretende criar uma sensação de perfeição incômoda

(MCDONNELL, 2017). Os cenários são tratados como ponto narrativo importante para a criação de sentidos e significados dentro da série, reforçando o estilo, as mensagens, a significação e a atmosfera desejada pelos criadores. De acordo com BAL (1997), o espaço em uma narrativa pode ser tematizado, transformando-se em um lugar ativo e podendo influenciar a história. Já MCLOUD (1994) defende que os cenários podem ter efeito simbólico, sendo possível transmitir através de planos de fundo emoções e estados psicológicos de personagens.

Neste trabalho, discutiremos o contraste entre as ambientações de dois episódios: Libertador e A resposta, nos quais aparecem cenários associados ao Planeta Natal e à Terra, enquanto seguimos momentos decisivos da união amorosa das personagens Rubi e Safira. Pretende-se, assim, demonstrar a maneira como os cenários integram a narrativa, já que a ambientação muda completamente dependendo do estado emocional das personagens e sua percepção sobre o local onde se encontram. Além disso, as próprias personagens agem sobre o cenário, modificando-o e mantendo, assim, a coesão visual das associações feitas a elas, a sua relação, e ao planeta Terra.

REFERÊNCIAS

- MCDONNELL, C. *Steven Universe - Art & Origins*. 1ª Edição. Nova Iorque: Abrams, 2017. MCLOUD, S. *Understanding Comics*. 2ª Edição. Nova Iorque: Harper Perennial, 1994.
- BAL, M. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 2ª Edição. Toronto: University of Toronto Press, 1997.

O documentário animado e o encantado mundo da realidade brasileira

Jennifer Serra

PALAVRAS CHAVES

documentário animado, animação brasileira, não ficção.

BIOGRAFIA

Jennifer Serra é pesquisadora e professora do Centro Audiovisual de São Bernardo do Campo. Doutora e Mestre em Múltiplos pela Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP com estágio doutoral no Institut de recherche sur le cinéma et l’audiovisuel da Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3. Bacharel em Comunicação Social (com habilitação em Produção Cultural) pela Universidade Federal da Bahia – UFBA. Faz parte dos grupos de pesquisa “Documentação e Experimentação em Sistemas Audiovisuais” (UNICAMP) e “Zootropo – Grupo de Estudos de Animação e Motion Graphics”

O cinema de animação desenvolveu-se principalmente no campo da ficção, com uma produção voltada, em grande parte, ao público infantil. Nos últimos anos, entretanto, presenciamos um crescimento de filmes animados que se relacionam com o campo da não ficção como, por exemplo, animações científicas, reportagens animadas e o documentário animado, uma produção híbrida de animação e documentário. A existência de documentários feitos com animação remonta aos primórdios do cinema e, desde então, muitos filmes foram produzidos com esse perfil. O documentário animado surgiu como um gênero de filme, porém, no final da década de 1990, quando teóricos, curadores de festivais e realizadores apontaram e defenderam sua existência, contestando uma compreensão de filme documentário mais restrita, porém também mais disseminada, que não admitia a imagem animada como uma forma legítima de representação da realidade. A partir desse momento, uma filmografia antiga e contemporânea passou a figurar em produções acadêmicas e em festivais, sendo chamada de “documentário animado”, “animação documentária”, “animadoc”, “animação do real” ou expressões similares, e essa produção ganhou volume e notoriedade.

O Brasil acompanha a tendência mundial de transformações nos campos da animação e do documentário que permitiram ao documentário animado expandir-se e a produção nacional desse gênero começa a florescer, sendo exibida e premiada em festivais nacionais e internacionais. Filmes recentes como “Quando os dias eram

eternos” (Marcus Vinícius Vasconcelos, 2016), “Torre” (Nádia Mangolini, 2017) e “Guaxuma” (Nara Normande, 2018) vêm ajuntar-se ao conjunto de obras nacionais, como “Dossiê Rê Bordosa” (Cesar Cabral, 2008), “A passageira do trem das onze” (2008), “O Divino, De repente” (Fábio Yamaji, 2009), entre outros, que fazem parte do histórico recente de desenvolvimento do documentário animado brasileiro. Em nossa comunicação, apresentaremos os fatores que propiciaram o boom do documentário animado, com destaque para o cenário nacional, assim como, os filmes e autores que fazem parte desse contexto. Nossa proposta está centrada na análise de como a animação pode ser utilizada para a construção de um filme documentário e o potencial da imagem animada na representação do real. Ao fornecer uma imagem do mundo em que vivemos através da animação, o documentário animado “documenta diferentemente”. Não apenas essa produção rompe com um modelo de documentação audiovisual que tem a imagem da câmera como base de sua tradição, como também, a animação permite extrapolar as possibilidades tangíveis da câmera, documentando aquilo que a imagem live action não consegue capturar ou não dá conta de representar. A realidade no documentário animado transcende aquela captada por uma câmera filmadora podendo ser, por exemplo, eventos do passado, uma realidade subjetiva, o imaginário, os territórios da memória ou uma realidade incomunicável como a experiência do trauma. A partir da combinação de animação e documentação, propomos apresentar uma imagem da realidade brasileira em toda a sua dimensão, visível e invisível, tanto com a sua verdade como com seu encantamento.

(USP). Atua principalmente com temas relacionados a Cinema de Animação, Cinema Documentário, Estudos Culturais, Memória e Representações Identitárias. .

REFERÊNCIAS

- MCDONNELL, C. Steven Universe - Art & Origins. 1ª Edição. Nova Iorque: Abrams, 2017. MCCLLOUD, S. Understanding Comics. 2ª Edição. Nova Iorque: Harper Perennial, 1994.
- BAL, M. Narratology: Introduction to the Theory of Narrative. 2ª Edição. Toronto: University of Toronto Press, 1997.

Processo de produção de uma animação: Uma abordagem teórica

Elisangela Lobo Schirigatti

O objetivo do artigo é identificar os modelos teóricos do processo produtivo de uma animação disponíveis na literatura científica. A pesquisa é de natureza qualitativa descritiva e bibliográfica, sendo construída a partir de dados secundários obtidos nas bases do Portal de Periódico Capes/MEC. Os processos encontrados são apresentados em formato de fluxograma e depois são destacados os pontos diferenciais que os compõem. Os resultados da pesquisa evidenciaram que o desenvolvimento de uma animação depende de vários fatores, podendo se diferenciar de acordo com: o orçamento disponível; as preferências do produtor e diretor; o destino final (cinema, TV ou internet); o tamanho do estúdio que a produz (pequeno ou grande); a técnica adotada (2D ou 3D); e os aspectos culturais do país produtor (WRIGHT, 2005). Apesar destas variáveis, o processo de produção de uma animação é constituído basicamente por 04 fases: a conceituação, a pré-produção, a produção e a pós-produção (TSCHANG, 2004; TSCHANG; GOLDSTEIN, 2010). Na primeira etapa ocorre a concepção da ideia principal e da história. Na etapa seguinte, são desenvolvidas a arte conceitual e as primeiras cenas que irão constituir o storyboard. A terceira fase refere-se a produção da animação e envolve a maior parte do trabalho intensivo, que inclui o desenvolvimento da arte, modelagem e a animação propriamente dita, bem como com as tarefas intermediárias necessárias para sua obtenção. A última fase é a pós-produção onde a edição e o retrabalho são realizados. A partir da análise da in-

PALAVRAS CHAVES

indústria da animação;
fluxograma; projetos de
animação.

BIOGRAFIA

Mestranda em escrita criativa
pela PUCRS, membro do grupo
de pesquisa em tecnologia e
ficção: TecFic. Desenvolveu este
trabalho em conjunto com outros
membros do grupo.

dústria da animação de Oslo, Johnsen e Garmann (2011) identificaram que os projetos de animação podem ser divididos em comerciais e não comerciais. Os primeiros são mais formais, voltados para o mercado comercial e possuem uma estrutura mais organizada e padronizada. Já os segundos são reconhecidos como não formais e direcionados para a produção de cunho artístico. Outra maneira de caracterizar o processo de produtivo de uma animação considera como base a técnica utilizada para produzi-la, que pode ser segunda dimensão (2D) terceira dimensão (3D) ou Computer Generated Image (CGI). Por sua vez, Yoon (2015) com base em Yoon (2008), Coe e Johns (2004) e Winder e Dowlatabati (2011) elaborou um esquema mais detalhado do processo de produção da indústria da animação, incluindo neste o nível de sub-contratação e o nível de conhecimento definido para cada etapa.

REFERÊNCIAS

- BIRN, J. Digital lighting and rendering. New Riders: USA, 2013.
- COE, N.; JOHNS, J. Beyond production clusters: towards a political economy of networks in the film television industries. In: D. Power and A.J. Scott, eds. Cultural industries and the production of culture. London: Routledge, p. 188-204, 2004.
- JOHNSEN, I.; GARMANN, H. Formal Project Organization and Informal Social Networks: Regional Advantages in the Emergent Animation Industry in Oslo, Norway. *European Planning Studies*, v. 19, n. 7, 1165-1181, p. 2011.
- KUMAR, H.; BASANTH, B. A Review on Shot Boundary Detection. *Oriental Journal of Computer Science and Technology*, v. 7, n. 1, p. 39-44, 2014.
- LEVY, D. B. Animation Development: From Pitch to Production. New York, Allworth Press, 2009.
- MCWILLIAMS, D.; NORMAN, M. On the creative process. *National Film*

Board of Canadá: Montreal, 1991.

NESTERIUK, S. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

TSCHANG, F. T.; GOLDSTEIN, A. The Outsourcing of “Creative” Work and the Limits of Capability: The Case of the Philippines’ Animation Industry. IEEE Transactions on Engineering Management, v. 57, n. 1, p.132-143, 2010.

WINDER, C.; DOWLATABADI, Z. Producing animation. Waltham, MA: Focal Press, 2011.

WHITE, T. Animation: From pencils to pixels. United States of America: Focal press, 2006

WRIGHT, J. A. Animation Writing and development: From script developmnet to pitch. United States of America: Elsevier, 2005.

YOON, H. The animation industry: technological changes, production challenges and global shifts. Thesis (PhD). The Ohio State University, 2008.

YOON, H. Globalization of the animation industry: multi-scalar linkages of six animation production centers. International Journal of Cultural Policy, v. 23, n. 5, p. 634-652, 2015.

Mágica e animação: parada para substituição, stop motion e pixillation

Marina Teixeira Kerber

PALAVRAS CHAVES

stop motion, pixillation, trickfilms, história, mágica

BIOGRAFIA

Mestra em Meios e Processos Audiovisuais pela Universidade de São Paulo (USP). Possui graduação em Comunicação Social - Realização Audiovisual pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Em 2015 ganhou bolsa Emerging Leaders in the Americas Program (ELAP) do governo do Canadá para estudar por um semestre na Concordia University em Montreal como intercâmbio/sanduiche de mestrado. Em 2016 participou da 28ª Annual Conference of the Society for Animation Studies, na qual ganhou o Emru Townsend Award 2016. Integra o grupo de pesquisa “ZOO-TROPO - Grupo de Estudos em Animação e Motion Graphics”

Através de um breve panorama histórico focado nos trickfilms do early cinema, este trabalho procura identificar e mapear alguns dos primeiros filmes que utilizaram efeitos de “parada para substituição”, stop motion e pixillation, comparando as técnicas e comentando os resultados criados por seu uso. Neste sentido, destaca-se os tons mágicos e fantasmagóricos referentes a este período da história do cinema em comparação com as primeiras experiências de animação após a predominância do cinematógrafo. Para este trabalho utilizei os estudos de, principalmente, BARBOSA JR (2011), HARRYHAUSEN e DALTON (2008), PURVES (2008), LAYBOURNE (1979), PATMORE (2003), WELLS (1998), MARINONE (2009) e CRAFTON (1990).

Um efeito de trucagem que dialoga com o cinema de animação é a “parada para substituição”. Georges Méliès - diretor e mágico referência de trickfilms - utiliza a técnica de “parada para substituição” em muitos filmes, como *The Vanishing Lady* (1896). Neste filme, fica bem evidente a profissão de mágico da qual Méliès provém. Vemos truques de mágica aliado a trucagens do filme. O efeito de fazer uma mulher desaparecer debaixo de um lençol une a mágica com a magia do cinema, que através de um salto na montagem facilita o trabalho do mágico.

Acompanhando as primeiras trucagens cinematográficas surgiram, então, as primeiras animações feitas para o cinematógrafo. Segundo Harryhausen e Dalton (2008), *The Humpty Dumpty Circus* (Blackton e Smith, 1898) é um dos primeiros filmes que anima objetos coti-

dianos. Os autores citados utilizam os termos “stop motion” ou “animação de objetos” no decorrer do capítulo em que descrevem os primeiros filmes animados. Entretanto, surge aí uma confusão de conceitos entre stop motion e pixillation.

Segundo Patmore (2003, p. 30), “O que geralmente é considerado stop-motion [...] é a trabalhosa tarefa de se criar e fotografar modelos, ou bonecos, em uma série de movimentos minúsculos.” Porém, de maneira geral, pode-se entender pixillation como a captação quadro a quadro, através de fotografias, de seres vivos e objetos cotidianos que mudam de posição corporal e espacial a cada foto. A mistura de conceitos entre stop motion e pixillation se refere à semelhança da técnica e à sua nomenclatura, pois stop motion também se traduz por “parado e em movimento”, ou seja, caracteriza tanto a técnica homônima, quanto qualquer tipo de animação feita quadro a quadro. Assim, neste trabalho também exponho as diferentes conceituações de pixillation encontradas durante a pesquisa. Desta forma, procuro identificar quais teriam sido os primeiros filmes de pixillation, com objetivo de lançar luz sobre esta técnica por vezes esquecida na linha do tempo da história da animação ocidental.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA JR., Alberto L. Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História. 1a. ed. São Paulo: Senac SP, 2011.
- COSTA, Flávia Cesarino. O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2005.
- CRAFTON, Donald. Emile Cohl: caricature, and film. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1990.
- HARRYHAUSEN, Ray; DALTON, Tony. A century of model animation:

(USP), certificado pelo CNPq, na linha de pesquisa “ANIMA - Teoria e História da Animação”, coordenado pelo Prof. Dr. Joao Paulo Amaral Schlittler Silva.

from Méliès to Aardman. London: Aurum, 2008.

LAYBOURNE, Kit, The Animation Book. USA: Crown Publishers Inc., 1979.

MARINONE, Isabelle. Cinema e anarquia: uma história “obscura” do cinema na França (1895 – 1935). Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial Ltda., 2009.

PATMORE, Chris. The complete animation course. New York: Barron's, 2003.

PURVES, Barry J. C. Stop motion: passion, process and performance. Oxford, UK; Burlington, MA : Focal Press, 2008.

WELLS, Paul. Understanding animation. 1. ed. Londres: Routledge, 1998.

Videogame, Estética e História da Arte: estilo e tradição na ilustração dinâmica interativa

Rafael Machado Costa

O Videogame surgiu a partir da proposta de se criar uma imagem simbólica que se relacionasse com o espectador não apenas através da contemplação óptica, mas também capaz de responder às suas interações. Foi criado como uma ilustração interativa cuja composição e diegese eram dinâmicas capazes de se alterarem não só através de uma série de comandos previamente estipulados pelo autor, como também pela ação e reação do espectador. Ao se relacionar com o Videogame, o sujeito tem como atividade central a interação com a imagem e a manipulação do conteúdo simbólico que ela contém dentro dela própria. Trata-se de uma forma artística que surgiu como linguagem visual por excelência, que só existe enquanto durar a existência da imagem dinâmica e a interação sobre ela. Apesar de ter incorporado outros elementos de interação, ainda possui como característica principal ser uma ilustração interativa reproduzida por um suporte tecnológico.

Sendo o Videogame composto de imagens geradas intencionalmente, elas estão necessariamente vinculadas à tradição imagética cultural. Sua produção se deu segundo princípios de composição de imagem já estabelecidos, bem como, diante da apropriação de tradições das linguagens tradicionais das artes visuais e o estabelecimento de convenções próprias de representação visual e composição, construiu uma tradição e história estilística e iconográfica própria.

Para tal compreensão, nos valem do uso da teo-

PALAVRAS CHAVES

videogame, estética, estilo, história da arte

BIOGRAFIA

Doutorando e Mestre em Artes Visuais com ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Bacharel em História da Arte pela UFRGS e Bacharel em Direito pela Universidade Ritter dos Reis.

ria materialista de Gottfried Semper (1803-1879), que compreende o desenvolvimento dos estilos e convenções de representação visual a partir de elementos como a técnica disponível ao autor, os materiais usados na produção da obra e a finalidade utilitária desta obra. Consideramos a teoria de Semper especialmente válida em relação ao objeto de pesquisa apresentado, uma vez que a composição da imagem no Videogame surgiu tendo como uma de suas características o confronto da intenção do seu autor com a possibilidade de composição visual ofertada pela tecnologia de geração e reprodução de imagem disponível. Ainda, nos valemos das teorias da Escola de Viena de História da Arte e de Alois Riegl (1858-1905) que partem da premissa de que indivíduos pertencentes a uma mesma sociedade em um mesmo recorte geográfico e cronológico tendem a produzir obras artísticas que compartilham características formais que são consequências diretas do ambiente cultural no qual habitam, que se desenvolveram de acordo com as suas necessidades e que acabam caracterizando um estilo específico desta cultura na execução de uma produção dentro de uma linguagem de expressão.

Assim, esta pesquisa se propõe a realizar um estudo de mapeamento estilístico na produção de imagens vinculadas às obras de videogame a partir dos instrumentos e metodologias utilizados no estudo da História da Arte com o objetivo de entender como convenções formais de composição de imagem e representação espacial e convenções de perspectiva criadas e desenvolvidas nas artes tradicionais vindas de diferentes tradições formais tiveram continuidade e foram adaptadas na criação de imagens no Videogame, e como elas resultaram no surgimento de correntes estilísticas específi-

cas desta linguagem, algumas delas tentando emular ou com pretensões de se tornar equivalentes à linguagem da Animação ou do Cinema.

REFERÊNCIAS

- ALBERTI, Leon Battista. Da Pintura. 2ª edição. Coleção Repertórios. Campinas: Editora da Unicamp, 1999.
- BAUMGARTEN, Alexander Gottlieb. Estética. In: DUARTE, Rodrigo. O Belo Autônomo: textos clássicos de estética. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1997, p. 75-92.
- LUZ, Alan Richard da. Vídeo Games: história, linguagem e expressão gráfica. Coleção Pensando o Design. São Paulo: Blucher, 2010.
- PANOFSKY, Erwin. A Perspectiva como Forma Simbólica. Lisboa: Edições 70.
- PANOFSKY, Erwin. The Concept of Artistic Volition. In: Critical Inquiry. Chicago: The University of Chicago, outono de 1981.
- PINDER, Wilhelm. El Problema de Las Generaciones en La Historia del Arte de Europa. Buenos Aires: Editorial Losada, 1946.
- RIEGL, Alois. El Arte Industrial Tardorromano. Madrid: Visor, 1992.
- RIEGL, Alois. O Culto Moderno dos Monumentos: a sua essência e a sua origem. São Paulo: Editora Perspectiva, 2014.
- RIEGL, Alois. Questions de style. Fondements d'une histoire de l'ornementation. Paris: Hazan, 1992.
- SEMPER, Gottfried. Estilo: Prolegomena (1860). KERN, Daniela [tradução]. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/napead/repositorio/objetos/edital18/historiografia-da-arte/pdf/semper.pdf>
- WORRINGER, Wilhelm. Abstracción y Naturaleza. Cidade do México: Fondo de Cultura Económica, 1953.

Cinema Bruto

André Luis Porto Macedo

PALAVRAS CHAVES

cinema, videolização, educação,

BIOGRAFIA

Nos 25 anos de carreira como cartunista e animador, publicou em jornais como *Diário Popular de Pelotas*, *Jornal da manhã de Ijuí* e *Correio do Povo de Porto Alegre*. Dentre os prêmios destacam-se o XVI e XVII Direitos Humanos do Jornalismo, IX Salão Internacional de Desenho para Imprensa e 1º Festival de Animação de Gramado. Foi patrono da 40ª Feira do Livro de Pelotas. Participou de mostras e exposições na França, Japão, Alemanha e Estados Unidos. Professor há mais de 25 anos, sendo 10 destes, dedicados à Universidade Federal de Pelotas.

Optamos por focar nosso estudo em um fenômeno atual, ao qual denominamos de videolização. “A videolização consiste no uso profuso, disseminado e instantâneo da captura da imagem em movimento (vídeo) em qualquer circunstância somado a ação de compartilhamento em rede. O pressuposto é que este fenômeno implique em uma possível ressignificação da função do vídeo, em relação a linguagem audiovisual original”. Na primeira parte do estudo, o fenômeno é analisado na sua origem em ambiente escolar até chegar a plataforma Youtube. Na segunda parte, os elementos invariantes do evento são identificados e utilizados em ações de intervenção, não somente pelos efeitos identificados na primeira, mas também pelas suas implicações poéticas, narrativas e pedagógicas. Nesta etapa, a estratégia de intervenção é chamada de Cinema Bruto, emprestando título também para este projeto. A base teórica está consolidada na Fenomenologia da Percepção, de Merleau Ponty, e no conceito de Cibercultura de Pierre Levy. A metodologia de pesquisa é caracterizada nos estudos de campo e estudos de recepção.

A análise dos vídeos que compõem o recorte desta pesquisa, engloba a experiência perceptiva audiovisual, as condições propícias, ou não, para a construção de conhecimento e uma pontuação dos elementos invariáveis identificados a partir do conceito de redução eidética.

REFERÊNCIAS

COELHO JÚNIOR, Néilson. *Merleau-Ponty: filosofia como corpo e existência*. São Paulo, Escuta 1991.

- DELEUZE, Gilles. A imagem tempo. São Paulo: Brasiliense, 2013
- DUPOND, Pascal. Vocabulário de Merleau-Ponty. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.
- FOUCAULT, M. Microfísica do poder. Rio de Janeiro: Graal, 2003.
- _____ Vigiar e punir: nascimento da prisão. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- HUSSERL, Edmund. A ideia da fenomenologia. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2000.
- KRUPPA, S. M. P. Sociologia da educação. São Paulo: Cortez, 1994.
- LEVY, Pierre. O que é virtual. São Paulo: Editora 34, 2011.
- _____ As tecnologias da inteligência. Rio de Janeiro: Editora 34, 2008.
- _____ Ciberdemocracia. Lisboa, Portugal: Instituto Piaget, 2002.
- _____ Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIPOVETSKY, Gilles. Os tempos hipermodernos. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.
- _____ A tela global, mídias culturais e cinema na hipermodernidade. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- PONTY, Merleau. Fenomenologia da Percepção. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.
- _____ Signos. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 1991.
- _____ O Visível e o Invisível. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- _____ Résumés de Cours. Collège de France. 1968.
- SIBILIA, Paula. O Homem Pós Orgânico Corpo, subjetividade e Tecnologias Digitais. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- SILVA, Juremir Machado da. Da teoria da embalagem à transparência total de Julian Assange// From theory of packing to Julian Assange's total transparency. Contemporânea – Revista de Comunicação e Cultura, América do Norte, 09/09/2011. Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaaposcom/article/view/5086/3882>> Acesso em: 26/3/2018.

Concepções cenográficas da animação stop motion Leste Europeu

Pâmela Peregrino

PALAVRAS CHAVES

animação, teatro de formas animadas, stop motion, Leste Europeu, Jiří Trnka

BIOGRAFIA

Pâmela Peregrino é doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas e animadora.

Entre suas últimas produções consta o curta de animação Stop Motion “Ôpára de Ôsûn: quando tudo nasce” (realizado em comunidades tradicionais do sertão da Bahia) e “Quem sou eu?” (série de animação stop motion para o programa Fantástico, realizada pela Produtora Campo 4 e dirigida por César Coelho e Aída Queiróz). É professora e monitora de oficinas e cursos de animação do Anima Mundi. Atualmente participa do Projeto de Extensão Núcleo de Criação, no qual vem desenvolvendo a animação stop motion “Aurora”.

Dentre os campos artísticos que demandam criação cenográfica está o cinema de animação Stop Motion. Nesse tipo de cinema é necessário conceber e construir todo universo imagético que circunda os personagens e/ou situações expostas. Seja um fundo unicolor ou uma detalhada biblioteca renascentista, sempre há por trás uma concepção de espaço para o desenvolvimento da cena. Além disso, na animação Stop-Motion (diferente do cinema Live-Action que recorrentemente utiliza espaços reais) a construção de cenários quase sempre se faz necessária. Sendo assim, diversas questões que perpassam a criação cenográfica em teatro estão presentes nessa especialidade cinematográfica. Ao analisar a relação entre cinema, Teatro e Teatro de Formas Animadas na construção cenográfica nos filmes de Stop Motion, podemos compreender como é constituída e problematizada a espacialidade na cenografia neste tipo de animação do Leste Europeu.

A animação do Leste Europeu nasceu ainda antes da revolução de 1917, pois em 1912 foi lançado o filme de Stop Motion “Beauty Lukanida” de Vladislav Starevich. Muitos fatores transpassavam a produção deste cinema, e devem ser considerados na análise das obras produzidas nesse contexto. Não se pode negar o impacto do processo revolucionário, da economia socialista, do governo soviético, da manutenção de estúdios públicos de animação, ou da imposição do realismo socialista em 1934. Porém, o aspecto estético (que é constituído por essa materialidade) também se enraíza na longa tradi-

ção do teatro de formas animadas e juntamente com todos esses elementos constituiu uma cenografia que problematiza o espaço, as relações de representação e mímese.

Nesse trabalho, analisaremos alguns aspectos das concepções cenográficas da animação do Leste Europeu através da análise da obra do animador tcheco Jiří Trnka. As obras desse autor expõem diversos elementos sobre o entrelaçamento, interlocução e pontos de distanciamento entre a cenografia dos filmes de animação Stop-Motion do Leste Europeu, do teatro de formas animadas, das perspectivas cenográficas teatrais, das artes plásticas e do Cinema Live-Action. De suas obras buscamos mapear quais elementos cenográficos podem afirmar que a linguagem do Teatro de Formas Animadas atravessa ou se impõe na cenografia de suas animações.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, A. Maria. Teatro de formas animadas. São Paulo: EDUSP - Editora da Universidade de São Paulo, 1996.
- BAKEDANO, José J. (Org.). Jiří Trnka. Bilbao: Museo de Bellas Artes de Bilbao, 1986.
- DENIS, Sébastien. O cinema de animação. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.
- FÉRAL, Josette. "Por uma poética da performatividade: o teatro performático". Sala Preta, no 8, 2008, p.197-210.
- FERREIRA, Luciana. A narrativa cinematográfica alegórica/simbólica no cinema de Animação. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Orientador: Prof. Dr. Luiz Roberto Pinto Nazario. Belo Horizonte: UFMG, 2007.
- FRIERSON, Michael. Clay animation. New York: Twayne Publishers, 1994.

MEDEIROS, Fábio. A arte da animação: intercruzamentos entre o teatro de formas animadas e o cinema de animação. Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Orientadora: Prof.a Dr.a Ana Maria de Abreu Amaral. São Paulo: USP, 2014.

PURVES, Barry. Stop-motion. Porto Alegre: Bookman, 2011.

Da animação para o anime: configurações estéticas de composição e intervalo

Angela Longo

Animar o movimento é decompor suas ações no tempo. Para construir o movimento é preciso decompor sua trajetória em quadros e os reorganizar para regular o tempo e o intervalo entre as imagens na projeção da animação. Nesse sentido, podemos pensar que os animadores tomam o lugar do obturador uma vez que produzem desenhos em distintos intervalos e estágios de movimento. Contudo existem diferenças entre o intervalo produzido pelo animador e pelo obturador, já que o animador não é uma réplica dos procedimentos de uma câmera. Segundo Thomas Lamarre (2002; 2009) o animador produz uma recodificação dos procedimentos de regulação da composição e do intervalo entre as imagens produzindo assim uma singularidade no modo de expressar o movimento dentro de uma narrativa. Omar O. Linares Martinez (2015) estipulou duas categorias gerais para definir a animação: o critério da artificialidade do movimento e da posição — o movimento resulta da criação de um conjunto de posições gráficas com diferença o suficiente para produzir uma ilusão de movimento através do intervalo — e o critério da não reconstrução do movimento ou critério negativo — a ilusão do movimento que não atinge uma correspondência com o movimento em tempo real, ou seja, não possui uma contiguidade indexada. Seguindo essas definições iremos analisar como as diferentes maneiras de compor o movimento da imagem criaram as relações e as configurações distintas do Anime.

PALAVRAS CHAVES

anime, intervalo, composição, animação limitada, estética

BIOGRAFIA

Angela Longo é graduada em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e em Estudos Artísticos pela Universidade de Coimbra (UC). Mestre em Comunicação e Informação pela UFRGS. Sua pesquisa é voltada para as configurações estéticas e culturais da animação japonesa.

Inicialmente a animação japonesa foi desenvolvida com poucos recursos disponíveis e raras foram as inclinações para produção de efeitos multiplanares de câmera. Consequentemente, as técnicas de animação desenvolvidas foram arquitetadas para compor o movimento de forma econômica e esquemática, criando a chamada Era da Animação Limitada na década de 1960 com a emergência de animações seriadas para televisão como *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy*, 1963-66) e *Tetsujin 28-go* (*Gigantor*, 1963-66). Com um número restrito de desenhos, a ênfase do movimento foi posta nas poses mais importantes, com uma tendência de movimentar o desenho ao invés de desenhar o movimento, uma espécie de ação reversa à animação full — efeitos como panning, seguir e rastrear objetos, enquadrar e retirar do quadro, entre outros. Contudo, foi assim que as restrições econômicas deram lugar a um posicionamento estético: “A consciência de uma estética distinta de anime cresceu a partir da animação limitada” (LAMARRE, 2002, p. 335, tradução nossa). A partir da década de 70 e 80 outros experimentos na composição do movimento geraram a técnica de animação full limited — animações que continham animação limitada, mas também uma densa sofisticação de movimento — tais quais *Battleship Yamato* (*Uchū Senkan Yamato*, 1974), e *Macross* (1982). Na década de 90, o Estúdio GAINAX e em especial os animadores Hideaki Anno e Mitsuo Iso ficaram conhecidos por utilizar uma forma balanceada de intervalo entre as imagens, configurando Twos, Threes, Fours — a duração da imagem na relação de quadros por segundo. Ao mapear as configurações do anime, nosso objetivo é demonstrar como a manipulação do movimento e do tempo promovem diferentes características estéticas e narrativas.

REFERÊNCIAS

LAMARRE, Thomas. The Anime Machine: a media theory of animation. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

LAMARRE, Thomas. From animation to anime: drawing movements and moving drawings. Japan Forum 14, p.329-367, 2002.

LINARES MARTINEZ, Omar O. Criteria for Defining Animation: a revision of the definition of animation in the advent of digital moving images. Animation: an interdisciplinary journal, vol. 10, p.42-57, 2015.

O Código He-Man: narrativas forjadas em um banco de dados analógico

Augusto Ramos Bozzetti

PALAVRAS CHAVES

desenho animado, banco de dados, animação, narrativa, televisão

BIOGRAFIA

Augusto Bozzetti é produtor, diretor, roteirista e animador, produziu inúmeros trabalhos para a TV e o cinema, incluindo a série de animação “X-Coração”, exibida nos canais Disney XD e TV Brasil e o longa-metragem de ficção “Eu não vou dizer eu te amo”. É graduado em Produção Audiovisual pela Universidade Luterana do Brasil (ULBRA) e mestrando em Comunicação Social pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), além de coordenar o projeto de educação audiovisual “Cine Daltro”, na escola Daltro Filho, em Porto Alegre..

Os desenhos animados apresentam uma característica que os distinguem do cinema tradicional, em razão da sua descontinuidade e conseqüente organização em unidades discretas. Assim, mesmo os conteúdos produzidos de maneira analógica tornam-se programáveis, ainda que de forma artesanal, como estratégia para dar conta do enorme volume de informação necessária para produzir os conteúdos desejados.

As séries de animação tornam-se um tipo de objeto muito interessante para analisar a partir dessa programabilidade, uma vez que a TV constrange as produções a enormes limitações de prazos e orçamentos, tornando a natureza codificada dos desenhos animados bastante visível. Na série “He-Man e os Mestres do Universo” (1983-1985), há um código que é construído a partir de algumas poses e gestos que se repetem, onde muitos personagens seguem um mesmo padrão estético e de composição em quadro. Como forma de resumir o extenso universo da série, esse trabalho propõe observar os gestos do próprio He-Man, não apenas por se tratar do protagonista como, obviamente, por ser o personagem com maior tempo em tela e que, conseqüentemente, faz o maior uso das estratégias possibilitadas pela característica modular dos desenhos animados.

Como amostra para essa análise, foram selecionados o primeiro e o último episódio (entre 65) da primeira temporada da série, na tentativa de perceber quais estratégias duram ao longo da produção, como se dão as reutilizações das artes e quais as variações possibilita-

das pelas inúmeras combinações possíveis dos trechos animados. Como resultado, é possível reconhecer uma série bastante limitada de ações do personagem que operam para criar o universo da série e, principalmente, permitir a construção das histórias (roteiros) conforme sua utilização. Se a ordem natural do cinema é criar um roteiro e depois filmá-lo, aqui acontece o contrário: as ações já existem e as histórias surgem a partir delas.

Walter Benjamin (1985) cita o cinema para ilustrar a refuncionalização da arte promovida pela perda da aura através da reprodutibilidade técnica, mas o faz calcando seus argumentos no cinema feitos com atores em cenários reais. Pode-se supor, no entanto, que o cinema de animação (certamente amparado no conceito de cinema do autor, embora não citado) talvez seja um exemplo ainda mais radical desse conceito, pois a falta de referencial real na animação obriga que sua produção se dê diretamente no código cinematográfico, manipulando cada frame para criar uma ação que jamais ocorreu no mundo natural. Entendendo que há aí uma diferença de natureza entre os dois cinemas (o tradicional e o de animação), é possível traçar um paralelo curioso entre as bibliotecas de animação analógicas e os bancos de dados característicos da era digital a partir de Lev Manovich (2001), que descreve os princípios que regem as novas mídias com base na computação, mas parece estar falando da organização que as produções de desenhos animados já promoviam muito antes do surgimento dos computadores, o que nos instiga a pensar suas lógicas como um código que é programado para dar conta de tarefas ainda mais complexas do que aquelas à que o cinema tradicional supõe.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política. Obras Escolhidas I*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador: visão e modernidade no séc. XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

FISCHER, Gustavo. *I don't wanna be buried in an app cemetery: reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados*. In: Adrián José Padilla Fernández; Alberto Efendy Maldonado; Norah S. Gamboa Vela. (Org.). *Procesos Comunicacionales Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos*. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

PERMUTTER, David. *America Toons In: A History of Television Animation*. Jefferson: McFarland & Company, 2014.

SCHEIMER, Lou. MANGELS, Andy. *Creating the Filmation Generation*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2012.

Interferências estéticas: a imagem como corpo narrativo

Eliane Muniz Gordeeff

Este artigo vem propor um olhar analítico sobre a arte animada, em especial sobre a técnica Stop motion, a partir de suas características e como estas são empregadas na construção de uma narrativa audiovisual. Através da análise de alguns curtas-metragens de cunho narrativo, realizadas em Stop motion, é analisado como a materialidade da técnica influi na informação visual complementando e auxiliando a contar suas histórias. São eles: Vizinhos (1952, de Norman McLaren), De Janela pro Cinema (1999, de Quiã Rodrigues), O Velho e o Mar (2000, de Alexander Petrov), Adágio (2000, de Garri Bardin) e Ária (2001, de Piotr Sapegin). Primeiramente são realizadas reflexões sobre a Animação, o Cinema e o Teatro, onde são consideradas às suas representatividades e narrativas, que servem de terreno para as análises em questão, tendo em vista principalmente os trabalhos de Jayne Pilling (1977), Marina Graça (2006), Paul Wells (1998); Christian Metz (1972, 1980), Jacques Aumont (2008), Andrei Tarkovski (2002), Aristóteles, Tzvetan Todorov (1970) e Janson Surrel (2009); Patrice Pavis (1996) e Darci Kusano (1993). A partir desse ponto, foram realizadas as análises de casos, considerando-se os conceitos da semiótica – desenvolvidos por Roland Barthes (2009) e Martine Joly (1996) – que unidos aos da teoria da comunicação – apresentados por Albert Kienstz (1973) – e do simulacro – avançados por Jean Baudrillard (1994) – criaram um conjunto de considerações e um ponto de vista diferenciado e relevante ao trabalho, sendo apresentado nas conclusões. Assim foi

PALAVRAS CHAVES

animação, stop motion, narrativa, estética da animação

BIOGRAFIA

Angela Longo é graduada em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e em Estudos Artísticos pela Universidade de Coimbra (UC). Mestre em Comunicação e Informação pela UFRGS. Sua pesquisa é voltada para as configurações estéticas e culturais da animação japonesa.

possível compreender como a expressividade pode ser apresentada através do uso físico, representativo e/ou simbólico do material (ou objeto) utilizado na elaboração da imagem, na produção de uma narrativa de animação. E como a variedade estética dessas formas de animar interfere definitivamente no resultado final do trabalho, muitas vezes contribuindo visualmente para “contar a história”. Por consequência, o texto amplia a compreensão sobre a riqueza estética da Animação – enquanto arte, técnica e meio de mensagem. Este texto é uma síntese e uma pequena atualização de um estudo maior, uma dissertação de mestrado em Artes Visuais, defendida em 2011, no Programa de Pós-graduação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, e que está em vias de tornar-se um livro ainda este ano.

REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. Arte Poética. São Paulo: Martin Claret Editora, 2010.
- AUMONT, Jacques. A estética do filme. 6ª ed. São Paulo: Papirus Editora, 2008. _____ A imagem. 5ª ed. São Paulo: Papirus Editora, 2001.
- BARTHES, Roland. O óbvio e o obtuso. Lisboa: Edições70, 2009.
- BAUDRILLARD, Jean. Simulacra and Simulation. Ann Arbor: University of Michigan, 1994.
- FURNISS, Maureen. Art in animation: animation aesthetics. Sidney: John Libbey & Company Pty Limited, 1998.
- GRAÇA, Marina Estela. Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora Senac, 2006.
- JOLY, Martine. Introdução à análise da imagem. Campinas: Papirus Editora, 1996.
- KIENSTZ, Albert. Comunicação de massa: análise de conteúdo. Rio de Janeiro: Eldorado, 1973.
- KUSANO, Darci. Os teatros Bunraku e Kabuki: uma visada barroca. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.
- METZ, Christian. A significação

no cinema. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972. Linguagem e Cinema. São Paulo: Editora Perspectiva, 1980. PAVIS, Patrice. Os outros elementos materiais da representação. In: A análise dos espetáculos. São Paulo: Editora Perspectiva, 1996.

PILLING, Jayne. A reader in animation studies. Londres: John Libbey & Company Pty Ltd, 1997. SURRELL, Janson. Os segredos dos roteiros da Disney. São Paulo: Panda Books, 2009. TARKOVSKI, Andrei. Esculpir o tempo. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 2002. TODOROV, Tzvetan. As estruturas narrativas. São Paulo: Editora Perspectiva S.A, 1970. WELLS, Paul. Understanding Animation. Nova Iorque: Routledge, 1998. ENTREVISTAS: BARDIN, Garri. Sobre a arte da animação e sua obra. [nov. 2009]. 2 arquivos de som digitais. Entrevista concedida a autora em Moscou. PETROV, Alexander. Sobre a arte da animação e sua obra. [nov. 2009]. Entrevista concedida a autora em Moscou. 2 arquivos de som digitais. Entrevista concedida para a pesquisa de mestrado. RODRIGUES, Quiã. Sobre a arte da animação e sua obra. [set. 2009]. Entrevista concedida a autora no Rio de Janeiro. SAPEGIN, Piotr. Sobre a arte da animação e sua obra. [jul. 2009]. 2 arquivos de som digitais. Entrevista concedida a autora via skype.

Cinema de Animação e suas Intersecções: Mapeamento Brasileiro no Ensino e Pesquisa

Carla Schneider e Guilherme Carvalho da Rosa

PALAVRAS CHAVES

cinema de animação, audiovisual, artes digitais, ensino, pesquisa, produção estudantil

BIOGRAFIA

Doutora em Comunicação e Informação (FABICO - UFRGS) com tese sobre os modos de produção das imagens do cinema de animação. É professora e pesquisadora no curso Cinema de Animação (Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). É associada da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação).

Em 2018, o Brasil foi o país homenageado no Annecy – Festival Internacional de Cinema de Animação, um dos mais tradicionais do mundo, criado em 1960 na cidade de Annecy, na França. A produção brasileira neste campo vem conquistando, a partir de 2013, destaque pela qualidade de seus filmes de longa e curta-metragens, mediante indicações e premiações. Uma História de Amor e Fúria (Luiz Bolognesi, 2013), O Menino e o Mundo (Alê Abreu, 2013) e Guida (Rosana Urbes, 2014) são exemplos neste sentido. Em paralelo, desde 2010 observa-se a criação e consolidação de cursos, no nível do ensino superior (bacharelado e tecnólogo), dedicados a esta área. Instituições como a Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), a Universidade Federal de Pelotas (UFPel), a Universidade Federal de Santa Catarina (UFSc), e a Fundação Armando Alvares Penteado (FAAP) seguem neste caminho. Até o momento, também indica-se instituições que trabalham a animação, enquanto cinema/produto audiovisual, através de iniciativas específicas associadas com disciplinas e projetos de conclusão de curso, como a Universidade de São Paulo (USP), Universidade Federal do Recôncavo Bahiano (UFRB), Universidade Anhembi Morumbi (UAM), Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) e do Rio de Janeiro (PUCRJ), Universidade Veiga de Almeida (UVA), ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing e, Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC).

Estes dados evidenciam o desenvolvimento da formação profissional neste campo de atuação e junto traz as seguintes questões: Haveriam outras instituições de ensino superior que não tenha sido identificadas? Dentre os cursos de ensino superior mencionados, como a animação está inserida na grade curricular? Animação é comumente associada a linguagem do cinema e produtos audiovisuais mas também pode ser vista na perspectiva do Design, das Artes Digitais e quais outras áreas correlatas? Quem são os professores destas áreas considerando-se sua atuação profissional e formação? Qual é o perfil dos filmes/produções resultantes destas escolas?

Em paralelo considera-se que, concomitante ao ensino há a realização de pesquisas nestas instituições e, portanto, surgem outras questões: Quem são os pesquisadores do animação no Brasil? Como é o perfil de formação e atuação destes pesquisadores? Quais são os temas propostos por suas pesquisas?

Com este contexto definido, esta pesquisa propõe o recorte investigativo considerando o animação, e áreas correlatas, no âmbito do ensino superior brasileiro com o objetivo de mapear as escolas, a correspondente produção estudantil, bem como a produção intelectual dos pesquisadores desta área. Para tanto, recorre as intersecções do cinema de animação com diversas áreas que envolvem os formatos distintos no audiovisual, as artes digitais tecnológicas, design e games. Acredita-se que esta pesquisa possibilita não somente a identificação deste cenário brasileiro mas também promove conexões entre as iniciativas vigentes com o intuito de fomentar a união dos envolvidos e o início de uma rede de pesquisa nacional.

REFERÊNCIAS

MELEIRO, A.; RIBEIRO, D. C. L. ; ROSA, G. C. ; RODRIGUES, L. .

Mercado Audiovisual e Formação Profissional: o Perfil dos Cursos Superiores em Cinema e Audiovisual no Brasil. Cadernos Forcine, v. III, p. 76-112, 2017. Disponível em < <https://drive.google.com/file/d/0B2VdD2xVtzlxcEFJTkJGQ1JSbmM/view>>. Acesso em 12 ago. 2018

SILVA, Paulo Henrique; CARNEIRO, Gabriel. Animação Brasileira: 100 filmes essenciais / organizadores Gabriel Carneiro, Paulo Henrique Silva. Belo Horizonte: ABRACCINE: ABCA: Letramento, 2018.

Projeto de stop motion em ambiente acadêmico - um relato da atividade de animação no CRAV UNISINOS

James Zortéa Gomes

O artigo compartilha um breve relato sobre as transformações dos projetos de animação em stop motion no CRAV - UNISINOS. A atividade ao longo dos últimos 15 anos sempre buscou atravessar um panorama histórico e prático das diversas técnicas para expressar o movimento animado. Logo, esse artigo faz apontamentos sobre o stop motion como uma poderosa ferramenta pedagógica, que permite nos aproximar de um conjunto de práticas e saberes específicos da animação, além possibilitar um amplo amadurecimento da linguagem audiovisual dos alunos.

Se o desenho é uma ferramenta que os alunos de audiovisual, na maior parte das vezes, não possuem intimidade, por outro lado, a fotografia é uma prática próxima das gerações que nasceram com uma ampla oferta de câmeras digitais embutidas em smartphones. Neste sentido, por vezes, a iniciação nas práticas e saberes da animação se faz mais fluida para os alunos com o uso de câmeras do que no exercício do desenho. Existe um retorno mais imediato no uso de fotografias para confeccionar os primeiros experimentos com animações, o que possibilita um engajamento com maior entrega por parte dos alunos na árdua tarefa de criar movimentos quadro à quadro.

A técnica de pixilation talvez seja a mais profícua para iniciar os alunos em grande parte dos princípios fundamentais da animação, visto que, ela permite explorar conceitos através de um ágil exercício prático em equi-

PALAVRAS CHAVES

stop motion, atividade acadêmica, projeto em animação

BIOGRAFIA

JAMES ZORTÉA é doutorando em Poéticas Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da UFRGS, pesquisando a intersecção entre vídeo e desenho. Atualmente é professor dos Cursos de Realização Audiovisual (CRAV), Comunicação Digital (COMDIG), Jogos Digitais, Fotografia e DESIGN na Universidade do Vale dos Sinos - UNISINOS. Sócio fundador da OSSO FILMES, atua como criador e gestor do núcleo voltado à realização e reflexão sobre filmes e arte. Recentemente dirigiu as animações presentes na longa metragem "YONLU" (Brasil, 2017), com direção geral de

Hique Montanari, filme premiado pela Abraccine como Melhor Filme Brasileira na 41ª Mostra Internacional de Cinema de São Paulo 2017. Dentre as bolsas e prêmios recebidos destacam-se a Bolsa de Pesquisa Artística, concedida pelo FUMPROARTE – Prefeitura de Porto Alegre, no desenvolvimento de estudos em animação do projeto Confronto entre desenhos: traços de carvão e projeção digital animada dividem espaço no ateliê do artista (2010); a Menção Honrosa pela produção do audiovisual Acasos lançados ao vídeo, no Festival Conexões Tecnológicas 2008, promovido pelo Instituto Sergio Motta e Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia; a Menção Honrosa pelo vídeo Pequenos Reparos, no Festival de Vídeos para Mídias Móveis

pe. O pixilation é uma atividade de aula que sempre opera a partir da praticidade de realização e onde o maior desafio reside na criação de movimentos sobre coisas que estejam disponíveis, já fabricadas e sem maiores entraves para produção. Deste modo os estudantes identificam os primeiros desafios para controlar materiais e estruturas que conjuguem deformações frente as imposições da gravidade. O filme “Neighbours”, 1952, no qual Norman McLaren anima atores, é ponto de partida para compreender que a potência das animações pixilation reside nos movimentos inusitados e não-naturais, na ação pixie determinada pelo artista.

Os insetos articulados de Ladislav Starewitch, como aqueles em “The Cameraman’s Revenge”, 1912, promovem um debate profundo sobre temporização e construção narrativa. Muitas demandas específicas de manufatura do espaço narrativo em stop motion já estão presentes nas obras precursoras de Starewitch. Essas curtas abrigam uma subjetividade própria, que ainda indaga certo mistério ao nosso olhar, próprio do stop motion, que atravessa cenários, objetos de cena, figurinos e diversas ações dos personagens-insetos. Cabe aos alunos refletir por que uma determinada história deve ser realizada em stop motion? Como os personagens serão construídos? Quantos cenários são factíveis de produzir? Como fazer um previsão do número de total de planos? Quais as dificuldades de encenação e os sistemas de sustentação? São muitas as questões técnicas e conceituais no projeto de animação em stop motion.

Por fim, os alunos de animação da Unisinos são convidados a projetar e realizar pequenos curtas para explorar essas questões nos diversos departamentos - produção, direção, fotografia, arte, som e edição - no

campo mais tradicional da animação stop motion. Do argumento até a concorrência em formato de pitching, dos concepts até a construção da arte, do animatic até a finalização do curta, as pequenas equipes criam um cronograma específico para dar viabilidade as realizações de animações stop motion.

REFERÊNCIAS

- DENIS, Sébastien. O cinema de animação. Lisboa: edições texto & grafia, 2010.
- GUIMARÃES, Giovanna Belico Cária; GINO, Maurício Silva. Histórico e desenvolvimento do stop-motion e dos personagens articulados no cinema de animação. Revista Extensão em Debate, v. 1, n. 1, 2014.
- HILTY, Greg; PARDO, Alona. Movie-se: no tempo da animação. RJ: Centro Cultural Banco do Brasil, 2013.
- LÓPEZ Carolina, COSTA Jordi, HISPANO Andrés. Metamorfosis - Visiones fantásticas de Starewitch, Švankmajer y los hermanos Quay. Catálogos de exposiciones. Editora: CCCB - Gabinet de Premsa i Comunicació de la Diputació de Barcelona, 2014.
- PRIEBE, Kenneth A. The advanced art of stop-motion animation. Cengage Learning, 2011.
- PURVES, Barry JC. Stop motion: passion, process and performance. Focal Press, 2012.
- SHAW, Susannah. Stop motion: craft skills for model animation. Focal press, 2017.
- SUPPA, Ron. Thinking animation: Bridging the gap between 2D and CG. Cengage Learning, 2007.
- WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: Animated. Richard Williams Animation Masterclass, 2009.
- ARTEMOV 2008, Belo Horizonte - MG; o Prêmio Açorianos de Artes Plásticas na categoria Produção Alternativa, pelo trabalho coletivo realizado pelo Atelier Subterrânea em 2008; o Prêmio Açorianos de Artes Plásticas na categoria de Melhor Exposição Coletiva de 2006, com a instalação coletiva chamada Sala dos Passos Perdidos. Como projetos expositivos, destacam-se a exposição individual Fissuras do Desenho, realizada no Museu do Trabalho em 2005, e a participação como artista convidado para 13ª Jornada Nacional de Literatura – Arte e tecnologia: novas interfaces – com a instalação do trabalho Acasos lançados ao vídeo, exposto no Centro de Eventos – Campus I – UPF, Passo Fundo/RS.

Os antecedentes do cinema de animação no ensino de Design

Gabriel Filipe Santiago Cruz

PALAVRAS CHAVES

educação; brinquedos óticos; ensino

BIOGRAFIA

GABRIEL CRUZ: Doutor em Design pela PUC-Rio;

Coordenador do Curso de Design Gráfico: Ilustração e Animação Digital da Universidade Veiga de Almeida

RITA MARIA DE SOUZA COUTO: doutora em Educação pela PUC-Rio; Professora do Programa de Pós Graduação em Design da PUC-Rio; coordenadora do Laboratório Interdisciplinar Design Educação - PUC-Rio

FLÁVIA NIZIA DA FONSECA RIBEIRO: doutora em Educação pela PUC-Rio; professora do Departamento de Artes & Design da PUC-Rio; colaboradora do Laboratório Interdisciplinar Design Educação - PUC-Rio

Com o objetivo de divulgar novos resultados na pesquisa realizada para a tese do autor, este trabalho propõe uma atividade de criação de objetos óticos, baseados nos antecedentes do cinema de animação entre os séculos XVII e XIX, que possa ser utilizada nas aulas de cursos de Design. O uso de novas tecnologias em sala de aula, no universo de alunos mergulhados no meio digital, permite questionar sobre que tipos de objetos que fascinam e incentivam o aluno ao aprendizado podem ser desenvolvidos.

REFERÊNCIAS

- BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons: One hundred years of cinema animation, Estados Unidos, Indiana University Press, 1995
- LATOUR, Bruno. 1994. Jamais Fomos Modernos: ensaios de antropologia simétrica. Rio de Janeiro: Ed. 34
- LATOUR, Bruno. 2012. Reagregando o social: uma introdução à teoria Ator-Rede. Salvador-Bauru: EDUFBA-EDUSC
- MANONNI, Laurent. A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema, São Paulo: Editora Senac – São Paulo, 2003
- PASOLINI, Pier Paolo. Os Jovens Infelizes. - Tradução de Michel Lahud e Maria Betânia Amoroso. São Paulo. Brasiliense, 1990
- QUEIROZ E MELO, M. F. A. Voando com a pipa: esboço para uma Psicologia Social do Brinquedo à luz das idéias de Bruno Latour. Rio de Janeiro, UERJ (tese de doutorado), 200
- SOLOMON, Charles. Enchanted Drawings: The history of animation. Estados Unidos, Random House Value Publishing, 1994
- WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, Estados Unidos. Faber & Faber, 2012

Animação: uma linguagem com vocação inclusiva

Claudia Bolshaw

Este texto apresenta o processo e os resultados de uma pesquisa sobre a linguagem da Animação e seu potencial expressivo para a formação educacional e profissional de indivíduos portadores de síndromes cognitivas. Analisamos os aspectos envolvidos na produção da animação – tais como concentração, noção espacial e noção de tempo – e suas relações com indivíduos com síndromes, classificados como “especiais”. O processo legitimador dessa experiência foi o estudo da narrativa e suas práxis nas “Oficinas de Animação” ministradas no Instituto Helena Antipoff (IHA) e no Centro de Desenvolvimento do Humaitá (CDH). Nossa expectativa com essa pesquisa é provocar e ampliar a discussão da inclusão dos portadores de síndromes no universo da Animação, tanto do ponto de vista educacional quanto expressivo e profissional, através dos filmes desenvolvidos nas oficinas de Animação Especial.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail. Questões de Literatura e Estética. São Paulo: Editora UNESP, 1993.
- BLAIR, Preston. Cartoon Animation- editora: NYC, 1994
- BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política- Editora Brasiliense. SP- 1994
- Bendazzi, Giannalberto. Cartoons. Indiana University Press. 1995
- One hundred years - cinema animation- John Libbey & Company Ltda. 1994
- BETTELHEIM, Bruno – Psicanálise dos contos de fadas - Editora: Paz e Terra 2ª edição. São Paulo, 1979

PALAVRAS CHAVES

animação, educação especial, tecnologia, síndromes e oficinas

BIOGRAFIA

CLAUDIA BOLSHAW -

Professora e Supervisora do Departamento de Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Linha de Pesquisa Design: Comunicação, Cultura e Artes, com ênfase em Animação. Coordenadora da Pesquisa Animadores do Brasil - 2006 - Júri Profissional do Anima Mundi desde 2007. Coordenadora do Núcleo de Artes Digitais e Animação N.A.D.A. PUC- RIO - www.dad.pucRio.br/nada

GAMBA JÚNIOR - Coordenador do DHIS - Laboratório de Design de Histórias do Programa de Pós-graduação em Design do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio. Possui graduação

BERSCH, R. Tecnologia assistiva e educação inclusiva. In: Ensaios Pedagógicos, Brasília: SEESP/MEC, p. 89-94, 2006

GRANDIN, Temple – Pensando em imagens, Minha Vida com autismo, Doubleday . NYC 1995.

HALAS, John e MANVELL, Roger - A Técnica da Animação Cinematográfica, trad, Roberto Raposo, Civilização Brasileira e Embrafilme, 1979.

GREIMAS, Algirdas Julien - Dicionário de Semiótica - Contexto – SP - 2008

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. Estruturas Míticas para Escritores. Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 2006

WILLIAMS, Richard. The Animator’s Survival Kit. Londres, Faber and Faber Ltd., 2001

em Desenho Industrial com
habilitação em Programação

Visual pela Escola de Belas Artes
da Universidade Federal do Rio
de Janeiro (1993), mestrado

em Design pela Pontifícia
Universidade Católica do Rio de
Janeiro (1999) e doutorado em

Psicologia (Psicologia Clínica)
pela Pontifícia Universidade
Católica do Rio de Janeiro (2004).

Reflexões sobre o ensino de roteiro para estudantes de animação

Roberta Almeida de Freitas e Danielle Spada Tavares

A partir das experiências pedagógicas em sala de aula desde o ano de 2015, o presente artigo aborda uma metodologia desenvolvida para o ensino de roteiro para estudantes de cinema de animação. Partindo de teorias e métodos comuns ao cinema live action e de relatos de realizadores, a prática de sala de aula tem por objetivo criar no aluno a vontade de explorar sua bagagem cultural, suas lembranças e os elementos que já trazem quando ingressam no curso, para criar suas histórias. Ela compreende o uso de Redes Sociais para uma aprendizagem colaborativa, estimulando a troca de conhecimentos e novos olhares para suas criações.

A metodologia, apresentada neste artigo, consiste em exercícios semanais de escrita, onde as histórias vão sendo construídas passo a passo, seguindo o fluxo premissa>sinopse>argumento>escaleta>roteiro. O aluno recebe noções sobre gêneros fílmicos, construção de personagem, arco dramático, diálogos e construção de cena. O suporte teórico é apoiado por textos de Robert McKee, teorias de Joseph Campbell e John Truby. Eventualmente, outros autores são indicados para suprir as demandas dos projetos dos alunos. Os projetos são individuais e recebem críticas em momentos chave: na premissa, no argumento e no roteiro finalizado.

Todos os materiais didáticos ficam disponíveis para os alunos consultarem durante o semestre em um grupo do Facebook. Nesta mesma Rede Social, usada como plataforma de ensino aprendizagem, os alunos publicam

PALAVRAS CHAVES

roteiro, design de animação, cinema de animação, storyboard

BIOGRAFIA

ROBERTA ALMEIDA DE FREITAS

Professora da UVA (Universidade Veiga de Almeida) desde

2014, mestre em História

do Design (ESDI UERJ 2010)

e graduada em Arquitetura e

Urbanismo (FAU-UFRJ 1999).

Na carreira docente, trabalho

com o ensino de Animação,

lecionando principalmente

roteiro, storyboard e direção de

arte. Além do ensino, desenvolve

projetos de design gráfico para

eventos culturais.

DANIELLE SPADA TAVARES

Doutoranda em Design pela

PUC - RJ, Mestre em Psicanálise,

Saúde e Sociedade da

Universidade Veiga de Almeida,

onde foi estudado a natureza

da criação artística sob o olhar

psicanalítico para enriquecer o

processo criativo visto como uma metodologia projetual em design. Formação Clínica em Arteterapia (POMAR). Complementação Pedagógica em Didática do Ensino Médio e Superior pelo AVM - Instituto A Vez do Mestre-UCAM. Graduação em Pintura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Pesquisadora de processos criativos e propostas pedagógicas inovadoras. Atualmente, coordenadora de Pós-Graduação dos cursos de Cenografia e Visual Merchandising. Professora de Laboratório de Criação, Projeto de Inovação e Cenografia na UVA - Universidade Veiga de Almeida. Estudos com ênfase na subjetividade, criatividade e processo criativo, atuando

suas premissas em forma de posts. Os comentários ficaram abertos para todos os alunos acompanharem, potencializando o aprendizado através da troca de experiências.

A maior dificuldade notada neste experimento didático foi a dificuldade dos alunos em ater-se ao limite de 15 minutos para filmes de curta-metragem, apontado pela legislação brasileira. A premissa e o argumento permitiram antever, que em muitas propostas, o limite de 15 páginas seriam ultrapassados considerando a razão do modelo americano de uma página por minuto. Para que as propostas apresentadas pelos alunos possam se enquadrar na categoria de filmes de curta-metragem, nos momentos de crítica esta questão foi sinalizada e ainda foi salientada a importância da síntese para a criação de histórias, conforme apontado nos referenciais teóricos.

O processo de aprendizagem se completa com a visualização das ideias, através do storyboard. Criadores como Hayao Miyazaki e Wesley Rodrigues já relataram suas experiências com esse fluxo no processo de idealização, das palavras para as imagens

Esta experiência metodológica abre caminho para o estudo sobre métodos brasileiros de desenvolvimento de roteiro de animação e a evolução do processo de ensino aprendizagem. Vislumbra-se o tremendo potencial de partir dos conhecimentos que o aluno traz e, em um trabalho colaborativo, estruturá-lo metodologicamente visando um produto de design de animação.

Mudanças metodológicas, aparentemente pequenas, podem produzir resultados positivos na construção do conhecimento. Estas mudanças precisam ser compartilhadas, aperfeiçoadas e enriquecidas mediante a troca acadêmica e científica entre pares do campo da

Animação justificando assim a importância deste artigo no Congresso.

REFERÊNCIAS

BARBOSA Junior, Alberto Lucena. Arte da Animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. A Arte do Cinema: Uma Introdução. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013.

MARCHETTI, Ana Flávio. Trajetória do Cinema de Animação no Brasil. São Paulo: Publicação própria, 2017.

MCKEE, Robert. Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro. Curitiba: Artes & Letras, 2006.

MIYAZAKI, Hayao. Starting Point: 1979-1996. San Francisco: VIZ Media LLC, 2014.

MIYAZAKI, Hayao. The Art of Spirited Away. San Francisco: VIZ Media LLC, 2014.

RODRIGUES, Wesley. VIAGEM NA CHUVA: Artbook. Goiania: Armoria Studio Books, 2015.

TRUBY, John. The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller. New York: Faber and Faber, Inc., 2008.

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor: Estruturas Míticas Para Contadores de História. Rio de Janeiro: Ampersand Ed., 1997.

principalmente nos seguintes temas: arte e design, linguagem e subjetividade, criatividade e inovação.

Personagens femininas na animação contemporânea: Um olhar a partir da teoria e da crítica feminista

Ana Paula Cruz Penkala Dias

PALAVRAS CHAVES

teoria feminista, animação, personagens femininas, representação, papéis de gênero

BIOGRAFIA

Professora adjunta dos cursos de Cinema e de Design da Universidade Federal de Pelotas, diretora de arte e pesquisadora dos estudos feministas e das linguagens visuais. Doutora em Comunicação e Informação pelo PPGCOM/UFRGS, Mestre em Ciências da Comunicação pelo PPGCCOM/UNISINOS e Jornalista pela ECOS/UCPel.

Este trabalho, que faz parte de uma pesquisa mais ampla que tem se dedicado a abordar os produtos audiovisuais (e midiáticos) a partir de um olhar feminista, busca analisar a construção (ou “desconstrução”) de padrões de feminilidade, de destino feminino e relações de gênero através de personagens e histórias importantes em filmes e séries de animação atuais. Para este recorte, serão discutidas questões que são pontos nevrálgicos para a crítica e para a teoria feminista através de personagens ou tramas de animações recentes. Os incríveis 2 (Incredibles 2, Brad Bird, 2018) oportuniza discutirmos a dicotomia público/privado e os papéis de gênero relacionados à paternidade. Recorro, neste sentido, ao aporte trazido por Carole Pateman (1993) e por Susan Okin (2008) sobre os contratos sociais e as esferas pública e privada, e às importantes contribuições para este debate por Heleieth Saffioti (2015) e Flávia Biroli (2014). O conceito de público/privado também pode lançar luz sobre a construção da personagem de Cruz Ramirez em Carros 3 (Cars 3, Brian Fee, 2017). Aqui, é possível uma análise que problematize a agência feminina e a restrição da mulher a papéis passivos, de manutenção, cuidado/educação e de figuração, quando não de mero enfeite. A agência feminina nas personagens de princesas da Disney sempre foi tema profícuo para a crítica feminista, e filmes recentes tem ajudado o universo da animação e a própria Disney a buscar uma certa redenção, apresentando protagonistas fortes. Em WiFi Ralph: Quebrando a Internet (Ralph Breaks the Internet, Phil Johns-

ton e Rich Moore, 2018), a problemática figura da princesa passiva será discutida de maneira mais profunda quando o filme dedica importante esforço sobre o tema da violência de gênero naturalizada no destino das personagens femininas de animação. Busco nos conceitos e discussões desenvolvidos por Saffioti, por Marcia Tiburi (2010), Silvia Federici (2017) e por Laura Mulvey (1989) apoio para esta discussão. A sequência citada também suscita outra reflexão: empoderamento feminino, sororidade e consciência de classe, conceitos que desenvolvo com base em Djamila Ribeiro (2017) e Angela Davis (2016). Estes conceitos são postos em cheque quando a série do Cartoon Network As meninas superpoderosas (The powerpuff girls, criada por Craig McCracken) ganha uma nova heroína em 2017, Bliss, uma irmã negra para as três meninas brancas da formação original. A mulher negra não é apenas uma problemática no feminismo, mas dá origem a uma fundamental vertente crítica e de militância a partir dos anos 70 no movimento e na própria teoria. Também é do feminismo de segunda onda o empreendimento teórico sobre o padrão de beleza e feminilidade (Wolf, 1992; Butler, 2015), que aqui será enfocado através da personagem Princesa Caroço, da série Hora de Aventura (Adventure Time, criada por Pendleton Ward em 2010). As animações citadas serão analisadas à luz da teoria feminista, partindo-se da construção das personagens e seus papéis nas histórias, considerando-se essas narrativas dentro de uma produção que representa, também, uma tecnologia de gênero (Lauretis, 1987).

REFERÊNCIAS

BIROLI, Flávia. O público e o privado. In: MIGUEL, Luis Felipe; BIROLI, Flávia. Feminismo e política: uma introdução. São Paulo: Boitempo, 2014. pp. 31-46.

- BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Trad. Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2015.
- DAVIS, Angela. Mulheres, raça e classe. São Paulo: Boitempo, 2016.
- FEDERICI, Silvia. Calibã e a bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva. Trad. Coletivo Sycorax. São Paulo: Editora Elefante, 2017.
- LAURETIS, Teresa de. Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- MULVEY, Laura. Visual and Other Pleasures. Language, Discourse, Society. Londres: Palgrave Macmillan, 1989.
- OKIN, Susan Moller. Gênero, o público e o privado. Rev. Estud. Fem. [online]. 2008, vol.16, n.2, pp.305-332. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0104-026X2008000200002>>. Último acesso em: 20 ago de 2018.
- PATEMAN, Carole. O Contrato Sexual. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.
- RIBEIRO, Djamila. O que é lugar de fala? Belo Horizonte: Letramento: Justificando, 2017.
- SAFFIOTI, Heleieth. Gênero patriarcado violência. São Paulo: Expressão Popular: Fundação Perseu Abramo, 2015.
- TIBURI, Márcia. “Ofélia morta – do discurso à imagem”. Revista Estudos Feministas, Florianópolis, v. 18, n. 2, p. 301-318, maio-agosto de 2010. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S0104-026X2010000200002>>; Último acesso em: 20 ago de 2018.
- WOLF, Naomi. O Mito da Beleza. Rocco, Rio de Janeiro, 1992.

A arte da animação e suas fronteiras

João Paulo Amaral Schlittler

O objetivo desta apresentação é estabelecer um quadro teórico que fomente a discussão acerca da definição da arte da animação e as fronteiras do campo de estudos da animação. Pode-se assumir que há um consenso de que a animação pertence ao campo do cinema, por vezes considerada equivocadamente como um gênero cinematográfico. Ao se discutir uma atualização da definição diante das intersecções da animação com outras áreas de conhecimento, questionamos a validade de se considerar animação como um gênero ou pertencente ao universo cinematográfico. Propõe-se estudar a animação como uma linguagem independente, passível de ser mediada em múltiplas mídias e espaços: audiovisual, comunicação digital, realidade virtual, cibernética, arquitetura e interfaces computacionais.

Serão analisadas definições apresentadas por autores como Bendazzi, Cholodenko, Furniss, Gordeeff, Greenberg, Manovich e Wells, com o objetivo de estabelecer uma estrutura na qual se pode traçar várias linhas de pensamento acerca da linguagem, técnica e mediação da arte da Animação. Cholodenko (2017), argumenta que animação não deve ser considerada um sub-campo do cinema pois a animação precede o cinema. Segundo Raz Greenberg (2011) a animação não é um meio, nem uma técnica, nem um código e não necessariamente prescinde da ilusão do movimento e sim de modificações do comportamento de objetos criados artificialmente. Greenberg afirma que por um longo período de tempo, discussões teóricas acerca da animação foram

PALAVRAS CHAVES

animação, motion graphics, transmídia, cinema digital, design audiovisual

BIOGRAFIA

João Paulo Amaral Schlittler possui graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (1988), mestrado em Interactive Telecommunications na Tisch School of Arts da New York University (1996) e doutorado em Design e Arquitetura pela Universidade de São Paulo (2011). Desde 2004 é professor doutor do CTR - Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, onde desenvolve pesquisa e ministra disciplinas na área de animação, motion-graphics, direção de arte e design digital. No CTR ECA USP coordena o ZOOTROPO:

geralmente parte de da teoria geral do cinema, apesar do fato de que animação e cinema serem na realidade campos distintos. Furniss (2014), sugere que o “status inferior” atribuído aos estudos da animação no meio acadêmico se deve em grande parte, pela crença sustentada por muitos pesquisadores de que a animação não é uma “verdadeira” arte, devido ao seu aspecto comercial ou sua aproximação a cultura pop.

Entre 2015 e 2017 publiquei o resultado de pesquisas explorando intersecções entre o campo da animação e do design: *Animation and Motion Graphics* (2015), *Animação como Interface Transmídia* (2016), mais recentemente a pesquisa se ampliou englobando representações da animação para além das telas passando a incorporar sua mediação em objetos e no espaço físico. Tendo como ponto de partida o estudo da utilização da linguagem da animação em robôs, *Animation and Machines* (2017), buscou-se explorar outras manifestações espaciais tridimensionais como: realidade virtual, desenho industrial e arquitetura. Esta pesquisa representa uma amostra das “fronteiras da animação”, canais de expressão onde a animação tem um papel como linguagem em aplicações tão diversas como: arquitetura, cinema, televisão, pedagogia, ciências exatas, biomédicas e interação humano computador, entre inúmeras outras.

Proponho revisitar o conjunto destas pesquisas como pontos em um território a ser definido à luz de uma definição mais inclusiva do campo da animação. Ao se questionar as definições correntes da animação ampliam-se as fronteiras que circunscrevem o estudo da animação diante das transformações sócio-culturais, tecnológicas e midiáticas contemporâneas.

Grupo de estudos de animação
certificado certificado pelo
CNPQ. Foi designer e diretor
de efeitos gráficos da HBO em
Nova York (1990-1997), diretor
de arte da Discovery Networks
(1997-2002) em Washington
D.C. e da TV Cultura – Fundação
Padre Anchieta em São Paulo
(2011-2013).

REFERÊNCIAS

- BENDAZZI Giannalberto. Defining Animation – A Proposal. 2004.
Disponível em: <http://www.giannalbertobendazzi.com/Content/resources/pdf/Animation-Essays/Defining_Animation-Giannalberto-Bendazzi2004.pdf>. Acesso em 20/08/2018.
- CHOLODENKO, Alan. A Animação do Cinema. São Paulo: Galáxia, n. 34, p. 20-54, Abril 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-25532017000100020&Ing=en&nr_m=iso>. Acesso em 20 Ago 2018.
- The Illusion of Life: Essays on Animation, Bloomington: Indiana University Press, 1993.
- GORDEEFF, Eliane. The Creation of Animated and Filmed Images. In: CONFIA - International Conference on Illustration & Animation. Barcelos, Portugal, 2016.
- GREENBERG, Raz, The Animated Text: Definition, In: Journal of Film and Video, Vol. 63, No. 2, Summer 2011, pp. 3-10. Bloomington: University of Illinois Press, 2011.
Disponível em: <<https://muse.jhu.edu/article/450479>>. Acesso em 20/08/2018.
- FURNISS, Maureen. Art in Motion: Animation Aesthetics. Eastleigh, Reino Unido: John Libbey, 2014.
- MANOVICH, Lev. Image Future. Sage Publications, 2006. Disponível em: <http://manovich.net/content/04-projects/048-image-future/45_article_2006.pdf>. Acesso em 20/08/2018.
- SCHLITTLER, João Paulo. Animation and Machines: designing expressive robot-human interactions. In: Cartoon and Animation Studies, v. 49, pp. 677-696. Korean Society of Cartoon and Animation Studies, 2017.
- Animation as a Transmedia Interface. In: Animation Studies Online Journal for Animation History and Theory, v. 12. Society for Animation Studies, 2017.
- Animação como Interface Transmídia. In: JIG 2016 - Anais Completos. São Carlos: Geminis, 2016.

----- Motion Graphics and Animation. In: Animation Studies Online Journal for Animation History and Theory, v. 10. Society for Animation Studies, 2015.

WELLS, Paul, Genre and authorship. Coleção Short Cuts, v. 13. Londres: Wallflower, 2002.

A evolução do motion graphics: da narrativa do cinema para a autonomia audiovisual

Raphael Guaraná Sagatio

O modo como consumimos informações visuais é alterado dia a dia pela hibridização de conceitos e formas de comunicação. Hoje, praticamente todos os dispositivos audiovisuais trabalham com animações rápidas carregadas de informações e um critério estético. Essas animações são conhecidas como motion graphics. Objetivando traçar as raízes do motion graphics e seu atual contexto de utilização, formulamos nosso objeto de pesquisa e identificamos que usa origem parte do hibridismo entre diversos pressupostos teóricos nos campos do cinema onde citamos MACHADO (2010) e RANCIÈRE (2014), no design, utilizando autores como FRASCARA (2004) e KRASNER (2008) e da comunicação visual com CHOMSKY (1960) e DONDIS (1997). Com isso, criamos um panorama onde analisamos os principais processos que tornaram possível a transposição do motion graphics do cinema para a atual linguagem visual. O presente artigo propõe apresentar a conclusão da dissertação intitulada “A evolução do motion graphics: da narrativa do cinema para a autonomia audiovisual” no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, 2018. Com essa análise, pretendemos ilustrar que o uso do motion graphics pode ser empregado amplamente tanto com função estética quanto informacional, respondendo a desafios propostos. Com isso, podemos ter a compreensão do que é e como funciona o motion graphics na linguagem visual e prever futuros usos, pois a versatilidade do mo-

PALAVRAS CHAVES

cinema, design, narrativa, motion graphics, estética.

BIOGRAFIA

Possui graduação em Jornalismo pela Universidade Católica de Pernambuco (2008) e Mestrado pela Universidade Federal da Paraíba (2018) na linha de Culturas Midiáticas Audiovisuais. Atualmente é editor pós-produção sênior, motion designer e coordenador de edição no Portal Leia Já. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em edição de imagens, motion graphics e direção. Tem interesse em pesquisas que envolvam as áreas de design, cinema e comunicação visual.

tion graphics garante a produção de sentidos e signos comunicacionais na ampla linguagem da construção audiovisual e com essa dinâmica de mídias híbridas, diferentes configurações se tornam viáveis e úteis em diversos segmentos, tendo em vista que tudo o que se refere ao contexto do design e da comunicação possui um caráter mutável e evolutivo.

REFERÊNCIAS

- CHOMSKY, Noam. Reflexões Sobre a Linguagem. São Paulo. Cultrix. 1980
- DONDIS, Dondis A.A Sintaxe da linguagem visual. 2º ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- FRASCARA, Jorge. Communication Design: Principles, Methods, and Practice. Nova Iorque. Allworth Press, 2004.
- KRASNER, Jon S. Motion Graphic Design: applied history and aesthetics. New York: Focal Press, 2008.
- MACHADO, Arlindo. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.2010.
- RANCIÈRE, Jacques. O espectador emancipado. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014

Paisagem Sonora Audiovisual

Gerson Rios Leme

O termo Paisagem Sonora, criado pelo músico e pesquisador canadense Raymond Murray Schafer, adaptado para o audiovisual, amplia o entendimento e utilização prática do som em produções audiovisuais e potencializa a problematização de técnicas específicas para registrar e criar material sonoro direcionado ao emprego em produtos como animação, ficção e documentários, dentre outros. A reflexão acerca dos processos e materiais utilizados para registrar, manipular e escolher formatos adequados de suporte, compondo as diferentes camadas de som que constituem a paisagem sonora audiovisual propriamente dita, proporciona, como consequência, o uso consciente de tal material, bem como dá embasamento teórico-crítico para que se faça uso criativo do som. No tocante à animação, a paisagem sonora e seus elementos oportunizam a otimização da produção do produto audiovisual a partir do uso ativo dos mesmos desde a pré-produção, seja para decidir a lógica interna e particular do universo sonoro do mesmo, como para mensurar a quantidade e qualidade de som necessários à narrativa a ser constituída, além de ser refletida diretamente no orçamento de cada produção. O projeto integra alunos dos cursos de cinema, música e design da UFPel.

REFERÊNCIAS

AMENT, Vanessa Theme. *The foley grail: the art of performing sound for film, games, and animation*. Focal Press. USA, 2009

CHION, Michel. *A audiovisual: som e imagem no cinema*. Edições Texto & Grafia. Portugal, 2011.

PALAVRAS CHAVES

paisagem sonora audiovisual, som, animação, audiovisual.

BIOGRAFIA

Docente da área de som para audiovisual dos cursos de cinema da Universidade Federal de Pelotas. Músico e produtor musical com mestrado (UFSM) e doutorado (UFPel) em Educação. Pesquisa som associado às artes de modo geral, música, tecnologia e educação.

LEVITIN, Daniel J. A música no seu cérebro: a ciência de uma obsessão humana / Daniel J. Levitin; tradução de Clóvis Marques – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

MARKS, Aaron. The complete guide to game audio: for composers, musicians, sound designers, and game developers. Focal Press. USA, 2009.

SCHAFER, R. Murray. A afinação do mundo. São Paulo, UNESP, 2001.
_____. O ouvido pensante. São Paulo: UNESP, 1991.

VIERS, Ric. The sound effects bible: how to create and Record Hollywood style sound effects. Michael Wiese Productions. USA, 2008.

Quando Montagem Audiovisual se torna Design: o ensino de motion graphics nas artes cinematográficas

Milena Szafir

Nowadays, we must think and act through the “cinema as media archaeology” or when “cinema becomes design”. Besides commercial use, motion graphics – design plus audio-visual – is a powerful way for working education about the montage gestures related to the modus operandi of live cinema performance and editing studies via database.

Motion graphics, or audio-visual design, are more and more common in video artwork. In the beginning they were found in opening title sequences of films, TV shows and ads. They spread to music videos, video art and also to the virtual world (websites, apps etc). So, motion graphics has become more and more widespread in our digital world. What is the relationship between cinematographic editing and graphic design in contemporary visual aesthetics?

Some years ago, I developed a literacy methodology of editing for cinema students (between São Paulo and Northeast of Brazil). This was a series of approaches through montage gestures – aesthetics and procedures – from database and remix “logic” to live images (cinema edited in real time) and motion graphics (audio-visual design) experiences. Thus, we aim to understand the contemporariness of our new aesthetics era in visual language and the arts. Between transdisciplinarity thoughts, its workflow, design methods, creative strategies and several possible techniques, we have exchanged from analogic equipment (linear editing) to digital ones (Blender,

PALAVRAS CHAVES

montagem via banco-de-dados, design em movimento, live cinema, Black Mirror, ficção científica, vídeo remix

BIOGRAFIA

Milena Szafir, Ph.D., is an audio-visual aesthetics researcher and ex-artist. She is currently a Professor at UFCE. During her Master & PhD in Film Studies by the University of Sao Paulo in Brazil she studied Database Remix Video Aesthetics developing a film-essay (“Audiovisual Rhetorics ME”, 2008-2010) and an online editing app (“TMGM – The Memory Game Mashup”, 2011-2015). In 2011, for the body of her 10 years collective artwork in performance and new media, she received the “Sérgio Motta Art and Technology Award”. With a Diploma in Architecture and Urban Planning of the University of Sao Paulo

(1997-2003) – focused in Art, Graphic Design & Digital Video –, she was a member at different media labs: 1. Photo Lab, within which she has collaborated as Photographic Processing Assistant (1998-2000), 2. Video Lab, within which she has collaborated as Analogic-Electronic Video Editing Monitoring (2001-2003), and at CINE-FAU (undergraduate ciné-club; 1998-2001), participating in the conception of the several exhibitions, within which she has collaborated as co-curator, producer and graphic designer. In 2006, she received two important Brazilian prizes for her artwork in progress “Manifest Yourself [everybody in an artist] – mobile webtv live broadcast” (2006-2009). In 2008, invited by EuroiTV Board Committee, she collaborated in the discussions on ‘Grand Challenge Competition’

Adobe Suite, Resolume, NuVj etc). In terms of learning, students started outside computer (really analogic manner: graphic compositing and animation through paper, scissors, magazines, glue etc). From 2015 on, we resumed working with the genres of fantastic literature and sci-fi. I believed if I introduced these artworks – so dear to me – to the students, it could be a way to get them involved besides the technical situations. For instance, as part of exercises, we usually manipulate our own eyes through motion graphics techniques. When we were working on these visual effects classes, my students brought me a specific “sci-fi” show: the Black Mirror. One of the episodes I discussed with them (in 2016 and 2017) was the “Men Against Fire”. In this specific episode we can find several subjects to work with: from the audio-visual montage through motion design (as the soldiers’ A.R. situations and the blurry – glitch – view of the main character) to the implanted memories and the “other” (as it is elaborated in this chapter’s role).

Therefore, I’d like to re-start our research (2008-2015) about the current database audio-visual aesthetics which continues to colonise our generation and the younger ones. Since 2016 we have been used to working through a form approach from a very popular circulating object (Black Mirror @ Netflix). Onto this digital “television”, we’d written “What actually happens with this emergent image aesthetics: the motion graphics as part of audio-visual narrative montage?” (2016; 2017). We all know that the current Film & TV training of our undergraduate students in the university happens – for much of their time – by Torrent, Youtube and Netflix (not to mention the animated Gifs, Snapchat, Instagram etc). So, this younger generation is immersed in a world of

Search Engines. The algorithmic remix suggests a specific audio-visual aesthetics. It is peculiar that this Sci-Fi prototype series (now in its 4th season) is produced by the same Big Brother head (the 1990's reality television show).

REFERÊNCIAS

- BELLANTFONI, J; Woolman, M. Type in Motion: Innovations in Digital Graphics. UK: Thames & Hudson. 2004.
- BETANCOURT, M. The History of Motion Graphics: from Avant-Garde to Industry in United States. USA: Wildside Press. 2013.
- BRAHA, Y.; BYRNE, B. Creative Motion Graphic Titling. Oxford: Focal Press. 2011.
- BURKE, E. A Philosophical Enquiry into the Origins of the Sublime and Beautiful. NY: Penguin. 1998 [1757].
- CLAYTON, A; KLEVAN, A. The language and style of film criticism. Routledge: New York, NY. 2011.
- DANEY, S. A Rampa. SP: Cosac Naify. 2007.
- DUFOUR, E. O Cinema de Ficção Científica. Edições Texto & Grafia. 2012.
- FLUSSER, V. Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma Futura Filosofia da Fotografia. RJ: Relume Dumará. 2002[1983].
- FREUD, S. "The Uncanny". The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XVII (1917-1919): 217-256. UK: Random House. 2001[1919].
- KRASNER, J. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Oxford: Focal Press. 2008.
- MANOVICH, L. Software Takes Command. NY: Bloomsbury Academic. 2013.
- MORADI, I. School of Design Technology (Department of Architecture): The University of Huddersfield. 2004.
- RÂFOLS, R; COLOMER, A. El Diseño Audiovisual. Barcelona: Gustavo Gili (GG). 2010.
- ROBINSON, L. Typography in film. (Thesis) Rochester Institute of Technology. 2000.

exercising her interest in audio-visual interactive experiences, helping the team in mediating the conversations. As an independent artist, she produced and exhibited a series of experimental interactive performances, multimedia installations and online apps exploring database editing art as live cinema and/or random live images apparatus, through macroscale metaphorical translations of the surveillance + spectacle as phenomena of consumption and everyday life. Together with CINE-USP group (2011-2014), at School of Communications and Arts of the University of Sao Paulo, Brazil, she has collaborated in educational projects and UNESCO Partnership (helping the team in working at methodology approaches). Her research issues are on the audiovisual apparatus –

WANGEN, D; MAHLER, C. The Film Before The Film [user-generated content, online]. Creat. BTK (Berliner Technische Kunsthochschule; Professors), 03/03/2013. 11mins 55secs. <https://vimeo.com/60964497> (accessed 27/05/2013).

experimental practices and aesthetics –, focusing low & high technologies, video editing-montage, online remix issues, surveillance situations, spectacle media and the sci-fi field. During the last fifteen years she has been drawing and teaching several media lesson plans, from open audiovisual workshops to motion graphics at Cinema and Design graduate courses. She has presented her work in international art & research conferences (as “Performances Panopticas – Surveillance Wireless Vj’ing”, 2003-2005, et. al.) for more than ten years and collaborating as peer reviewer for national conferences and journals along her academic career.

O mercado global da animação: oportunidades para os países em desenvolvimento

Alessandra Meleiro

Com 25% do mercado audiovisual, com vendas globais de US \$ 100 bilhões em 2006 e US \$ 222 bilhões em 2013, a animação é um dos segmentos da indústria criativa mundial com o maior potencial de crescimento. Com esse panorama, afirma-se que a indústria da animação tornou-se gradualmente um setor de dimensão econômica relevante para alguns países e um importante mecanismo de crescimento econômico para outros: a animação americana tornou-se a sexta maior indústria do país; o Canadá é o maior produtor de animação do mundo; no Japão, a indústria do entretenimento é a terceira maior do país e a produção de animação na Coreia do Sul é tão significativa que, atualmente, representa um terço da produção mundial de animação.

A boa performance global do mercado de animação nos últimos anos indica uma oportunidade econômica para empreendimentos não ligados a grandes empresas norte-americanas, inclusive de países em desenvolvimento, onde a animação atingiu um status estratégico na cadeia produtiva da indústria criativa.

O fato da animação ser uma atividade intensiva em mão-de-obra com alto grau de especialização gerou uma estrutura de custos que forçou a terceirização da produção de animação: empresas globalmente concorrentes que estão localizadas em países desenvolvidos para estúdios menores, localizados em países em desenvolvimento onde os custos salariais são mais baixos. Assim, parte da produção de animação dos grandes es-

PALAVRAS CHAVES

animação, mercado, propriedade intelectual

BIOGRAFIA

Pós-doutorado junto à University of London, Doutora pela ECA/ USP e Mestre em Multimeios pelo Instituto de Artes/ UNICAMP. Organizadora das coleções “Cinema no mundo: indústria, política e mercado”, com cinco volumes (África, América Latina, Europa, Ásia e Estados Unidos) e “A Indústria Cinematográfica e Audiovisual Brasileira”, que conta com seis volumes (“Cinema e Políticas de Estado”, “Cinema e Economia Política” e “Cinema e Mercado”, dentre outros). Professora Adjunta do Bacharelado e Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos (Ufscar).
Presidente do Instituto Iniciativa

túdios dos principais países produtores - Estados Unidos, Europa, Japão e Canadá - foi terceirizada para pequenos estúdios em países em desenvolvimento, como os localizados na Ásia, especialmente para a Coréia do Sul, Taiwan, Índia e China.

Nesta apresentação, pretendemos discutir a inserção de produtoras de animação de países em desenvolvimento, como o Brasil, no mercado internacional, na medida que os animadores brasileiros, antes absorvidos pelos estúdios internacionais, tornaram-se produtores e exportadores de conteúdo de animação brasileira nos mais diversos formatos: jogos, séries, filmes e produtos licenciados, garantindo, assim, a construção de um catálogo de direitos de propriedade intelectual, e uma reputação global neste setor.

Cultural, Membro do Trade and Development Board da United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD), na área de Economia Criativa. Presidente do FORCINE (Fórum Brasileiro de Ensino de Cinema e Audiovisual), Mentora do ICAB/ BRAVI (Instituto de Conteúdos Audiovisuais Brasileiros). Atuou como Guest Professor na Aarhus University/ Dinamarca, em 2016.

REFERÊNCIAS

- ANIMA MUNDI. "Centro Virtual de Animação". Programa de Apoio a Projetos Estruturantes das Cadeias Produtivas da Economia da Cultura/BNDES. Rio de Janeiro, 2017.
- FILHO, E. M. G.; BOTELHO, F. B.; et. Al. "O Impacto Econômico do Setor Audiovisual Brasileiro". MPA/SICAV/Tendências Consultoria. Rio de Janeiro, Agosto/2014.
- REVISTA DO BNDES. Rio de Janeiro: Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES), n. 42, Dez/1994. Semestral. ISSN 0104-5849
- ZEIDAN, Rodrigo Mariath. "Mapeamento e Impacto Econômico do Setor Audiovisual no Brasil". APRO/SEBRAE/Fundação Dom Cabral, Belo Horizonte, 2016.

O Fomento à Animação no Peru

Carla Daniela Rabelo Rodrigues

Embora a história gráfica do Peru tenha início há mais de dez mil anos, a primeira animação peruana está datada de dezembro de 1952 (RIVERA, 2010), com um curta-metragem experimental de cinco minutos dos diretores Augusto Lopez e Rafael Seminario, fundadores da empresa El Lápiz Mágico cujo papel era justamente produzir e distribuir suas obras (TERRONES, 2016).

Desde então, considera-se que o Peru tem certa trajetória na produção de animações, e começa a aparecer no cenário mundial. Neste trabalho, discutiremos sobre o atual cenário de animação no país destacando alguns momentos importantes no tocante ao fomento e à configuração de um indústria setorial. Um desses momentos foi a eclosão do primeiro encontro chamado “Anima Perú - Encuentro Internacional de la Industria de la Animación” realizado em março de 2018 na sede do Ministério de Cultura (MINCUL), na capital Lima, cuja intenção foi apresentar o “Plan Estratégico para la Internacionalización de la Animación Peruana” desenvolvido por meio do programa “Innovate Perú” (Ministério de la Producción) com participação de profissionais nacionais e internacionais, especialistas em mercados, assessores tributários, advogados especializados em direitos autorais e estratégias de comunicação de internacionalização. O segundo momento foi a realização do primeiro encontro “Ágora de Dibujos Animados” realizado em junho de 2018 pela “Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios” (MINCUL) com objetivo de fortalecer o intercâmbio entre realizadores nacionais e seus projetos de animação por meio de pitch de projetos, work in progress e debates.

PALAVRAS CHAVES

animação, mercado, propriedade intelectual

BIOGRAFIA

Coordenadora do Bacharelado em Produção e Política Cultural da Universidade Federal do Pampa. Tutora PET-PPC/ UNIPAMPA. Doutora e Mestre em Ciências da Comunicação pela ECA/USP.

Outros marcos também serão abordados para caracterizar e analisar essa configuração industrial e avanço da animação peruana, como algumas animações peruanas que ganharam o espaço internacional. Por exemplo, o longa-metragem “Nuna, la agonía del wamaní” foi premiado no Festival Internacional de Cinema de Animação de Annecy de 2016 na categoria “Animation Du Monde Selection Pitch”, recebeu ainda o Prêmio de Projeto de Longa-metragem de Ficção de 2016 promovido pelo “Ministério de Cultura del Perú” e também se foi selecionado para o “Festival La Truca de Cali”.

Observa-se neste trabalho que o crescimento da animação no Peru está diretamente relacionado aos fomentos público e privado, e ao crescimento do setor na América Latina com o desejo de configuração de um mercado próprio de coproduções e com grandes experiências impulsionadoras como a conquista do Oscar, em 2016, pela animação chilena “La historia de un oso”, do diretor Gabriel Osorio.

REFERÊNCIAS

- BEDOYA, Ricardo. El cine sonoro en el Perú. Univ. de Lima, Fondo ed., 2009.
- DAFO - Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios - MINCUL - Ministerio de Cultura de Perú. Disponível em: <http://dafo.cultura.pe>
- MONTAÑEZ-ARICA, Jimena-del-Rosario. Largometrajes animados digitalmente en el Perú. Los casos de Red Animation, Origami Studio y Aronnax. 2017.
- RIVERA, R. Cine de animación en el Perú, bases para una historia (1952-2009). Perú. Universidad Mayor de San Marcos, 2010.
- TERRONES, Félix. El cine peruano de animación digital o la aparición de un nuevo paradigma audiovisual en América latina. L'ge d'or. Images dans le monde ibérique et ibéricoaméricain, n. 9, 2016.

Séries de animação brasileiras e as narrativas de marca

Marcus Vinícius Guio de Camargo

Esta pesquisa tem a finalidade de discutir o uso da animação como linguagem das narrativas de marcas, expondo as principais obras até o momento, bem como a relevância do branded content como forma de fomento de produções de séries animadas brasileiras, averiguando a importância de discutir o uso da animação nas estratégias de comunicação em um momento de frequentes contestações acerca da veiculação de propagandas destinadas ao público infantil. Para isso, analisaremos o processo de construção narrativa, desenvolvimento e veiculação de três séries de animação brasileiras, sendo duas infantis e uma adulta, com conteúdos elaborados por marcas: Dino Aventuras, cujo personagem é o mascote dos produtos da marca Danone; Mundo Ripilica, que possui como protagonista a personagem Lilica, mascote de uma linha de roupas infantis da marca Marisol; e Mão de Vaca Show, animação veiculada na internet pelo Itaú. Habituada às facilidades oferecidas pelas mídias, a audiência possui hoje maior controle sobre o que quer consumir. Buscando novas estratégias e formas de engajar o espectador, empresas encontraram nas narrativas uma forma de fortalecer a fidelidade do cliente com a marca, criando ligações emocionais e transmitindo, por consequência, os valores que desejam difundir – exemplificando a crescente imprecisão na fronteira entre conteúdo de entretenimento e as mensagens publicitárias.

Em Dino Aventuras e Mundo Ripilica, o uso dos mascotes como personagens protagonistas proporciona, além do contato com o espectador nas embalagens,

PALAVRAS CHAVES

animação brasileira, séries, branded content, narrativas de marca

BIOGRAFIA

Marcus Vinícius Guio de Camargo, mestrando em Comunicação Audiovisual pela Universidade Anhembi Morumbi, contemplado com bolsa CAPES, especialista em Produção Executiva e Gestão de Televisão pela FIAM/FAAM e graduado em Produção Multimídia/Design de Animação pela Universidade Anhembi Morumbi. Docente na pós-graduação em Animação do SENAC e na graduação em Design da FATAC. Animador 2D e supervisor de animação. Interesse em pesquisas relacionadas ao mercado audiovisual brasileiro, história da animação e processos midiáticos.

estampas e propagandas veiculadas em canais pagos, o envolvimento com o universo da série durante a exibição dos episódios e, fora da TV, uma relação continuada por meio de aplicativos para tablet e celulares, jogos na internet e conteúdos veiculados no Youtube. Um mascote, nessa perspectiva, atua como mediador entre marca e criança, apresentando assim a função de suplemento da marca. Já nas esquetes de Mão de Vaca Show, são abordados temas como consumo, economia e finanças, utilizando do humor, para dialogar com o público adulto em um período de turbulência socioeconômica em que o País atravessa.

Na última década houve um crescimento considerável no número de produções de animações brasileiras graças às medidas públicas para o desenvolvimento do audiovisual, aos editais e às leis que garantem espaço para produções nacionais independentes na programação dos canais da TV por assinatura. É visível, porém, além da expressiva dependência destas produções aos investimentos públicos, períodos de instabilidade política que influenciam na continuidade desses estímulos. Dessa forma, a pesquisa se torna importante para compreendermos como é possível, urgente e pertinente estabelecer novos modelos de financiamento com benefícios diretos às partes envolvidas. Também poderemos concluir acerca da proficuidade das séries como obra audiovisual mediadora da marca na atualidade, as estratégias de branded content e os possíveis caminhos do mercado de séries de animação no país.

REFERÊNCIAS

BERROS, Jesus Bermejo. La eficacia del relato narrativo audiovisual frente al discurso persuasivo retórico. In: FIDALGO, Antônio, et al. Estética e

tecnologias da imagem. Covilhã: Labcom, 2015.

DONATON, Scott. Publicidade + Entretenimento. Por que essas duas indústrias precisam se unir para garantir a sobrevivência mútua. São Paulo: Cultrix, 2007.

HIGGS, R, MEDEIROS, C, & PEREIRA, F. As mascotes na publicidade a alimentos para crianças. Braga: Escola Superior de Comunicação Social, 2007.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

KELLNER, Douglas. A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

MONTIGNEAUX, Nicolas. Público-Alvo: crianças – A força dos personagens e do marketing para falar com o consumidor infantil. Rio de Janeiro: Campos, 2003.

REGUEIRA, Javier. De Popeye a Red Bull. In: Bajo la influencia del branded content: Efectos de los contenidos de marca en niños y jóvenes. Madrid: ESIC, 2014.

ROCHA, Cláudio Aleixo. A animação e a interatividade como produto de entretenimento de marca na publicidade online. Goiânia: Panorama, 2017

SÁNCHEZ, Carmen Costa. El cambio que viene: audiovisual branded content. Madrid: Telos, 2015

SAVASTANO, Martha. O produto de entretenimento. In: COBRA, Marcos. Marketing do entretenimento. São Paulo: Editora Senac, 2008.

Iniciação científica em Design de Animação: desafios e perspectivas¹

Lucina Reitenbach Viana

PALAVRAS CHAVES

iniciação científica, pesquisa, animação, design, pesquisa

BIOGRAFIA

Doutora em Comunicação e Linguagem pela UTP-PR, Pós-Doutoranda em Comunicação pela UNISINOS-RS, Professora Supervisora de Projeto Integrador e Coordenadora de Curso de Design de Animação e de Jogos Digitais no Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA. Curitiba – PR. email: lu@comdpi.com.br

O presente trabalho discute a inserção da iniciação científica como processo de aprendizagem transversal em Cursos Superiores de Tecnologia – CST's, a partir do estudo de caso do Grupo de Pesquisa de “Métodos qualitativos e a aplicação de pesquisa mediada pelo computador: práticas contemporâneas de investigação em arte, cultura e comportamento”, do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA. Iniciado pela demanda do Curso de Design de Animação, em seu segundo semestre de atividades, o grupo de pesquisa distribui seus trabalhos em diversas áreas do conhecimento no âmbito da Produção Cultural e Design, dentre os quais exemplificamos aqui quatro propostas de aprofundamento e pesquisa. A primeira delas investiga animações utilizadas como recurso publicitário, analisando casos que tenham tido repercussão e fomentado discussões sobre a ofensa a propriedade intelectual e direito autoral, como o *Ligue-Ligue* da Brasil Telecom e o *Ratinho Chip* do Banco Bradesco, célebres casos de semelhança com animações estadunidenses (ALVES, 2018). A segunda proposta analisa o jogo *EarthBound* (NINTENDO, 1994) com o objetivo de estudar como sua complexidade narrativa influenciou a evolução dos games, principalmente RPGs², para demonstrar sua influência na subsequente expansão de formas narrativas em diversos outros jogos contemporâneos, como por exemplo os jogos do console *Atari 2600* (1977) e também primeiros jogos do *Nintendo Entertainment System* (NES 1983), que incorporaram a história como recurso narrativo

do jogo após *EarthBound* (ORSOLON, 2018). A terceira proposta é a pesquisa sobre as personagens divinas presentes no universo ficcional da série de jogos *The Elder Scrolls – TES*, desenvolvida pela Bethesda Softwares³, com o propósito de investigar a religião *The Nine Divines* e sua relação com a narrativa presente no jogo, a partir de abordagem metodológica descritiva, para demonstrar a relação entre tais divindades e os deuses da mitologia greco-romana e também outras possíveis mitologias (SIEBENEICHLER, 2018). Por fim, a quarta proposta de pesquisa discute casos aplicando a revisão bibliográfica a partir do mapeamento de livros, quadinhos, animações e criações cinematográficas nas quais podemos perceber a evolução dos papéis ocupados por dragões em narrativas, de antagonistas a heróis, especialmente tratando da obra *Coração de Dragão* (COHEN - 1996), produzido pela Universal Studios (PEREIRA, 2018). Assim, tomando como referência os desafios e perspectivas das pesquisas realizadas, pretende-se discutir e aprofundar o entendimento do papel transversal da iniciação científica no processo formativo dos alunos dos Cursos Superiores de Tecnologia, especialmente no âmbito da produção Cultural e Design.

REFERÊNCIAS

- 5 DESENHOS QUE FORAM ACUSADOS DE PLÁGIO. Super Interessante. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/blog/turma-do-fundao/5-desenhos-animados-que-foram-acusados-de-plagio/>>. Acesso em: 7 de junho de 2018.
- ALVES, Gabriel. Direito autoral e animação: uma análise de casos. 2018
- ASCENSÃO, José De Oliveira et al. Série Gvlaw - Propriedade intelectual - Direito autoral. E-book. Editora Saraiva (Edição Digital), 2013.
- BETHESDA. (2018). Home Page Bethesda. Acesso em 25 de agosto de

NOTAS

1. Artigo desenvolvido no Grupo de Pesquisa de “Métodos qualitativos e a aplicação de pesquisa mediada pelo computador: práticas contemporâneas de investigação em arte, cultura e comportamento”, do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA.
2. RPG é a sigla para “Role playing game”, definido como jogo de interpretação de papéis ou jogo de representação. Fonte: **ROLE-PLAYING GAME**. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2018. Acesso em 19 de agosto de 2018
3. <https://bethesda.net/en/dashboard> [3]

2018a, disponível em Bethesda: <https://bethesda.net>

BETHESDA. (2018). The Elder Scrolls. Acesso em 25 de agosto de 2018b, disponível em <https://elderscrolls.bethesda.net/>

BRASIL TELECOM VS PIXAR. Folha de S. Paulo. Disponível em: <<http://www.themoon.com.br/blog/?p=379>>. Acesso em: 11 de junho de 2018.

DIREITO AUTORAL NA OBRA CINEMATOGRAFICA. Disponível em: <<https://bdjur.stj.jus.br/jspui/handle/2011/9120>>. Acesso em: 06 de junho de 2018.

EARTHBOUND CENTRAL, 2009A. "EarthBound's Marketing Campaign". 2009. Disponível em: <<https://earthboundcentral.com/2009/01/earthbounds-marketing-campaign/>>. Acesso em 11/08/2018.

EARTHBOUND CENTRAL, 2009B "EarthBound series sales figures". 2009. Disponível em: <<https://earthboundcentral.com/2009/02/earthbound-series-sales-figures/>>. Acesso em: 11/08/2018.

EARTHBOUND CENTRAL, 2018. Disponível em: <<https://earthboundcentral.com/>>. Acesso em: 17/08/2018.

EARTHBOUND HALLOWEEN HACK. In: TOBY FOX WIKIA, 2018. Disponível em: http://tobyfox.wikia.com/wiki/EarthBound_Halloween_Hack>. Acesso em: 17/08/2018.

INTERNET ARCHIVE . (2007). The Elder Scrolls 10th Anniversary. Acesso em 25 de Agosto de 2018, disponível em Way Back machine: https://web.archive.org/web/20070509175304/http://www.elderscrolls.com/tenth_anniv/tenth_anniv-arena.htm

ORSOLON, Bruno. Earthbound: expandindo a narrativa em videogames. 2018

PEREIRA, Gustavo Souza. Dragões: de antagonistas a heróis. 2018.

QUANTUM PUBLISHING. (2003). The Encyclopedia of Ancient Myths and Culture. Quantum Publishing Ltd.

RATINHO CHIP O MOUSE-PROPAGANDA DO BRADESCO. Super Interessante. Disponível em: <<http://treconanet.blogspot.com/2013/02/ratinho-chip-o-mouse-propaganda-do.html>>. Acesso em: 7 de agosto de 2018.

SIEBENEICHLER, Jeniffer. Divindades na narrativa do universo de the elder scrolls. 2018

SONY ACUSA AGÊNCIA DE PLAGIAR RATO STUART LITTLE EM CAMPANHA DE BANCO. Folha de S. Paulo. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u52722.shtml>>. Acesso em: 11 de junho de 2018.

VEJA A SEMELHANÇA ENTRE O RATO DO BRADESCO E STUART LITTLE. Folha de S. Paulo. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folha/dinheiro/ult91u52723.shtml>>. Acesso em: 11 de junho de 2018.

NINTENDO, 2013. "EarthBound". Disponível em: <<http://earthbound.nintendo.com/>>. Acesso em: 11/08/2018.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2018. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System>. Acesso em: 17/08/2018.

ROLE-PLAYING GAME. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2018. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Role-playing_game&oldid=52808288>. Acesso em: 1 ago. 2018

WIZARDS. (2018). Dungeons & Dragons. Acesso em 25 de agosto de 2018, disponível em Wizards Dungeons & Dragons: <http://dnd.wizards.com>

Mercado de VFX internacional - Propostas para o mercado nacional

Jonas Almeida

PALAVRAS CHAVES

efeitos visuais, formação,
mercado, audiovisual

BIOGRAFIA

Mestre em Digital Effects obtido

na Inglaterra, pós-graduado

em Mídias Sociais e graduado

em Design Gráfico. Atua como

freelancer e voluntário em

diversas áreas do audiovisual,

com uma atuação maior em

filmes e comerciais em todo

o mundo, principalmente

para países como Brasil,

Austrália e Inglaterra, tendo

ganho diversos prêmios em

festivais internacionais, além

de coordenar a Escola de

Comunicação e Design Digital

do Instituto Infnet. Entre os anos

de 2014 e 2015 trabalhou como

Supervisor de Pós-Produção na

Turner Broadcasting Inglaterra,

na divisão da Cartoon Network.

Deu palestras em eventos de

O mercado audiovisual vem sofrendo com a baixa quantidade de profissionais disponíveis com as competências e habilidades requisitadas pelas produtoras, emissoras e estúdios. Precisamos investigar mais a fundo as políticas e ações que deram certo no exterior, em mercados como por exemplo da Inglaterra, Canadá e Austrália, que mesmo através dos anos, vem se modernizando e crescendo e buscar uma forma de implantar dentro da nossa realidade projetos similares e que ofereçam as ferramentas e profissionais que irão capacitar profissionais e aspirantes em áreas como animação 2D e 3D, modelagem, ilustração, efeitos visuais e etc. Uma possibilidade real é começarmos da mesma forma como os mercados emergentes da Ásia, oferecendo serviços de baixa complexidade, gerando visibilidade e procura pela nova geração, e a partir daí, iniciar programas de formação. A proposta é discutir soluções e idéias para alinhar mercado e instituições de ensino de todos os níveis e chegar a conclusões viáveis.

REFERÊNCIAS

STEPHEN FOLLOWS FILM AND DATA EDUCATION (Reino Unido). The big changes taking place in UK film production, Reino Unido, 2018.

Último acesso em: 28/07/18

VANCOUVER ECONOMIC COMMISSION (Canadá). New Study: \$3.8 Billion Spent By Film & Tv And Vfx & Animation Industries In 2017, Canadá, 2018. Último acesso em: 28/07/18

WILLIS, Belinda. Homegrown VFX companies striking gold in film boost. Brand SouthAustralia News, 2018. Último acesso em: 28/07/18

prestígio e de grande porte como o The Big Bang Fair UK e Cinemania London. Ministrou treinamento de videografismo para a iTV, uma concorrente direta da BBC.

No mercado internacional continua trabalhando como freelancer em filmes, curtas, animações, séries e comerciais de tv e vem pesquisando formas de melhorar o mercado audiovisual nacional, principalmente o de efeitos visuais.

Participaram da organização do Seanima 2018 os professores

Carla Schneider (UFPEL)

Guilherme Carvalho (UFPEL)

Gabriel Cruz (UVA)

João Paulo Schlittler (USP)


Milena Szafir (UFCE)

O Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (Seanima) ocorreu em 2018 na Escola de Comunicação, Artes e Design Famecos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), Av. Ipiranga, 6681, Porto Alegre/RS entre os dias 11 e 12 de setembro.

www.seanima.org | contato.seanima@gmail.com.

Design gráfico Roberta de Freitas

Foto da capa Joanna Kosinska (Unsplash)

The image features a large, vibrant yellow triangular shape on the right side, which is the background for the text. In the bottom right corner, there are several grey, pencil-like shapes that appear to be part of a drawing or design tool, adding a creative and artistic touch to the layout.

