SEANIMA

SEMINÁRIO BRASILEIRO DE ESTUDOS EM ANIMAÇÃO

Anais, Vol. 2, 2019

De 15 a 17 de julho

Universidade Veiga de Almeida (UVA)
Campus Tijuca - Rio de Janeiro/RJ

SEANIMA

SEMINÁRIO BRASILEIRO DE ESTUDOS EM ANIMAÇÃO

Anais, Vol. 2, 2019

De 15 a 17 de julho

Universidade Veiga de Almeida (UVA)
Campus Tijuca -Rio de Janeiro/RJ

SEANIMA - Seminário Brasileiro de Estudos em Animação - Anais, Rio de Janeiro, Volume 2, p. 1 - 72, 2019.
Periodicidade anual - Revisão cega, pela comissão científica.
O evento ocorreu na cidade do Rio de Janeiro/RJ, na Universidade Veiga de Almeida (UVA) Campus Tijuca, Rua Ibituruna, 108, Tijuca, de 15 a 17 de julho de 2019.

Publicado por: SEANIMA – Seminário Brasileiro de Estudos em Animação
Coordenação e Organização Editorial: Eliane Gordeeff (LAAD/EBA/UFRJ e CIEBA/FBAUL) - adanimacao@gmail.com / gordeeff@edu.ulisboa.pt
Corpo Editorial: Eliane Gordeeff (LAAD/EBA/UFRJ e CIEBA/FBAUL), Gabriel Filipe Santiago Cruz (UFF-RJ), Roberta de Freitas (UVA-RJ).

Comissão Científica e Organizadora do SEANIMA 2019: Antonio Fialho (UFMG), Carla Schneider (UFPEL-RS), Cláudia Bolshaw (PUC-Rio), Gabriel Filipe Santiago Cruz (UVA-RJ), Jennifer Serra (CAV-SP), João Paulo Amaral Schlittler (USP-SP), Milena Szafir (UFCE-CE), Raphael Argento de Souza (IFRJ), Roberta Almeida de Freitas (UVA), Sérgio Nesteriuk (UAM-SP).

Projeto Gráfico: Roberta de Freitas
Ilustração da Capa: Marcelo Marão, sobre Antônio Moreno.
Diagramação: Eliane Gordeeff e Roberta de Freitas.

Edição digital publicada em 2026, correspondente ao evento realizado em 2019.
As informações contidas neste volume respeitam fielmente os dados enviados pelos autores no momento da submissão e suas apresentações. Não foram realizadas alterações no conteúdo dos resumos.

ISSN: 3086-724X
© SEANIMA, 2026 (2019) | www.seanima.org | contato.seanima@gmail.com.
Licenciado sob a Creative Commons Atribuição–NãoComercial–SemDerivações 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)
Esta publicação é de acesso aberto e pode ser compartilhada de acordo com os termos da licença Creative Commons indicada.

SEANIMA

SEMINÁRIO BRASILEIRO DE ESTUDOS EM ANIMAÇÃO

Arquivo SEANIMA

Foto (da esquerda para a direita), Gabriel Cruz, José Parrot, Antônio Moreno (1949-2021), Quiá Rodrigues, Cláudia Bolshaw. Durante o SEANIMA - Seminário Brasileiro de Estudos em Animação, edição de 2019, no auditório da Universidade Veiga de Almeida, no Rio de Janeiro.

Esta edição, é dedicada à memória do cineasta, animador, professor e mestre, Antônio Moreno.

O nosso muito obrigado

SEANIMA – Seminário Brasileiro de Estudos em Animação

Editorial

Seja mais uma vez bem-vindo e bem-vinda ao mundo da pesquisa animada.

Dando continuidade ao trabalho iniciado em 2018 na cidade de Porto Alegre, o grupo de pesquisadores brasileiros de estudos em animação marcou um novo encontro para trocas de ideias e experiências acadêmicas animadas, desta vez na cidade do Rio de Janeiro.

Por isso, a segunda edição do SEANIMA foi realizada entre os dias 15 e 17 de julho de 2019 e foi sediada no auditório da **Universidade Veiga de Almeida**, na cidade do Rio de Janeiro. Foram realizadas no total **6 conferências** (Chamadas Gags) onde foram apresentados os trabalhos nas seguintes linhas: **Tematizações na animação**; **Panoramas e Processos na Animação**; **Estéticas Animadas**; **Animação e Ensino de Animação**; **Sociedade e Mercado**; e por fim, como novidade, os trabalhos no formato **Pôster**, um espaço especial dedicado a alunos de graduação. Foram apresentados, no total, **23 trabalhos, entre artigos e pesquisas**.

Além das conferências, o evento contou com duas mesas especiais: A primeira foi **Mesa de Abertura** com o tema "Animação: História e Ensino", que teve a participação marcante do **Professor Dr. Antônio Moreno** (Universidade Federal Fluminense), José Parrot e Quiá Rodrigues com a mediação de Cláudia Bolshaw (PUC-Rio) e Gabriel Cruz (UVA). Na ocasião, o SEANIMA homenageou o Professor Antônio Moreno por toda sua contribuição artística e acadêmica para o mundo da animação e do cinema, que, muito emocionado, agradeceu a todos os presentes.

A segunda mesa foi **Desafios Contemporâneos na Animação: arte e política** e contou com um rico debate sobre os caminhos da animação não só como política de mercado, mas como engajamento e militância. A mesa contou com a participação das professoras Carla Schneider (UFPel), Cláudia Bolshaw (Puc-Rio), Gika Carvalho (UFRJ), Jennifer Serra (USP), Josy Reis e a animadora Rosária Moreira.

Ao final do encontro, uma plenária foi realizada, decidindo quais serão os próximos passos dessa organização, a necessidade do caminho para a aproximação entre a academia e os profissionais da área e a promessa de um novo encontro a ser realizado no ano de 2020.

Segue nestes anais, a coletânea dos resumos expandidos apresentados no SEANIMA 2019.

Desejamos uma boa e animada leitura.

Sumário

08 **Programação Seanima 2019**

Resumos de trabalhos

10 **TEMATIZAÇÕES NA ANIMAÇÃO**

Elementos críticos no desenvolvimento de uma animação que usa a libras como forma de expressão. *Elisangela Lobo Schirigatti; Denise Machado Torquato da Silva; Gustavo Duarte Linares*

14 **A animação como meio de representação da memória em animações brasileiras contemporâneas.** *Jennifer Serra*

17 **História do Cinema de Animação em Pernambuco.** *Marcos Buccini Pio Ribeiro*

20 **A mundialização no campo da animação japonesa.** *Gustavo de Melo França*

23 **PANORAMAS E PROCESSOS DA ANIMAÇÃO**

Desenvolvimento de realidade aumentada com animação embutidas em livros digitais: considerações sobre o processo produtivo. *Elisangela Lobo Schirigatti; Mikhael Luitgy de Araujo Gussoes*

27 **O ensino do design de personagens através de um processo colaborativo utilizando a tecnologia .** *Ismael Lito*

29 **O stop motion enquanto linguagem para o ensino e divulgação dos objetivos do desenvolvimento sustentável.** *Lucina Reitenbach Viana, Marcia Maria Alves*

32 Pixillation: registro de seres e objetos enfeitiçados. *Marina Teixeira Kerber*

35 **ESTÉTICAS ANIMADAS**

A cinematográfica de God of War: O plano sequência como condutor da narrativa. *Diogo Augusto Gonçalves*

37 As desventuras que consagram a animação seriada brasileira: o caso do pinguim 'Oswaldo' *Natacha Stefanini Canesso*

40 A imagem da espada como personagem: Uma análise do animê Katanagatari sobre a perspectiva do imaginário de Gilbert Durand.. *Rafael Augusto Montassier*

43 **ANIMAÇÃO E ENSINO**

A Animação Stop Motion como atividade interdisciplinar em cursos de Design. *Gabriel Filipe Santiago Cruz, Katia Maria de Souza, Danielle Spada*

45 Princípios da Animação a partir da Aprendizagem Significativa. *Gabriel Filipe Santiago Cruz*

47 Os labirintos na formação do animador: uma visão panorâmica sobre o Estado do Rio de Janeiro. *Giselle de Carvalho Nascimento Monteiro de Castro*

50 Disseminação de conteúdo animado nas escolas municipais de Belford Roxo: Relato de experiência. *Raphael Argento de Souza*

53 **TRABALHOS NO FORMATO POSTER**

A representatividade da etnia negra em filmes de animação entre 2010 e 2019 *Diego Correa Barbosa de Oliveira*

55 Mulheres na animação brasileira: a presença de profissionais no processo criativo. *Josiane Aparecida dos Reis Pereira*

57 O desenho animado rotoscópico e o Vale da Estranheza: problemas e soluções. *Mariana Lopes Fogo*

60 Ensino de Animação na Prática. *Rodrigo Veras Burigo*

63 **ANIMAÇÃO SOCIEDADE E MERCADO**

Irmão do Jorel: a ignorância sobre a Ditadura Militar nas mídias. Stephanie Watanabe

66 Mulheres no Mercado Brasileiro de Produtos Audiovisuais em Animação. *Carla Schneider e Ramona Krüger*

69 O branded content na televisão brasileira: um estudo sobre a série Dino Aventura. *Marcus Vinícius Guio de Camargo*

71 Entre a referência e o plágio: design de personagens e direito autoral em animação. *Lucina Reitenbach Viana; Gabriel Roberto Alves*

Programação Seanima 2019

segunda-feira 15/07

Cerimônia de Abertura

GAG#1 Tematizações na Animação

Elementos críticos no desenvolvimento de uma animação que usa a libras como forma de expressão.
Elisangela Lobo Schirigatti; Denise Machado Torquato da Silva; Gustavo Duarte Linares

A animação como meio de representação da memória em animações brasileiras contemporâneas.
Jennifer Serra

História do Cinema de Animação em Pernambuco. *Marcos Buccini Pio Ribeiro*

A mundialização no campo da animação japonesa. *Gustavo de Melo França*

GAG#2 Panoramas e Processos da Animação

Desenvolvimento de realidade aumentada com animação embutidas em livros digitais: considerações sobre o processo produtivo. *Elisangela Lobo Schirigatti; Mikhael Luitgy de Araujo Gussoes*

O ensino do design de personagens através de um processo colaborativo utilizando a tecnologia. *Ismael Lito*

O stop motion enquanto linguagem para o ensino e divulgação dos objetivos do desenvolvimento sustentável.
Lucina Reitenbach Viana, Marcia Maria Alves

Pixillation: registro de seres e objetos enfeitiçados. *Marina Teixeira Kerber*

GAG#3 Estéticas Animadas

A cinematográfica de God of War: O plano sequência como condutor da narrativa.
Diogo Augusto Gonçalves

As desventuras que consagram a animação seriada brasileira: o caso do pinguim 'Oswaldo'.
Natacha Stefanini Canesso

A imagem da espada como personagem: Uma análise do animê Katanagatari sobre a perspectiva do imaginário de Gilbert Durand.
Rafael Augusto Montassier

Mesa de Abertura

Animação: história e ensino.

Convidados: Antônio Moreno (homenageado), José Parrot, Quiá Rodrigues

Mediação: Claudia Bolshaw e Gabriel Cruz

Mostra de curtas-metragens de animação de escolas brasileiras

terça-feira 16/07

GAG#4 Animação e Ensino

A Animação Stop Motion como atividade interdisciplinar em cursos de Design.
Gabriel Filipe Santiago Cruz, Katia Maria de Souza, Danielle Spada

Princípios da Animação a partir da Aprendizagem Significativa.
Gabriel Filipe Santiago Cruz

Os labirintos na formação do animador: uma visão panorâmica sobre o Estado do Rio de Janeiro.
Giselle de Carvalho Nascimento Monteiro de Castro

Disseminação de conteúdo animado nas escolas municipais de Belford Roxo: Relato de experiência.
Raphael Argento de Souza

GAG#5 Trabalhos no formato Poster (10 minutos de apresentação cada)

A representatividade da etnia negra em filmes de animação entre 2010 e 2019.
Diego Correa Barbosa de Oliveira

Mulheres na animação brasileira: a presença de profissionais no processo criativo. *Josiane Aparecida dos Reis Pereira*

O desenho animado rotoscópico e o Vale da Estranheza: problemas e soluções. *Mariana Lopes Fogo*

Ensino de Animação na Prática.
Rodrigo Veras Burigo

GAG#6 Animação, Sociedade e Mercado

Irmão do Jorel: a ignorância sobre a Ditadura Militar nas mídias. *Stephanie Watanabe*

Mulheres no Mercado Brasileiro de Produtos Audiovisuais em Animação.
Carla Schneider e Ramona Krüger

O branded content na televisão brasileira: um estudo sobre a série Dino Aventura. *Marcus Vinícius Guio de Camargo*

Entre a referência e o plágio: design de personagens e direito autoral em animação. *Lucina Reitenbach Viana; Gabriel Roberto Alves*

Mesa de Encerramento

Desafios contemporâneos da animação: arte e política.
Carla Schneider
Claudia Bolshaw
Gika Carvalho
Jennifer Serra
Josy Reis
Rosária Moreira

quarta-feira 17/09

Assembléia final

Reunião aberta da comissão organizadora do Seanima. Fórum de encontro da rede de pesquisadores de animação, games e motion graphics.

Elementos críticos no desenvolvimento de uma animação que usa a Libras como forma de expressão

Elisangela Lobo Schirigatti
Denise Machado Torquato da Silva
Gustavo Duarte Linares

PALAVRAS CHAVES
cultura surda, inclusão audiovisual, parâmetros fonológicos

BIOGRAFIA
Elisangela Lobo Schirigatti é designer e professora da UTFPR nas disciplinas de animação e fotografia. É pós-doutoranda em Gestão Internacional na ESPM/SP onde estuda as competências do profissional de animação. Denise Torquato cursa Tecnologia em Design Gráfico na UTFPR. Trabalha na InCom Soluções Digitais, uma agência de comunicação e publicidade com foco no desenvolvimento da presença digital das marcas. Gustavo Duarte Linares, estuda Tecnologia em Design Gráfico na UTFPR. É amante de animação, ilustração digital e videogames. Desenvolve character design e animação.

A Libras é de modalidade gestual-visual ou espaço-visual. A animação pode colaborar no processo ensino-aprendizagem, incentivando o desenvolvimento da linguagem nas crianças surdas e diminuindo a disparidade da capacidade social. O objetivo deste artigo é identificar elementos necessários que devem ser considerados no desenvolvimento de uma animação que utilize a Libras como forma de expressão, visando incentivar o uso da Língua de Sinais como comunicação entre crianças surdas, seus pais, familiares, amigos e ouvintes. A pesquisa é de natureza qualitativa e para atingir o objetivo exposto foi realizado uma pesquisa bibliográfica sobre a Língua Brasileira de Sinais para a compreensão deste universo e de suas necessidades. Na sequência, foram analisadas animações produzidas para este público-alvo com o objetivo de identificar elementos da cultura surda. A aproximação com o problema de pesquisa também incluiu a imersão de um dos autores em um curso de Libras e o acompanhamento técnico com profissionais da área. A informação linguística é recebida pelos olhos e articulada principalmente pelas mãos, incluindo outros movimentos do corpo e da face. Os movimentos são chamados de sinais e necessitam um objeto e espaço. O espaço é um dos parâmetros fonológicos da Libras, que recebe o nome de locação ou ponto de articulação. Os objetos podem

ser uma ou as duas mãos do enunciador, e o espaço é toda a área ao redor do seu corpo. Espera-se que os interlocutores estejam face a face. As expressões não manuais também são parâmetros fonológicos e incluem movimentos da face, dos olhos, da cabeça ou do tronco e podem marcar sentenças interrogativas, concordância, foco, advérbio, grau ou aspecto. A animação japonesa "Koe no Katachi" (2018), do estúdio Kyoto Animation e a animação brasileira "Min e as mãozinhas" (2018) de Paulo Henrique Rodrigues foram analisadas. Os sinais usados durante os episódios são simples e fáceis de entender, e através da repetição, reforça o aprendizado. Os movimentos são demorados o suficiente para que o telespectador não se perca, e, na maioria das cenas, o personagem está sempre em foco e próximo o suficiente para se enxergar os sinais. Os cenários são simples e não chamam a atenção, permitindo com que todo o foco do espectador se encontre nas configurações de sinais executadas pelos personagens. Apesar das animações apresentarem elementos da cultura surda, possuem áudio. Sugere-se que os produtos criados na fase de pré-produção da animação passem por uma avaliação profissional e sejam implementados de acordo com as correções recomendadas. Para incentivar o ensino de Libras para as crianças surdas e até as ouvintes deve-se apresentar elementos da cultura surda e as configurações de sinais, para o reforço visual. A animação de personagem é a mais adequada para representar uma narrativa em Libras. O design dos personagens descrito no model sheet precisa ser o mais anatomicamente correto para representar as configurações de sinais de forma fiel, contudo, pode-se optar por uma abordagem colorida, diferente e estilo cartoon. No planejamento

visual do storyboard sugere-se optar pelo plano frontal posicionando personagem e observador face-a-face. Recomenda-se o uso de cenários simples e estáticos, personagens com linguagem corporal expressiva, carismáticos e da mesma idade que o público alvo. Os efeitos sonoros podem ser relevantes apenas na pós-produção, quando pode-se adicionar os opcionais como legenda e música, para ouvintes.

REFERÊNCIAS

ALVES, Marcia Maria; BATTAIOLA, André Luiz; CEZAROTTO, Matheus Araujo. Representação gráfica para a inserção de elementos da narrativa na animação educacional. São Paulo: Revista Brasileira de Design da Informação. 2016.

ANDRADE. Filipe. O que é um storyboard? 2016. Disponível em: <https://www.racecomunicacao.com.br/blog/o-que-e-um-storyboard/>. Acesso em: 19 abr, 2019.

ANDREIS-WITKOSKI, Silvia. Introdução à Libras: língua, história e cultura. 1 ed. Curitiba: Editora UTFPR, 2015.

FRANK, Thomas. JOHNSTON, Ollie. The illusion of life: Disney animations. Estados Unidos da América: Disney Press II, 1981.

IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento. Pesquisa nacional de saúde: 2013: ciclos de vida: Brasil e grandes regiões. Rio de Janeiro: IBGE, 2015.

KAHRAMAN, Ayse Derya. Animation Use as an Educational Material and Animation Techniques. Turquia: International Conference on Communication, Media, Technology and Design, 2014.

KOJIMA, Catarina Kiguti. SEGALA, Sueli Ramalho. Libras, Língua Brasileira de Sinais, A Imagem do Pensamento, Vol. 1. São Paulo: Editora Escala, 2008.

MORR. The 5 Types of Animation: A Beginner's Guide. EUA, 2015. Disponível em: <https://www.bloopanimation.com/types-of-animation/>. Acesso em: 22 abr, 2019.

PILLAI, Nikhill. What is Model Sheet in Animation and Its Purpose. 2018. Disponível em <https://www.animationcoursesahmedabad.com/what-is-model-sheet-in-animation-and-its-purpose/>. Acesso em: 22 abr. 2019.

PIMENTA, Nelson. Curso de Libras 1: Iniciante. Rio de Janeiro: LSB Vídeo, 2006.

UNICEF Connect. "How children's brains develop - new insights". 2014. Disponível em: <https://blogs.unicef.org/blog/how-childrens-brains-develop-new-insights/>. Acesso em: 8 jun, 2018.

VILAÇA, Sergio Henrique Carvalho. Inclusão audiovisual através do cinema de animação. Belo Horizonte: UFMG, 2006.

WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. Londres: Faber & Faber Limited, 2009.

A animação como meio de representação da memória em animações brasileiras contemporâneas

Jennifer Serra

PALAVRAS CHAVES
memória, animação, cinema brasileiro, documentário animado, subjetividade

BIOGRAFIA
Jennifer Serra é Pós-Doutoranda do programa de pós-graduação Meios e Processos Audiovisuais da ECA – USP e professora no curso de animação do CAV – Centro Audiovisual de São Bernardo do Campo. Possui Doutorado e Mestrado em Multimeios pela UNICAMP, onde examinou a emergência do documentário animado e sua recepção fílmica. Integra os grupos de pesquisa MidiAto e Zootropo (USP) e atualmente investiga a representação da memória na animação documentária brasileira.

Esta comunicação tem como proposta apresentar uma primeira reflexão sobre a relação entre animação e memória a partir de filmes de animação brasileiros contemporâneos. Pretende-se apresentar um conjunto de filmes animados nacionais que estabelecem relações entre os estudos de memória e de animação e quais são contribuições que essas obram oferecem para o estudo da representação da memória pelo cinema. Tem-se com base a percepção de uma tendência na produção audiovisual latino-americana, especialmente no cinema documentário, a uma subjetividade na abordagem do mundo histórico com destaque para o tratamento da memória. Nessa produção, a releitura do passado, especialmente de períodos políticos como as ditaduras civis-militares, tem sendo conduzida por relatos pessoais, incluindo a dos próprios realizadores. Ao mesmo tempo, essa produção tem intensificado a adoção de imagens animadas para a representação de fatos passados, sejam esses eventos históricos compartilhados por uma comunidade ou acontecimentos da vida pessoal, o que coincide com o crescimento no Brasil da produção de documentários animados. Esse tipo de filme revela como a animação tem potencialidades de uso e de significação que se distinguem daquelas da imagem filmada e que podem favorecer produções relacionadas à memória, substituindo imagens filmadas ou de arquivo. Podemos destacar, por exemplo, a possibilidade de criar

uma visualização de eventos que não foram registrados por uma câmera, documentar dimensões subjetivas do mundo histórico, suavizar a representação de situações intensas ou traumáticas, proteger a identidade de pessoas entrevistadas, conectar o espectador com suas próprias memórias, entre outras habilidades. Dessa forma, propõe-se apresentar três grupos de obras que fazem dialogar animação e memória sob perspectivas diferentes. Um primeiro grupo caracteriza-se por ter a memória como objeto de representação e, principalmente, como um bem a ser preservado, isto é, como um patrimônio. Entre as produções com essa proposta, destacam-se os filmes do animador paulistano Rogério Nunes sobre os bairros da cidade de São Paulo, como Lembrança do trem das Onze (2008), Sete Voltas (2009) e A casa dos ingleses (2009) que documentam as transformações urbanísticas da cidade a partir das lembranças de moradores. Um segundo grupo de produções a serem analisadas trabalha a memória como uma forma de antídoto à perda ou a uma experiência traumática, como os curtas-metragens. Quando os dias eram eternos (Marcus Vinícius Vasconcelos, 2016), O Projeto do Meu Pai (Rosária Moreira, 2016) e Guaxuma (Nara Normande, 2018), entre outros. O terceiro grupo de filmes a que pretende-se analisar reúne obras que revisitam a história nacional a partir da experiência subjetiva ou, em outras palavras, filmes que têm como objeto as memórias políticas e sociais, como o curta-metragem Torre (Nádia Mangolini, 2017), que apresenta as memórias dos quatro filhos dos militantes políticos Ilda Martins da Silva e Virgílio Gomes da Silva. A partir desse conjunto de filmes, espera-se refletir sobre como o crescimento do uso de animação na produção de filmes sobre o passado no Brasil está relacionado

à valorização do relato e da perspectiva em primeira pessoa nas narrativas contemporâneas em diferentes países e como a memória animada tem se apresentado como um recurso para a resistência a processos diversos de silenciamentos e/ou esquecimentos, em curso na construção da memória coletiva brasileira.

REFERÊNCIAS

BARRENHA, Natalia Christofoletti. "Herdeiros do exílio Memória e subjetividade em três documentários chilenos contemporâneos". Doc On-line, n. 15, dezembro 2013.

FENOLL, V. (2018). Animación, documental y memoria. La representación animada de la dictadura chilena. Cuadernos.info, (43), 45-56. https://doi.org/10.7764/cdi.43.1381.

HALBWACHS, Maurice. A Memória Coletiva. Trad. Laurent Léon Schaffter. São Paulo: Edições Vértice, 1990.

HUYSSEN, Andreas. Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

LE GOFF, Jacques. História e Memória. Campinas: Editora da Unicamp, 2003.

SARLO, Beatriz. Tempo passado: cultura da memória e guinada subjetiva. São Paulo: Companhia das Letras; Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2007.

SERRA, Jennifer Jane. A vida animada: (re)construções do mundo histórico através do documentário animado. Tese (Doutorado em Multimeios) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017.

História do Cinema de Animação em Pernambuco

Marcos Buccini Pio Ribeiro

Em termos globais, a historiografia da animação restringe-se a países do eixo América do Norte / Europa Ocidental, com a rara exceção para a filmografia japonesa e pouca coisa do Leste Europeu. Desta forma, a grande maioria dos livros de história da animação dá pouca importância e espaço para produções periféricas, como as dos países da América Latina, África, Oceania etc.

A história da animação brasileira, além de não figurar dentro da historiografia mundial, praticamente inexiste dentro do próprio país. Sendo além de escassa, pouco difundida e, sobretudo, pouco revisada e debatida. Recentemente pode-se notar alguns esforços por parte de textos acadêmicos e até documentários que buscam resgatar a memória da animação no Brasil. Porém, essa mal contada história da animação brasileira repete o que acontece em nível mundial, ao preterir a produção das regiões fora do eixo Sul/Sudeste do Brasil em detrimento das produções das outras regiões.

O resultado, como acontece com a grande maioria das filmografias localizadas na periferia da periferia, é que as obras e os agentes da narrativa animada destes locais são praticamente desconhecidos no âmbito nacional e até local. Em Pernambuco, por exemplo, este fenômeno se repete. Os poucos textos que tratam de obras animadas tratam de maneira superficial e restrita.

A presente pesquisa, baseada na tese Trajetória do cinema de animação de Pernambuco, a partir de diversas fontes, inclusive mais de 50 entrevistas com realizadores, catalogar 267 filmes e contou a história

PALAVRAS CHAVES
Animação Pernambucana, História da animação, Animação brasileira.

BIOGRAFIA
Marcos Buccini é Doutor em Comunicação pelo PPGCOM / UFPE e atua desde 2002 como realizador, tendo dirigido e produzido mais de vinte filmes de animação que totalizam cerca de 70 prêmios. Coordenou entre 2005 e 2007 o Núcleo de Animação da AESO e desde 2008 é professor da UFPE, onde realiza pesquisa, ensino e extensão voltados para o cinema de animação e fundou o laboratório Maquinário. Em 2017, lançou o livro História do Cinema de Animação em Pernambuco.

da animação pernambucana e seus agentes desde sua origem, que acredita-se ter iniciado no ano de 1968, com o filme A Luta, de Sérgio Bezerra Pinheiro; passando por um primeiro boom de produções na década de 1970, com o Ciclo do Super-8 de Recife; depois um hiato durante as décadas de 1980 e 1990; a retomada com um número crescente de produções à partir dos anos 2000, e chegando até o ano de 2017. A pesquisa aborda diversos aspectos como a questão da profissionalização, mercado, impacto das tecnologias e também a parte estética, em especial a questão dos elementos regionais nordestinos nas obras criadas no estado.

Acreditamos que narrar estas experiências passadas, conhecer as primeiras obras, os artistas pioneiros e desbravadores que iniciaram e sedimentaram o cinema de animação no nosso estado é fundamental para que elas sejam conhecidas e valorizadas pela geração atual e por gerações futuras. Desta forma, procuramos preencher um pouco a lacuna que existe na historiografia da animação brasileira em relação à produção pernambucana de animação. Além de ser uma iniciativa inédita dentro da pesquisa histórica do audiovisual pernambucano que traz à discussão as origens, a evolução e amadurecimento da produção de animação no estado, ela também pode ser vir de base e incentivo para que outros estados façam uma revisão historiográfica das suas obras animadas e seus artistas.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz de. A invenção do Nordeste e outras artes. São Paulo: Cortez, 2009.

BECK, Jarry. Animation Art: from pencil to pixel, the history of cartoon, anime & CGI. Nova York: HarperCollins, 2004.

BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

FIGUEIRÔA, Alexandre. O cinema Super-8 em Pernambuco: do lazer doméstico à resistência cultural. Recife: FUDARPE, 1994.

FIGUEIRÔA, Alexandre.. Cinema Pernambucano: uma história em Ciclos. Recife: Fundação de cultura da cidade de Pernambuco, 2000.

LUCENA JUNIOR, Alberto. Arte da Animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2002.

QUARESMA, Christiane. O Cinema de Animação Durante o Ciclo de Super-8 do Recife. Monografia de conclusão do curso de Design. Departamento de Design. Universidade Federal de Pernambuco, 2013.

A mundialização no campo da animação japonesa

Gustavo de Melo França

PALAVRAS CHAVES
mundialização, campo, animação japonesa, hibridismo

BIOGRAFIA
Graduado em Design pela Universidade Federal de Sergipe (UFS). Atualmente, é aluno do Mestrado em Comunicação (PPGCom) da UFS na Linha - Cultura, economia e políticas da comunicação, desenvolvendo pesquisa sobre o hibridismo cultural na indústria de animação.

Nas últimas décadas a animação japonesa alcançou um status de onipresença e reconhecimento, expandindo-se intensamente por todo o globo (HU, 2010). O Japão apresenta, nesta segunda década do século XXI, a indústria de animação mais competitiva do mundo (McCARTHY, 2012). Essa grande quantidade de produção somada à expansão da exportação dos bens culturais japoneses para outras regiões tornam o desenho animado japonês o melhor exemplo de transnacionalização na cultura popular japonesa (ORTIZ, 2000).

A indústria de animação japonesa começou a se envolver com maior eficiência em mercados estrangeiros nos últimos anos. Esse envolvimento parte dos investimentos feitos por plataformas de streaming no exterior como a Netflix e a Amazon que aumentaram nos últimos quatro anos, e é provável que esses investimentos do exterior excedam o investimento doméstico em um futuro próximo (MASUDA et al., 2018).

Essa maior participação do cenário mundial no consumo das animações japonesas provoca um deslocamento do público-alvo, de um público majoritariamente japonês, para um público cada vez mais transnacional. Essa mudança na estrutura do consumo, impulsionada pelos streamings, produz novas forças que tencionam o campo da animação japonesa, podendo gerar uma reestruturação das convenções do campo, permitindo uma adequação mais efetiva aos esquemas de um público variado fora do território japonês.

Este trabalho apresenta uma análise da animação japonesa a partir da perspectiva da mundialização e do hibridismo cultural em consonância com a reflexão de que produções culturais são históricas e construídas imersas na dinâmica do campo. A pesquisa encontra fundamento central nos estudos de Bourdieu (1996), Canclini (1997) e Ortiz (2007), e suas considerações a respeito tanto da capacidade de combinação, reprodução e renovação da cultura, quanto do nivelamento, convergência e disputa de práticas culturais. Como resultado, o estudo traz uma reflexão de que através da dinamicidade do campo e da prática do hibridismo cultural, a animação japonesa se renova constantemente, podendo produzir de maneira efetiva, em decorrência de um contexto de transnacionalização potencializada pelo streaming, uma construção imagética mundializada.

REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre. As Regras da Arte: Gênese e estrutura do campo literário. São Paulo, Companhia das Letras, 1996.

BOURDIEU, Pierre. A Distinção: crítica social do julgamento. Porto Alegre, Editora ZOUK, 2007.

CANCLINI, Nestor Garcia. Culturas Hibridas y estrategias comunicacionales. In: Estudios sobre las Culturas Contemporaneas, junio, año/vol. III, Número 005. México, Universidad de Colima, 1997. p. 109 – 128.

HU, Tze – Yue G. Frames of Anime: Culture and image building. Hong Kong, H. Press, 2010.

MASUDA, H. et al. Anime Industry Report 2017. Tokyo, The Association of Japanese Animations, 2018. Disponível em: <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>. Acesso em 12 de junho de 2018.

McCARTHY, Helen. A arte de Osamu Tezuka: Deus do Mangá. São Paulo, Editora Mythos, 2012.
ORTIZ, Renato. O Próximo e o Distante: Japão e Modernidade - Mundo. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000.
ORTIZ, Renato. Mundialização e cultura, São Paulo: Editora Brasiliense, 2007.

Desenvolvimento de realidade aumentada com animação embutidas em livros digitais: considerações sobre o processo produtivo

Elisangela Lobo Schirigatti
Mikhael Luitgy de Araujo Gusso

Os recursos multimídias estão sendo cada vez mais utilizados em materiais educativos, principalmente de forma embutida nos livros digitais. Dentre as tecnologias aplicadas à educação, a realidade aumentada com animação e/ ou jogos oferece ao usuário conteúdos de aprendizagem em perspectiva 3D promovendo aprendizagem colaborativa e favorecendo o desenvolvimento de novas habilidades e ganho de conhecimento mais preciso. Na prática, a realidade aumentada mantém o usuário no seu ambiente físico e transporta o ambiente virtual para o espaço do usuário, permitindo a interação com o mundo virtual, de maneira mais natural e sem necessidade de treinamento ou adaptação. Além de combinar objetos reais e virtuais no ambiente real, o sistema é interativo em tempo real. Muitos estudos discutem a importância dos objetos digitais de aprendizagem para a educação, mas poucos abordam as questões desta natureza sob o ponto de vista da produção e do design. A realidade aumentada é tecnologia emergente que está em plena transformação e necessita de diferentes saberes. O objetivo do artigo é identificar as iniciativas adotadas no processo produtivo de realidade aumentada com animação embutida em livros digitais, que contribuíram para a eficiência operacional do mesmo. A pesquisa é de natureza qualitativa e descritiva. No estudo de caso,

PALAVRAS CHAVES
Objetos Digitais de Aprendizagem, Tecnologia educacional, material educacional

BIOGRAFIA
Elisangela Lobo Schirigatti é designer e docente da UTFPR na área de animação e fotografia. Pós-doutoranda em Gestão Internacional na ESPM/SP. Mikhael Luitgy de Araujo Gusso é egresso em Tecnologia em Design Gráfico pela UTFPR, desenvolvedor de materiais educacionais com realidade aumentada e animação.

as fases produtivas foram identificadas e na sequência foram captados relatos dos profissionais de uma equipe de tecnologia educacional, atuantes em uma empresa de médio porte da área de material educacional, situada no sul do Brasil, que fornece um sistema de ensino para escolas particulares. Alguns dos produtos comercializados são: livros impressos, plataforma adaptativa, realidade aumentada e livro digital, esse último conta com objetos digitais, que podem ser animações, interações simples e jogos educativos. A equipe produtiva da empresa analisada, conta com 4 funcionários efetivos, 2 deles com cerca de 10 anos de experiência na área de animação e 2 iniciantes, além de 1 menor aprendiz, que são responsáveis pela produção total, de todos os capítulos do livro digital, assim como animações, interações simples (infográficos, quiz, etc.) e jogos educacionais. Dentre as iniciativas identificadas estão: Adoção da ficha de cenas ou modelo próprio de roteiro que contém direcionamentos para a equipe produtiva, tais como o tipo do objeto digital a ser desenvolvido, tipo de interação (animação, animação slideshow - motion graphics ou animação infográfica); Criação e a implementação do model sheet dos personagens que funciona como suporte na definição, padronização e aplicação dos personagens durante a animação, reduzindo os erros entre o responsável de áudio e a equipe de animação; Definição de um grupo de personagens, bem como a adaptação e a aplicação destes personagens em diversas fases da vida, facilitando a identificação por parte do público-alvo; Organização de biblioteca contendo objetos do cenário, personagens com diversas poses dos membros e a predefinição dos rigs em partes específicas, tais como

braço, antebraço e mãos; Padronização da espessura dos traços dos desenhos animados que contribuiu para uma uniformidade visual das animações; Aplicação de scripts no InDesign para automatizar algumas etapas do processo de criação do arquivo do livro digital; e a Adoção de um planejamento antecipado utilizando-se o framework estrutural Scrum.

REFERÊNCIAS

CARBONELL-CARRERA, C., SAORÍN, J.-L., MEIER, C., MELIÁN-DÍAZ, D., DE-LA-TORRE-CANTERO, J. Technologies for incorporating 3D objects in paper and digital books. Profesional de la Informacion, v. 25, n. 4, p. 661-670, 2016.

FERREIRA, J. C. A. P. Design para Realidade Aumentada: um estudo em contexto educativo. Tese. 422 f. (Doutorado em Belas Artes). Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes, 2014.

HUANG, K.-T., BALL, C., FRANCIS, J., RATAN, R., BOUMIS, J., FORDHAM, J. Augmented versus virtual reality in education: An exploratory study examining science knowledge retention when using augmented reality/ virtual reality mobile applications. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, v. 22, n. 2, p. 105-110, 2019.

LEAHY, S. M., HOLLAND, C., WARD, F. The digital frontier: Envisioning future

LOPES, L. M. D.; VIDOTTO, K. N. S.; POZZEBON, E.; FERENHOF, H. A. Inovações educacionais com o uso da realidade aumentada: Uma revisão sistemática. Educ. rev., Belo Horizonte, v. 35, 2019. http://dx.doi.org/10.1590/0102-4698197403.

MAYER, R.; MORENO, R. Animation as an aid to multimedia learning. Educational Psychology Review, v. 14, n. 1, p. 87-99, 2002.

RODRÍGUEZ-GARCÍA, A.-M.A, HINOJO-LUCENA, F.J.A, REDA-MONTORO, M.Á.B. Design and implementation of an educational project on interculturality in early childhood education using augmented reality and QR codes. Educar, v. 55, n. 1, 2019, p. 59-77

ROTAVA, D. S.; MEÜRER, M.; CHRISTOFOLLI, A. A preferência do público em relação aos recursos gráficos nos livros infantis para crianças na fase de alfabetização. Design e Tecnologia, n. 07, 2014.

TVERSKY, B.; MORRISON, J.; BETRANCOURT, M. Animation: Can it facilitate? International Journal of Human Computer Studies, v. 57, p. 247-262, 2002.

WU, H.-K. et al. Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. Computers & Education, v. 62, p. 41–49, mar 2013.

O ensino do design de personagens através de um processo colaborativo utilizando a tecnologia

Ismael Lito

O evidente crescimento do mercado de animação brasileiro, amplia as áreas de atuação para o designer e um destes campos é a criação e o design de personagens.

Esta área do Design, aliada ao cenário atual em constante evolução tecnológica e o aumento do acesso aos recursos tecnológicos, proporcionam uma maior agilidade no processo de criação de personagens.

Este trabalho descreverá as diversas etapas de um experimento de pesquisa através do design (RtD), como abordagem de pesquisa cientifica com objetivo de desenvolver novas percepções no processo de criação de personagens, através da prática projetual do design, investigando um método de design de personagens por meio de um processo colaborativo utilizando recursos tecnológicos.

Primeiro, utilizou-se um escâner 3d para se obter uma geometria digital de um rosto humano, que foi preparada e manipulada em um software 3D. Este arquivo digital foi utilizado para a criação de três tipos diferentes de personagens, que foram construídos a partir da associação da escultura 3d digital e técnicas mais tradicionais de design de personagens, que se baseia em 3 formas geométricas simples quadrado, triângulo e retângulo.

Durante o experimento, surgiu a oportunidade para investigação de uma nova metodologia para o ensino do design de personagem, utilizando a tecnologia proporcionando uma maior agilidade no processo de criação.

PALAVRAS CHAVES
Design de personagem, tecnologia, design colaborativo, pesquisa através do design

BIOGRAFIA
Mestrando em Design pela PUC-Rio, Pós-Graduação em Animação Digital pela UVA. Graduado em Desenho Industrial pela Puc-Rio. Foi bolsista do núcleo de Pesquisa de Design da PUC-Rio.
Diretor do curta de animação "Paleolito" vencedor de 15 prêmios e indicado ao Grande Prêmio do Cinema Brasileiro. Atua como professor da UVA Universidade Veiga de Almeida, no Curso de Design Gráfico nas Disciplinas de: Modelagem, Animação 3D, Efeitos Visuais, Animação de Personagem.

REFERÊNCIAS

GODIN, Danny; ZAHEDI, Mithra. Aspects of research through design. Proceedings of DRS 2014: Design's Big Debates, v. 1, p. 1667-1680, 2014.

DOCTER, Pete. Geometry of Characters. Disponível em: <https://www.youtube.com/
watch?v=i2tkCBFIXyc>. Acesso em: 28 maio 2019.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

STAPPERS, Pieter Jan; GIACCARDI, Elisa. The Encyclopedia of Human-Computer Interaction. 2017. Disponível em: <https://www.interaction-design.org/literature/book/theencyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/researchthrough-design>. Acesso em: 28 maio 2019.

WELLS, Paul. Animação Básica: Desenho para animação. Porto Alegre: Bookman, 2012.

O stop motion enquanto linguagem para o ensino e divulgação dos objetivos do desenvolvimento sustentável

Lucina Reitenbach Viana
Marcia Maria Alves

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais, os temas transversais são ligados ao estudo e a discussão de problemas da vida cotidiana, como ética, cultura e preservação ambiental (BRASIL, 1997). No ensino superior são incluídos nos currículos e fomentam discussões sobre as mais diversas práticas sociais. A proposta desse artigo é discutir a inserção dos temas transversais a partir da organização proposta pelos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável - ODS's (ONU), conforme propõe o projeto pedagógico do Curso de Design de Animação do UNICURITIBA, como parte integrante da ementa nas disciplinas de Projeto Integrador, com o objetivo de "viabilizar o desenvolvimento de soluções técnicas e sustentáveis para as diferentes demandas dos processos de desenvolvimento de sistemas, articulando e integrando as disciplinas que compõem o módulo" (UNICURITIBA, 2017). Conforme ementas das disciplinas de Projeto Integrador, "a indicação de temática dos projetos elaborados segue a proposta de apresentar conteúdos transversais ao curso, capazes de produzir resultados também a partir de seu entendimento, especialmente nos itens de Educação Ambiental, Direitos Humanos e História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena, além de atender a diretriz de incorporar temáticas emergentes aos estudos relacionados a área da produção cultural e do design" (UNICURITIBA, 2017).

No caso estudado, os ODSs configuram eixo

PALAVRAS CHAVES
stop motion, animação, ODS's, temas transversais

BIOGRAFIA
Lucina Reitenbach Viana: Coordenadora do Curso de Design de Animação e do Curso de Jogos Digitais do UNICURITIBA, Professora e Supervisora de projeto Integrador. Pós-Doutoranda em Comunicação pela UNISINOS-RS, Doutora e Mestre em Comunicação e Linguagem pela UTP-PR. E-mail: lu@comdpi.com.br.
Marcia Maria Alves: Professora do Curso de Design de Animação e do Curso de Jogos Digitais do UNICURITIBA. Doutora e Mestre em Design pela UFPR. E-mail: alvesmarcia@gmail.com.br.

estruturante dos temas transversais trabalhados em projeto integrador no primeiro semestre do curso, quando a técnica é definida dentro da esfera do stop motion, que exige dedicação dos animadores, tempo e planejamento da animação por meio desenhos, recortes, personagens e bonecos reais, ou seja, materiais com existência física e não apenas virtuais (PURVES et al, 2011). O stop motion tem características artesanais e plásticas, sendo por isso muito utilizado para tratar de assuntos cotidianos e sociais. O uso de bonecos, a caricatura da sociedade, e a estética de movimentos não tão precisos, são formas de reflexão sobre o trabalho humano e juntamente com os ODSs, proporcionam uma experiência integral de prática e reflexão.

Foram realizados em 2017 e 2018 oito filmes de curta-metragem em stop motion: "O cachorro e seu menino" (WONDER ARTS, 2017), tratando da manutenção da vida terrestre; "Contraste" (ANIMAHANI, 2017), cujo tema é a erradicação da pobreza; "Play to Help" (EASTER EGG, 2017), sobre a erradicação da fome; "Uma história que precisa ser contada" (A44 MAGIC, 2017), trata da ação contra a mudança global do clima; "Torturuga" (SEILARTE, 2018), representando os desafios da vida na água; "Leona" (SQUAD, 2018), discutindo as ações em relação à igualdade de gênero; "Hidrogirl" (SLUG, 2018), para assegurar o saneamento para todos; e "Sombras da Guerra" (TELA BRANCA, 2018), que trata da paz, da justiça e instituições eficazes. Estão atualmente em produção mais quatro filmes.

Os resultados obtidos nos semestres subsequentes, quando a obrigatoriedade em torno das ODS's deixa de existir, demonstram que a experiência do stop motion, do trabalho manual e em equipe, associada a um projeto

com requisitos sociais dentro de um curso superior pode ser o início para futuros trabalhos que sigam a mesma temática e que corroborem com as ações propostas pela ONU.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997.

NAÇÕES UNIDAS. Org. Site. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/conheca-os-novos-17-objetivos-de-desenvolvimento-sustentavel-da-onu/>. Acesso em 26 de maio de 2019.

PURVES, Barry; TORTELLO, João Eduardo Nóbrega (Trad.); NESTERIUK, Sérgio (Rev. téc.). Stop-motion: s. m. técnica cinematográfica em que a câmera é parada e iniciada repetidamente. Porto Alegre: Bookman, 2011.

UNICURITIBA. Projeto Pedagógico do Curso de Design de Animação. Curitiba, 2017.

Pixillation: registro de seres e objetos enfeitiçados

Marina Teixeira Kerber

PALAVRAS CHAVES
pixillation, animação, magia, técnica

BIOGRAFIA
Mestra em Meios e Processos Audiovisuais pela USP. Bacharel em Realização Audiovisual pela UNISINOS. Em 2015 ganhou a bolsa ELAP/Canadá para estudar na Concordia University em Montreal. Em 2016 participou da 28° Annual Conference of the Society for Animation Studies, em Singapura, na qual ganhou o Emru Townsend Award 2016. Integra o grupo de pesquisa "ZOOTROPO" (USP), certificado pelo CNPq, coordenado pelo Prof. Dr. Joao Paulo Schlittler.

Na técnica de animação pixillation, a possibilidade de atribuir movimentos impossíveis a seres vivos e a objetos cotidianos constitui o mecanismo mágico da animação. Neste trabalho disserto sobre conceitos e afirmações encontrados na literatura sobre a técnica citada. Para isso, listo e comento diversos materiais audiovisuais que encontrei durante minha pesquisa de mestrado, como: Animando (Marcos Magalhães, 1983), Neighbours (Norman McLaren, 1952), Meat Love (Jan Svankmajer, 1989), entre outros. Acompanhando essa listagem, também insiro na discussão trechos de entrevistas que fiz com profissionais e estudiosos de animação durante esta pesquisa, como: Donald McWilliams, Luigi Allemano, Marcos Magalhães, Paul Wenniger e PES. Também utilizo estudos de: BARBOSA JR (2011), HAMES (1995), LAYBOURNE (1979), PATMORE (2003), WELLS (1998) entre outros.

Um filme que ilustra bem a diversidade de técnicas que compõem o universo da Animação é Animando (Marcos Magalhães, 1983). O diretor pôde realizar este filme, pois ganhou uma bolsa de estudos patrocinada pela Embrafilme e pela Capes indo estudar na National Film Board of Canada, lugar onde teve contato com Norman McLaren, animador que definiu o nome da técnica Pixillation. Em Animando, o pixillation está presente a todo o momento. O filme não foi filmado, mas inteiramente fotografado. Assim, todos os movimentos do ator são fragmentados e respondem a uma frequência própria de um pixillation.

Continuando o estudo no Canadá, país de influência mundial nas experimentações em animação, o filme Neighbours (Norman McLaren, 1952) deve ser destacado. Este foi o primeiro trabalho de animação finalizado em que o diretor escocês radicado no Canadá usou seres humanos. O filme é considerado referência sobre a técnica de pixillation. É um curta-metragem antiguerra que chamou atenção internacional também para a existência desse tipo de animação. Ele demonstra as várias possibilidades de "feitiço" da técnica e a destaca como singular no campo da animação.

Em um contexto diferente, temos o filme Meat Love (Jan Svankmajer, 1989). Apesar de não ter nenhum ser com vida ou objeto cotidiano sendo animado no filme é possível identificá-lo como um pixillation, pois o que está sendo animado são pedaços de carne de um ser vivo que, neste caso, está morto. Essa dimensão da morte aplicada à fotografia, material de registro do pixillation, é bastante pertinente e pode ser estendida à imagem em movimento. O que é registrado tem uma duração e delimita um espaço-tempo do que é filmado, que não se configura como registro do real. É registro de outra instância, magia aplicada ao que se filma.

Segundo Magalhães (2015, p. 89), "o que torna a pixillation tão mágica e atraente é o fato de seu princípio ser tão simples e engenhoso, permitindo truques com o corpo humano que sempre encantam o público." A técnica trata seres vivos como bonecos e seres inanimados como vivos. As ações são conduzidas de forma fragmentada, e o que as unifica posteriormente é magia intrínseca a ela. Busco, com esse trabalho, auxiliar nas pesquisas da técnica de animação pixillation, a fim de enriquecer a discussão e também ter uma visão

aberta para hibridismos entre esta e outras técnicas de animação.

REFERÊNCIAS

BARBOSA JR., Alberto L. Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História. 1a. ed. São Paulo: Senac SP, 2011.

HAMES, Peter. (Ed.) Dark Alchemy; The Films of Jan Svankmajer, Flicks Books, England, 1995.

KERBER, Marina Teixeira. Magia e Animação: pixillation, seres vivos e objetos cotidianos. Universidade de São Paulo, São Paulo: 2016.

MAGALHÃES, Marcos. Norman McLaren e a Animação brasileira. Entrevista feita por Marina Teixeira Kerber. In. Revista Movimento. 4a edição. Setembro de 2015 (85-90).

MCWILLIAMS, Donald. Norman McLaren on the Creative Process. Canadá: National Film Board of Canada, 1991.

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

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

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

A cinematográfica de God of War: O plano sequencia como condutor da narrativa

Diogo Augusto Gonçalves

A imersão nos videogames vem sendo impulsionada devido aos avanços tecnológicos que as novas plataformas de desenvolvimento possibilitam e a partir dos novos consoles, os quais proporcionam renderização de personagens com alta qualidade gráfica, sendo que, no âmbito dos jogos contemporâneos, não existe distinção entre momentos de gameplay e cutscenes. Os jogos caminham rumo a um horizonte, no qual a narrativa e gameplay interagem de maneira orgânica e intuitiva, seguindo os interesses de uma experiência imersiva complexa. Dessa forma o presente trabalho busca efetuar um estudo de caso acerca da construção narrativa do jogo God of War (2019), o qual não possui cortes entre animações que avançam a história e o gameplay, configurando se como um jogo continuo, tal como um plano sequencia cinematográfico. Isto posto, essa explanação se propõe a analisar como acontece a transição entre gameplay e animações, como os movimentos de câmera contribuem para a continuidade e ação das personagens e discorrer sobre o design da narrativa que corrobora para alocar momentos de exploração dos ambientes, interações com personagens, batalhas, side quests durante a campanha do jogador. Para tanto, será utilizado teoria cinematográfica (BAZIN, 1991), com o intuito de aproximar a linguagem do cinema, nesse caso o plano sequência, para uma forma narrativa que dialogue com os videogames. Sendo assim, pretende se compreender como esse recurso estilístico do plano

PALAVRAS CHAVES

Plano Sequencia; Videogame; Narrativa Interativa; God of War

BIOGRAFIA

Doutorando em Design pela Universidade Anhembi Morumbi, mestre em Imagem e Som pela Universidade Federal de São Carlos e graduado em Imagem e Som. Atualmente leciono na UFSCar no curso de Imagem e Som e na Uniara nos cursos de Jogos Digitais e Design Digital.

sequência, sob a ótica dos videogames, contribui para a fluidez da imersão do jogador no universo virtual do jogo God of War, tendo como base um cenário realista, animações fluidas e continuidade visual a partir da movimentação da câmera, a qual narra detalhadamente os movimentos e ações das personagens do jogo.

REFERÊNCIAS

BAZIN, A. O Cinema. – Ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

EICHEMBERG, A. O vaso está no desenquadramento. In Lucia Santaella e Mirna Feitoza (Org.). Mapa do Jogo: A diversidade cultural dos games. Org. São Paulo: Cenage Learning, 2009.

LUCENA, A. Arte da Animação - Técnica e Estética através da História. Editora Senac, São Paulo, 2002.

MACHADO, A, O Sujeito na Tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço / Arlindo Machado. São Paulo: Paulus, 2007.

MACHADO, A, Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice. The Mit Press, London, England, 2012.

RYAN, M L; FOOTE, K e AZARYAHU, M. Narrating Space/ Spatializing Narrative Where Narrative Theory and Geography Meet. The Ohio State University/Columbus, 2016.

ZAGALLO, N. Emoções Interactivas. Do cinema para os videojogos. Grácio Editor, Coimbra, 2009.

As desventuras que consagram a animação seriada brasileira: o caso do pinguim 'Oswaldo'

Natacha Stefanini Canesso

PALAVRAS CHAVES
animação seriada, processos criativos, sistemas de reconhecimento, Oswaldo, Birdo.

BIOGRAFIA
Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA). Mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA). Graduada em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda (PUC/PR). Professora Assistente da Universidade Federal do Oeste da Bahia, Centro Multidisciplinar de Santa Maria da Vitória. Integra o Laboratório de Estudos Multidisciplinares em Linguagens, Comunicação e Cultura (UFOB) e o Grupo de Pesquisa em Comunicação, Política e Redes Digitais (UFBA).

O objetivo do artigo é apresentar os sistemas de reconhecimento presentes na animação seriada 'Oswaldo', da produtora independente brasileira Birdo, a partir do procedimento metodológico que Baxandall desenvolve no livro 'Padrões de Intenção: a explicação histórica dos quadros' (2006). Trata-se de um recorte da pesquisa de doutorado em curso sobre os processos criativos da animação seriada infantil brasileira, realizada no PósCom/UFBA, com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia.

Baxandall (2006) adota o método idiográfico para descrever e explicar uma obra de arte a partir da sua materialidade. Em engenharia reversa, olha da obra para a sequência de problemas e soluções que deram condições ao criativo de executá-la e obter dado resultado. Entende o fazer como ato intencional inserido em um contexto cultural de tempo e espaço. Destaca as singularidades da obra e reconhece a tradição como importante para a inovação, porque é incorporada pelos agentes sociais que tomam decisões de adotar ou não convenções, definindo as escolhas para a realização da obra e, consequentemente, a relação desta com o mercado. Os conceitos de Baxandall vêm sendo utilizados nas análises de obras do mercado audiovisual, a exemplo do trabalho realizado sobre estilo e autoria nas ficções seriadas televisivas, de Picado e Souza (2018).

A presente proposta é aplicar o método idiográfico de Baxandall para descrever a animação seriada 'Oswaldo', que ficou entre as cinco animações mais assistidas

no Cartoon Network Brasil em 2017, sendo a primeira brasileira; e, em 2018, foi escolhida como o programa preferido dos domingos na TV Cultura (Kantar IBOPE Media). 'Oswaldo' narra "as desventuras de um pinguim em idade escolar que foi adotado e criado por pais humanos e que agora deve enfrentar seu maior desafio – sobreviver à escola" (Website da BIRDO).

Inicialmente, a animação seriada 'Oswaldo' contou com incentivos do Fundo Setorial do Audiovisual e envolveu dezenas de profissionais da cadeia produtiva do setor. Hoje é coproduzida com o estúdio indiano Symbiosys, mantém-se em evidência e é uma referência nacional. Compõe o contexto de desenvolvimento do mercado da animação seriada infantil brasileira, proporcionado por políticas públicas, profissionalização de mercado, produção de conhecimento, organização dos agentes que integram o setor e internacionalização.

O procedimento metodológico adotado no artigo é composto pela revisão dos conceitos de Baxandall (2006) e aplicação do seu método de análise à obra de animação seriada 'Oswaldo'. Pretende-se explicar a descrição que se faz da obra a partir dos registros presentes nos websites e redes sociais da Birdo e demais organizações que participam dos processos criativos da obra. Para tanto, serão adotadas as seguintes etapas: (1) organizar uma narrativa sequencial; (2) fazer uma seleção de itens informativos que correspondem a um enunciado causal acerca do objeto; (3) classificar os itens levantados; (4) realizar o exame dos pontos que dão conta das particularidades da obra. O resultado será a descrição da produção a partir do ponto-de-vista dos agentes envolvidos nos processos criativos e identificação dos seus sistemas de reconhecimento.

REFERÊNCIAS

AJN. Agência Jovem de Notícias. Conheça a Birdo, produtora de animações brasileira. Vitoria Soares e Nicolle Martins. São Paulo, 02/05/2018. Disponível em https://www.agenciajovem.org/wp/conheca-a-birdo-produtora-de-animacoes-brasileira/

BAXANDALL, M. Padrões de Intenção: a explicação histórica dos quadros. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BOURDIEU, Pierre. As Regras da Arte. Trad. Maria Lúcia Machado. São Paulo: Cia das Letras, 2002.

BRAVI. Série animada de sucesso, 'Oswaldo', da Birdo Studio, terá distribuição internacional. 19/10/2018. Disponível em http://bravi.tv/serie-animada-de-sucesso-oswaldo-da-birdo-studio-tera-distribuicao-internacional/

PICADO, Benjamim. SOUZA, Maria C.J. Dimensões da Autoria e do Estilo na ficção seriada televisiva. Revista Matrizes. V.12. No.2. São Paulo: 2018.

WOODMAN, Richard W. SAWYER, John E. GRIFFIN, Ricky W. Toward a Theory of Organizational Creativity. The Academy of Management Review. Vol. 18. No.2. April, 1993. pp. 293-321.

A imagem da espada como personagem: Uma análise do animê Katanagatari sobre a perspectiva do imaginário de Gilbert Durand.

Rafael Augusto Montassier

PALAVRAS CHAVES
Katanagatari, imaginário, complexidade, anime, espada

BIOGRAFIA
Doutorando em comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica SP. Mestre em Comunicação e Semiótica também pela Pontifícia Universidade Católica SP com a dissertação "Os processos comunicacionais das imagens de complexidade: Uma leitura da espada em animações japonesas" defendida em 2017. Graduação em Imagem e Som pela Universidade Federal de São Carlos em 2012..

Resumo

O objetivo principal deste trabalho é utilizar um animê para discutir as complexidades da imagem da espada dentro da perspectiva do imaginário. Para isso foi escolhido o animê Katanagatari que apresenta um protagonista que pratica um estilo de esgrima no qual o lutador é visto como uma espada e a pessoa que ele protege é seu espadachim. O método utilizado envolve o conceito de trajeto antropológico proposto por Gilbert Durand em que foram relacionadas imagens dominantes do mito de criação japonês com seus desdobramentos em Katanagatari.

Introdução

Este trabalho propõe utilizar um animê de artes marciais para discutir as complexidades de como a imagem da espada é retratada nesse contexto e quais reflexões contribuem para a discussão do imaginário.

Metodologia

O conceito de imaginário que foi utilizado como método para a presente pesquisa visa uma busca por equilíbrio dos campos biológico e social dentro de determinados contextos culturais visando melhor lidar com o medo da morte e da passagem do tempo.

Outro ponto importante é o conceito de trajeto antropológico em que se parte de gestos dominantes que produzem imagens que podem enfrentar, acolher ou transformar a morte e o tempo. Posteriormente no trajeto

estão os arquétipos, símbolos e os mitos (DURAND, 2002, pg. 58-60). No imaginário, mitos de heróis e suas espadas enfrentam a morte e o tempo resultando em ações violentas. Dito isso, para o melhor entendimento do animê Katanagatari, optou-se por observar o mito de criação japonesa em busca de imagens dominantes que poderiam se relacionar com a imagem da espada.

Resultados e discussão

O objeto de análise foi o animê Katanagatari. Nessa série é possível enxergar outras facetas da imagem da espada. Em especial no protagonista Shichika que é um praticante de um estilo de esgrima no qual o próprio lutador é encarado como uma espada, e a pessoa que essa espada quer proteger é visto como o espadachim. Contudo, em um determinado episódio, Shichika perde seu espadachim, ou seja, a pessoa que ele deveria proteger morre e com isso o protagonista decide tirar sua própria vida. Todavia, no instante em que Shichika decide acolher sua mortalidade, o personagem se transfigura na arma mais poderosa de todas levando a morte para terceiros.

Tal visão, a princípio, parece contradizer a perspectiva de Gilbert Durand em que essa atitude violenta deveria ser uma resposta de um enfrentamento da morte e não do acolhimento desta. Porém olhando as especificidades do mito japonês como o fenomenismo é possível entender. Tal visão mítica erradica ideia de que os fenômenos da existência estão separados logo o desejo de morrer de Shichika acaba se convertendo em uma atitude de levar à morte para as outras pessoas pois elas não estão separadas dele dentro dessa visão.

Considerações finais

A análise dessa animação também permite a

reflexão de que uma imagem que abraça a morte não necessariamente vai expressar uma ação de acolhimento como as imagens advindas do regime noturno de Durand. Isso ocorre, pois, a produção de imagens nessa perspectiva visa lidar não somente com a morte mas também com a passagem do tempo. Logo o ato suicida pode ser interpretado como um enfrentamento do tempo pois o fluxo de passagem natural não está sendo acolhido. A ansiedade pela morte expressa um desejo de aceleração do tempo. Dessa forma, mesmo que a imagem da espada acolha a morte, ela ainda assim enfrenta o tempo, então as ações dessa espada vão resultar em violência.

REFERÊNCIAS

ANAZ, S.; ANTONIO, L.; AGUIAR, G.; LEMOS, L.; FREIRE, N.; COSTA, E. Noções do imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. In: Revista Nexi. PUC. São Paulo. n.3. 2014.

DURAND, G. Estruturas antropológicas do imaginário: Introdução a arquetipologia geral. São Paulo: Martin Fontes, 2002.

MYAMOTO, M. O livro dos cinco anéis Gorin no sho. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

OSHIMA, H. O pensamento japonês, São Paulo: Editora Escuta, 1992.

TURNBULL, S. Katana: The samurai sword. Oxford: Osprey Publishing, 2010.

TURNBULL, S. Samurai the world of the warrior. Oxford: Osprey Publishing, 2003.

CAMPBELL, J. As máscaras de Deus. São Paulo: Palas Athena, 2008.

CHERNG, W. J. Yin Fú Jing Tratado sobre a união oculta. Rio de Janeiro: Maud X, 2008.

ECO, U. Ur-Fascism. The New York Review of Books. Nova York: 1995.

DEAL. W. E. Guidebook to life in medieval and early modern Japan. Oxford: Oxford University Press, 2006.

YAMAMOTO, T. Hagakure. São Paulo: Conrad, 2006.

A Animação Stop Motion como atividade interdisciplinar em cursos de Design

Gabriel Filipe Santiago Cruz
Katia Maria de Souza
Danielle Spada

Após quase 20 anos, com as novas tecnologias e novas reformas educacionais e questões como a ecologia, as redes sociais, as comunicações via mídias digitais, entre outros, trouxeram os cursos de Graduação Tecnológica em que o Design vai trabalhar especificamente questões como Moda, Design de Interiores, Animação, Design de Jogos Eletrônicos, Audiovisual, etc.

Com a tendência de cursos mais específicos, surgem também disciplinas mais específicas possibilitando o aumento das barreiras entre as diversas subáreas do Design. Em alguns casos as especificidades da subárea são tão grandes que até mesmo surgem dificuldades dos estudantes de Design em reconhecer sua atividade de campo como Design. Em 2017, durante palestra organizada na Semana Internacional de Quadrinhos pela Escola de Comunicação da UFRJ, uma palestrante se apresentou dizendo que "era formada em Design mas que não trabalhava com Design." Apesar da formação em Comunicação Visual, trabalhar com quadrinhos e desenvolver cenários para a séries de animação não foram atividades reconhecidas formalmente pela ilustradora como Design.

No contexto dos cursos diferenciados, visando desenvolver uma atividade realmente interdisciplinar, ajudando docentes e discentes a refletirem sobre o Design como campo dessa natureza que apresentamos neste artigo a atividade aqui desenvolvida que contemplou em

PALAVRAS CHAVES
Ensino de Design; Interdisciplinaridade; Animação.

BIOGRAFIA
Gabriel Cruz é Doutor e Mestre em Design pela PUC-Rio e coordenador do curso de Design de Animação da Universidade Veiga de Almeida
Kátia Maria de Souza é Doutora e Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e coordenadora do Curso de Design de Interiores da Universidade Veiga de Almeida
Danielle Spada é Doutoranda em Design pela PUC-Rio, Mestre em Psicanálise, Saúde e Sociedade Pela Universidade Veiga de Almeida e Professora dos Cursos de Design Gráfico, Design de Interiores, Design de Moda e Design de Animação da Universidade Veiga de Almeida

uma única tarefa a participação de 3 cursos: Superior Tecnológico em Design Gráfico: Ilustração e Animação Digital, Superior Tecnológico em Design de Interiores e Superior de Moda da Universidade Veiga de Almeida.

A proposta surgiu durante uma conversa entre os coordenadores dos curso de Design de Interiores e Design Gráfico sobre os nem tão novos assim, processos de ensino/aprendizagem que levam em consideração a interdisciplinaridade, e de que apesar de possuirmos uma grade curricular pensada com este objetivo não percebíamos uma integração ou um projeto que de fato colocasse esta experiência em prática, trabalhávamos todos muito isolados em cada conteúdo e por mais que incentivássemos os alunos a desenvolverem um único projeto para todas as disciplinas eles mesmos não percebiam esta possibilidade.

A partir deste passou-se a pensar em que disciplinas poderíamos trabalhar cada elemento para compor uma animação em Stop Motion. Desta forma, pensando em cada etapa do processo, 4 disciplinas de 3 cursos diferentes se envolveram nesta empreitada no decorrer de um semestre.

REFERÊNCIAS

COUTO, Rita M. S. Escritos sobre Ensino de Design no Brasil. Rio de Janeiro: Rio Book´s, 2008.

CRUZ, Gabriel F. S. Brinquedos óticos animados e o ensino de Design. 2017.115 f. Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Design.

FONTOURA, Antonio Martiniano. A interdisciplinaridade e o ensino de Design. Projética: Revista Cientifica de Design, V. 2 n.º 2, p. 86-95, dez 2011.

MAGALHÃES, Marcos. O tempo do animador. 2015.115 f. Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Design.

Princípios da Animação a partir da Aprendizagem Significativa

Gabriel Filipe Santiago Cruz

PALAVRAS CHAVES
Ensino de Animação, Aprendizagem Significativa, Princípios da Animação

BIOGRAFIA
Gabriel Filipe Santiago Cruz é Doutor e Mestre em Design pela PUC-Rio, Especialista em Cinema de Animação e coordenador do curso de Design de Animação do Campus Tijuca da Universidade Veiga de Almeida

O Presente trabalho tem como objetivo apresentar uma metodologia de ensino da disciplina princípios da animação aplicados para os cursos de graduação tecnológica em Design gráfico e Graduação Tecnológica em Design de Animação da Universidade Veiga de Almeida a partir do conceito da Aprendizagem Significativa de David Ausubel.

Para chegar ao resultado, o autor descreve o processo utilizado para ensinar em sala de aula os chamados "12 princípios de animação" assim convencionados por Frank Thomas e Ollie Johnson na obra "Illusion of Life".

Os princípios da animação são técnicas que visam melhorar o desenvolvimento da ilusão de movimento em imagens sequenciais, passando assim maior verossimilhança ao espectador. Na visão de Thomas e Johnson os princípios são: Aceleração e Desaceleração; Animação direita ou pode-por-pose; antecipação; achatar e esticar, arcos, ação secundária, Acompanhamento e Continuidade; Staging (Apresentação); Temporização (Timing); Desenho Volumétrico; Exagero e Apelo.

Para que a processo de ensino aprendizagem funcione de forma que a conteúdo a ser abordado fosse melhor assimilado, a sequência original dos princípios foi modificada e dividida seguindo as seguintes categorias propostas por Argento (2019): Métodos e técnicas de Animação, Movimentos, Cinematografia, Forma do Personagem e Exagero.

Assim, os princípios foram sendo apresentados e trabalhados a partir de um único exercício prático que foi

sendo repetido em sala de aula onde cada novo princípio era sendo aplicado à medida que ia sendo ensinado. Desta forma um novo conhecimento a ser aplicado foi conectado ao conhecimento trabalhado anteriormente seguindo assim a teoria da aprendizagem significativa de Ausubel.

Para David Ausubel, para que o processo de ensino aprendizagem ocorra são necessários 3 fatores: a) Material Instrucional devidamente organizado; b) conhecimento prévio do aluno que possa ser conectado a um novo conhecimento a ser ensinado e c) disposição do aluno para o novo aprendizado.

Desta forma, o aprendizando consegue atribuir um significado em relação ao conteúdo a ser ensinado podendo assim, assimilar com maior facilidade. Por isso com o processo de repetição de um mesmo exercício onde os princípios vão sendo acrescentado aos poucos, os alunos vão compreendendo e aplicando com maior facilidade o uso dos princípios em suas animações.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P. Educational Psychology: A Cognitive View, Estados Unidos, Holt McDougal, 1978

CRUZ, Gabriel. Desenvolvendo narrativas animadas para a Educação.2013. 105 f. Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Design.

CRUZ, Gabriel F. S. Brinquedos óticos animados e o ensino de Design. 2017.115 f. Tese (doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Design.

SOUZA, Raphael A. Do Realismo ao Cartum: Sistematização de um modelo de conversão para captura de movimentos. 2019. Tese (doutorado) - Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Escola Superior de Desenho Industrial - ESDI

Os labirintos na formação do animador: uma visão panorâmica sobre o Estado do Rio de Janeiro.

Giselle de Carvalho Nascimento Monteiro de Castro

Este artigo parte da premissa de que a insuficiência de escolas e cursos dedicados ao estudo e disseminação de saberes relacionados às técnicas e questões do cinema de animação no estado do Rio de Janeiro, fragiliza a formação do profissional dedicado a área e colabora negativamente com a solidez da produção nacional. Nesse cenário, discute as relações entre cinema de animação e educação na perspectiva dos estudos de currículo, com ênfase nos conceitos de emancipação e autonomia. Busca o suporte teórico, sobretudo em Silva, Freire e Bergala articulando a idéia de que "o que" se estuda é o que molda nossas identidades, gera segurança e promove maturidade, propiciando a formação de profissionais artisticamente autônomos. Dentre as observações iniciais são destacadas a necessidade da prática do desenho, sobretudo de observação, como fonte de estudo e solidificação de conceitos como peso, volume e espontaneidade. Ainda que a contemporaneidade ofereça ferramentas digitais que substituam a demanda do desenho quadro a quadro e ainda que alguns cineastas de animação optem por estéticas que fujam do figurativo, o desenvolvimento da técnica de desenho só colabora para um olhar mais aguçado sobre a matéria de criação. O trabalho pretende também, analisar a grade curricular dos cursos de formação em animação de duas escolas renomadas: a Vancouver Film School (Canada) e a California Institute

PALAVRAS CHAVES

Cinema de Animação, Currículo, Formação do Animador.

BIOGRAFIA

Gika Carvalho é designer, ilustradora, mestre em Educação e atua a 15 anos no mercado de Animação no Brasil. Foi professora de animação no Anima Mundi e professora substituta do Depto. de Belas Artes da UFRRJ, onde criou e implementou o Projeto de Extensão em Animação "ANIMEduca". Iniciou a carreira como animadora em 2003 e foi Assistente de direção de Marcos Magalhães para o DVD Xuxa Só para baixinhos 6 e Assistente de direção geral das séries animadas: "Sítio do Picapau Amarelo" e "Super Drags".

of the Arts (CAL Arts – Estados Unidos). O objetivo da análise é solidificar a idéia de que o estudo de disciplinas como composição, teoria da cor, design de som, desenho de observação avançado e mesmo disciplinas eletivas como interpretação e expressão corporal são demandas adequadas à formação do animador. Em uma conversa com Ira Shor, publicada em 1987, Paulo Freire diz (SHOR, FREIRE, 1996, p. 509): "a amplitude do ato de conhecer é desvelar um objeto, o desvelar dá 'vida'. A comparação pode ser levada ao ato de animar, uma vez que é fundamental conhecer, dissecar, compreender o objeto que ganhará vida, seja ele o tema tratado no roteiro ou o personagem a ser animado. Freire (1996) critica a prática educativa que se resume apenas em transmitir o conhecimento em que o professor tem um papel ativo, enquanto o aluno, de recepção passiva. Neste viés, podemos estender o conceito de passividade para o estudante de cinema de animação que se instrumentaliza somente na operação de softwares que auxiliam na execução do trabalho de animação, ou na repetição de estilos estéticos que "entram na (e saem da) moda". Possivelmente, poucas imagens ilustrarão tão bem o protagonismo e emancipação estudantil quanto um aluno com uma câmera nas mãos, proporcionando que este indivíduo desperte para novos olhares e novas perguntas. Para Bergala (2008), o cinema deve ser utilizado, enquanto arte (criação do novo), para promover o encontro com a alteridade, como uma forma do espectador relacionar sua existência a partir da visão do outro, compreendendo o mundo com um olhar diferenciado e sensibilizado na experiência do contato.

REFERÊNCIAS

BERGALA, Alain. A hipótese-cinema. Pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Tradução: Mônica Costa Netto, Silvia Pimenta. Rio de Janeiro: Booklink - CINEADLISE-FE/UFRJ, 2008.

CAL ARTS. BFA Character Animation.Disponível em: https://filmvideo.calarts.edu/programs/character-animation/bfa . Acesso em: 20/03/2019.

DENIS, Sébastien. O cinema de Animação. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

FARIAH, Cristiane Aparecida Gomes. O design da animação no Brasil: Um Censo demográfico. Belo Horizonte, 2015. 174p. Dissertação de Mestrado - Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SHOR, IRA; FREIRE, PAULO. O professor como artista. In: GADOTTI, Moacir (org).Paulo Freire: Uma biobibliografia. São Paulo: Cortez/Instituto Paulo Freire; Brasília:UNESCO, 1996. p. 509

SILVA, Tomaz Tadeu. Documentos de Identidade: uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

VANCOUVER FILM SCHOOL. Classical Animation Curriculum. Disponível em: https://vfs.edu/programs/classical-animation/curriculum . Acesso em: 20 mar 2019.

Disseminação de conteúdo animado nas escolas municipais de Belford Roxo: Relato de experiência.

Raphael Argento de Souza

PALAVRAS CHAVES
animação, dia internacional da animação, extensão, economia criativa, extensão, exibição

BIOGRAFIA
Sou Doutor em Design (Esdi/UERJ) com pesquisa na Linha de Design e Tecnologia, sobre o tema de Captura de Movimentos e Animação de Personagens. Em minha pesquisa desenvolvi um algoritmo em C# para cartunizar movimentos reais advindos de equipamentos de motion capture. Possuo Mestrado em Design pela Esdi/UERJ (2009), graduação em Desenho Industrial Programação Visual pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2006). Diploma em Digital Character Animation (2010) pela Vancouver Film School, no Canadá. Atualmente Professor do campus Belford Roxo do IFRJ, tendo atuado como diretor de ensino 2017 a 2018 De 2013 a 2016 fui Coordenador e professor do Curso de Design

A promoção da produção de animação no Brasil se dá principalmente por meio de festivais, exibição em salas de Cinema, plataformas digitais e séries na televisão.

Apesar da existência desses canais de distribuição, os curtas-metragens animados ainda encontram bastante dificuldade em serem exibidos para o público mais amplo, limitando-se geograficamente aos grandes centros urbanos e socialmente aos entusiastas, fãs, profissionais e estudantes desta área.

Apesar dos esforços de organizadores de festivais, a capilarização da produção de animação ainda é escassa, em especial em áreas pouco atendidas pelos setores públicos e tampouco com salas de Cinema, como a Baixada Fluminense no Estado do Rio de Janeiro (O principal deles, o Baixada Animada procura fazer o trabalho de disseminação da Animação pela Baixada Fluminense, no Estado do Rio de Janeiro). Segundo Howkins (2001, p.60), a capilarização e a criação de clusters (agrupamentos) de empresas é um dos pilares da Economia Criativa, o que a faz ser tão incentivada pelos governos para fomentar a atividade econômica fora dos grandes centros urbanos.

Apesar de nosso trabalho não ser uma iniciativa empresarial, mas educativa, focamos na ampliação da disseminação da animação no município de Belford Roxo, através da parceria com a Secretaria Municipal de Educação de Belford Roxo e os organizadores do Dia Internacional da Animação (DIA 2018), a Associação Brasileira de Cinema de Animação.

O município de Belford Roxo, localizado na região da

Baixada Fluminense, é oriundo de uma divisão político-geográfica acontecida na década de 1990 no município de Nova Iguaçu. Com uma população de aproximadamente 500 mil habitantes possui apenas 7,6% de sua população ocupada (IBGE CIDADES, 2016), e culturalmente não possui salas de Cinema, apesar de ser um município com potencial para tal (ANCINE, 2019).

O DIA é um evento promovido desde 2003 no Brasil em celebração ao centenário da primeira exibição pública de animação, realizada em 1892. Neste projeto de extensão do IFRJ, o objetivo foi levar às escolas municipais do município de Belford Roxo a exibição da mostra infantil do DIA, reforçando a cultura da animação para a população jovem.

Distribuímos esta exibição em nove dias, nos quais uma equipe composta por três professores e uma técnica visitou 10 escolas municipais exibindo os curtas-metragens. Além da exibição, nosso papel foi de apresentar algumas profissões relacionadas à indústria da economia criativa, tais como animador de personagens, designer de games e ilustrador.

Em nossas visitas às escolas notamos que a maior parte das crianças desejava seguir profissões como policial, militar, e jogador de futebol, ou seja, relacionadas diretamente ou indiretamente à segurança pública ou aos esportes. Nosso objetivo secundário foi mudar a perspectiva desses pequenos estudantes em relação às suas futuras carreiras.

Conclusão

Durante nove dias visitamos 10 escolas do município de Belford Roxo, localizadas em regiões onde os festivais e os cinemas não possuem penetração. Atendemos a um público de aproximadamente 400 jovens, e acreditamos que conseguimos mudar a visão desses jovens em

Gráfico da Universidade Veiga de Almeida (Campus Tijuca). Tenho experiência na área de Desenho Industrial, com ênfase em Programação Visual, atuando principalmente nos seguintes temas: Motion Graphics, Realidade Virtual, Modelagem 3d, VRML, Televisão, Telejornalismo, Animação 3D e Animação de Personagens e Infografia em Vídeo. De 2013 a 2016 coordenei a Graduação Tecnológica em Design Gráfico da Universidade Veiga de Almeida. Desde 2010 a 2016 lecionei Animação de Personagens, Animação 3D e disciplinas relacionadas ao Audiovisual e à Animação. De 2012 a 2014 coordenei a Pós-Graduação em Animação 3D e Edição Digital de Vídeo do Instituto Infnet. De 2004 a 2010

relação ao audiovisual, ampliando seus repertórios de possibilidades de atuação pessoal e profissional.

REFERÊNCIAS

ANCINE. Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual. https://oca.ancine.gov.br/paineis-interativos. Acesso em 26 de maio de 2019.

HOWKINS, J. The Creative Economy: how people make money from ideas. London: Penguin Books. 2002. 2a ed. 288p.

IBGE CIDADES. Conheça Cidades e Estados do Brasil. https://cidades.ibge.gov.br/brasil/rj/belford-roxo/panorama. Acesso em 26 de maio de 2019.

trabalhei na TV Globo, criando infográficos animados para os seguintes produtos televisivos: Jornal Nacional, RJTV, Jornal da Globo e Fantástico. Participei da produção de arte para os seguintes eventos: Eleições 2006 e 2008, Pan-Americano 2007, Olimpíadas 2008. Criei animações para o Jornal da Globo e o Fantástico. Site: http://www.raphaelargento.com

A representatividade da etnia negra em filmes de animação entre 2010 e 2019

Diego Correa Barbosa de Oliveira

Este presente artigo tem como tema filmes animados. Registros apontam que a primeira projeção de um filme animado aconteceu em 1908 na cidade de Paris, França, creditando o diretor Émile Courtet. Animações são constantemente associadas pelo grande público às crianças. Entretanto, temos atualmente exemplos de filmes direcionados a diferentes fachas etárias como o infantil, o infanto-juvenil e o adulto.

Com tantos filmes criados, histórias contadas desde 1908 e com o atual sucesso de bilheteria "Homem-aranha: No Aranhaverso", no qual o principal personagem é Miles Morales, um jovem americano negro, morador do Brooklyn. Com essa temática surgiu o seguinte questionamento: Nessa última década o crescimento da representação da raça negra em filmes de animação cresceu ou diminuiu?"

Fez-se uma pesquisa bibliográfica, com leituras e estudos de artigos anteriores, livros, busca por registros de filmes animados lançados entre 2010 e 2019, análise de personagens e trechos desses. Em seguida, uma análise quantitativa em busca do entendimento de como o negro aparece nesses filmes e se essa representatividade obteve um crescimento ou não.

Com isso, ao final, esse artigo contribui para a área da animação e para que futuros pesquisadores, animadores e roteiristas tenham mais fontes de conhecimento e bagagem na hora de seus estudos e/ou da criação de seus personagens negros em suas histórias. Em um período em que o tema representatividade é bastante

PALAVRAS CHAVES
negros, filmes, animação, representatividade

BIOGRAFIA
Diego Correa Barbosa de Oliveira, graduando de Design Gráfico Ilustração e Animação Digital na Universidade Veiga de Almeida (UVA) – RJ
Voluntário no Animaldiçoados 2016 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).

abordado, poderá também saber como essa escalada da representação negra vem se dando nessa última década.

Orientação: Roberta de Freitas

REFERÊNCIAS

AGOSTINHO, Elbert. Os Desenhos animados e o mito da democracia racial. Minuto do Saber, 2012. Disponível em: <https://minutodosaber.com/2012/09/os-desenhos-animados-e-o-mito-da-democracia-racial/> Acesso em: 02 de Jun. de 2019.

CASTRO, S. Nadja. Desenhos de animação para pensar as relações étnico-raciais Traços do Desenho. 2015

FILME B BOX OFFICE BRASIL Filme B: Referência no Mercado de Cinema no Brasil. c2019. Página inicial. Disponível em: <http://www.filmeb.com.br> Acesso em: 02 de Jun. de 2019.

IMDb Internet Movie Databas: Ratings and Reviews for New Movies and TV Shows, c1990-2019. Página inicial. Disponível em: <https://www.imdb.com> Acesso em: 02 de Jun. de 2019.

NETO, M. Mario. Que negro é esse nas Animações? Uma análise da representação do negro em desenhos animados do século XXI, 2014. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/269103457_Que_negro_e_esse_nas_animacoes_Uma_analise_da_representacao_do_negro_em_desenhos_animados_do_seculo_XXI> Acesso em: 02 de Jun. de 2019.

SANTO, E. B. A. Carlos.; BRITO, S. T. Leandro As Relações étnico-raciais em um contexto do desenho animado mundo Bita. CONEDU 2018

WEBEDIA INTERNET BRASIL AdoroCinema. c2019. Página inicial. Disponível em: < http://www.adorocinema.com/> Acesso em: 02 de Jun. de 2019.

WELLS, Paul. Understanding Animation. Routledge, 1998 Nova York.

Mulheres na animação brasileira: a presença de profissionais no processo criativo

Josiane Aparecida dos Reis Pereira Tavares

A presente monografia tem como objeto de estudo as mulheres dentro do mercado de animação brasileiro. Pretende-se verificar se essas profissionais se encontram em número reduzido nos cargos criativos e a influência da questão de gênero nesse processo. Para construção da pesquisa foi realizado um levantamento bibliográfico da animação mundial e nacional, como também um panorama da atuação feminina no cinema. A metodologia tem como base as pesquisas quantitativas feitas pela ANCINE sobre a participação feminina na produção audiovisual do país e o relatório estatístico "Eu Sou Animação no Brasil". A partir disso, são levantados os dados dos créditos finais dos longas de animação brasileiros, coletando as funções criativas e os profissionais envolvidos. Essa pesquisa conclui que a presença de mulheres na parte criativa das produções é menor e que isso é causado pelas hierarquias sociais baseadas no gênero, mas que as profissionais estão criando várias iniciativas para amenizar as disparidades dentro do setor audiovisual.

REFERÊNCIAS

ANCINE. Diversidade de Gênero e Raça nos Longas-metragens Brasileiros Lançados em Salas de Exibição 2016. ANCINE. São Paulo, p. 27. 2017.

BREWER, J. Why is there a lack of women in animation, and what can we do about it? It's nice that, 2018. Disponível em <https://www.itsnicethat.com/features/why-is-there-a-lack-of-

PALAVRAS CHAVES

roteiro, design de animação, cinema de animação, storyboard

BIOGRAFIA

Josi Reis é graduada em Rádio TV e Internet pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP) e formada no curso de Animação pelo CAV (Centro de Audiovisual de São Bernardo do Campo). Já trabalhou como editora em produtoras audiovisuais e na área da animação foi roteirista, animadora e sound designer do curta "Flora" (2016), storyboarder, cenarista e sound designer do curta "A Fábula dos Monumentos Empreendedores" (2018) e trabalhou como assistente de direção no estúdio Citron Vache para o curta "Luz e Sombra", além de ser ilustradora freelancer. Na área da pesquisa realizou a monografia "Mulheres na animação brasileira: a presença de profissionais no processo criativo".

women-in-animation-internationalwomensday-080318>. Acesso em: 15 Setembro de 2018.

FARIAH, C. Eu sou animação no Brasil. Universidade do Estado de Minas Gerais. [S.l.], p.62. 2015.

MENDONÇA, F. D. C. F. A expansão do mercado de animação brasileira: condições de possibilidade que favoreceram o crescimento da produção de longas-metragens animados no Brasil no século XXI. Instituto de Ciências Sociais. Brasília, p. 83. 2017.

WERNECK, D. Piconzé. In: CARNEIRO, G.; SILVA, P. H. Animação Brasileira - 100 filmes essenciais. 1a. ed. [S.l.]: Letramento, v. I, 2018. Cap. 18, p. 72-75.

O desenho animado rotoscópico e o Vale da Estranheza: problemas e soluções

Mariana Lopes Fogo

Este é um estudo teórico e experimental sobre desenho animado rotoscópico.

A rotoscopia é uma técnica em que os quadros da animação são produzidos pelo decalque tracejado dos quadros de uma filmagem live action. Ela é utilizada desde a invenção do Rotoscópio por Max Fleischer, em 1915, pela produtividade e auxílio à obtenção nas animações de movimentos mais realistas e convincentes.

Como toda técnica, a rotoscopia tem seus próprios problemas particulares, em destaque a estranheza.

A ideia de estranheza foi conceituada por Jentsch e Freud e quantificada pelo "Uncanny Valley" ou "Vale da Estranheza" do roboticista Masahiro Mori.

A estranheza do termo tem múltiplos aspectos e características, uma forma de descrever essa estranheza é como um desconforto, um desagrado, uma "sensação de que algo está errado".

As figuras rotoscópicas se aproximam muito do realismo por suas proporções e pelo seu movimento, sem, entretanto, serem reais. Nesta proximidade do realismo na qual, porém, ainda há uma distância, é o Vale da Estranheza.

A primeira parte do trabalho é uma pesquisa bibliográfica, que objetiva reunir os conhecimentos de rotoscopia e apresentá-los de forma didática. Apesar de existirem animações rotoscópicas sem ou com pouca estranheza, não foram encontrados exemplos práticos de como resolver o que convencionamos chamar de vícios da técnica rotoscópica na nossa procura de bibliografia

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

BIOGRAFIA
Mariana Lopes Fogo é bacharela e licenciada em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da UNESP. Estudou animação no CAV (Centro Audiovisual de São Bernardo) entre 2017 e 2018. É ilustradora e animadora, participou da animação do curta metragem universitário "Oceano (2017, dirigido por Renato Duque)". Em 2015 realizou a pesquisa "O desenho animado rotoscópico e o Vale da Estranheza: Problemas e soluções" apoiada pela FAPESP (processo 2014/25813-7/)

sobre rotoscopia.

A segunda parte é um estudo sobre a ocorrência dos vícios num trecho selecionado do filme animado da Disney "Branca de Neve e os Sete Anões" (1937). Os vícios foram categorizados em: Decalquismo, a Oscilação e inconsistência da linha, Falta de controle no volume, Falta de Solidez, Linha preguiçosa e Descaracterização.

A terceira parte apresenta animações que foram produzidas exclusivamente para esta pesquisa com o propósito de reproduzir os vícios e demonstrar a correção dos mesmos.

A última parte é uma análise post mortem das animações através da lente dos vícios categorizados, e serve como um guia para controlar a estranheza da animação rotoscópica. Estranheza que pode ser ou não desejada pelos animadores de acordo com a intencionalidade colocada na obra animada.

REFERÊNCIAS

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. Arte da Animação: Técnica e Estética através da história. 3 ed. São Paulo: Editora Senac, 2011.

BOULDIN, J. Cadaver of the real: animation, rotoscoping and the politics of the body. Animation: an Interdisciplinary Jornal, Londres: SAGE, v.12, p.7–31. 2004.

FLEISCHER, Richard. Out of the inkwell: Max Fleischer and the animation revolution. Lexington: University Press of Kentucky, 2005.

STANCHFIELD, Walt. Dando Vida a Desenhos: os anos de ouro das aulas de animação na Disney. v.1. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

TEIXEIRA, Pedro Mota. A Representação Emocional da Personagem Virtual no Contexto da Animação Digital: do Cinema de Animação aos Jogos Digitais. 2013. 346f. Tese (Doutorado em C C Esp de Comunicação Audiovisual). Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Braga, 2013.

THOMAS, Frank; JOHNSTON ,Ollie. The Illusion of Life. New York: Disney Editions, 1981.

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit - Expanded Edition. New York: Faber and Faber, 2009.

Ensino de Animação na Prática

Rodrigo Veras Burigo

PALAVRAS CHAVES
Animação Tradicional, Ensino, Produção de Animação

BIOGRAFIA
Rodrigo Veras é Bacharel em Animação pela Universidade Federal de Santa Catarina. Trabalhou com desenvolvimento de Jogos, ganhando o prêmio de arte na SBGames de 2012, e posteriormente fazendo parte da equipe de desenvolvimento e produção de séries animadas na 52 Animation Studio. Na universidade encabeçou a criação de projetos como a semana de recepção dos calouros na qual periodicamente oferece uma oficina introdutória de animação.

Com o crescimento da indústria de animação no Brasil, houve também o aumento do número de instituições de ensino oferecendo cursos na área. A partir disto surge a necessidade de se aprofundar em métodos de ensino de animação. Este trabalho tem como finalidade expor os métodos para a realização de uma oficina introdutória a produção de animação com a duração de vinte horas distribuídas em cinco dias que se propõe a explorar cada etapa do processo de produção de uma animação resultando em um pequeno vídeo animado.

Esta oficina foi formatada para criar um espaço de inter-relações entre cada técnica empregada na produção de uma animação assim fornecendo a oportunidade aos alunos de construir uma percepção complexa (Morin, 2009) das atividades. Esta visão do processo é fundamental para uma formação efetiva e para preparar os alunos para projetos com requisitos maiores.

As etapas foram estruturadas a partir da análise dos procedimentos metodológicos do livro Animation Bible (アニメションバイブル) (Telecom Animation Film, 2009) e buscou-se base teórica com Jonassen (1999) em seu texto "Designing Constructive Learning Environments" considerando que o processo artístico e as práticas construtivistas têm diversos pontos de convergência (SARANIERO, n.d).

Assim as etapas da oficina ficam da seguinte forma

- Dia 1: Elaboração de um personagem, roteiro narrativo, argumento e storyboard.
- Dia 2: Layouts e guia de áudio.
- Dias 3 e 4: Quadros chave, limpeza e entremeios.

• Dia 5: Finalização e montagem.

Em sala são organizados grupos de três alunos e são fornecidos os equipamentos básicos para a realização das atividades: Mesas de luz, folhas A4 perfuradas para layouts, background e animação, e folhas A6 para o storyboard. Acompanhando o material um texto descritivo do processo também é fornecido para consulta. O material de captura de imagens e de captura de áudio também deve estar disponível a turma.

Cada etapa deve ser acompanhada por um professor com experiência em animação para auxiliar e corrigir tecnicamente os alunos. O professor deve também orientar os alunos a simplificar os seus projetos para adequá-los ao período da oficina e auxiliá-los a manusear o equipamento. Antes de cada etapa a sua função é descrita pelo professor e são apresentados exemplos para ilustrar possíveis resultados, auxiliando os alunos a tomar suas decisões.

A simulação desta oficina foi realizada para sua validação e os resultados demonstraram que é possível transpassar todas as etapas no período de tempo proposto. Na simulação foram utilizadas diversas técnicas de animação limitada para obter um aproveitamento maior de tempo. Por isso é necessário enfatizar que a aplicação em sala de aula requer que o professor forneça informações sobre como aplicar técnicas de animação limitada ou orientar outras maneiras de solucionar a produção para que os alunos possam obter um bom aproveitamento.

Espera-se que este trabalho possa servir de referência e agregar conteúdo ao o corpo de estudos que visam encontrar novas possibilidades para o ensino de animação no Brasil.

REFERÊNCIAS

JONASSEN, David. Design ing Constructivist Learning Environments. In: REIGELUTH, Charles M. (Org.). Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory. Mahwah: Taylor & Francis, 1999. Cap. 10. p. 216-239.

MORIN, Edgar. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 2. ed. São Paulo: Unesco, 2000. 115 p.

SARANIERO, Patti. Constructivism: Actively Building Arts Education. Disponível em:https://artsedge.kennedy-center.org/educators/how-to/from-theory-to-practice/constructivism . Acesso em: 02 nov. 2018.

TELECOM ANIMATION FILM. アニメションバイブル : アニメーション制作の教科書. Tokio: 誠文堂新光社, 2009. 231 p.

Irmão do Jorel: a ignorância sobre a Ditadura Militar nas mídias

Stephanie Watanabe

A série ficcional nacional animada Irmão do Jorel (Cartoon Network, 2014-2019) compreende variados elementos, a princípio díspares: ambiência nas décadas de 1980 e 1990, temáticas do período da ditadura militar brasileira (1964-1985), um teor autoficcional pelo uso de imagens de arquivo, humor adulto mesclado ao infantil, e críticas políticas e sociais ao país. Assim, o trabalho observa e questiona de que maneira estes elementos dialogam com o contexto sociocultural de seu lançamento - como parte de uma convergência de mídias, através da sedução da memória e da autoficção promovida pelas redes sociais, e bem como pela atividade da comunidade de fãs da obra. Desta forma, o artigo procura compreender a originalidade e relevância desta série, partindo de referenciais teóricos de TV em Jason Mittell, de memória em Paul Ricoeur e Andreas Huyssen, e de comportamento de fãs em Henry Jenkins e Matt Hills, além de uma pesquisa em grupos online de fãs. A partir desta investigação dentro do universo dos fãs, constatou-se uma certa ignorância quanto a elementos históricos nacionais. Assim, o trabalho traz novas reflexões sobre a animação mundial, que diz respeito à seu compromisso com a politização e a crítica através de uma série televisiva originalmente voltada às crianças.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2008.

PALAVRAS CHAVES

animação brasileira seriada; memória; ditadura militar brasileira (1964-1985); Irmão do Jorel; fãs

BIOGRAFIA

Stephanie Watanabe é formada em Animação (UAM, 2010), especialista em Produção Executiva Audiovisual (SENAC, 2013) e mestre em Comunicação (UAM, 2019). Atua no mercado audiovisual coordenando projetos de animação, live action, games, apps, curtas, séries e longas direcionados ao público infantojuvenil, desde 2008. É docente no curso de graduação em Cinema e Animação na FAAP, lecionando História da Animação, Produção Executiva e orientando TCCs.

CARROLL, Noël. Interpreting the movie image. United Kingdom: Cambridge University Press, 1998.
FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
HILLS, Matt. O fandom como objeto e os objetos do fandom. [Entrevista cedida a] Clarice Greco. MATRIZes. V. 9 - Nº 1, jan./jun. 2015.
HUTCHEON, Linda. The Politics of Postmodernism. Nova Iorque: Routledge, 1989.
HUYSSEN, Andreas. Seduzidos Pela Memória: arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
JAMESON, Fredric. Pós-modernismo, a lógica cultural do capitalismo tardio. 2ª ed. São Paulo: Ática, 1996.
JENKINS, Henry. Cultura da Convergência, São Paulo: Editora ALEPH, 2009.
JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Editora ALEPH, 2014.
LEJEUNE, Philippe. O pacto autobiográfico: de Rousseau à internet. Belo Horizonte: editora da UFMG, 2008.
LIPOVETSKY, Gilles. Tempos Hipermodernos. Edições 70, 2011.
MORAN, Joe. Childhood and nostalgia in contemporary culture. European Journal of Cultural Studies, vol. 5, issue 2, 2002.
MOTTA, Rodrigo Patto Sá. Ditadura militar no Brasil: historiografia, política e memória. [Entrevista cedida a] João Teófilo, Bruno Leal. Café História online, 2017. Disponível em: https://www.cafehistoria.com.br/entrevista-rodrigo-patto-sa/. Acesso em: 22 jul. 2018.
NASCIMENTO, G. P. A; WATANABE, S. C. K. O.; CAMARGO, M. V. G; CANEPA, L. L. Panorama da animação brasileira nos anos 2000. Anais. V Colóquio de Cinema e Arte da América Latina: ESTADO CRÍTICO América Latina resistente. São Paulo, Universidade Anhembi Morumbi, 2017.
NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Revista Projeto História. São Paulo, v. 10, 1993.
RICOEUR, Paul. A Memória, a História, o Esquecimento. Editora Unicamp, 2007.

WATANABE, Stephanie C. K. O. A sedução da memória: o caso Irmão do Jorel. Anais. XII Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura, Uniso, setembro de 2018.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

IRMÃO do Jorel. 3 Temporadas. Direção: Juliano Enrico. São Paulo: Copa Studio / Cartoon Network, 2014-presente. Seriado (11 min., cada episódio).

Mulheres no Mercado Brasileiro de Produtos Audiovisuais em Animação

Carla Schneider
Ramona Krüger

PALAVRAS CHAVES
animação brasileira; mulheres; mercado de trabalho

BIOGRAFIA
CARLA SCHNEIDER é professora e pesquisadora nos cursos de Cinema da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Doutora em Comunicação e Informação (UFRGS, 2014) pesquisa os modos de produção das imagens do cinema de animação; o contexto brasileiro sobre escolas e pesquisadores em animação no Brasil; a animação experimental brasileira e as mulheres no mercado brasileiro de produtos audiovisuais com animação. Participa do comitê que fundou, organiza e realiza o SEANIMA (Seminário Brasileiro de Estudos em Animação).
RAMONA KRÜGER é graduanda do curso de Cinema de Animação

Verificamos um crescimento significativo na produção e veiculação de séries de animação brasileiras para a televisão e plataformas online (vídeos por demanda). Nos últimos 10 anos, passamos de duas para 44 produções e acreditamos que grande parte deste cenário produtivo se deve aos mecanismos de incentivo criados e administrados pelo Ministério da Cultura (MinC), através da Agência Nacional do Cinema (Ancine). Dentre eles evidenciamos o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) , de 2007, e a Lei da TV Paga, datada em 2011, que tem fomentado a produção independente, com cotas de horários semanais para serem exibidos em canais da TV à Cabo.

Este período, favorável ao audiovisual, teve reflexo na busca por profissionais qualificados para compor as equipes de estúdios e produtoras que foram surgindo. Inferimos que neste contexto deveria estar ocorrendo um aumento da quantidade de mulheres envolvidas na concepção e realização desses produtos e formulamos a pergunta de pesquisa: como está configurado o atual cenário nacional do mercado de animação (nos diversos formatos dos produtos audiovisuais) em termos quantitativos e qualitativos no comparativo entre mulheres e homens?

Para atingir este objetivo mapeamos a presença da mulher neste mercado de trabalho e apresentamos um olhar científico resultante da trajetória metodológica fundamentada em três fontes principais: a pesquisa 'Eu

sou Animação no Brasil' (Cristiane Faria, 2014); dados do curso Cinema de Animação (UFPel) sobre os ingressantes e os egressos e, o formulário online 'Animação Para todos e Todas' (Rosaria Moreira, 2018). Com estes dados foi possível traçar o perfil das mulheres no atual mercado brasileiro, considerando itens como: tempo de atuação, as funções ocupadas, tipo de produção, etc., com o intuito de revelar dados quantitativos da proporção de gênero no mercado de produtos audiovisuais de animação no Brasil.

Levamos também em consideração que surgiram vários cursos de ensino superior dedicados à formação profissional na área de produtos audiovisuais com animação, iniciando uma transformação e democratização do acesso a este aprendizado no país. Dados do curso Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas (UFPel), no Rio Grande do Sul revelam, por exemplo, que no período de 2010 (ano de sua fundação) até 2015, as turmas estão compostas por ingressantes na proporção aproximada de 45% de mulheres. Porcentagem similar identificamos na constituição do quadro de professores. Embora tenhamos observado um certo equilíbrio na equiparidade de gênero (57,7% da turma composta por mulheres), o mesmo não parece acontecer ao procurarmos referências de artistas consagradas no mercado, ou que marcasse presença nos registros históricos deste campo no Brasil.

na Universidade Federal de Pelotas (UFPel), pesquisadora da temática das mulheres no mercado de produtos audiovisuais com animação.

Acreditamos que os dados analisados e descritos pela pesquisa apontam para um princípio de transformação neste mercado brasileiro, fomentado pela fase produtiva observada na última década, bem como pelo surgimento de cursos de nível superior dentro de instituições de ensino.

Ressaltamos, ainda, que a questão da representatividade vai para além da 'mulher', precisando voltar os olhos para a inclusão de outras minorias que também buscam seu espaço neste mercado. Com ainda muitos caminhos a serem desvendados é que essa pesquisa também abre espaço para o aprofundamento de questões para além deste recorte.

REFERÊNCIAS

BEAUVOIR, Simone. O segundo sexo: a experiência vivida. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1960b.

BOURDIEU, Pierre. A dominação masculina. 11° ed. - Rio de Janeiro: Bertrand Brasil 160p. 2012.

CATMULL, Ed. Criatividade S. A.: superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

FARIA, Cristiane Aparecida Gomes. Design da animação no Brasil: Um Censo Demográfico. 2015. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola de Design, Universidade do Estado de Minas Gerais UEMG, Belo Horizonte. Disponível em <http://anapaulanasta.com/wp-content/uploads/2015/10/FARIA_Cristiane_odesigndaanimacaonobrasil.pdf> Acesso em 20 de jun. 2018.

JOHNSON, Mindy. Ink and Paint: The Women of Walt Disney's Animation. Disney Editions: 2017.

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. The Illusion of Life: Disney Animation. Nova Iorque: Abberville Press, 1981.

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. Londres: Faber and faber, 2001.

O branded content na televisão brasileira: um estudo sobre a série Dino Aventura

Marcus Vinícius Guio de Camargo

A presente pesquisa possui como objetivo estudar a série de animação infantil Dino Aventuras, financiada pela empresa de alimentos Danone e primeira série brasileira de animação para televisão decorrente de uma estratégia de branded content, isto é, desenvolvida por meio do conteúdo produzido por uma marca, analisando seus aspectos narrativos, técnicos e estéticos, no intuito de expor fatores que possam contribuir para a produção de projetos semelhantes, bem como investigar se há a presença de publicidade latente no conteúdo da série e evidenciar as limitações existentes neste modelo de negócio. Entendemos que, quando uma marca investe em uma narrativa que se conecta com o cotidiano e experiências prévias do espectador, o processamento da narrativa demonstra maior potencial de absorção se comparados às mensagens transmitidas pela publicidade (BERROS, 2015, p. 675). Pudemos constatar que o Dino Aventuras surgiu em cima de uma proposta menos ambiciosa da Danone, que sugeriu um projeto de curta duração e com símbolos da marca mais evidentes e que que o formato atual, que conecta série e marca apenas na utilização de Dino, mascote da marca, foi sugerido pelos realizadores André Forni e Rodrigo Olaio, que custearam e produziram o piloto da série, tendo o resultado aprovado pela Danone. Exultante com o produto final, a Danone custeou 100% da segunda temporada, com 32 episódios. Nossas conclusões indicam que a série possui características comuns aos projetos pré-escolares de

PALAVRAS CHAVES
animação brasileira; branded content; dino aventuras; série infantil; análise.

BIOGRAFIA
Marcus Vinícius Guio de Camargo, mestre em Comunicação pela Universidade Anhembi Morumbi (2018), bolsista CAPES, e especialista em Produção Executiva e Gestão de Televisão pela FIAM/FAAM (2016). Professor e animador 2D com participação em equipes internacionais e brasileiras de séries para emissoras diversas de televisão.

animação e desempenha sua função como produto de entretenimento, divergindo do conteúdo publicitário da empresa, entretanto, por estar vinculada ao conceito de uma marca, apresenta personagens idealizados e roteiros livres de grandes conflitos, utilizando a inocência como dispositivo retórico.

REFERÊNCIAS

BERROS, Jesus Bermejo. La eficacia del relato narrativo audiovisual frente al discurso persuasivo retórico. In: FIDALGO, António, et al. Estética e tecnologias da imagem. Covilhã: Labcom, 2015.

CAMPOS, J.V, WOLF, P.H, HORN, M. L. Desenvolvimento de Personagens: a psicologia arquetípica como ferramenta de criação e concepção de personagens para uma série animada. Londrina: Projética, 2014.

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

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

MACHADO, Arlindo. A televisão levada a sério. São Paulo: Senac, 2000.

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

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

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).

Entre a referência e o plágio: design de personagens e direito autoral em animação

Lucina Reitenbach Viana; Gabriel Roberto Alves

Em seu melhor momento histórico, o mercado brasileiro de animação consolida seu lugar no cenário de produção audiovisual, e seu fomento participa desse resultado: no ano de 2017 foram lançados 158 títulos audiovisuais nacionais, sendo sete deles em animação (ANCINE, 2018). Em comparação com os anos anteriores, 2017 representa um marco histórico, já que desde 1995 até agora, somente quatro animações haviam sido lançadas em um mesmo ano. Com o crescimento do mercado audiovisual e o aumento do consumo, técnicas de animação se destacam como soluções de comunicação em diversos setores econômicos além do entretenimento, como a educação e a ciência, por exemplo. Da mesma forma, o mercado publicitário explora o potencial da animação. Num cenário em que cada vez mais marcas investem no mercado e na produção de peças publicitárias a partir de técnicas de animação, este trabalho faz parte do projeto de pesquisa de iniciação científica desenvolvido no Grupo de pesquisa de "Métodos Qualitativos Contemporâneos" do Centro Universitário Curitiba - UNICURITIBA, e trata de produções publicitárias em animação em seu contexto global e nacional, a partir do estudo de casos que tenham tido repercussão e fomentado discussões sobre a ofensa, a propriedade intelectual e direito autoral. Com a dificuldade de encontrar informações concretas e confiáveis sobre resoluções de casos brasileiros, são apresentados dois conhecidos casos de personagens em

PALAVRAS CHAVES
direito autoral, design de animação, publicidade, animação 3D

BIOGRAFIA
Lucina Reitenbach Viana é Coordenadora do Curso de Design de Animação do UNICURITIBA, Professora e Supervisora de Projeto Integrador. Pós-Doutoranda em Comunicação pela UNISINOS-RS, Doutora e Mestre em Comunicação e Linguagem pela UTP-PR. Gabriel Roberto Alves é Graduado em Design de Animação pelo UNICURITIBA e graduando em Direito pelo UNICURITIBA, membros do grupo de pesquisa de "Métodos Qualitativos Contemporâneos" do UNICURITIBA.

animação da comunicação brasileira: o Ligue-Ligue (Duda Propaganda, 2005) da empresa de telecomunicações Brasil Telecom; e o Ratinho Chip (Salles D´Arcy, 2002) do Banco Bradesco. Ambos alcançaram grande repercussão jornalística discutindo as personagens presentes em suas peças publicitárias e sua extrema semelhança com animações estadunidenses. A partir dos casos apresentados em seu contexto comunicacional original, pretende-se avaliar a adoção de tal solução, e entender a forma com que a técnica de animação empregada pelos grandes estúdios auxiliou no desenvolvimento deste tipo de publicidade. Complementarmente, este artigo busca fomentar discussão sobre a linha tênue entre a referência e o plágio, através do debate a respeito de técnicas, legislação e contexto da época das peças analisadas.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA BRASIL. Número de lançamentos de filmes brasileiros bate recorde em 2017. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2018-01/numero-de-lancamentos-defilmesbrasileiros-bate-recorde-em-2017/>. Acesso em: 01 out 2018.

ASCENSÃO, José De Oliveira et al. Série Gvlaw - Propriedade intelectual - Direito autoral. E-book. Editora Saraiva (Edição Digital), 2013.

FILHO, Geraldo Magela Freitas Tenório. MALLMANN, Querino. Os direitos autorais na era digital: desafios e novas perspectivas jurídicas. Disponível em: <http://pidcc.com.br/artigos/012017/092017.pdf>. Acesso em: 06 de jun 2018.

GIL, Carlos Antonio. Estudo de Caso. São Paulo: Atlas, 2009.

MINISTÉRIO DA CULTURA. Brasil lança o maior número de animações em 22 anos. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset_publisher/OiKX3xlR9iTn/content/ brasillanca-maior-numero-de-animacoesem-22-anos/10883/>. Acesso em: 01 out 2018.