

# SEANIMA

SEMINÁRIO BRASILEIRO DE ESTUDOS EM ANIMAÇÃO

Anais, Vol. 3, 2020



3 e 5, 23 a 26 de novembro

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)  
- Campus Curitiba, Curitiba/PR



# SEANIMA

SEMINÁRIO BRASILEIRO DE ESTUDOS EM ANIMAÇÃO

Anais, Vol. 3, 2020



3 e 5, 23 a 26 de novembro

Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)  
- Campus Curitiba, Curitiba/PR

---

**SEANIMA - Seminário Brasileiro de Estudos em Animação - Anais, Curitiba,  
Volume 3, p. 1 - 137, 2020.**

Periodicidade anual - Revisão cega, pela comissão científica.

O evento ocorreu em 2020 de forma online, mas sediado pelo Depto. Acadêmico de Des. Industrial da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Campus Curitiba, Av. Sete de Setembro, 3165 – Rebouças, Curitiba/PR, nos dias 03 e 05 (SEANIMA Convida), e 24 a 26 de novembro (SEANIMA Apresenta) de 2020.

**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 2020:** Antônio Fialho (UFMG), Carla Schneider (UFPEL-RS), Claudia Bolshaw (PUC-Rio), Elisângela Lobo Schirigatti (UTFPR), Eliseu Lopes Filho (FAAP-SP), Gabriel Cruz (UFF e UVA-RJ), Jennifer Serra (CAV-SP), João Paulo Schlittler (USP), Marcos Buccini (UFPE), Milena Szafir (UFCE), Raphael Argento (IFRJ), Roberta de Freitas (UVA-RJ), Sergio Nesteriuk (UAM-SP).

**Projeto Gráfico:** Roberta de Freitas

**Ilustração da Capa:** Flávio Pessoa.

**Diagramação:** Eliane Gordeeff e Roberta de Freitas.

Edição digital publicada em 2026, correspondente ao evento realizado em 2020.

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 (2020) | [www.seanima.org](http://www.seanima.org) | [contato.seanima@gmail.com](mailto: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



Ilustração de Flávio Pessoa.

Marcello Giovanni Tassara (1935–2020)

Esta edição, é dedicada à memória do “pioneiro da realização e do ensino do cinema de animação no Brasil” (Schlittler, 2020), professor da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da USP e da Universidade Federal de Minas Gerais.

O nosso muito obrigado

SEANIMA – Seminário Brasileiro de Estudos em Animação

# Editorial

---

## **Bem vindo e bem vinda a mais uma Jornada acadêmica animada!**

Em 2020 a pandemia nos trouxe um grande desafio. E em meio a adaptações com o Ensino Remoto, o SEANIMA, seguindo a tendência, encarou o desafio de se tornar online em sua terceira edição. Nesta ocasião, o evento foi acolhido pela **Universidade Federal Tecnológica do Paraná (UTFPR)** e foi dividido em duas etapas: O **SEANIMA Convida** e o **SEANIMA Apresenta**. A primeira etapa dedicada às mesas e homenagens e a segunda a apresentação de trabalhos.

O **SEANIMA Convida** contou com cinco Mesas: A primeira foi Mulheres Maravilhosas da Animação Brasileira que contou com a presença de diversas animadoras e pesquisadoras de animação discutindo sobre o panorama da participação feminina na Indústria da Animação, além de falar do trabalho e legado de artistas do universo da animação que desafiam padrões convencionais de participação e representação de Gênero. A mesa, dividida em dois blocos contou com a presença das Professoras Jennifer Serra (CAV-SP) e Cláudia Bolshaw (PUC-Rio) e das artistas Camila Kater, Che Marcheti, Vivian Altman, Antônia Muniz, Patrícia Lindoso e Raissa Laban. Na segunda mesa, Cláudia Bolshaw acompanha uma verdadeira aula e homenagem ao Mestre Rui de Oliveira que foi diretor de Arte da TV Globo e da TV Educativa, além de ter ilustrado mais de 140 livros e ter lecionado na Escola de Belas Artes da UFRJ por mais de 30 anos. A terceira mesa contou com uma retrospectiva dos 35 anos da presença da

animação na Universidade Federal de Minas Gerais. Dividida em 3 Blocos, o Professor Antônio Fialho (UFMG) perpassa o início dessa história; o ensino nos anos 2000 e a experiência profissional e a fundação do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais. Além do Professor Fialho a mesa contou com a participação dos artistas Aida Queiroz, Tania Anaya, Natália Freitas, David Mussel, Wagner Miranda, Sara Guedes e Gabriel Chagas. Na última mesa do Seanima Convida, o Professor João Paulo Schittler homenageou o Professor Marcelo Tassara. Tassara foi professor da ECA USP, um dos fundadores do curso de cinema e pioneiro dos estudos de cinema de animação, da animação table top e da foto filme no Brasil. Essa mesa também contou com a presença de Eda Tassara, Vicente Gosciola, Carlos Augusto Calil e Malu Dias Marques, além dos depoimentos de Maureen Bisilliat e João Sócrates de Oliveira.

O **SEANIMA Apresenta**, segunda etapa da edição de 2020, teve um total de 47 apresentações divididas em 12 mesas. Todo o material deste encontro que foi realizado entre os dias 24 e 26 de novembro de 2020 podem ser conferidos no site <http://seanima.org/content/seanima-apresenta/>

# SEANIMA Apresenta

## 10 Programação 2020 SEANIMA Apresenta Resumos de trabalhos

### MESA 01

**Mediação: João Paulo Schlittler**  
(USP/SEANIMA)

- 14 Chuck Jones e Tex Avery e o Bullying de uma geração *Sávio Leite e Silva*
- 17 Comunicação visual publicitária no Twitter: o uso marcário de GIFs animados *Laura Batista Cintra e Sandra Maria Ribeiro de Souza*
- 21 Animação viral: memes podem estar controlando seu celular  
*João Paulo Amaral Schlittler*
- 23 Animações interativas na Internet: Um breve relato histórico *Cláudio Aleixo*

### MESA 02

**Mediação: Carla Schneider**  
(UFPeI/SEANIMA)

- 27 QUINTAL: Bíblia de Animação para série infantil inspirada na obra de Manoel de Barros  
*Mariana Passos Netto*  
*Tamires Lima e Taygoara Aguiar* (orientadores)
- 31 Panorama da animação seriada pernambucana  
*Tiago de Jesus Santos Costa*  
*Marcos Buccini Pio Ribeiro*

- 33 Peepoodo and the Super Fuck Friends: a pesquisa científica e o estudo como instrumento para o ensino superior  
*Lucina Reitenbach Viana*  
*Maria Helena Weschollek de Oliveira e Rilarly Wallace Duarte Silva*

### MESA 03

**Mediação: Carla Schneider**  
(UFPeI/SEANIMA)

- 35 Animação de intervenção direta: abstração, obstrução, transdução  
*Rodrigo Faustini dos Santos*
- 38 O Antropomorfismo e o Cinema de Animação: da origem ao desenvolvimento  
*Felipe de Castro Ramalho*
- 41 Notas sobre a experiência estética do gesto no cinema de animação  
*Christiane Quaresma Medeiros*

### MESA 04

**Mediação: Sérgio Nesteriuk (PPG Design UAM/SEANIMA)**

- 44 “Mémorable” (2019) – Quando a Estética traduz o Conteúdo  
*Beatriz Lima Santos*
- 47 O impacto das tecnológicas digitais na produção brasileira de animação  
*Fabiano Leandro Pandolfi*  
*João Guilherme Barone Reis e Silva*
- 49 A representação do diverso no cinema de animação *Felipe de Castro Ramalho*

# Sumário

- 52** **Desenho Ambiental, uma experiência de integração colaborativa para a criação de animações**

*José Francisco Peligrino Xavier*

*Viviane Cris Mendes Xavier*

*Marli Teresinha Everling*

## MESA 05

**Mediação: Sérgio Nesteriuk (PPG Design UAM/SEANIMA)**

- 55** **Se não pode vencê-los, junte-se à eles! Como a França tornou-se o terceiro maior produtor mundial de desenhos animados estabelecendo parcerias com os japoneses?**

*Marcelo Abilio Públio*

- 58** **Redes animadas: a coprodução nas séries de animação brasileiras**

*Natasha Stefanini Canesso*

- 61** **Acadêmicos da Animação: Registro da história acadêmica da Animação Brasileira**

*Eliane Muniz Gordeeff*

*Carla Schneider e Raphael Argento*

- 64** **Projeto 'Que Chuva É Essa?': Animações criadas no powtoon para divulgação científica sobre riscos e desastres**

*Viviane Japiassú Viana*

## MESA 06

**Mediação: Marcos Buccini (UFPE/SEANIMA)**

- 67** **Movimentos arqueológicos sobre He-Man e os Defensores do Universo**

*Augusto Ramos Bozzetti*

- 70** **Salvador Dalí, Walt Disney e Destino: Um diálogo entre cinema e pintura**

*Celbi Vagner Melo Pegoraro*

- 73** **Uma Reflexão Sobre "Cidade dos Piratas"**

*Eliane Muniz Gordeeff*

- 76** **Desenhar a si: O filme O projeto do meu pai (2016)**

*Amanda Malheiros Trindade*

## MESA 07

**Mediação: Elis Lobo (UTFPR/SEANIMA)**

- 80** **Momento Animação: Novos formatos de eventos de animação durante a COVID-19**

*Elisangela Lobo Schirigatti e*

*Bruno Azzani Braga*

- 83** **Animação e documentário: suas relações entre ficção e não-ficção nas narrativas contemporâneas**

*Vinicius Augusto de Paula Soares*

- 85** **Covid-19 e a economia criativa: Impactos e tendências na produção e exibição de animação**

*Elisangela Lobo*

*Schirigatti e e Camila Kutiski*

- 88** **Histórias que ultrapassam fronteiras: um estudo sobre filmes de animação que ganharam projeção internacional**

*Viviane Merlino Rodrigues Tavares e*

*Andressa Frochlich de Carvalho Assis*

# SEANIMA Apresenta

## MESA 08

**Mediação: Gabriel Cruz**

**(UVA/UFF/SEANIMA)**

- 92 Da Voz à Cena - o registro de voz e seus impactos na animação e na cena**  
*Fernando Mourão Gutiérrez*
- 95 Animação Científica**  
*Maria Luiza Dias de Almeida Marques*
- 97 Iniciativas direcionadas para o fortalecimento da indústria de animação**  
*Elisangela Lobo Schirigatti e Georgia Jahnke Galvão*

## MESA 09

**Mediação: Raphael Argento**

**(IFRJ/SEANIMA)**

- 100 O processo de criação de narrativas entre estudantes de graduação de design/animação**  
*Marcus Tadeu de Souza Tavares*
- 103 Brincar de fazer cinema com crianças: encontros com o cinema de animação nas experiências de ver e 'transver' o mundo**  
*Constantina Xavier Filha*
- 106 Animação brasileira: censura, neocolonialismo e indústria cultural**  
*Maria Claudia Bolshaw Gomes e Nilton Gonçalves Gamba Júnior*

## MESA 10

**Mediação: Claudia Bolshaw**

**(PUC-Rio/SEANIMA)**

- 108 Um panorama histórico das animações pernambucanas dirigidas por mulheres**  
*Marcos Buccini Pio Ribeiro*
- 111 Quem são elas? As Mulheres Brasileiras no Cinema de Animação**  
*Carla Schneider, Claudia Bolshaw e Patrícia Lindoso*
- 114 Com a carne viva: o corpo feminino em animações de Vivian Altman e Camila Kater**  
*Jennifer Jane Serra*
- 117 Um modelo analítico dos estudos feministas em audiovisual: metodologia da análise fílmica para animação**  
*Ana Paula Penkala*

## MESA 11

**Mediação: João Paulo Schlittler**

**(USP/SEANIMA)**

- 120 O Uso de Ferramentas livres no ensino de Animação**  
*Gabriel Filipe Santiago Cruz, Carlos Eduardo Mattos da Cruz e Gustavo Pires de Souza Machado Rosa*
- 122 Ensino do Design em Movimento: Do Escorço à Animação para Fullframe**  
*Milena Szafir*
- 125 Cine Metro Passeio – Experiência Imersiva**  
*Eduardo Calvet*
- 126 Uma proposta de caracterização sonora de personagens de animação**  
*Zuleica Camargo e Eliseu Lopes Filho*

# Sumário

## MESA 12

**Mediação: Claudia Bolshaw**  
**(PUC-Rio/SEANIMA)**

**128 Processo em Registro – Série**  
**Unexpected Tales** *Marcelo Abílio Público,*  
*Bruno Azzani Braga e Yan Braga*

**129 Processo em Registro – Bonecos**  
**Articulados para Stop Motion com**  
**Material Alternativo** *Prof. Marcos*  
*Varassin Arantes e Barbara Carranca*  
*Valente*

**130 Processo em Registro – Processo ONG**  
**e N.A.D.A.: Animação Colaborativa**  
**Internacional** *Claudia Bolshaw, Marina*  
*Silva Telles, Vitor Olivera Vasconcelos,*  
*Eduarda Salomão e Giulia Daflon*

**131 Processo em Registro – Controle do**  
**Antônio** *Sérgio Nesteriuk Gallo, Antonio*  
*Henrique Alves Felipe, Alexandre Magon*  
*Barradas, Murilo Henrique de Oliveira*  
*Barrile, Rodrigo Yago Passos Rodrigues e*  
*Welder Douglas dos Santos*

**132 Processo em Registro – Projeto Vídeos:**  
**Descomplicando a Estatística**  
*Elisia Corrêa, Giselda Pereira, André*  
*Macedo, Alessandra Bonholi B. C. Gheller,*  
*Isadora Real, Gabriel Dezordi, Amanda*  
*Hartwig e Murillo Sponton*

**134 Anima Pôster - O Sumiço**  
*Sérgio Nesteriuk Gallo, Cae Reganhan*  
*dos Santos, Carla Yasmin Reis Souza,*  
*Felipe Kenji Yoshihira, Gabrielle Gabbi*  
*Couto Estacio, Júlia Góes Sampaio e*

*Victor Yuji Makiyama*

**135 Anima Pôster - Metalinguagem:**  
**Mergulhos em um Bacurau**  
**automatizado** *Milena Szafir e Caio Victor*  
*da Silva Brito*

## 136 ANIMA PÔSTERES

## 137 ENSAIOS AUDIOVISUAIS

# Programação SEANIMA 2020

## SEANIMA Convida

**terça-feira 03/11**

### **18:00 | Mulheres Maravilhosas da Animação Brasileira**

Mediação: Profa. Jennifer Serra (CAV-SP) e Profa. Cláudia Bolshaw (N.A.D.A. / PUC-Rio). Participação das convidadas: Camila Kater, Che Marcheti, Vivian Altman, Antonia Muniz, Patrícia Lindoso e Raissa Laban.  
Link: <https://youtu.be/FXEmcJvxERo>

**quarta-feira 04/11**

### **16:00 | Aula de Mestre com Rui de Oliveira**

Mediação: Profa. Cláudia Bolshaw (PUC-Rio).  
Link: <https://youtu.be/2WxdTnCnhfg>

### **18:00 | Legado: 35 anos de Animação na UFMG**

Mediação: Prof. Antonio Fialho (UFMG). Participação dos convidados: Áida Queiroz, Tania Anaya, Natalia Freitas, David Mussel, Wagner Miranda, Sara Guedes e Gabriel Chagas.  
Link: <https://youtu.be/t7DNdP6SFEI>

**quinta-feira 05/11**

### **18:00 | Homenagem em Memória a Marcello Tassara**

Apresentação: Prof. João Paulo Schlittler (USP). Participação: Eda Tassara, Vicente Gosciola, Carlos Augusto Calil e Malu Dias Marques.

Depoimentos: Maureen Bisilliat e João Sócrates de Oliveira.

Link: <https://youtu.be/x2TBwq4L78o>

## SEANIMA Apresenta

**terça-feira 24/11**

### **13:30 | Abertura do SEANIMA Apresenta**

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=N4BBsxuTkSw>

**14:00 | Mesa 01**

Mediador: João Paulo Schlittler (USP)  
Link: <https://youtu.be/S-rRHKsd8oc>

**Chuck Jones e Tex Avery e o Bullying de uma geração.** *Sávio Leite e Silva*

**Comunicação visual publicitária no Twitter: o uso marcário de GIFs animados.** *Laura Batista Cintra*

**Animação viral: memes podem estar controlando seu celular**  
*João Paulo Amaral Schlittler*

**Animações interativas na Internet: Um breve relato histórico.** *Cláudio Aleixo*

**15:45 | Mesa 02**

Mediadora: Carla Schneider (UFPEL)  
Link: [https://youtu.be/QZHy\\_G7CLZg](https://youtu.be/QZHy_G7CLZg)

**QUINTAL: Bíblia de Animação para série infantil inspirada na obra de Manoel de Barros.** *Mariana Passos Netto, Tamires Lima e Taygoara Aguiar*

**Panorama da animação seriada pernambucana.** *Tiago de Jesus Santos Costa, Marcos Buccini Pio Ribeiro*

**Peepoodo and the Super Fuck Friends: a pesquisa científica e o estudo como instrumento para o ensino superior**

*Lucina Reitenbach Viana, Maria Helena Weschollek de Oliveira, e Rilary Wallace Duarte Silva*

## 17:30 | Mesa 03

Mediadora: Carla Schneider (UFPEl)  
Link: [https://youtu.be/lt05NCGq\\_PM](https://youtu.be/lt05NCGq_PM)

**Animação de intervenção direta: abstração, obstrução, transdução.** *Rodrigo Faustini dos Santos*

**Antropomorfismo e o Cinema de Animação: da origem ao desenvolvimento**  
*Felipe de Castro Ramalho*

**Notas sobre a experiência estética do gesto no cinema de animação.** *Christiane Quaresma Medeiros*

## 19:15 | Mesa 04

Mediador: Sérgio Nesteriuk (PPG Design UAM)  
Link: <https://youtu.be/dpOmGAqvyls>

**“Mémorable” (2019) – Quando a Estética traduz o Conteúdo.** *Beatriz Lima Santos*

**O impacto das tecnologias digitais na produção brasileira de animação.** *Fabiano Leandro Pandolfi Orientador: Prof. Dr. João Guilherme Barone Reis e Silva*

**A representação do diverso no cinema de animação.** *Felipe de Castro Ramalho*

**Desenho Ambiental, uma experiência de integração colaborativa para a co criação de animações.** *José Francisco Peligrino Xavier Viviane Cris Mendes Xavier e Marli Teresinha Everling*

## quarta-feira 25/11

### 14:00 | Mesa 05

Mediador: Sérgio Nesteriuk (PPG Design UAM)  
Link: <https://youtu.be/YXrb7TmDAnM>

**Se não pode vencê-los, junte-se à eles! Como a França tornou-se o terceiro maior produtor mundial de desenhos animados estabelecendo parcerias com os japoneses?** *Marcelo Abilio Públio*

**Redes animadas: a coprodução nas séries de animação brasileiras.** *Natacha Stefanini Canesso*

**ACADÊMICOS DA ANIMAÇÃO: Registro da história acadêmica da Animação Brasileira.** *Eliane Muniz Gordeeff, Carla Schneider, Raphael Argento*

**Projeto ‘Que Chuva é essa?': animações criadas no Powtoon para divulgação científica sobre riscos e desastres.** *Viviane Japiassú Viana*

### 15:45 | Mesa 06

Mediador: Marcos Buccini (UFPE)  
Link: <https://youtu.be/C8hpWBiDfok>

**Movimentos arqueológicos sobre He-Man e os Defensores do Universo.** *Augusto Ramos Bozzetti*

# Programação SEANIMA 2020

**Salvador Dalí, Walt Disney e Destino: Um diálogo entre cinema e pintura.** *Celbi Vagner Melo Pegoraro*

**Uma Reflexão Sobre “Cidade dos Piratas”**  
*Eliane Muniz Gordeeff*

**Desenhar a si: O filme O projeto do meu pai (2016).** *Amanda Malheiros Trindade*

## 17:30 | Mesa 07

Mediadora: Elis Lobo (UTFPR)  
Link: [https://youtu.be/EFW\\_8hK6qQM](https://youtu.be/EFW_8hK6qQM)

**Momento Animação: Novos formatos de eventos de animação durante a COVID-19.**  
*Bruno Azzani Braga, Elisangela Lobo Schirigatti*

**Animação e Documentário: suas relações entre ficção e não-ficção nas narrativas contemporâneas.** *Vinicius Augusto de Paula Soares*

**COVID-19 e a Economia Criativa: Impactos e tendências na produção e exibição de animação.** *Camila Kutiski, Elisangela Lobo Schirigatti*

**Histórias que ultrapassam fronteiras: um estudo sobre filmes de animação que ganharam projeção internacional**  
*Viviane Merlino Rodrigues Tavares, Andressa Frochlich de Carvalho Assis*

## 19:15 | Mesa 08

Mediador: Gabriel Cruz (UVA/UFF)  
Link: <https://youtu.be/zbdwM0V632g>

**Da Voz à Cena – o registro de voz e seus impactos na animação e na cena**  
*Fernando Mourão Gutiérrez*

**Animação Científica.** *Maria Luiza Dias de Almeida Marques*

**Iniciativas direcionadas para o fortalecimento da indústria de animação**  
*Georgia Jahnke Galvão, Elisangela Lobo Schirigatti*

**quinta-feira 26/11**

## 14:00 | Mesa 09

Mediador: Raphael Argento (IFRJ)  
Link: [https://youtu.be/wFzVe\\_7VnQ](https://youtu.be/wFzVe_7VnQ)

**O processo de criação de narrativas entre estudantes de graduação de design/ animação.** *Marcus Tadeu de Souza Tavares*

**Brincar de fazer Cinema com Crianças: encontros com o Cinema de Animação nas experiências de ver e ‘transver’ o mundo.**  
*Constantina Xavier Filha*

**Animação Brasileira: Censura, Neocolonialismo e Indústria Cultural.**  
*Nilton Gonçalves Gamba Júnior Maria Claudia Bolshaw Gomes*

**Extensão e Animação – Mostra de filmes como incentivo ao processo de criação na disciplina de Animação.** *Flávio Gomes de Oliveira*

## 15:45 | Mesa 10

Mediadora: Claudia Bolshaw (PUC-Rio)  
Link: <https://youtu.be/dmlqJGKFCYI>

**Um panorama histórico das animações pernambucanas dirigidas por mulheres**  
*Marcos Buccini Pio Ribeiro*

**Quem são elas? As Mulheres Brasileiras no Cinema de Animação.** *Carla Schneider, Claudia Bolshaw, Patrícia Lindoso*

**Com a carne viva: o corpo feminino em animações de Vivian Altman e Camila Kater**  
*Jennifer Jane Serra*

**Um Modelo Analítico dos Estudos Feministas em Audiovisual: Metodologia da Análise Filmica para Animação**  
*Ana Paula Penkala*

### 17:30 | Mesa 11

Mediador: João Paulo Schlittler (USP)  
Link: <https://youtu.be/QI7gQHPrgQA>

**O Uso de Ferramentas livres no ensino de Animação.** *Gabriel Filipe Santiago Cruz, Carlos Eduardo Mattos da Cruz, Gustavo Pires de Souza Machado Rosa*

**Ensino do Design em Movimento: Do Escorço à Animação para Fulldome.**  
*Milena Szafir*

**Cine Metro Passeio – Experiência Imersiva**  
*Eduardo Calvet*

**Uma proposta de caracterização sonora de personagens de animação.** *Zuleica Camargo, Eliseu Lopes Filho*

### 19:15 | Mesa 12

Mediadora: Claudia Bolshaw (PUC-Rio)  
Link: <https://youtu.be/Wj-Cr5cfDUE>

**Processo em Registro – Série Unexpected Tales.** *Bruno Azzani Braga, Yan Braga.*

**Processo em Registro – Bonecos Articulados para Stop Motion com Material Alternativo.** *Barbara Carranca Valente*

**Processo em Registro – Processo ING e N.A.D.A.: Animação Colaborativa Internacional.** *Marina Silva Telles, Vitor Oliveira Vasconcelos*

**Processo em Registro – Controle do Antônio.** *Antonio Henrique Alves Felipe, Alexandre Magon Barradas, Murilo Henrique de Oliveira Barrile, Rodrigo Yago Passos Rodrigues, Welder Douglas dos Santos.*

**Processo em Registro – Projeto Vídeos: Descomplicando a Estatística.** *Alessandra Bonholi Barbosa Caroline Gheller, Isadora Real, Gabriel Dezordi, Amanda Hartwig, Murillo Sponton, Elisia Corrêa, Giselda Pereira, André Macedo.*

**Anima Pôster - O Sumiço.** *Carla Yasmin Dos Reis Pereira de Souza, Cae Reganhan Dos Santos, elipe Kenji Yoshihira, le Gabbi Couto Estacio, Júlia Gôes Sampaio, Victor Yuji Makiyama*

**Anima Pôster - Metalinguagem: Mergulhos em um Bacurau Automatizado.**  
*Caio Victor da Silva Brito*

### + Anima Pôsteres e Ensaios Aaudiovisuais

Online sem apresentações.

Link: <https://seanima.org/videos-2020/>

## Chuck Jones e Tex Avery e o Bullying de uma geração

*Sávio Leite e Silva*

### **PALAVRAS CHAVES**

Chuck Jones, Tex Avery,  
animação no Brasil

### **BIOGRAFIA**

Sávio Leite (Brasil, 1971)

Mestre em Artes Visuais pela UFMG. realizador de curtas-metragens, professor de cinema de animação no Centro Universitário UNA . Vencedor do Grande Prêmio do Cinema Brasileiro em 2018. Fundador e um dos diretores da Múmia – Mostra Udigrudi Mundial de Animação. Organizador de três livros sobre animação brasileira. Traduziu os livros Jorge Sanjinés e Grupo Ukamau – Teoria e prática de um cinema junto ao povo (2018) e A Forma realizada: o cinema de animação (2020).

O Brasil carece de artigos e livros sobre a influência dos desenhos animados estrangeiros sobre as crianças brasileiras. Toda uma geração foi educada assistindo não só os filmes do Disney, mas também a brilhante carreira dos animadores que trabalharam na Warner, notadamente a filmografia feita por Chuck Jones (1912 / 2012) e Tex Avery (1908 / 1980) que começou a ser exibida na televisão brasileira a partir de 1970. Com uma carreira de mais de sessenta anos dedicada à arte da animação realizou mais de trezentos filmes. Trabalhou nos Estúdios Warner desde 1930 até 1963, depois nos Estúdios da MGM onde ficou por um tempo realizando episódios de Tom e Jerry. Ajudando a criar personagens de grande apelo popular que moldaram o imaginário coletivo do século 20 como Pernalonga (que em 2020 comemora oitenta anos), Patolino, Hortelino Troca Letras e realizando curtas metragens que se tornariam clássicos através dos tempos como na comédia burlesca wagneriana What's the opera, Doc? de 1957. O coelho antropomórfico foi inspirado na persistência de Groucho Marx, com a doçura de Harpo, como se fossem os dois juntos. A maneira que Pernalonga morde sua cenoura com o canto da boca, também lembra muito o jeito que o Groucho Marx fumava seu charuto. O personagem surgiu em 1940, em um curta metragem chamado The Wild Hare ("A Lebre Selvagem"), dirigido por Tex Avery. Ao longo dos anos, Pernalonga estreou mais de

160 curtas e foi premiado com um Oscar de melhor curta-metragem de animação e com uma estrela na Calçada da Fama de Hollywood, Pernalonga foi eleito como melhor personagem de desenhos animados de todos os tempos pela revista estadunidense TV Guide. Mas segundo Chuck Jones quem deu a centelha, ou a segurança absoluta ao Pernalonga foi mesmo Tex Avery. O estilo de Tex Avery quebrou o padrão de realismo estabelecido por Walt Disney e encorajou os animadores a ampliar os limites da animação, permitindo fazer coisas em um desenho animado que não seriam possíveis no mundo de um filme em live-action. Outra criação clássica foi Patolino brigando com seus próprios animadores em Duck Amuck; Um filme que explode as convenções cinematográficas e expõe um mundo de metalinguagem num enredo que só poderia ser feito em animação. Ou de novo Patolino, na paródia de ficção científica em Duck Dodgers in the 24 ½ Century de 1953. Costumo dizer que esse cinema foi responsável por trazer o Bullying para a sala das casas do mundo inteiro. Bullying é uma prática sistemática e repetitiva de atos de violência física e psicológica, tais como intimidação, humilhação, xingamentos e agressão física, de uma pessoa ou grupo contra um indivíduo. Na época esse conceito não existia. Os curtas eram um festival de pancadarias, perseguições, insinuações sexuais e psicológicas. Muito dessa subversão foi aprendida por Chuck Jones desde a sua infância, quando sua família mudou para Los Angeles e ele teve a sorte de ser vizinho dos Estúdios do Buster Keaton. Chuck Jones diz sido influenciado pelo cinema de Buster Keaton. Quando criança participou como figurante de inúmeros filmes do comediante e tentou transportar para a animação várias cenas de perseguição dos seus filmes. Ele dizia que o ofício de se fazer animação

---

era equiparado ao da medicina, ou seja, seis anos de trabalho duro. Talvez essa convivência tenha feito surgir personagens como no caso do Coiote e do Papa Léguas onde mostra genialmente o movimento através desses dois personagens. Chuck Jones dirigiu outros clássicos como Pernalonga e Hortelino em *Rabbit of Seville*, onde parodia a ópera homônima. Esses desenhos da época de ouro popularizavam o exagero, os olhos esbugalhados. Também fazia o uso de intertítulos em forma de placas que ajudavam na narrativa. Em 2000, Jones criou o Chuck Jones Foundation, projetado para reconhecer, apoiar e inspirar excelência continuada na arte e na arte de animação de personagens clássicos. Passado 80 anos esses personagens encantam as novas gerações.

#### REFERÊNCIAS

BOGDANOVICH, Peter – Afinal quem faz os filmes – São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

## Comunicação visual publicitária no Twitter: o uso marcário de GIFs animados

*Laura Batista Cintra*

*Sandra Maria Ribeiro de Souza*

A pesquisa “Comunicação visual publicitária no Twitter: o uso marcário de GIFs animados” visa identificar e analisar parâmetros de uso e aplicação de imagens no formato de GIF (graphic interchange format) animado em publicações publicitárias nas redes sociais. Com ênfase no Twitter, mídia social cujo emprego de GIFs animados encontra-se consolidado, objetiva-se verificar as relações do formato com os conteúdos de marca e avaliar as peculiaridades de sua aplicação.

A crescente midiatização da vida cotidiana estabelece novas práticas socioculturais caracterizadas pela utilização das novas mídias (COULDRY; HEPP, 2017). O uso de dispositivos eletrônicos afeta as dinâmicas das relações sociais e o ato comunicacional em si. Com isto, novos formatos são incorporados aos discursos dos usuários dos ambientes virtuais, em especial, as redes sociais e aplicativos de comunicação instantânea.

O GIF animado é um formato de uso comum e popular, que carrega muitas potencialidades expressivas. Sua característica de imagem em movimento estabelece um novo parâmetro à dimensão temporal: a continuidade. O formato também conta com peculiaridades técnicas, como a compressão e tamanho dos arquivos, que facilitam a circulação de GIFs animados pela internet (EPPINK, 2014).

Como tipo de CMC (computer mediated communication), GIFs animados são um recurso útil para

### **PALAVRAS CHAVES**

**GIF animado, comunicação mediada, semiótica, publicidade**

### **BIOGRAFIA**

**Laura Cintra é bacharela em audiovisual pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e mestranda no Programa de Ciências da Comunicação pela mesma instituição. Desde 2011 atua no mercado de entretenimento e publicidade, como produtora de conteúdo e analista de comunicação. Nos últimos cinco anos, concentrou sua carreira profissional em marketing digital e segmentação de conteúdo. Atualmente desenvolve pesquisa com ênfase em GIFs animados, redes sociais e humanidades digitais.**

---

os usuários imbuírem suas mensagens da expressividade advinda do uso da imagem em movimento (JIANG; BRUBACKER; FIESLER, 2017), em contraste com a impessoalidade característica da comunicação mediada e sua instrumentalidade escrita (WALTHER, 1996). De maneira modular, o GIF animado ganha sentidos novos a cada reprodução e recontextualização em similaridade à estrutura do arranjo (BAUDRILLARD, 2019), sem prejuízo de suas capacidades expressivas.

A abordagem inicial do estudo consistiu na pesquisa exploratória de redes sociais e plataformas especializadas em GIFs animados e conduziu à fixação do Twitter como base para extração de material. A escolha da rede foi motivada pelo histórico e relevância do uso de GIFs animados nas práticas comunicacionais da plataforma. Desta forma, a metodologia de estudo de caso é utilizada para desenvolver as análises dos GIFs animados coletados sob a perspectiva dos distintos usos sociais observados ao longo das etapas de investigação e recolhimento de dados, com ênfase na aplicação publicitária.

Para discutir o objeto em profundidade, foi desenvolvido método de avaliação específico para imagens no formato de GIF animado, levando em consideração suas técnicas, capacidade modular e diversidade de aplicações. O protocolo de análise elaborado fundamenta-se no estudo das dimensões semióticas (MORRIS, 1985) e lista os principais aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos a serem examinados no material selecionado para estudo de caso.

Dada a natureza midiática do GIF animado, é preciso também levar em consideração aproximações do formato com mídias tradicionais, como o cinema e o vídeo, e os elementos de composição utilizados neste tipo de

imagem. Muitas vezes híbrida, a linguagem visual do GIF animado comumente se apóia no emprego de técnicas de animação e em recursos estilísticos da cinematografia. Da mesma forma, também se utiliza da combinação dos GIFs animados com demais elementos da interface das plataformas, numa espécie de montagem dialética (EISENSTEIN, 1977).

Os fundamentos sintáticos de concepção imagética auxiliam na compreensão do objeto, bem como permitem o a elaboração de argumentos relativos às questões semânticas e pragmáticas de utilização dos GIFs animados, profundamente enraizada no imaginário cultural contemporâneo. Ao estudar o GIF animado e sua relação com a comunicação publicitária, desvelam-se perspectivas relacionadas à aplicação do formato como elemento discursivo marcário. Assim, a relação entre marcas e GIFs animados serve de base para abordar potencialidades narrativas e expressivas do uso do formato na comunicação mediada.

#### REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, J. O sistema dos objetos. São Paulo: Editora Perspectiva Ltda., 2019.
- COULDRY, N; HEPP, A. The mediated construction of reality. Malden: Polity Press, 2017.
- EISENSTEIN, S. Film form: essays in film theory. New York: Harvest/HBJ Book, 1977.
- EPPINK, J. A brief history of the GIF (so far). Journal of visual culture, Vol.13 (3):298-306. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore and Washington (DC): SAGE Publications, 2014. DOI 10.1177/1470412914553365.
- JIANG, J. A.; BRUBAKER, J. R.; FIESLER, C. Understanding diverse interpretation of animated GIFs. CHI'17 Extended Abstracts, May 06-11, 2017. Denver: ACM, 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/3027063.3053139>.

---

MORRIS, C W. Fundamentos de la teoría de los signos. Barcelona y Buenos Aires: Ediciones Paidós, 1985.

WALTHER, J.B. Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction. *Communication Research*, vol. 23, issue: 1, pp. 3-43. Sage Publications, 1996. DOI: 10.1177/009365096023001001.

## Animação viral: memes podem estar controlando seu celular

*João Paulo Amaral Schlittler*

As pequenas telas dos celulares hospedam uma guerra animada - memes animados em loop chegam diariamente em nossos telefones disseminando medo, vírus e risos. Esses petiscos digitais talvez não sejam dignos de serem considerados animação, mas essas diminutas representações de personalidades midiáticas e políticos desfigurados simplesmente não param de pular na frente de nossos olhos.

O Brasil é conhecido por sua diversidade cultural, paradoxalmente, lutamos para compreender nossa identidade cultural. A resposta ainda pode ser encontrada na proposta de “canibalismo cultural” publicada no Manifesto Antropófago de Oswald de Andrade em 1928. O conceito ainda permeia nosso habitat, onde torres de apartamentos deslocados de Miami erguem-se ao lado de casas de blocos cobertas por caixas d’água azuis, emaranhadas em uma malha de cabos e antenas: gambiarras que permitem que 210 milhões de brasileiros assistam ao Netflix de graça e postem incessantemente nas redes sociais. Nossa música popular: techno brega, funk, sertanejo, rap, é, sem dúvida, moldada pela indústria cultural; no entanto, não é imune a uma reapropriação canibalística.

A repercussão viral dos memes brasileiros é um importante indicador de como os jovens brasileiros

### **PALAVRAS CHAVES**

memes animados, animação viral, cultura de rede, gifs animados

### **BIOGRAFIA**

João Paulo Amaral Schlittler é mestre em Telecomunicação Interativa na New York University, Tisch School of Arts e doutor em Design e Arquitetura pela Universidade de São Paulo. É professor doutor do Departamento de Cinema, Rádio e TV da ECA USP, onde pesquisa e ministra disciplinas na área de animação e design audiovisual e coordena o ZOOTROPO - Grupo de estudos em animação certificado pelo CNPQ. Foi diretor de efeitos gráficos da HBO, diretor de arte da Discovery Networks e da TV Cultura.

---

se comunicam, muitas vezes assumem o formato de GIFs toscamente “photoshopados”, sintetizando nossa cultura pop, gíria e sarcasmo em apenas alguns frames. A importância deste formato não deve ser menosprezada - foi um catalisador de memes repercutidos em mensagens que tiveram um impacto dramático na campanha da presidência de Jair Bolsonaro em 2018. Charges políticas evoluíram para imagens “fast food” manipuladas digitalmente, muitas delas animadas aleatoriamente e distribuídos como GIFs animados. O impacto dessa mídia pode ser catastrófico ou, por outro lado, esclarecedor. Nesta apresentação, uma seleção de memes animados brasileiros serão apresentados e discutidos, destacando uma forma atual e influente de subcultura animada.

#### REFERÊNCIAS

- CALIXTO, Douglas de Oliveira. Memes na internet: entrelaçamentos entre educomunicação, cibercultura e a ‘zoeira’ de estudantes nas redes sociais. Dissertação - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.
- CASTELLS, Manuel. A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- KNOBEL, M., LANKSHEAR, C. Online memes, affinities, and cultural production. A new literacies sampler (pp. 199-227). New York: P. Lang, 2007.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Editora 34, 1999.
- JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2008.
- MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora da Unesp e Instituto Itaú Cultural, 2003.

## Animações interativas na Internet: Um breve relato histórico

Cláudio Aleixo

O objetivo do presente estudo está em apresentar o desenvolvimento do percurso histórico das animações interativas veiculadas na Internet. Para isso foi selecionada uma animação que melhor representa as características interativas de cada época.

Conforme esclarece Rocha (2015), uma animação interativa ambientada na Internet é caracterizada por possuir um foco narrativo estruturado por um sistema hipertextual capaz de propiciar a livre exploração sequencial de seus percursos através da ação direta do interagente junto a seu ambiente gráfico. Necessariamente, devem existir em seu ambiente de interação mecanismos interativos que ofereçam, de forma não impositiva, a acessibilidade exploratória dos elementos que compõem sua narrativa. Uma típica animação interativa veiculada na Internet concede ao interagente a abertura para prosseguir o desdobramento do desfecho da história a partir de suas intenções e escolhas particulares. Ao interagente é dada liberdade para experimentar sua presença ativa, sensível, intuitiva, perceptiva e criativa durante o processo de exploração e/ou expansão da narrativa da animação interativa.

Na sequência são apresentadas algumas animações que marcam o percurso histórico da animação interativa na Internet.

Segundo Rocha (2015), a década de 1990 é o marco do surgimento das primeiras animações interativas

### PALAVRAS CHAVES

animação interativa, interatividade, internet, narrativa interativa

### BIOGRAFIA

Laura Cintra é bacharela em audiovisual pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo e mestranda no Programa de Ciências da Comunicação pela mesma instituição. Desde 2011 atua no mercado de entretenimento e publicidade, como produtora de conteúdo e analista de comunicação. Nos últimos cinco anos, concentrou sua carreira profissional em marketing digital e segmentação de conteúdo. Atualmente desenvolve pesquisa com ênfase em GIFs animados, redes sociais e humanidades digitais.

---

na Internet. Nesse período as animações interativas apresentavam como característica a instrução narrativa por meio de textos. Os textos eram dispostos ao interagente nos cenários dessas animações que, por sua vez, informavam o que deveria ser feito para que ele pudesse prosseguir. Suas instruções eram voltadas para desafios, seleção de objetos corretos, identificação de saídas ou testes de memória, ambos com o objetivo de aguçar a atenção e a participação do interagente afim de conduzi-lo corretamente ao desfecho da história. Weekend Pussy Hunt é um exemplo de animação interativa dessa época.

Os anos 2000 é constituído por animações interativas de narrativas curtas ou micronarrativas. São histórias pequenas e, seguindo a década de 1990, em sua maioria são elaboradas com temática de humor bizarro. A animação interativa A Baratinha Desbocada, que começou a circular na Internet por volta de 2001, é um exemplo clássico de humor escrachado recorrente nas animações interativas autorais. Sua narrativa gira em torno de como matar uma barata. De acordo com Murray (2003) tal animação é estruturada por meio de uma narrativa de múltiplas escolhas, ou multilinear.

A década de 2000 também registra o encontro da arte com a animação interativa na Internet. O pintor, ilustrador e animador holandês Hans Hoogerbrugge é hoje um dos mais reconhecidos artistas gráficos multimídia que trabalham com a animação interativa no ambiente online. A inspiração de suas surpreendentes e perturbadoras animações vem da observação do comportamento humano dentro do cotidiano social.

A partir de 2006 o diferencial das animações interativas na Internet são seus cenários abertos à

interação. Cafe-Interactive é uma típica animação dessa época. Veiculada no portal Newgrounds, esta animação interativa é composta de apenas uma cena, na qual uma paisagem urbana é apresentada para que interagente possa explorá-la.

No ano de 2009 foi identificado em diferentes sites um fato recorrente quando do emprego inadequado do termo “animação interativa” – seu uso aplicado em alguns casos de jogos online. Por não apresentarem uma estrutura de jogabilidade conforme os padrões convencionais, alguns jogos acabam causando uma confusão em seus usuários, visto que apresentam uma mistura de jogo com histórias e/ou narrativas interativas. Tal fato ocorre especificamente em websites de games experimentais construídos por artistas ou designers, como é o caso do grupo Amanita Design.

As próximas etapas da pesquisa está em identificar as características das animações interativas de 2010 a 2020.

#### REFERÊNCIAS

- FARIAH, Cristiane. O design de animação no Brasil. Dissertação de Mestrado. Universidade do Estado de Minas Gerais UEMG. Belo Horizonte, 2015.
- MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.
- NUNES, Fábio Oliveira. Web Arte no Brasil: algumas poéticas e interfaces no universo da rede Internet. Tese (Doutorado em Artes) - Programa de Pós-Graduação em Multimeios, UNICAMP, Campinas, 2003.
- PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: autor-obra-recepção. In: Revista de Pós-Graduação. Campinas: CPG/Instituto de Artes/Unicamp, 2000.
- ROCHA, Cláudio Aleixo. O virtual na concepção de animação interativa na rede Internet. 2015. 286f. Tese (Doutorado em Letras/Linguística) –

---

Curso de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2015.

VENTURELLI, Suzete & MACIEL, Mario Luiz Belcino. Imagem interativa. Brasília: EdUnB, 2008.

## QUINTAL: Bíblia de Animação para série infantil inspirada na obra de Manoel de Barros

Mariana Passos Netto

Tamires Lima e Taygoara Aguiar (orientadores)

“Fazer séries de TV em animação é algo cada vez mais comum no Brasil. É uma área que tem crescido muito. No entanto, nem sempre foi assim.” (BRANDÃO, 2017, p. 5). Partindo da afirmação feita por Jonas Brandão, o projeto da série animada “Quintal” nasce com o desejo de contribuir para o crescimento da animação brasileira, principalmente no estado da Bahia. Este estudo de caso parte da hipótese de que a abordagem metodológica projetual do design contribui significativamente para a viabilização de projetos de animação.

Nesse sentido, a presente pesquisa investigou o processo de desenvolvimento de uma bíblia de animação, analisando quais requisitos e elementos os potenciais clientes da indústria de animação procuram e, por conseguinte, os fazem acreditar na ideia de um projeto. O “Quintal”, animação voltada para o público infantil, aborda histórias livremente inspiradas no universo poético de Manoel de Barros.

Para se alcançar os objetivos foram utilizadas abordagens metodológicas do design contemporâneo centradas no ser humano, amplamente conhecida hoje pelo termo “Design Thinking”, baseado nos autores Tim Brown (2010), Maurício Vianna (2012) e do “Human Centered Design” (HDC) (IDEO, 2011). Além disso, metodologias específicas para a estruturação do projeto de animação também foram necessárias, como a organização de linhas de produção e fluxo de trabalho,

### **PALAVRAS CHAVES**

design, animação, bíblia de animação, desenho de produção, poesia, Manoel de Barros

### **BIOGRAFIA**

Mariana Netto é formada em Design pela Escola de Belas Artes – Universidade Federal da Bahia (EBA-UFBA) (2018) e Técnica em Comunicação Visual pelo SENAI-BA (2015). É integrante do MIRÁ, projeto de extensão de pesquisa em animação da EBA-UFBA desde 2015. Trabalha como assistente de arte em produções de animação baianas, auxiliando no desenvolvimento de personagens e na composição de cenários. Sempre se interessou por artes visuais e é apaixonada por histórias em quadrinhos e livros infantis.

---

com base nos autores Cristiane Fariah (2015), Mauricio Mazza (2009) e Antônio Fialho (2005).

A pesquisa decorreu primeiramente com a análise da relação entre o estudo do design e a prática da animação, compreendendo de que forma são aplicadas e como se complementam. Houve também a investigação da importância do “designer como autor” e de que maneira isso influencia na abordagem da gestão do projeto de animação. Em seguida, foi feito um breve panorama da animação no Brasil, juntamente com uma análise de dados, para compreender como funciona a estrutura da indústria brasileira de animação, e assim entender a importância dos materiais de venda, neste caso, a bíblia de animação.

As dúvidas referentes ao funcionamento de uma bíblia de animação foram esclarecidas através de um questionário online entre profissionais da área e com a análise bíblias disponíveis na internet em língua estrangeira. Por fim, foi feito um breve estudo de como a animação funciona como ferramenta educacional, através de um levantamento teórico sobre poesia, educação, animação e design, juntamente com a análise de similares de animações que possuem diferentes propostas educacionais. Além da leitura da obra de Manoel de Barros, quesito fundamental para o projeto, e a aplicação de oficinas experimentais com crianças em escolas municipais, processo enriquecedor para a elaboração da história da série de animação. Por fim, pontuou-se as restrições e premissas que cercam o projeto para dar início a produção.

A equipe do projeto “Quintal” desenvolveu seu próprio fluxo de trabalho, adotando como base as propostas apresentadas por FIALHO (2005), FARIAH (2015) e MAZZA (2015). Utilizou-se o “Project Model Canvas”

(PMC), ferramenta criada por José Finocchio Junior (2013), para gerenciamento do projeto de maneira prática e colaborativa e o canvas “Business Model Generation” (BMG), concebido por Alexander Osterwalder e Yves Pigneur (2011), para visualizar de maneira clara quais seriam os requisitos, recursos e custos necessários para se produzir uma série de animação.

Como produto final, foram gerados os materiais de venda, sendo estes uma bíblia de projeto de série e um vídeo promocional (promo). Durante este processo, também foi desenvolvido uma parte do episódio piloto, em que consta as etapas de roteiro, desenvolvimento de personagens e cenários, storyboard e animatic. Esses materiais podem servir como referência e pesquisa para futuros estudantes da área de animação, assim como para profissionais da área, que busquem formas de apresentar seus projetos para financiamento.

#### REFERÊNCIAS

- BARROS, M. Biblioteca de Manoel de Barros. Rio de Janeiro, RJ: Casa da Palavra, 2013.
- BRANDÃO, Jonas. Caminhos para a produção de séries. São Paulo: Split Studio, 2017.
- BROWN, Tim. Design thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro, RJ: Campus: Elsevier, 2010. São Paulo: Campus, 2010.
- FARIAH, Cristiane Aparecida Gomes. Design da animação no Brasil: um censo demográfico [manuscrito]. Belo Horizonte: UEMG, 2015.
- FIALHO, Antônio. Desvendando a metodologia da animação clássica: A arte do desenho animado como empreendimento industrial. Belo Horizonte: UFMG, 2005.
- IDEO. Human Centered Design: Kit de Ferramentas. IDEO, 2011.
- LUPTON, E.; PHILLIPS J. C. Novos fundamentos do design. São Paulo:

---

Cosac Naify, 2ª ed., 2015.

MAZZA, Mauricio Duarte. O Acting no Design de Animação. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2009.

VIANNA, Maurício et al. Design Thinking: inovação em negócios. São Paulo: MJV, 2012.

## Panorama da animação seriada pernambucana

*Tiago de Jesus Santos Costa*

*Marcos Buccini Pio Ribeiro*

A produção de seriados é atualmente um dos segmentos mais bem-sucedidos no mercado de animação do Brasil. Trata-se de um fenômeno recente, uma vez que, até a década de 2000, o espaço para este produto na televisão brasileira era preenchido majoritariamente por conteúdo estrangeiro, havendo, portanto, poucos exemplares nacionais. Em Pernambuco, as tentativas de realizar séries animadas eram frustradas. Em 2001, a Mídia 7 anunciou “L Silva”, um seriado de super-herói para uma TV local, mas conseguiram conceber somente um episódio, exibido como especial de Natal. Outra produtora tentou fabricar episódios terceirizados da “Turma da Mônica”, sem sucesso. A empresa Quadro A Quadro incursionou em dois projetos: o primeiro, “Mingote”, conseguiu verba para duas temporadas, mas não concluiu a temporada inicial e devolveu o dinheiro; o segundo, “Teo e sua Turma”, não passou do piloto. Faltava solidez de investimentos, expertise e janelas de exibição (BUCCINI, 2017).

O estopim de desenvolvimento do setor de animação seriada se deu através da amplificação de editais de incentivo e pela promulgação da Lei 12.485/2011, que reserva cotas de exibição para obras nacionais independentes na televisão paga. Num primeiro momento, os efeitos foram maiores no eixo Sul-Sudeste, porém não tardaram a alcançar o Nordeste (BUCCINI, 2017). A produtora Mr. Plot foi pioneira com a criação de “Mundo Bitá” (2012), que conquistou público na internet e teve alcance massivo de telespectadores através

### **PALAVRAS CHAVES**

animação seriada  
pernambucana, série de  
animação, ficção seriada,  
animação pernambucana

### **BIOGRAFIA**

Tiago Costa é graduando em Cinema & Audiovisual pela Universidade Federal de Pernambuco. Realiza Iniciação Científica com o trabalho “O contexto atual das séries de animação pernambucanas”, sob orientação do professor doutor Marcos Buccini. Integra o projeto de pesquisa “Estudos em Animação: História e Teoria”. Interesse em pesquisas sobre ficção seriada.

---

do licenciamento para o canal a cabo Discovery Kids. Também precursora foi a Viu Cine, que obteve sucessivos investimentos através do Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura (Funcultura), idealizando séries como “A Turma do Zé Alegria” (2015), “Além da Lenda” (2017) e “Pedrinho e a Chuteira da Sorte” (2018). Outras produtoras entraram para o negócio posteriormente: Vilarejo Filmes, ZQuatro, Carnaval Filmes e Produções Ordinárias.

Nos últimos nove anos, mais de dez séries de animação foram produzidas ou estão em fase de desenvolvimento no estado de Pernambuco. Este trabalho visa observar este panorama da animação seriada pernambucana, contando sua história de surgimento e progresso ao longo dos anos. Através do mapeamento de todas as tentativas realizadas, tanto as falhas quanto as concretizadas, serão investigados os processos de financiamento, realização e distribuição.

#### REFERÊNCIAS

- AQUINO, Amanda. Produção de séries de animação 2D em Pernambuco: um estudo de caso da Viu Cine. Dissertação (Mestrado em Design) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco. Pernambuco, 2019.
- BUCCINI, Marcos. História do Cinema de Animação em Pernambuco. Pernambuco: Serifa Fina, 2017.
- \_\_\_\_\_. Cem anos de animação brasileira. Revista Continente, Pernambuco, ano XVII, número 202, p. 24-43, outubro de 2017.
- MIRANDA, G. S.; CÂNDIDO, S. S. A cronologia da animação seriada em Pernambuco. Monografia (Graduação em Rádio & TV) – Centro Universitário dos Guararapes, UNIFG. Pernambuco, 2020.
- NESTERIUK, Sergio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileira – ANIMATV, 2011.

## Peepoodo and the Super Fuck Friends: a pesquisa científica e o estudo como instrumento para o ensino superior

*Lucina Reitenbach Viana*

*Maria Helena Weschollek de Oliveira*

*Rilary Wallace Duarte Silva*

Esse trabalho apresenta os resultados de pesquisa desenvolvida no grupo de Métodos Qualitativos Contemporâneos e a Aplicação de Pesquisa Mediada pelo Computador: Práticas Contemporâneas de Investigação em Arte, Cultura e Comportamento do UNICURITIBA, durante o ano de 2020, considerados para além de seus impactos científicos. Tendo como ponto de partida o estudo de caso realizados pelos estudantes sobre a minissérie episódica animada Peepoodo and the Super Fuck Friends (BOBBYPILLS, 2017), discute-se aqui a proposta da inserção da pesquisa de iniciação científica e a participação não obrigatória em grupos de pesquisa como parte componente da formação em cursos superiores de tecnologia, seus impactos e relações de ensino e aprendizagem. A obra analisada no caso apresentado “é uma série humorística que encena animais antropomórficos em que suas relações sexuais são explicitamente representadas” (PETIT, 2019, s/d) cuja pesquisa serviu como tópico gerador para a discussão sobre a pertinência e importância da pesquisa científica tomada como prática e ferramenta formativa para estudantes do ensino superior, em especial nos cursos superiores de tecnologia. Os resultados apontam para a ampliação teórica, técnica e de repertório dos alunos envolvidos, bem como o aprofundamento e o refinamento do entendimento dos pesquisadores de iniciação científica

### **PALAVRAS CHAVES**

animação, educação sexual, entretenimento, cinema francês, iniciação científica, pesquisa

### **BIOGRAFIA**

**Lucina Reitenbach Viana é**

**Doutora em Comunicação e**

**Linguagem pela UTP-PR, Pós-**

**Doutora em Comunicação pela**

**UNISINOS-RS, supervisora de**

**Projeto Integrador em Design**

**de Animação no UNICURITIBA.**

**Maria Helena Weschollek**

**de Oliveira e Rilary Wallace**

**Duarte Silva são alunas de**

**Design de Animação do**

**UNICURITIBA, integrantes do**

**grupo de pesquisa Métodos**

**Qualitativos Contemporâneos**

**e a Aplicação de Pesquisa**

**Mediada pelo Computador:**

**Práticas Contemporâneas de**

**Investigação em Arte, Cultura e**

**Comportamento**

---

a respeito de questões periféricas ao tema proposto. Tais questões versam sobre a classificação indicativa, a atribuição do gênero cinematográfico no audiovisual e seus impactos de distribuição e circulação, mesmo que o interesse inicial pela pesquisa tenha surgido a partir dos aspectos estéticos e de direção de arte presentes no objeto. Para além dos resultados descritivos e analíticos esperados, aponta-se a ampliação do potencial crítico reflexivo sobre a importância da temática pesquisada, especialmente num momento em que se faz imperativo refletir sobre o impacto das representações audiovisuais diante do notado desconhecimento da população mundial sobre sexualidade, educação sexual e doenças sexualmente transmissíveis, bem como os impactos da pulverização de imagens de conteúdo e pornográfico e sua relação com questões de saúde mental, problemas relacionadas a sexualidade e doenças sexualmente transmissíveis.

#### REFERÊNCIAS

- BOBBYPILLS. About Us. Disponível em: <<https://www.bobbypills.com/index.php>>
- NEUPERT, Richard. French Animation History, New York, John Wiley & Sons, 2011
- PEEPOODO. About. Disponível em: <<https://peepoodo.bobbypills.com>>
- PETIT, Aurélie. Enjeux économiques et industriels de l'animation pornographique et érotique française. Rue Française des Sciences de L'information et de la communication. 2019. Online. Disponível em: <http://journals.openedition.org/rfsic/8166>; DOI: <https://doi.org/10.4000/rfsic.8166>
- VEJA . 2019. OMS alerta sobre aumento de DST na era dos aplicativos de paquera. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/saude/oms-alerta-sobre-aumento-de-dst-na-era-dos-aplicativos-de-paquera/>>

## **Animação de intervenção direta: abstração, obstrução, transdução**

*Rodrigo Faustini dos Santos*

O cinema de animação dito de “intervenção direta” na película, na qual o artista realiza seu trabalho diretamente sobre a superfície fílmica, possui não só alguns de seus clássicos nas obras pioneiras do canadense Norman McLaren, do neo-zelandês Len Lye e do francês Maurice Lemaître, como por suas obras também apresenta o que proponho como três modos poéticos que cristalizaram-se com essa técnica – o da “abstração”, com um trabalho ao redor de elementos primários que podem compor formas, saturações e ritmos visuais e sonoros no filme, em diferentes gradações dentre grafismos e texturas (como podemos ver em *Loops*, *Dots* ou *Begone Dull Care* de McLaren); o da “obstrução” da imagem, composto por intervenções a partir de imagens fotográficas ao invés de película sem emulsão do modo abstrato, com a intenção de que tais intervenções físicas e químicas operem também uma crítica/subversão do material de base ao obstruir sua visibilidade ou composição original, como em diversos trabalhos de Maurice Lemaître associados ao movimento Letrista francês com sua crítica da imagem representacional (DEVAUX, 1992). Enfim, o modo de “transdução”, que apresenta uma mistura das técnicas dos modos anteriores, incluindo trabalho de composição em camadas e colagem, efetuando transferências entre suportes visuais, possibilitado por técnicas artesanais de laboratório ou impressora óptica, conferindo maior heterogeneidade e apelo sensorial às imagens, como podemos ver nos trabalhos de Len Lye para a GPO britânica em *Trade Tattoo* e *Rainbow Dance* que mesclam imagens

### **PALAVRAS CHAVES**

animação direta; cinema experimental; arte abstrata; animação brasileira; cinema experimental brasileiro

### **BIOGRAFIA**

Rodrigo Faustini é realizador e pesquisador audiovisual, mestre e doutorando em Meios e Processos Audiovisuais pela USP. Trabalha com cinema e animação experimentais, found footage e materialidade de mídias analógicas e digitais. Como realizador, em 2018 possuiu obra audiovisual premiada no Festival Internacional de Animação de Annecy, categoria Off-Limits. Sua pesquisa de doutorado possui financiamento pela FAPESP.

---

de diferentes origens no mesmo fotograma (ZINMAN, 2012).

Após buscar por tipificar esses modos, comentarei como um restrito repertório de filmes brasileiros que exploraram técnicas de intervenção direta – O Átomo Brincalhão e outros de Roberto Miller, os filmes da parceria entre R. F. Lucchetti e Bassano Vaccarini, Eclipse de Antônio Moreno, Pantera Negra de Jô Oliveira, alguns filmes de Ivan Cardoso e os segmentos de Leila Monsecur para Carne de Camila Kater – fazem uso desses modos poéticos e contribuem para sua complexificação: no caso de Eclipse, Pantera Negra e Carne, que cruzam esses modos com suas propostas discursivas e documentais, há uma sobreposição de intervenções políticas de seus filmes às intervenções poéticas da animação sobre a película.

Por fim, citarei algumas questões emergentes do meu próprio trabalho, que se inspira nas técnicas de intervenção direta na película para realizar uma transdução do próprio suporte artístico – que passa a utilizar-se de rolos de papel termográfico ao invés da película. Visto que hoje filmes são de difícil acesso e reprodução, proponho retornar a técnica à praticidade e ao imediatismo buscada pelos artistas pioneiros, de certo modo também climatizando a prática ao contexto brasileiro de limitação de recursos.

#### REFERÊNCIAS

- DEVAUX, F. Le Cinema Lettriste (1951-1991). Paris: Paris Experimental, 1992.
- HOLLEIN, M.; SCHLICHT, E. (eds). ZELLULLOID: Cameraless Film/Film ohne Kamera. Frankfurt: Schirn Kunsthalle Frankfurt/Kerber Verlag, 2010. Catálogo da exposição Zelluloid.
- MIRANDA, C. A. Cinema de animação: ArteNova/Arte Livre. Petrópolis:

Voices, 1971.

WILLOUGHBY, D. Le Cinéma graphique: une histoire des dessins animés: des jouets d'optique au cinéma numérique. Paris: Editions Textuel, 2009.

ZINMAN, G. Handmade: The Moving Image In The Artisanal Mode.

Janeiro 2012. 591p. Tese (Doutorado em Filosofia). Department of Cinema Studies, New York University, Nova Iorque, 2012.

## O Antropomorfismo e o Cinema de Animação: da origem ao desenvolvimento

*Felipe de Castro Ramalho*

### **PALAVRAS CHAVES**

antropomorfismo, cinema  
de animação, animismo,  
personalidade, abordagem  
histórica e conceitual

### **BIOGRAFIA**

Felipe de Castro Ramalho é  
Doutor e Mestre em Artes pela  
Universidade Federal de Minas  
Gerais (UFMG) e graduado em  
Cinema e Vídeo pelo Centro  
Universitário UNA. Atualmente,  
professor da rede pública do  
Estado de Minas Gerais.

O antropomorfismo, palavra de origem grega derivada da junção dos termos *anthropos* (humano) e *morphé* (forma), muitas vezes é visto como um termo complexo e de difícil entendimento. Contudo, a cultura do antropomorfismo, de tomar o homem como modelo ao representar seres (deuses, espíritos, animais, objetos etc.), é vivenciada constantemente através de fábulas, apresentações teatrais e, principalmente, por meio das narrativas audiovisuais do cinema de animação. Graças a ele, os personagens do cinema de animação, independentemente de sua construção física, seja ela animal, robótica, biológica ou baseada em um objeto, conseguem apresentar personalidades humanas, com distintas características psicológicas. Neste trabalho, é desenvolvido uma abordagem histórica e conceitual do antropomorfismo, definindo sua origem e a sua atuação nos distintos campos (filosófico, teológico, etnológico, literário, cultural e psicológico), para entender sua aplicação no cinema de animação. No âmbito cinematográfico, inicialmente fazemos a associação do antropomorfismo ao animismo – doutrina segundo a qual tudo tem vida – bastante utilizada pelas crianças para facilitar sua compreensão do mundo. Por isto, devido aos vestígios do animismo da fase infantil, que permanece no subconsciente humano, que os adultos (e as crianças) conseguem assimilar facilmente o antropomorfismo tão presente nos filmes animados. Em seguida, fazemos o apanhado histórico do desenvolvimento do

antropomorfismo no cinema de animação industrial. Neste momento abordamos o antropomorfismo presente nos personagens de Winsor McCay, o primeiro a dar características humanas em um personagem animado; definimos o termo personalidade e como esta particularidade humana possibilitou o desenvolvimento do antropomorfismo no cinema de animação e acabou se tornando uma tendência amplamente utilizada; a notoriedade do gato Felix, com sua personalidade humana forte e metafórica, durante a década de 1920; a proeminência do estúdio de Walt Disney e como a série Sinfonias ingênuas (Silly Simphonies), o laboratório de experimentações, fez com que o antropomorfismo ganhassem novos contornos; e como os demais estúdios (Fleischer, Warner Bros., Universal Pictures e Metro-Goldwyn-Mayer), investindo no antropomorfismo, se destacaram na História do cinema de animação. Logo depois, realçamos como o aprimoramento da computação gráfica permitiu unificar a linguagem computacional com a cinematográfica criando uma nova forma de construir personagens antropomórficos através da animação computadorizada. Por fim, demonstramos como o antropomorfismo moldou o cinema de animação industrial. Até hoje, curtas, médias ou longas-metragens animados, de grandes estúdios ou trabalhos independentes, a grande maioria destes produtos fílmicos apresentam personagens antropomórficos com a caracterização de diferentes estereótipos humanos, possuindo capacidade de fala e de expressão de sentimentos e de complexos psicológicos.

---

## REFERÊNCIAS

- BETTELHEIM, Bruno. A Psicanálise dos Contos de Fadas. São Paulo, Paz e Terra, 2015.
- CRAFTON, D. Before Mickey: The Animated Film 1898-1928. Cambridge, MA: The MIT Press, 1993.
- DENIS, Sébastien. O cinema de animação. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.
- GALIMBERTI, Umberto. Dicionário de Psicologia. São Paulo: Paulinas, 2010.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. J. Arte da Animação: técnica e estética através da história. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- MALTIN, Leonard. Of Mice and Magic: a history of american animated cartoons. New York: A Plume Book, 1987.
- MOURA, Jose F. Dicionário de Filosofia Tomo 1 a-d. São Paulo: Edições Loyola, 2000.
- NAZARIO, Luiz. A Animação Norte-Americana. In: FALCÃO, Antônio R. et.al. Coletânea Lições com Cinema: Animação. São Paulo: FDE, 1996. p. 36-61.
- SURRELL, Jason. Os segredos dos roteiros dos da Disney: dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos. São Paulo: Panda Books, 2009.

## Notas sobre a experiência estética do gesto no cinema de animação

*Christiane Quaresma Medeiros*

Em um cartoon da era muda, da série “Krazy Kat and Ignatz Mouse” (“Invalid”, 1916), o personagem Krazy Kat surge na frente de um hospital com diversos hematomas. Ao ser questionado, informa que teve uma “ataxia locomotiva”. O rato Ignatz o corrige: “você quer dizer ataxia ‘locomotora’”, ao que o gato esclarece que se tratava de um problema de natureza locomotiva mesmo, pois foi seu carro que começou a se movimentar de forma frenética e descontrolada, após ser abastecido com cerveja. Assim, no cartoon das primeiras décadas, enquanto a ataxia, como fenômeno de distúrbio do movimento, podia ser atribuída a objetos inanimados, a título de piada, os personagens, de modo geral, exibiam uma forma gestual próxima da ataxia, que era apresentada como se fosse a norma. Para Agamben (2017; 2018), o final do século XIX é o período histórico que marca uma proliferação de investigações sobre a gestualidade nos variados campos da sociedade, da arte à ciência. O período em que Muybridge realiza suas investigações fotográficas com foco na decupagem dos gestos humanos é o mesmo em que o médico Gilles de La Tourette investiga a síndrome da gestualidade que ficou conhecida pelo seu nome (síndrome de tourette). O que uniria pessoas de campos tão distantes como Muybridge e Gilles de La Tourette em investigações em torno de um mesmo objeto de estudo – a gestualidade – poderia ser explicado pela hipótese de Agamben (2017; 2018), segundo a qual a sociedade ocidental do final do século XIX e início do século XX foi uma sociedade obcecada pelos seus gestos. Neste contexto, a teoria da arte

### **PALAVRAS CHAVES**

animação, corpo, gesto, performance

### **BIOGRAFIA**

Christiane Quaresma é graduada em Design e mestre em Comunicação pela UFPE, com pesquisas no campo da animação experimental e animação em super 8. Atualmente, é doutoranda no Programa de Pós-graduação em Comunicação da mesma instituição, onde realiza pesquisa sobre corpo, gesto e gênero no cinema de animação.

---

também teve lugar. No final do século XIX, Aby Warburg (2015; 2018) propõe uma história antropológica da arte, centrada na gestualidade. O autor usa este modelo para entender a arte renascentista a partir do intercâmbio gestual entre a cultura pagã da antiguidade e cultura cristã do Renascimento. Ao pensar o gesto a partir das artes que o representam, pode parecer uma conclusão óbvia a de que o cinema seria uma arte do gesto, como Agamben (2017) reforça ao dizer que “o elemento do cinema é o gesto e não a imagem” (p. 56). O cinema evidencia o gesto em movimento real, mas outros aspectos devem ser observados. Para Agamben (2017), seria através do cinema que esta sociedade obcecada pelos seus gestos procuraria se reapropriar dos mesmos.

Se o cinema é uma arte do gesto, a afirmação vale ainda mais para o cinema especificamente animado. Isto porque no cinema filmado a expressão corporal depende do que é possível ao ator – uma pessoa real, para a qual gesticular prescinde de autoconsciência. Animar, por outro lado, requer o conhecimento do gesto na sua forma decomposta em fragmentos de poses. Assim, animação não é somente mais uma fonte artística onde o gesto pode ser representado, mas o campo artístico que reorienta o saber sobre a gestualidade desde o processo criativo. No entanto, este saber nem sempre se presta a tentativas de recuperar o gesto, mas a formas de desvirtuá-lo. Posto isto, destaca-se aqui as experiências de animação que, em sentido oposto ao da reapropriação, cumprem estilizar o gesto, explorando sua plasticidade para além da corporeidade e das performances gestuais culturalmente construídas. Tratam-se das experiências de estilização da gestualidade em que reside a possibilidade de moldar o gesto de inúmeras formas, produzindo outros modos de

experiência do corpo no campo das imagens. Retomando Agamben, se os estudos de Muybridge, bem como o advento do cinema, são sintomas de obsessão pelo gesto e uma tentativa de recuperá-lo, o cinema específico de animação seria, em sentido oposto, o espaço, na cultura visual, onde a perda do gesto foi naturalizada, exaltada e desenvolvida enquanto projeto de representação.

O exposto compõe pesquisa de doutorado sobre corpo e gesto no cinema de animação, com estudo de caso na performance gestual de gênero. Este recorte corresponde a uma das formas da experiência estética do gesto na arte animada que segue em estudo.

#### REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. Meios sem fim: notas sobre a política. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.
- \_\_\_\_\_. Por uma Ontologia e uma Política do Gesto. In: Caderno de Leituras, n. 76. Versão digital. Belo Horizonte: Editora Chão da Feira, 2018.
- CRAFTON, Donald. Before Mickey: The animated film 1898-1928. Massachusetts: The MIT Press, 1987.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.
- FLUSSER, Vilém. Gestos. São Paulo: Annablume, 2014.
- FOUCAULT, Michel. O corpo utópico, As heterotopias. São Paulo: n-1 Edições, 2013.
- LE BRETON, David. Antropologia do corpo e modernidade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.
- \_\_\_\_\_. A sociologia do corpo. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- WARBURG, Aby. Histórias de fantasmas para gente grande: escritos, esboços e conferências. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- \_\_\_\_\_. A presença do antigo: escritos inéditos – volume I. Campinas: Editora da Unicamp, 2018.

## “Mémorable” (2019) – Quando a Estética traduz o Conteúdo

*Beatriz Lima Santos*

### **PALAVRAS CHAVES**

animação, stop-motion, estética,  
análise fílmica

### **BIOGRAFIA**

Bacharel em Cinema e Audiovisual pela UFF em 2017, sua Monografia foi publicada na Revista Rascunho. Teve artigos apresentados na SUA – Regional Sudeste (PUC/RJ - 2016); na 6a. Conferência Internacional de Cinema de Viana (Portugal - 2017), no XIV ENECULT (UFBA - 2018) e no VII Cocaal (ECA/ USP – 2019). Entre 2014 e 2015, foi bolsista de Iniciação Científica (PIBIC) em projeto do professor-doutor Rafael de Luna Freire. Atualmente trabalha com produção cultural e animação stop motion..

“Quando ‘certos conceitos, emoções, sentimentos e estados de espírito são particularmente difíceis de serem representados através da imagem live-action’, a animação é empregada para evocar o estado emocional” (BOTTINI, 2016)

De modo geral, o filme nasce de uma ideia ou motivação. Especialmente na animação, entre a finalização do argumento e o início das filmagens já são muitos profissionais e técnicas envolvidos: proposta de direção, produtor, design de personagens, diretor de arte, decupagem, diretor de fotografia, storyboard, e assim segue. Nesse dia-a-dia prático de produção, muitas vezes a essência original da obra fica limitada à história.

Entretanto, há casos em que o autor leva a proposta do projeto para além do papel. Quando a estética do filme é definida em harmonia com sua motivação inicial, a obra ganha profundidade, contribuindo para a recepção da mensagem pelo espectador. É isso que este trabalho se propõe a discutir.

A partir da análise cinematográfica do filme de curta-metragem em stop motion “Mémorable” (2019), escrito e dirigido por Bruno Collet, pretende-se evidenciar a contribuição da estética enquanto artifício em diálogo com a temática da obra.

O objeto de análise aborda a doença de Alzheimer, que afeta progressivamente a memória e outras funções mentais importantes. Neste projeto, será feita uma análise da linguagem e dos elementos cinematográficos do filme, evidenciando como a escolha do stop motion, da textura

dos bonecos e dos demais recursos contribuíram para a construção narrativa e sensorial da obra.

Para além da técnica, durante a análise serão identificadas outras escolhas narrativas que contribuem na transmutação da essência para o filme. É o caso da ocularização (subjativação do olhar) e da decupagem.

No entanto, nesta pesquisa todos os conceitos serão abordados do ponto de vista da animação stop motion; ou seja, como eles são aplicados na especificidade deste fazer cinematográfico. Por exemplo, não é conveniente analisar os movimentos de câmera de um filme live action da mesma maneira que se faz no stop motion. Por conta da animação ser realizada através de fotografias quadro a quadro, todos os movimentos devem ser minimamente calculados e planejados.

“...não há um grande número de estudos dedicados a estética [no stop-motion], o que deixa um baixo número de referências sobre a singularidade da materialidade e do tato na animação stop-motion” (ROCHA, 2016)

Assim, pretende-se reiterar a importância das escolhas técnicas como parte essencial da criação de uma obra audiovisual. Além disso, aspira-se dar notabilidade ao modo como a técnica da animação stop motion pode contribuir para a construção de determinadas narrativas.

#### REFERÊNCIAS

- ALTMAN, Rick. *A Theory of Narrative*. New York: Columbia University Press, 2008.
- BARKER, Jennifer. *The tactile eye: Touch and the cinematic experience*. Los Angeles: University of California Press, 2009.
- BOTTINI, Cinzia. *The Orchestration of Emotions in Jerzy Kucia's Animation*. Online Journal for Animation History and Theory, v11, 2016.
- COLLET, Bruno. “Mémorable”, 2016. Disponível em <<https://www>>

---

[youtube.com/watch?v=HiGLptr4PSI](https://www.youtube.com/watch?v=HiGLptr4PSI)> Acesso em 20/10/2020.

MACHADO, Arlindo. "A esquize do olhar" In: O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

PURVES, Barry. Stop motion: Passion, process and performance. Oxford, UK: Focal Press, 2008.

ROCHA, Ellen. Beyond materiality in animation: sensuous perception and touch in the tactile existence of "Would a Heart Die?". Online Journal for Animation History and Theory, v11, 2016.

WELLS, Paul. The Fundamentals of Animation. London, UK: AVA Publishing, 2006.

## O impacto das tecnológicas digitais na produção brasileira de animação.

*Fabiano Leandro Pandolfi*

*Prof. Dr. João Guilherme Barone Reis e Silva*  
(orientador)

O presente trabalho\* aborda o impacto das tecnológicas digitais nas transformações dos modelos de produção de obras audiovisuais em animação e seus desdobramentos nas dinâmicas do mercado com seus agentes e estruturas, considerando a contribuição do setor para o desenvolvimento da indústria audiovisual no Brasil, ao longo dos anos 2000. O ponto de partida para a realização deste estudo foi a constatação de que a tecnologia digital que inicialmente serviu como impulsionadora da produção brasileira de animação, vem se tornando um obstáculo para a continuidade e o fortalecimento desta produção, na medida em que a abertura para o mercado internacional, com maiores e mais atrativas ofertas de trabalho, acaba por causar um esvaziamento dos profissionais disponíveis e interessados por projetos realizados dentro dos padrões do mercado nacional. As reflexões propostas por este trabalho buscam ampliar o entendimento dos fenômenos em torno desta questão e serão embasadas por referencial teórico de autores que tratam das novas economias em rede, como Manuel Castells, Henry Jenkins e Nicholas Negroponte, bem como em textos de profissionais com atuação relevante no mercado de animação, como Ed Catmull e Frank Thomas. Por fim, as argumentações teóricas serão confrontadas com verificações de dinâmicas setoriais, através de dados obtidos por entrevistas e questionários com profissionais atuantes no Brasil e em outros países.

### **PALAVRAS CHAVES**

animação, mercado, outsourcing, produção, tecnologias digitais.

### **BIOGRAFIA**

**Fabiano Leandro Pandolfi** é graduado em Arquitetura e Urbanismo (UFRGS), pós-graduado em Cinema Expandido (Puc-RS) e mestrando em Comunicação Social (Puc-RS). Atua profissionalmente com produção de desenhos animados há mais de vinte anos, nos papéis de Animador, Coordenador de Layout, Diretor de Animação e Diretor. Entre seus projetos mais recentes, dirigiu a animação da primeira temporada da série “Tainá e os Guardiões da Amazônia” para a Nickelodeon.

---

\* Este trabalho representa um trecho da dissertação de mestrado ainda em desenvolvimento:

“MEDIÇÕES TECNOLÓGICAS NO CINEMA BRASILEIRO DE ANIMAÇÃO.

Um estudo sobre transformações nos processos de produção e nas dinâmicas do mercado”. Feito no Laboratório de Pesquisas Audiovisuais, LaPav, PPGCOM-TECNA, contando com financiamento parcial da CAPES, no período 2019-2020.

#### REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Jonas. Split. Caminhos para a Produção de Séries.

Apresentação, 2017;

CASTELLS, Manuel. A Galáxia da Internet. Reflexões sobre a Internet, os negócios e a Sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003;

CATMULL, Ed. Criatividade S.A. Superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração. Rio de Janeiro: 1ª edição, Rocco, 2014;

HAHN, Don. The Alchemy of Animation: making an animated film in the modern age. New York: 1st edition, Disney Editions, 2008;

JENKINS, Henry. Convergence culture: where the old and new media collide. New York: New York University Press, 2006;

LUCENA, Alberto. Arte da animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: 3ª edição, Editora Senac, 2011;

NEGROPONTE, Nicholas. A Vida Digital. São Paulo. Companhia das Letras, 1995;

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

WINDER, Catherine & DOWLATABADI, Zahra. Producing Animation. Waltham: 2nd edition, Elsevier, 2011.

## A representação do diverso no cinema de animação

*Felipe de Castro Ramalho*

No cinema de animação é fácil perceber a heterossexualidade como um componente padrão para os personagens animados, sejam eles antropomórficos ou estilizações humanas. Assim, percebe-se que o cinema de animação veicula e promove a heteronormatividade, isto é, as normas, regras e procedimentos que regulam e normalizam a nossa sexualidade e a identidade de gênero, estabelecendo a heterossexualidade como modelo hegemônico. Todavia, nos filmes animados também é possível encontrar personagens que apresentam caracterizações, maneirismo, comportamento e estereótipos sexuais, que cria uma incógnita sobre suas sexualidades. A diligência por estes personagens, que nomeamos de diversos, isto é, aqueles que apresentam um comportamento destoante da heteronormatividade, possibilitou identifica-los ao longo da história do cinema de animação, dos principais estúdios norte-americanos (Disney, Pixar e DreamWorks) e principalmente, ponderar o intuito destas representações. Este trabalho, resultado de uma pesquisa de doutorado do PPG-Artes da UFMG, analisou 39 filmes animados, o que permitiu o mapeamento de 67 personagens que apresentaram algum tipo de simbolismo ou alguma característica física e/ou psicológica destoante do padrão heteronormativo, especialmente se comparados com os demais personagens da narrativa em que estão envolvidos. Dos personagens mapeados, 50 são pertencentes ao estúdio da Disney, 11 aos estúdios da DreamWorks e 6 da Pixar. A Disney predomina com maior número de personagens devido a própria história

### **PALAVRAS CHAVES**

representação do diverso,  
cinema de animação,  
estereótipos, Disney, Pixar,  
DreamWorks

### **BIOGRAFIA**

Felipe de Castro Ramalho é  
Doutor e Mestre em Artes pela  
Universidade Federal de Minas  
Gerais (UFMG) e graduado em  
Cinema e Vídeo pelo Centro  
Universitário UNA. Atualmente,  
professor da rede pública do  
Estado de Minas Gerais.

---

do estúdio que começou em 1923, enquanto a Pixar e a DreamWorks foram criadas quase que 70 anos depois. Além disso, a análise dos dados mapeados permitiu estabelecer as relações quantitativas e qualitativas referentes aos número de personagens antropomórficos e de estilizações humanas e, principalmente, como o número de representações negativas é superior ao número de representações positivas. A pesquisa também apontou e debateu como o cinema de animação acabou cunhando suas próprias características para representar os personagens destoantes. Tais características também podem ser vistas como possíveis estereótipos, uma representação simplificada e generalizada, que apresenta certo perigo ao ser utilizado no cinema de animação. Sendo os filmes animados uma mídia voltada para todas as idades, os estereótipos podem agir no consciente infantil, ensinando uma imagem errônea de determinados sujeitos, que posteriormente se tornarão adultos que legitimam e naturalizam o comportamento estereotipado. Os adultos que internalizaram ainda na infância o estereótipo como uma conduta verdadeira da sociedade vão apresentar maiores dificuldade para desconstruir estas falsas representações. No que compete o intuito das representações, o resultado das análises demonstrou que os produtos fílmicos do cinema de animação refletem o contexto histórico no qual são realizados, cada situação de destaque na História mundial de algum modo é refletida no cinema de animação. Por isto, que algumas representações dos personagens diversos, condizentes com seu momento histórico, hoje acabam sendo vistas como ultrapassadas e degradantes. Dessa maneira, percebe-se que as representações estão em constante mudanças devido a múltiplos fatores que emergem da

própria sociedade: como os crescentes debates sobre gêneros e sexualidade e a luta por representações inclusivas e fidedignas nas mídias. Por mais que o número de representações negativas dos personagens diversos sejam superior, os filmes animados têm evoluído para um momento que tratará destas questões de uma forma mais natural, sem a necessidade de simbolismos para representar aqueles que hoje destoam da hegemonia heteronormativa.

#### REFERÊNCIAS

- ABEL, Sam. The Rabbit in Drag: Camp and Gender Construction in the American Animated Cartoon. *Journal of Popular Culture* 29, nº 3, p.183-202, 1995.
- GIROUX, Henry. Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.) *Alienígenas na sala de aula*. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 132-158.
- GRIFFIN, Sean. *Tinker Belles and Evil Queens: The Walt Disney Company from the inside out*. New York and London: New York University Press, 2000.
- HALL, Stuart. *Cultura e Representação*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.
- LI-VOLLMER, Meredith & LAPOINTE, Mark E. Gender Transgression and Villainy in Animated Film. *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*, v. 1, n. 2, 2003.
- RUSSO, Vito. *The celluloid closet*. New York: Harpe & How, Publishers, 1987.
- SABAT, Ruth F. R. *Filmes infantis e a produção performativa da heterossexualidade*. Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2003

## Desenho Ambiental, uma experiência de integração colaborativa para a co criação de animações

*José Francisco Peligrino Xavier*

*Viviane Cris Mendes Xavier*

*Marli Teresinha Everling*

### **PALAVRAS CHAVES**

animação, educação ambiental,  
processos participativos

### **BIOGRAFIA**

Mestre em Educação com a  
dissertação: *Uso do Desenho  
Animado Ambiental como  
estratégia metodológica para  
Educação Ambiental. Designer,  
desenhista e quadrinista, é o  
criador do Menino Caranguejo e  
da Turma do Mangue. Fundador  
do Instituto Caranguejo  
de Educação Ambiental. É  
coordenador do projeto de  
Extensão Desenho Ambiental  
e professor da Universidade  
da Região de Joinville (Univille)  
com a produção de animações  
integrando estudantes das  
escolas de Joinville e do curso de  
Design de Animação.*

Criado em 2005, o projeto Desenho Ambiental vinculado à área de extensão da Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE) tem como objetivo principal utilizar a linguagem lúdica presente nos desenhos animados para abordar as questões ambientais e promover a sua utilização como material de apoio às práticas pedagógicas nas escolas, tendo realizado a produção de animações, oficinas de animação, além de palestras e visitas nas escolas. Como parte do desdobramento da ação em conjunto foi utilizada a metodologia 'Design para Poéticas Ambientais', criada em 2018 por meio da parceria entre o projeto Desenho Ambiental, o projeto Ethos - Design e Relações de Uso e o Instituto Caranguejo de Educação Ambiental De acordo com Everling et al. (2017) apud Xavier et al. (2020) o 'design' incorpora a ideia no projeto centrado no humano, orientado para a cocriação de soluções, bem como a atuação do designer como catalisador da criação coletiva. A estrutura da metodologia 'Design para Poéticas Ambientais' abrange as etapas "(1) Ambientar: Estágio inicial de observação e reflexão, abrange procedimentos e orientações associados à observação, vivências e aprendizado sobre a situação-problema; (2) Roteirizar: Abrange procedimentos e orientações associados à criação, a pré-visualização da narrativa e do roteiro a partir das descobertas, aprendizados, percepções e intuições resultantes da

etapa ‘ambientar’; (3) Produzir: Abrange procedimentos e orientações associados ao desenvolvimento da produção fílmica e de outras estratégias de comunicação visual.; (4) Colaborar: Divulgação em um sentido mais comunitário.”(Xavier et al, 2020) Em 2018 e 2019 o projeto Desenho Ambiental utilizou a metodologia em uma ação na Escola Municipal Prof. Aluísio Sehnem, localizada às margens do manguezal da Baía da Babitonga, em Joinville, SC. A ação incluiu estudantes das disciplinas de Animação 2D e Projeto de Animação I (do 2º ano do curso de graduação de Design com habilitação em Animação Digital da Univille) e os estudantes das turmas de Artes e da Educação Plena da escola municipal na coprodução de animações com ênfase na temática ambiental. De acordo com Xavier et al. (2020) “foram utilizadas as etapas ‘planejamento’, ‘desenvolvimento das narrativas e das animações’, ‘organização das animações finalizadas’ e ‘ações de compartilhamento’. O planejamento incluiu encontros com a equipe pedagógica da escola para a definição do tema, resultando na escolha da turma da Educação Plena (que abrange alunos do 4º ao 5º ano em seu contra turno), para o desenvolvimento das narrativas”. A proposta foi conectada com o Objetivo do Desenvolvimento Sustentável (ODS) 14 - Vida na Água; em virtude disso foram escolhidos os temas: ‘Água’, ‘Oceano mar’, ‘Vida no Manguezal’, ‘Caranguejo’ e ‘Porta do Mar’. Os estudantes atuaram em grupo e desenvolveram as narrativas utilizando a etapa ‘ambientar’ da ‘Metodologia ‘Design para Poéticas Ambientais’. A etapa envolveu uma oficina criativa abrangendo produção textual para o roteiro, uso de desenhos para personagens e cenários. Como resultado foram obtidas 28 narrativas para as histórias; destas, foram selecionadas 9 (pelos alunos do curso de

---

graduação em Animação Digital) para desenvolvimento nas disciplinas 'Animação 2D' e 'Projeto de Animação I' do 2º ano do curso de Design da UNIVILLE com habilitação em Animação Digital. A produção foi concluída em dois bimestres, nos quais ocorreu a aprendizagem e aplicação de técnicas, teorias e métodos específicos pertencentes às disciplinas correspondentes; os títulos das animações (disponíveis no Youtube, no link : <https://www.youtube.com/watch?v=wz1uQ6RJYPY&list=PLnTeKjQApZEv56FGkEvmajS7Gtv1DFnPz>) são: 'Heróis Debaixo da Água', 'Salve o Mangue', 'Aqua Mor', 'Os Super Limpadores do Mangue', 'Super Pedro, Amigos do Mangue', 'O Pequeno Robert', 'O Menino e a Garça Azul', 'Caranga Flash' e 'Jacaré, Jacaré'. As animações fazem parte do acervo do canal do Desenho Ambiental.

#### REFERÊNCIAS

- MAGALHÃES, Marcos, Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos / texto Marcos Magalhães; [organização Joana Milliet, Marcos Magalhães; ilustrações Marcos Magalhães, Victor Pacheco], 2. ed. Rio de Janeiro: IDEIA - Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015.
- ONU. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. 2015. Disponível em: Acesso em: 07 out. 2020.
- TOZONI-REIS, M. F. de C. Pensando a educação ambiental. Metodologias Aplicadas à Educação Ambiental, 2006.
- XAVIER, José F. P.; EVERLING, Marli T.; XAVIER, Viviane C. M.; GANSKE, Morgana C.; CHAVES, Henrique R.: Uso do Desenho Animado como Estratégia de Apoio Pedagógico nos Processos Participativos em Ações de Educação Ambiental Conduzidos pelo Projeto de Extensão Desenho Ambiental. In: Congresso Internacional de Educação e Tecnologias/ Encontro de Pesquisadores em EAD - CIET:EnPED 2020. São Carlos: UFSCAR 2020. Disponível em: < <https://youtu.be/n0s5S1MZ9i0> >.
- Acesso em: 07 out. 2020.

## Se não pode vencê-los, junte-se à eles! Como a França tornou-se o terceiro maior produtor mundial de desenhos animados estabelecendo parcerias com os japoneses?

*Marcelo Abílio Públio*

Essa pesquisa faz parte de um projeto maior de estudos de doutorado que busca compreender as políticas e estratégias desenvolvidas pelos principais agentes franceses do desenho animado (realizadores, distribuidores e governo). Essas políticas e estratégias que conseguiram colocar a França entre os maiores países produtores de desenhos animados (GÉNIN, 2003).

Seguindo a divisão proposta por Sébastien Denis, o mercado de “filmes de animação” é composto de quatro categorias principais: os curta-metragens, os longa-metragens, os filmes comerciais (séries de televisão, filmes publicitários, filmes comanditários de empresas e de governos, clipes de vídeo, etc...) e o mercado de desenvolvimento de técnicas e de produtos (DENIS, 2017). Para esse estudo, iremos nos concentrar nas séries de “desenhos animados” produzidas para a televisão, principalmente para a televisão francesa.

Não nos cabe aqui retratar toda a história da televisão mundial nem da televisão francesa, nem tampouco relembrar da importância dos trabalhos em “animação limitada” dos estúdios Hanna-Barbera nos Estados-Unidos que contribuíram para a exportação e reconhecimento das “séries de desenhos animados para a televisão” no mundo ocidental. Por outro lado, é importante ressaltar a influência governamental francesa no “broadcasting” televisivo: os canais de televisão na França pertencem

### **PALAVRAS CHAVES**

séries de desenhos animados,  
televisão, França, Japão, anime,  
René Borg, Oum

### **BIOGRAFIA**

**Professor na UTFPR. Faz doutorado na UPJV/França sob direção de Sébastien Denis. Estuda as políticas francesas de desenhos animados ao mesmo tempo divertidos e educativos. Estuda também os interesses políticos dos desenhos animados na televisão francesa. Possui mestrado em Desenvolvimento econômico pela UFPR (2001) e graduação pela ESPM São Paulo (1997).**

---

ao Estado, desde às suas origens. A primeira privatização ocorreu em 1986 (JEANNENEY; CHAUVEAU; BACHMANN, 1999), entretanto, uma das maiores redes de televisão (France Télévision) continua estatal.

Uma questão importante para a evolução das séries de desenhos animados televisivos na França foi a chegada dos animes japoneses, principalmente de Ufo Robo Grendizer (Tomoharu Katsumata, 1975), chamado na França de Goldorak (HATCHUEL; PRUVOST-DELASPRE, 2018). Trata-se na verdade da primeira série de desenhos animados difundida na televisão francesa que foi tema de um colóquio exclusivo em 2015 na universidade Sorbonne Nouvelle - Paris 3. Tal importância dada à uma série de desenhos animados vinda do Japão mostra a estima que os franceses possuem com os produtos midiáticos oriundos do país do “sol nascente”.

Para compreender melhor essas relações com a produção asiática, nossa proposta é voltar no tempo, aos anos 1960, para compreender as primeiras relações e parcerias estabelecidas entre os produtores franceses e japoneses. Essa busca nos leva até um personagem importante, René Borg, com o qual nós tivemos a oportunidade de encontrar algumas entrevistas registradas nos anos de 2002 (ARCHIVES PERSONNELLES DE CHRISTOPHE LAMBERT, 2002) e de 2010 (DENIS, 2016). Estas entrevistas nos levam à quatro séries importantes do início das produções franco-japonesas, seja no sistema de parceria internacional (Oum le dauphin, 1961; Ulysse 31, 1981), seja no sistema de subcontratação (Il était une fois... l'Homme, 1978 ou Il était une fois... l'Espace, 1981).

Dessa forma, pretendemos nesse estudo reconstruir um traçado histórico dos bastidores dessas produções para compreender como a França conseguiu combater

o desembarque massivo de animes vindos do Japão, usando para isso parcerias estabelecidas principalmente com os próprios estúdios japoneses. Gradativamente, na medida em que formos retrçando historicamente essas produções, pretendemos igualmente contextualizá-las no ambiente político, social e tecnológico da televisão francesas dos anos 1960, 1970 e 1980.

#### REFERÊNCIAS

- ARCHIVES PERSONNELLES DE CHRISTOPHE LAMBERT. "Conférence de René Borg et Bruno Bianchi lors du Japan Expo 2002 au CNIT à la Défense." [S. l.: s. n.], 2002.
- DENIS, Sébastien. Entretien avec René Borg. In: PRUVOST-DELASPRE, Marie (ed.). L'animation japonaise en France. Paris: Éditions l'Harmattan, 2016. p. 74–84.
- DENIS, Sébastien. Le cinéma d'animation - Techniques, esthétiques, imaginaires. 3e éd. Paris: Armand Colin, 2017.
- GÉNIN, Bernard. Le Cinéma d'animation. Paris: Cahiers du Cinéma, 2003.
- HATCHUEL, Sarah; PRUVOST-DELASPRE, Marie. Goldorak : l'aventure continue. Tours: Presses universitaires François-Rabelais, 2018.
- JEANNENEY, Jean Noël; CHAUVEAU, Agnès; BACHMANN, Sophie. L'écho du siècle : dictionnaire historique de la radio et de la télévision en France. Issy-les-Moulineaux: Hachette ; Arte, 1999. n0s5S1MZ9I0 >. Acesso em: 07 out. 2020.

## Redes animadas: a coprodução nas séries de animação brasileiras

*Natacha Stefanini Canesso*

### **PALAVRAS CHAVES**

animação, coprodução, série de  
animação, gestão criativa

### **BIOGRAFIA**

Professora da Universidade  
Federal do Oeste da  
Bahia (UFOB), Centro  
Multidisciplinar de Santa  
Maria da Vitória. Doutora e  
mestre pelo Programa de Pós  
Graduação em Comunicação  
e Cultura Contemporâneas  
da Universidade Federal da  
Bahia (UFBA). Graduada  
em Comunicação Social -  
Publicidade e Propaganda (PUC/  
PR). 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 trabalho é discutir o atual cenário de coprodução nas séries de animação em produtoras independentes brasileiras. Trata-se de um recorte da pesquisa de doutorado que tratou dos processos criativos na gestão da animação seriada infantil brasileira, realizada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia, com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia, finalizada em 2020.

Nos primeiros anos da década de 2010, as produtoras independentes brasileiras de pequeno porte que investiam em animação estavam despertando para as possibilidades de coprodução de séries e submissão de projetos ao fomento público. Com pouca ou nenhuma experiência para projetos comerciais, as produtoras que aprovaram projetos de animação seriada na Chamada Pública Prodav 01/2012 atuavam no mercado publicitário, dedicavam-se a projetos autorais e submetiam suas obras aos festivais, investiam em recursos tecnológicos e contratavam jovens profissionais.

Neste contexto passado, a coprodução das obras destas produtoras pode ser formatada em três dimensões. A primeira observando a prevalência dos canais TV Brasil e TV Cultura; a segunda refere-se à coprodução com canais dos conglomerados de comunicação que possibilitou a internacionalização das séries de animação; a terceira relacionando coprodução ao tempo de lançamento de cada obra e à localização geográfica das produtoras.

As primeiras experiências em coprodução a partir

de editais de fomento público contribuíram com reflexões por parte dos gestores acerca dos impactos dos acompanhamentos, adaptações e restrições aos projetos. Alguns limites impostos à produção exigiram aprimoramentos relacionados à expansão narrativa das obras para novas temporadas e à compreensão dos seus processos produtivos.

Passada quase uma década, novos negócios são comumente prospectados nos eventos nacionais e internacionais, festivais e feiras de negócios da área. Para isso, as produtoras independentes precisam, além de desenvolver as bíblias dos projetos, contar com gestores preparados para pitchings, negociações e, principalmente, para fortalecer a rede de empresas das produtoras.

Admitindo que estes gestores, assim como demais profissionais ligados à concepção e desenvolvimento da obra, operam com processos criativos próprios à função, trata-se de observar como são feitas suas escolhas e quais são os resultados nos portfólios das produtoras investigadas. A proposta está fundamentada na revisão bibliográfica que dialoga os campos da psicologia (GRUBER, 2005; CSIKSZENTMIHALYI, 1996) e da sociologia (BOURDIEU, 2002; 2005; COULDRY, HEPP, 2017). Como procedimento metodológico, também é adotada a análise documental e realizada a coleta de relatos de profissionais do mercado brasileiro de animação seriada. São estudados os portfólios de quatro produtoras brasileiras - uma da região sul, outra do nordeste e duas do sudeste.

Além de se compreender como coprodução a associação de empresas do mercado audiovisual nacional e/ou internacional para realização de um projeto, que implica em porcentagem de detenção dos direitos

---

patrimoniais sobre a obra (ANCINE. MP 2228-1/2001), a coprodução é pensada como resultado do diálogo entre atores da cadeia produtiva da animação. Esse diálogo oportuniza não apenas parcerias comerciais, mas formação de novas equipes de trabalho, suporte tecnológico, aperfeiçoamento de processos e técnicas, trocas criativas, entre outras possibilidades.

#### REFERÊNCIAS

- BOURDIEU, Pierre. A economia das trocas simbólicas. 6ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- BOURDIEU, Pierre. As Regras da Arte. Trad. Maria Lúcia Machado. São Paulo: Cia das Letras, 2002.
- COULDRY, Nick. HEPP, Andreas. The Mediated Construction of Reality. Cambridge: Polity Press, 2017.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Creativity. Flow and the psychology of discovery and invention. HarperCollins E-books, 2007.
- GATTI JUNIOR, Wilian. GONCALVES, Marilson Alves. BARBOSA, Ana Paula Franco Paes Leme. UM ESTUDO EXPLORATÓRIO SOBRE A INDÚSTRIA BRASILEIRA DE ANIMAÇÃO PARA A TV. REAd. Rev. eletrôn. adm. (Porto Alegre), Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 461-495, Aug. 2014. Available from <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-23112014000200461&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-23112014000200461&lng=en&nrm=iso)>.

## Acadêmicos da Animação: Registro da história acadêmica da Animação Brasileira

*Eliane Muniz Gordeeff*

*Carla Schneider*

*Raphael Argento*

Este registro objetiva apresentar o Acadêmicos da Animação (AdA), uma plataforma on-line criada a partir da iniciativa independente originada em 2011, por um grupo de pesquisadores de animação no Brasil, a qual é renovada no momento. A animação brasileira se consolidou nos últimos anos com o financiamento estatal e a criação de estúdios, porém tendo a sua produção acadêmica espalhada nos repositórios de teses e dissertações das universidades, e desenvolvidas em cursos os quais, nem sempre estão relacionados à produção audiovisual animada. Além disso, diversos artigos relevantes para a área são publicados em meios não-acadêmicos. A criação do AdA objetivou atender a esta lacuna, neste campo do conhecimento. A plataforma foi inaugurada em 6 de outubro de 2011, está disponível no endereço eletrônico [www.academicosdaanimacao.blog.br](http://www.academicosdaanimacao.blog.br), e tem a missão de ser um índice ou um banco de dados organizado e categorizado por elementos escolhidos de acordo com a temática a ser procurada. Como por exemplo: “artigos acadêmicos”, “teses” ou “narrativa” e “stop motion”. Assim é possível encontrar autores e autoras brasileiras, título de seus estudos, informações relevantes e o seu endereço eletrônico de origem, onde podem ser lidos na íntegra. Sua diferença em relação a um repositório reside nestas características. O trabalho das organizadoras foi o de busca e postagem das publicações encontradas on-

### **PALAVRAS CHAVES**

animação brasileira, pesquisa sobre animação no Brasil, pesquisa on-line, pesquisa em animação

### **BIOGRAFIA**

**Carla Schneider** é Doutora (UFRGS), professora e

pesquisadora no bacharelado em Cinema de Animação

(UFPel). <http://lattes.cnpq.br/1083034092174660>

**Eliane Gordeeff** é Doutora (FBAUL/CNPq), tutora EAD

(UVA), pesquisadora associada

(CIEBA-FBAUL) e animadora

(QVP). Autora do livro “Aesthetic Interferences” (Booksfactory, 2018)

**Raphael Argento** é Mestre e

Doutor em Design pela ESDI/

UERJ, com Diploma em Digital

Character Animation (2010) pela

Vancouver Film School (Canadá).

Atua profissionalmente no IFRJ

---

line. Até o ano de 2016 (quando um ataque cibernético o deixou indisponível), foram publicados 170 registros, relações com instituições de ensino em animação, lista de livros e entrevistas. A equipe então composta por Eliane Gordeeff (UFRJ/UVA), Carla Schneider (UFRGS/UFPe), e com a colaboração de Cláudia Bolshaw (PUC-RIO) e Sérgio Nesteriuk (PUC-SP/UAM), logrou que o AdA conquistasse reconhecimento de sua contribuição para a evolução dos estudos no campo da animação ao ser mencionado por autores relevantes da área, como: (a) Daniel Caetano (2013, p. 96), na sessão Peneira Digital, que o descreve como “um grande índice de material sobre animação (...) fornece links para diversos textos acadêmicos sobre o tema escritos no Brasil” e conclui ponderando que “num meio como a internet, em que nem sempre é fácil encontrar tanto informações como análises mais densas, a proposta de agregar todos estes trabalhos é um achado e tanto”; (b) Carla Schneider (2014, p. 36), que cita o AdA o circunscrevendo num contexto datado, desde 2010 quando observou um crescimento de textos acadêmicos escritos no Brasil, bem como na tradução para o português, de alguns livros importados, e portanto, compreende sua relevância por promover a organização e divulgação desses conteúdos em franco crescimento; (c) Cláudia Bolshaw (2015, p.103), que o apresenta em parte da metodologia utilizada em sua tese indicando-o como uma “referência importante, pois neste portal encontramos material de pesquisa em português e com pesquisas que registram a produção técnica.” A atual equipe de trabalho atualizou as metas na reativação da plataforma. Até o final de 2020, deverá ser realizado o cadastramento de todas as publicações que constavam até 2016, mantendo a sua ordenação histórico-cronológica. A partir de 2021, serão

pesquisadas e inseridas publicações inéditas no AdA, e implantadas iniciativas que permitam efetivamente, a formação de uma equipe de apoio - através de bolsas para estudantes. Estima-se que no prazo limite de dois anos, será possível disponibilizar a indexação integral de todos os trabalhos acadêmicos e de formação brasileiros. Ao atingir esta etapa, iniciar-se-á a manutenção constante referente a uma atualização anual.

A equipe de trabalho do AdA acredita que este é um trabalho de colaboração em rede, em todos os níveis. E está aberta a parcerias e iniciativas que venham complementar e auxiliar a concretização dos objetivos aqui apresentados, tornando-se um referencial confiável para os pesquisadores brasileiros.

#### REFERÊNCIAS

- BOLSHAW, Cláudia. Animação uma linguagem com vocação inclusiva. Tese (Doutorado em Artes e Design) – PUC-Rio, Departamento de Artes e Design, Rio de Janeiro, RJ, 2015.
- CAETANO, Daniel. Peneira Digital. In: Filme Cultura, n. 60, p. 96, agosto-setembro 2013. Disponível em: <http://revista.cultura.gov.br/wp-content/uploads/2017/06/Filme-Cultura-n.60.pdf>. Acesso em 12/10/2020.
- SCHNEIDER, Carla. Decifrando a caixa preta do cinema de animação: arqueologia nos modos de produção de imagens técnicas. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – UFRGS, PPGCOM, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação – FABICO, Porto Alegre, RS, 2014.

## Projeto ‘Que Chuva É Essa?’: animações criadas no powtoon para divulgação científica sobre riscos e desastres

*Viviane Japiassú Viana*

### **PALAVRAS CHAVES**

animação, TIC's, recursos didáticos, powtoon, divulgação científica, riscos de desastres.

### **BIOGRAFIA**

É doutora em ciências ambientais, mestra e bacharel em engenharia ambiental, especialista em mídias e tecnologias na educação e em docência superior. É professora na Universidade Veiga de Almeida – UVA, onde também cursa design de animação e coordena o Núcleo de Inovação Pedagógica. É professora na Unisum. Coordena os projetos de pesquisa e extensão: ‘Que chuva é essa?’ e ‘Meninas e mulheres na RRD’. É consultora ambiental e atua como voluntária na defesa civil rio.

A pandemia causada pela Covid-19 evidenciou a importância da divulgação científica para que temas de utilidade pública cheguem à população e sejam por ela entendidos. Segundo Maricato e Mendes (2015), a divulgação científica utiliza recursos, técnicas e processos para veicular informações científicas e tecnológicas ao público em geral. No contexto dos riscos e desastres, muitas vezes estas informações não chegam de forma inclusiva e acessível às pessoas que residem ou circulam em áreas de riscos (OLIVEIRA et al, 2019).

Ultimamente plataformas baseadas em nuvem oferecem alguns de seus serviços gratuitamente (modelo freemium) possibilitando que educadores e cientistas que não dominam ferramentas e técnicas específicas da animação possam transformar suas ideias em vídeos animados. Este artigo relata a experiência da autora usando recursos gratuitos do powtoon na criação de duas animações 2D de divulgação científica no âmbito do projeto ‘Que chuva é essa?’ realizado na Universidade Veiga de Almeida – UVA. O público alvo destes recursos são jovens e adultos, agentes ativos na redução de riscos e nas ações de resposta aos desastres.

A primeira animação, intitulada ‘Você sabe o que é RRD?’ (VIANA, 2018) foi postada em 2018 e teve pouco mais de 200 visualizações, durando 01:15, busca popularizar a sigla RRD (redução de riscos de desastres), enfatizando a importância da interação entre população de áreas de risco e a defesa civil.

A segunda animação ‘Desastre Ambiental X Desastre Natural’ (VIANA, 2019) tem duração de 02:39 e utiliza um formato semelhante a uma apresentação de slides animada. Ela discute a diferença entre desastre natural, com origem em fenômenos da natureza, e desastre ambiental, que causa impactos ao meio ambiente podendo ter causas naturais ou tecnológicas (atividades humanas).

Postada em 27/01/2019, dois dias após o rompimento da barragem de rejeitos da Vale em Brumadinho – MG, ela foi motivada pelo debate que se propagou nas redes sociais após o decreto do governo federal que reconhecia o desastre em questão como natural para que os atingidos pudessem sacar recursos do FGTS. Desde sua postagem até outubro de 2020, alcançou mais de 1.100 visualizações, provavelmente impulsionada pela curiosidade que este desastre despertou nos brasileiros. O relatório analítico do youtube indica que todas as visualizações foram originárias do Brasil, sendo 39,9% decorrente de buscas no youtube pelos termos: desastre(s) ambiental(s), desastre(s) natural(s), desastres ambientais no Brasil e desastres tecnológicos. Os acessos por link incorporado em outros aplicativos corresponderam a 37,7%, e os demais foram de origens diversas.

A versão gratuita de ferramentas como o powtoon tem limitações como: duração máxima do vídeo, gratuidade temporária e restrição do uso de efeitos mais sofisticados. Porém, elas têm se mostrado atrativas para a criação de vídeos de divulgação científica e educação ambiental levando temas complexos para fora dos limites da academia (VIESBA-GARCIA et al, 2015),

Ambos as animações foram bem aceitas pela defesa civil, mas poderiam ser mais atrativas se a houvesse maior

---

domínio dos princípios de animação e técnicas de roteiro, motivo pelo qual recentemente a autora começou a cursar design de animação, sua 3ª graduação.

#### REFERÊNCIAS

- MARICATO, J. M.; MENDES, M. M. Conceitos, tendências e atores envolvidos na divulgação científica: considerações a partir das pesquisas apresentadas na Intercom. Liinc em Revista. Rio de Janeiro, v.11, n.2, p. 461-474, novembro 2015.
- OLIVEIRA, J. O.; BARCELLOS, L. M. F.; BATISTA, P. S. L.; VIANA, V. J. Jogo didático defesa em ação: um recurso para divulgação científica e educação em redução de riscos de desastres. In: Anais do III Simpósio de Ciências do Meio Ambiente. Rio de Janeiro: UVA, 2019, p. 133-145.
- VIANA, V. J. Você sabe o que é RRD? Postado em 4 dez. 2018. Disponível em: <https://youtu.be/cgaU39M1Gt8>.
- VIANA, V. J. Desastre Ambiental X Desastre Natural. Postado em 27 jan. 2019. Disponível em: <https://youtu.be/re9X0eCRfil>.
- VIESBA-GARCIA, E.; LIGNON, M. C.; ALMEIDA, R. Manguezais em imagens: ferramenta educativa e de divulgação científica aplicada a unidades de conservação. Anais do VIII CBUC - Trabalhos Técnicos. Universidade Federal de São Paulo. São Paulo: p. 10. 2015.

## Movimentos arqueológicos sobre He-Man e os Defensores do Universo

*Augusto Ramos Bozzetti*

Partindo de movimentos escavatórios que se inserem na metodologia da arqueologia das mídias, nossas investigações sobre os materiais empíricos que compuseram o corpus de nossa dissertação de mestrado nos demandaram a lançar mão de estratégias capazes de nos colocar em contato com nossos objetos de análise em pelo menos duas instâncias decisivas: primeiro, encontrar o conteúdo em si, ou seja, os 130 episódios de cerca de 21 minutos cada que compõem a série “He-Man e os Defensores do Universo”, produzida entre os anos de 1982 e 1983 pelo estúdio norte-americano Filmation e, segundo, acessar, através de um procedimento específico de análise, as artes originais utilizadas para a produção das animações desta série, de forma que fosse possível testar na prática aquilo que estava sendo visto em teoria.

Há no potencial arquivista da Internet e das mídias digitais de forma geral, um espaço que parece bastante propício para os trabalhos que se organizam em torno da arqueologia das mídias. Se durante a era analógica, os artefatos tecnológicos, assim como, muitas vezes, os conteúdos que estes produziam, se tornavam facilmente inacessíveis ao caírem em desuso, a era digital parece ressuscitar (a seu modo) não só mídias e objetos de mídia, como também temporalidades e afetos de forma bastante substancial. É parte da atitude que move uma atuação arqueológica em torno das mídias uma noção de que não está exatamente no passado o objeto de suas análises, mas, ao invés disso, naquilo que o que se pode ver no presente de determinado objeto pode dizer a respeito

### **PALAVRAS CHAVES**

arqueologia das mídias,  
matching, reconstituição,  
desenhos animados

### **BIOGRAFIA**

**Augusto Ramos Bozzetti**  
é mestre e doutorando em  
Comunicação Social pela  
Universidade do Vale do Rio dos  
Sinos (Unisinos). É produtor,  
diretor, roteirista e animador,  
com inúmeros trabalhos  
produzidos para a TV e o cinema,  
incluindo a série de animação  
“X-Coração”, exibida nos canais  
Disney XD e TV Brasil e o longa-  
metragem de ficção “Eu não vou  
dizer eu te amo”.

---

dele. Imaginando o ciberespaço como esse ambiente altamente fértil para esse tipo de buscas, considera-se também o que o próprio lugar onde o objeto é encontrado (para além de suas condições de preservação) ajuda para construir uma nova narrativa sobre ele. Assim, como sugere PARIKKA (2012), vale lembrar que a memória digital também, de alguma forma (e em função de sua efemeridade) se degenera e por isso “toda a ontologia de memória e arquivos está mais próxima de uma dinâmica de renovação do que apenas de mero armazenamento” (2012, pg.120).

Assim, durante nossos estudos, a Internet logo se mostrou como um caminho de rápido e fácil acesso para encontrar os primeiros materiais empíricos capazes de movimentar a pesquisa e fazer refletir sobre as questões teóricas que nos interessavam. Após diversos momentos on e off-line que nos levaram aos materiais, houve então a necessidade de reproduzir algumas de suas materialidades da forma como nossas análises digitais começavam a demonstrar. Portanto, após escavar e dissecar digitalmente os materiais, propusemos mais dois procedimentos específicos chamados de “matching” e “reconstituição”. O primeiro, ainda inteiramente digital, alude analisar as imagens já dissecadas utilizando o Photoshop, sobrepondo-as para encontrar semelhanças morfológicas que indicassem estratégias técnicas e estéticas desta produção e o segundo, de caráter mais analógico e artesanal, trata da materialização destes objetos no presente, tendo sua inspiração nas técnicas de reconstituição utilizadas pela arqueologia tradicional, baseadas principalmente na ideia da reconstrução facial forense.

Assim, a partir do que é possível enxergar nos

conteúdos encontrados, dissecados na ordem do quadro a quadro, são reproduzidas as artes necessárias para construir determinados planos, utilizando os mesmos materiais disponíveis na época da produção analógica como tinta acrílica, pincel e folhas de acetato. Em seguida, essas artes são fotografadas em uma truca artesanal, na mesma ordem que as análises sugerem e comparados com seus originais. Dessa maneira, ao movimentarmos-nos entre os ambientes analógicos e digitais, pretendemos trazer para o campo prático aquilo que enxergamos em teoria, botando a prova nossas análises e recriando objetos de mídia há muito descartados.

#### REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. Magia e Técnica, Arte e Política. Obras Escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications. Berkeley, California : University of California Press, 2011.
- KILPP, Suzana. A traição das imagens. Porto Alegre: Entremeios, 2010.
- KILPP, Suzana. (Org.). Tecnocultura Audiovisual: Temas, Metodologias e Questões de Pesquisa. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001.
- PAIKKA, Jussi. What is Media Archaeology? Cambridge: Polity Press, 2012.
- SANTAELLA, Lucia. RIBEIRO, Daniel Melo. A arqueologia benjaminiana para iluminar o presente midiático. In: MUSSE, Christina Ferraz; SILVA, Herom Vargas;
- SCHEIMER, Lou. MANGELS, Andy. Creating the Filmmation Generation. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2012.

## Salvador Dalí, Walt Disney e Destino: Um diálogo entre cinema e pintura

*Celbi Vagner Melo Pegoraro*

### **PALAVRAS CHAVES**

cinema de animação, walt disney, salvador dalí, pintura, adaptação, cinema

### **BIOGRAFIA**

Jornalista, pós-graduado em Política e Relações Internacionais e Doutor em Ciências da Comunicação na USP com trabalhos focados em cinema de animação, histórias em quadrinhos, mídia e cultura. É pós-doutorando no programa Diversitas (FFLCH-USP) com o tema Guerras Culturais. Fundador do site Animation-Animagic (2001-2011), pioneiro em notícias do cinema de animação no Brasil. Apresenta o podcast Animasom (<http://www.animasompod.com.br>) focado no business da animação desde o início de 2020.

Este trabalho pretende ser o início de um novo projeto de pesquisa sobre a animação e o diálogo de linguagens em seu processo de criação. Nesta primeira discussão, o objetivo é entender o percurso que leva ao encontro entre Walt Disney e Salvador Dalí, e a complexa discussão para adaptar as pinturas surrealistas em um curta-metragem chamado “Destino”, cuja produção foi cancelada em 1946 e posteriormente retomada e concluída em 2010. Como metodologia usaremos pesquisa bibliográfica e fílmica.

Em meados dos anos 1930, Walt Disney coletou toda informação que podia sobre artistas europeus, cujos estilos pudessem ser interessantes aos seus projetos. E quando não podia utilizá-los por falta de técnica, contratava quem conhecedora o material. Por esse motivo, podemos relacionar que muitos dos artistas do estúdio, imigrantes da Europa, foram treinados em academias europeias, e não só levaram consigo a arte e técnica das pinturas, ilustrações e esculturas, como também a tradição de seus países.

No entanto, o historiador Michael Barrier (Pegoraro, 2007) chama atenção para o fato de que na Califórnia dos anos 1930 e 1940, quando os filmes de Disney estavam no auge da Era de Ouro, “não havia muitos museus com obras dos grandes mestres. A menos que os artistas tenham nascido na costa leste americana (ou na Europa) e visitado museus, os artistas Disney eram dependentes de reproduções para ter conhecimento de arte”.

De acordo com John Canemaker (1999), Dalí reconhecia nos desenhos Disney (especialmente nos

curtas Silly Symphonies) o potencial para o surrealismo na animação. Dali tinha muito interesse pelo cinema porque ainda com pouca idade sabia que seria a linguagem do século XX. Para a historiadora de arte Dawn Ades (2010), se olharmos algumas das mais antigas pinturas no estilo surrealista, existe um tipo de dimensão cinemática e uma noção narrativa em suas pinturas. Dali fez amizade com o cineasta Luis Buñuel, que culminou nos filmes “Um Cão Andaluz” (1928) e *L’age d’or* (1930), ambos os mais importantes filmes surrealistas. Um contrato foi assinado para a produção de um curta metragem e, em fevereiro de 1946, Dalí iniciou uma rotina diária como empregado nos estúdios Disney com assistência do animador John Hench.

“Destino” está repleto de símbolos Daliescos, com os motivos visuais que são comuns em sua obra. Deve-se conhecer toda a arte de Dali até o momento da produção para compreender o que está no curta-metragem. John Hench ajudou a interpretar a visão que Dalí tinha para o curta-metragem, como sendo uma visão de tempo. Temos alguns símbolos de tempo, com os relógios, que estão associados ao protagonista masculino - Chronos, que é apaixonado por uma mulher mortal. Ambos são dançarinos. Há um desenvolvimento de fases de encontros e desencontros.

Há muita especulação sobre os motivos de “Destino” ter sido cancelado. Para alguns acadêmicos, a moda dos filmes que compilavam curtas havia terminado minando as chances de exibição de “Destino” nos cinemas. John Canemaker rejeita esta visão dado que “Tempo de Melodia” (Melody Time), outra compilação de curtas, fora lançada em 1948, dois anos após o cancelamento de “Destino”.

Uma tese mais realista era que o projeto era tão

---

insano que Disney não poderia lançar. Talvez Dalí fosse uma força de design muito forte para a Disney. O estúdio tinha que inserir a sua marca em tudo que produzisse, e o temor era de que havia muito Dalí e muito pouco Disney. Soma-se o fato de que as constantes e confusas interpretações da história chegaram ao limite do próprio Walt Disney admitir que foram US\$ 70 mil dólares perdidos pelo ralo. Sobrou um teste de poucos segundos de animação, os esboços e pinturas.

O projeto foi retomado pela equipe dos estúdios Disney na França, com direção de Dominique Monfery, com difícil trabalho de conceituação de design e narrativa, resultado de uma nova interpretação das pinturas de Dalí para o projeto.

#### REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. O olho interminável. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- BAZIN, André. O Cinema: Ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BOSSERT, David. Dalí and Disney: Destino – The Story, Artwork and Friendship Behind the Legendary Film. New York: Disney Editions, 2015.
- CANEMAKER, John. Paper Dreams - The Art and Artists of Disney Storyboards. Los Angeles: Hyperion, 1999.
- DISNEY & DALÍ: A DATE WITH DESTINO. Documentário. Blu-ray Fantasia/Fantasia 2000. 2010. 82 min.
- DESTINO. Curta-metragem (2003). Documentário. Blu-ray Fantasia/Fantasia 2000. 2010. 6 min.
- GIRVEAU, Bruno (org.). Once Upon a Time Walt Disney - The Sources of Inspiration for the Disney Studios. New York/Paris: Prestel, 2007.
- JONES, Christopher. When Disney met Dalí. Artigo in The Boston Globo Magazine. Boston, 2001.
- SOLOMON, Charles. The Disney That Never Was - The Stories and Art from Five Decades of Unproduced Animation. New York: Hyperion, 1995.

## Uma Reflexão Sobre “Cidade dos Piratas”

*Eliane Muniz Gordeeff*

Este resumo consiste em apresentar um estudo sobre o longa-metragem animado, “Cidade dos Piratas” (2018), de Otto Guerra, que mescla imagem real e animada, com quatro intrincados eixos narrativos, e que se impõe como produto de uma sociedade a qual reflete. No atual e conturbado momento em que se vive, se faz necessária uma reflexão sobre as nossas criações artísticas, como uma forma de compreendermos o que se passa para organizarmos um futuro. E é nesse sentido que este ensaio se apresenta. As tramas que compõem o filme retratam aspectos político-sociais brasileiros, onde os seus eixos narrativos se interceptam: a mudança de gênero de Laerte e os vários problemas da produção do filme, que compõem o seu aspecto documental; e o núcleo dos Piratas do Tietê, e de Azevedo com o Minotauro (personagens de Laerte), que formam o aspecto ficcional do filme. Inconscientemente, Guerra criou uma inteligente forma visual e narrativa de representar, o confuso momento da vida social e política brasileira. Como explica Duvignaud (1970, p. 45) “A vida psíquica individual ou coletiva, [...] [quando] não pode mais encontrar a sua expressão e o seu desenvolvimento no contexto de uma sociedade em vias de dissolução, acha o seu caminho para o imaginário e a invenção das formas”. Como uma consequência quase natural, a obra de Guerra parece eclodir como um espelho, mostrando o futuro próximo: a divisão, a ruptura e a necessidade de se encarar a si mesmo. Enquanto Laerte, do sexo masculino, resolve assumir o seu lado feminino e renega o lado homofóbico e sexista de seus personagens. Um destes, Azevedo, é

### **PALAVRAS CHAVES**

**cidade dos piratas, sociologia na arte, imaginarium diegético, imagem animada, reflexo social**

### **BIOGRAFIA**

**E. Gordeeff é Mestre em Artes Visuais (UFRJ) e Doutora com especialidade em Multimídia (FBAUL/CNPq), investigadora associada (CIEBA-FBAUL, Portugal), animadora (sócia da Quadro Vermelho Produções), tutora on-line da Universidade Veiga de Almeida (Brasil) e membro da ASIFA. Produziu mais de 15 curtas de animação. Em 2018, lançou o livro *Aesthetic Interferences sobre animação em stop motion.***

---

machista, conservador e homofóbico, e é candidato a presidente. Ele vence a eleição, mas não deixa de destilar o seu ódio com o qual enche botijões de gás e os armazena. Ele deseja prender o Minotauro para manter a ordem social (outra figura bipartida, entre homem e animal). Na vida real, Laerte, e na história do filme, Ivan, assumem as suas feminilidades, mas Azevedo não suporta a pressão de seu medo e ódio, e se suicida. Enquanto o Minotauro alça vôo sobre a cidade de São Paulo destruída. “[...] a arte parece, muitas vezes ligada [...] à transformação de algum tipo de experiência social num outro [tipo]”, como observa Duvignaud (1970, p.79). Há também a dicotomia da imagem, na mescla de animação e live-action. Por outro lado, existe a coerência do filme retratar a vida de um artista do desenho, através de um desenho animado. A técnica de desenho é a base de muitas outras formas de Arte, sendo também uma prática econômica: é a linguagem do graffiti, do underground, universo dos trabalhos tanto de Laerte, quanto de Guerra. Como uma expressão primordial da humanidade, o desenho é muito eficaz na representação de sonhos, devaneios, memórias e outras imagens mentais (Imaginarium diegético), principalmente em contraste com a imagem real (Gordeeff, 2018). Diante disso, podemos identificar muitos momentos de Imaginarium diegético da narrativa, como nos sonhos de Azevedo ou de Guerra (personagem em desenho). Ademais, no sentido de representação visual de uma sociedade, é preciso reconhecer a interação dos personagens, sejam humanos ou desenhos. Estes pertencem à realidade da história, estão no seu primeiro nível narrativo, o nível intra diegético (Genette, 1972). Mas existe a fantasia, a irrealidade dessa história, ou seja, a sua camada meta diegética, o seu próprio Imaginarium

diegético. Sob este ponto de vista, e com o olhar sobre a obra e seu ambiente gerador, é possível considerar em um certo grau, o próprio filme e os personagens de Laerte, como o Imaginairum diegético da realidade brasileira. Pois estes pertencem a um plano externo aos limites da nossa realidade (o filme é o resultado da criação imaginária de Laerte e Guerra), como um sonho ou pesadelo, têm a capacidade de nos fornecer uma visão de futuro, refletindo a nossa verdadeira condição enquanto sociedade.

#### REFERÊNCIAS

DUVIGNAUD, J. Sociologia da Arte (A. Teles, Trad.). Rio de Janeiro: Editora Forense, 1970.

GENETTE, G. Figures III. Paris: Editions du Seuil, 1972.

GORDEEFF, Eliane. A Representação do Imaginarium Diegético pela Animação, no Cinema Live-action. Tese (Doutorado em Belas-Artes, especialidade em Multimídia) – Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes / CNPq, Lisboa/Portugal, 2018.

## Desenhar a si: O filme O projeto do meu pai (2016)

*Amanda Malheiros Trindade*

### **PALAVRAS CHAVES**

desenho. animação. narrativa.  
autobiográfico.

### **BIOGRAFIA**

Amanda é graduada em cinema de animação pela UFPel, lá dirigiu o curta Céu da Boca; a animação concorreu ao grande prêmio brasileiro de cinema. Ano passado publicou sua primeira HQ; Brisa Errada, a história em quadrinhos circulou em lugares como a CCXP e concorre ao HQ Mix. Nesse ano animou o curta-metragem Ressaca que ganhou o melhor minuto animado no festival permanente do minuto 2020.

A fim de analisar uma obra-fílmica animada autobiográfica vi no curta-metragem O Projeto do Meu Pai (5'40"- 2016) um caminho para a reflexão do desenho enquanto ferramenta de interpretação de si. Para tanto, procuro separar o ato do desenho em camadas: o mergulho de si, o desenho como gesto e poética e o sujeito transbordado. Assim o desenho e a animação são pensados em uma relação simbiótica em que o desenho - no curta-metragem 2D O Projeto do meu pai - é o dispositivo da animação. À partir da construção do discurso autográfico, reflito sobre o ato de desenhar enquanto alegoria narrativa. Para isso, destaco alguns frames do filme que evidenciam o ato de desenhar e seu papel narrativo. O transbordar do eu, discute a retratação da intimidade em uma narrativa autobiográfica, como o sujeito se expõe e por que se expõe.

### **REFERÊNCIAS**

- A CRIAÇÃO de si. Anticast. Brasil: 2018. Disponível em: <<http://anticast.com.br/podcast/naoobstante/>>. Acesso em: 20nov. 2018. Podcast: Não - Obstante.
- ANIMAÇÃO brasileira das mulheres. Grupo do Facebook. Brasil: 2018. Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/174662496449310/>> Acesso em: 2 dez.2018.
- AZEVEDO. Aina. Diário de campo e diário gráfico: Contribuições do desenho à antropologia. João Pessoa, Revista de Antropologia. v. 2, n. 2, p. 100-119, jan. / jun. 2016.
- BERGER. John. Sobre el Dibujo. Barcelona: GG, 2011.
- BERGSON. Henri. Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo

com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 2006 3ª Edição.

BISMARCK. Mario. Contornando a origem do desenho. 2001. Artigo não paginado.

BISMARCK. Mario. Desenhar é o desenho. Praia da Granja: 2000. Artigo não paginado.

BODY beautiful. Direção: Joanna Quinn, Produção: Les Mills. Cardiff: Beryl Productions, 1990. 13 min. Disponível em: <<https://vimeo.com/31376892>> Acesso em 22 out. 2018

DELEUZE. Gilles. Causas e razões da ilha deserta. Textes Entretien, 1953, ps.06-16. Edição preparada por David Lanpoujade. Ilha deserta e outros textos. São Paulo: Editora Iluminuras, 2004

DELEUZE. Gilles. O Empirismo e subjetividade. São Paulo: Editora 34, 2010.

DERDIK, Edith. Formas de pensar o desenho: desenvolvimento do grafismo infantil. Porto Alegre: Editora Zouk, 2010.

DIDI - HUBERMAN. Georges. O Que vemos o que nos olha. São Paulo: Editora 34, 2010.

DREAMS and Desires: Family Ties. Direção: Joanna Quinn, Produção: Les Mills. Cardiff: Beryl Productions, 2006. 10 min. Disponível em: <<https://vimeo.com/30801036>> Acesso em: 22 out. 2018

EHRENZWEIG, Anton. A Ordem oculta da arte: Um estudo sobre a psicologia da imaginação artística. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1969

FICHA técnica - Rosária. Porta Curtas. Brasil: 2015. Disponível em: <<http://portacurtas.org.br/busca/?termo=ros%C3%A1ria>> Acesso em: 5 jul. 2018.

FOUCAULT. Michel. A Ética e o cuidado de si como prática da liberdade. (entrevista com H. Becker, R. Fomet-Betancaurt, A. Gomez-Müller, em 20 de janeiro de 1984), Concórdia Revista internacional de filosofia. n 6. Julho-dezembro de 1984, ps. 99-116. In: Ditos & Escritos V - Ética, Sexualidade, Política. Rio de Janeiro: Forense Universitária. 2004.

FOUCAULT. Michel. O Que é um autor?. Bulletin de la Société Française Philosophic, 63o ano, no 3, julho-setembro, 1969, ps.73-104

GRAÇA, Marina Estela. Entre o olhar e o gesto: Elementos para uma poética da imagem animada. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

---

GUIDA. Direção: Rosana Urbes, Produção: Belissa Proença e Cinema Sensível. São Paulo, 2014. 11 min. Disponível em: <<http://portacurtas.org.br/filme/?name=guida>> Acesso em: 11 jul. 2018

HOW Pixar's Open Sexism Ruined My Dream Job. Variety. Estados Unidos: 2018. Disponível em: <<https://variety.com/2018/film/news/pixar-boys-club-john-lasseter-cassandra-smolcic-1202858982/>> Acesso em: 28 nov. 2018.

LICHENSTEIN, Jacqueline. A Pintura: Textos essenciais. São Paulo: Editora 34, 2004.

MENINA da chuva. Direção: Rosária Moreira, Produção: Rosária Moreira. Rio de Janeiro: Fasfavor Filmes, 2010. 6 min. Disponível em: <[http://portacurtas.org.br/filme/?name=menina\\_da\\_chuva](http://portacurtas.org.br/filme/?name=menina_da_chuva)> Acesso em: 5 jul. 2018

MAKING OF - "Guaxuma". Arte.Tv. França: 16 jun. 2018. 4min. Disponível em: <<https://www.arte.tv/fr/videos/083427-000-A/making-of-guaxuma/>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

O PROJETO DO MEU PAI. Direção: Rosária Moreira, Produção: Rosária Moreira. Rio de Janeiro: Fasfavor Filmes, 2016. 5min. Disponível em: <[http://portacurtas.org.br/filme/?name=o\\_projeto\\_do\\_meu\\_pai](http://portacurtas.org.br/filme/?name=o_projeto_do_meu_pai)> Acesso em: 5 jul. 2018

ROSANA URBES, animadora. Iconicast. São Paulo: 21 mar. 2018. 94 min. Disponível em: <<http://cast.iconic.network/podcast/rosana-urbes/>>. Acesso em: 17 abr. 2018. Podcast: Iconic Podcast

SALAVISA. Eduardo. Diários de viagem: desenhos do cotidiano. Lisboa: Quimera Editores, 2008.

SIBILA. Paula. O show do eu. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016 2o edição.

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. Londres: Faber and Faber Limited, 2009.

TEM UM dragão no meu baú. Direção: Rosária Moreira, Produção: Ministério da Cultura e Rosária Moreira. Rio de Janeiro: 2005. 1 min. Disponível em: <[http://portacurtas.org.br/filme/?name=tem\\_um\\_dragao\\_no\\_meu\\_bau](http://portacurtas.org.br/filme/?name=tem_um_dragao_no_meu_bau)> Acesso em: 5 jul. 2018.

WELLS. Paul; QUINN. Joanna; MILLS. Les. Basics animation 03:

Drawing for animation. Suíça: AVA, 2008.

## Momento Animação: Novos formatos de eventos de animação durante a COVID-19

*Elisangela Lobo Schirigatti*

*Bruno Azzani Braga*

### **PALAVRAS CHAVES**

animação contemporânea,  
projeto de extensão, núcleo de  
design de animação

### **BIOGRAFIA**

**Profa. Dra. Elisangela Lobo Schirigatti**, Designer e docente do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica do Paraná (UTFPR). Leciona as disciplinas de fotografia e animação para os cursos de Bacharelado em Design e Tecnologia em Design Gráfico. Atualmente coordena o Núcleo de Design de Animação da UTFPR e o projeto de pesquisa sobre Cadeias produtivas da Animação, onde estuda as competências dos profissionais de animação.

A indústria de animação demanda mão de obra qualificada, envolvendo competências tecnológicas e criativas que vão além do simples fato de desenhar (GATTI; GONÇALVES; BARBOSA, 2014). A produção da animação é uma atividade profunda com vários níveis de execução, diversos departamentos e funções descritos (DENIS, 2010). No entanto, dentro dessa lógica, é preciso compreender que somos seres históricos inseridos em um contexto e esse olhar interativo da dimensão animação nos ajuda na percepção das mudanças no mercado. Considerando esta premissa e sob a ótica do ser social influenciado pelas próprias vivências (RIBEIRO, 2017), o artigo em questão objetiva descrever os resultados obtidos nos encontros de extensão universitária na área de animação realizados durante a pandemia da COVID-19. O estudo de caso se ateve ao “Momento Animação”, que foi uma das atividades ofertadas pelo Núcleo de Design de Animação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) durante o ano de 2020. A proposta objetivou incentivar trocas de conhecimento, esclarecer dúvidas e incentivar provocações sobre a área de animação. As atividades envolveram 05 assuntos relacionados a animação: Momento Animação Contemporânea e Mercado, Momento 3D e Realidade Aumentada, Momento Pintura Digital, Momento Stopmotion e Momento Cenografia e Direção de Arte. Visando respeitar o distanciamento social determinado pelas normas de

saúde pública, os encontros foram realizados online e de forma síncrona, com a moderação de professores universitários. As plataformas Google Meets e Youtube foram escolhidas para a modalidade remota por serem gratuitas. Diversos assuntos sobre animação foram abordados, tais como: explanação dos termos técnicos; identificação dos animadores contemporâneos; caminhos para a composição da carreira; análise dos estúdios brasileiros e internacionais; as competências esperadas dos profissionais; criação e organização do portfólio animado (reel); apresentação de ferramentas comuns e referências para a experimentação. Os encontros incluíram também discussões sobre questões sociais (PEREIRA, 2018; KRÜGER, 2018) tal como as interligações entre gênero, classe e raça. Entendendo que essas questões são pautas que precisam ser debatidas urgentemente para incentivar mudanças no mundo contemporâneo. Na íntegra, o evento contabilizou no primeiro semestre, 09 encontros e 78 participações pelo Google Meet. Já no segundo semestre, foram 20 encontros exibidos no Youtube, 278 inscritos e 1709 visualizações. Os resultados obtidos mostraram o aumento da oferta de encontros e o aumento do público, porém o alcance foi muito maior quando a exibição ocorreu pelo Youtube. Por meio dos formulários de presença e chats das plataformas foi possível analisar, de forma qualitativa, as demandas para os próximos encontros e a relevância do conteúdo para os participantes. O estudo mostrou que os eventos de animação na modalidade remota tiveram maior aderência de público, tornando-se uma alternativa viável durante a pandemia. Contudo, a execução desta modalidade de evento deve ser considerada na pós pandemia, pois o novo formato permitiu a redução de custos na execução e

---

a supressão do tempo de deslocamento dos participantes, possibilitando uma maior aproximação de estudantes, professores e profissionais de diversas partes do país e no exterior.

#### REFERÊNCIAS

DENIS, S. O Cinema de Animação. Lisboa: Armand Colin, 2010.

RIBEIRO, D. O que é: lugar de fala? Belo Horizonte (MG): Letramento, 2017.

KRÜGER, R. Mulheres no Mercado Brasileiro de Produtos Audiovisuais em Animação. 2018. 25 p. Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, Pelotas/RS, 2018.

PEREIRA, J. A. R. Mulheres na Animação Brasileira: A Presença de Profissionais no Processo Criativo. 2018. 123 p. Monografia (Graduação em Rádio, TV e Internet). Escola de Comunicação, Educação e Humanidades da Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo/SP, 2018.

GATTI JR, W.; GONÇALVES, M. A.; BARBOSA, A. P. F. P. L. Um estudo exploratório sobre a indústria brasileira de animação para a TV. REAd, Porto Alegre, n. 2, maio/ago., p. 461-495, 2014.

## Animação e documentário: suas relações entre ficção e não-ficção nas narrativas contemporâneas

*Vinicius Augusto de Paula Soares*

As naturezas dos gêneros audiovisuais documentário e animação têm origens aparentemente opostas, mas na produção contemporânea os gêneros têm se apresentado em formas híbridas com mais frequência. Este trabalho pretende investigar se a natureza não-ficcional do documentário e a natureza ficcional da animação não impede que os dois gêneros criem muito mais pontes do que muros, em obras audiovisuais produzidas recentes. A partir da análise de duas obras, a série documental *Losers de Mickey Duzyj* (2019) e o longa de animação *Buñuel no Labirinto das Tartarugas de Salvador Simó* (2018), o trabalho descreve e analisa as funções das narrativas, ferramentas de linguagem, as possíveis submissões entre técnicas distintas e os resultados alcançados pela utilização dos dois gêneros em diferentes sobreposições, assim como a tensão central de oposição entre realidade e artificialidade, entre o universo ficcional e o universo não-ficcional.

### REFERÊNCIAS

- BONOTTO, André. Documentário e cinema da asserção pressuposta segundo Noël Carroll. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, 2014. Tese de Doutorado em Multimeios.
- CARROLL, Noël. Ficção, não ficção e o cinema da asserção pressuposta: uma análise conceitual. In: RAMOS, Fernão Pessoa, Org. Teoria Contemporânea do Cinema - Documentário e Narratividade Ficcional vol. 2. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- KYROU, Ado. Luís Buñuel. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1966

### PALAVRAS CHAVES

animação, documentário, séries, narrativa, Luis Buñuel, Mickey Duzyj

### BIOGRAFIA

Roteirista, diretor, editor, músico e apresentador.

Produziu diversos programas de televisão, séries para web e documentários para TV (“As histórias de Quintino Cunha”, “Aldeia do Saber” e “Máquina de um Tempo”). Atualmente é diretor da Sinfonia Filmes onde dirigiu a animação “Bambolim - A Diversão Sempre Vence” e “Smartphamily”. Vinicius é membro da ABRA (Associação Brasileira de Autores Roteiristas), da ABCA (Associação Brasileira de Cinema de Animação) e do Fórum Cearense de Animação.

---

MARTINS, Índia Mara. Documentário animado: experimentação, tecnologia e design. Rio de Janeiro: Departamento de Artes e Design; Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2009. Tese de Doutorado em Artes e Design.

NICHOLS, B. Introdução ao documentário. Campinas: Papirus, 2005.

SERRA, Jennifer Jane. O documentário animado e a leitura não-ficcional da animação. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, 2011. Tese de Mestrado em Multimeios.

## COVID-19 E A ECONOMIA CRIATIVA: Impactos e tendências na produção e exibição de animação

*Elisangela Lobo Schirigatti*

*Camila Kutiski*

Entende-se cinema de animação como toda criação cinematográfica realizada imagem por imagem (MORENO, 1978). Contudo, a animação não se restringe apenas ao cinema, mas se estende em diversos formatos e áreas como publicidade, games e televisão. Ao falar de filmes, a exibição no cinema é, na maior parte dos casos, o primeiro canal de distribuição (GUALDA, 2020), porém, cada vez mais novas animações têm sido exibidas em diferentes meios de comunicação e mídias para além do cinema e da TV, como, por exemplo, de forma independente na internet (EHRlich; ROCHA, 2018). Devido à pandemia do novo Coronavírus e ao distanciamento social a produção de conteúdos audiovisuais como filmes e séries foram interrompidas e produtores em todo o país e no mundo tiveram que se adaptar à nova realidade. Da mesma forma, por serem áreas classificadas como de alta vulnerabilidade e grande risco à saúde, os ambientes de exibição para atividades artísticas, criativas e de espetáculos foram obrigados a cancelar as apresentações, afetando diretamente o setor de cultura e da economia criativa (SPCINE, 2020). O objetivo do artigo é caracterizar os impactos da Covid-19 na exibição e produção de animação e as novas tendências pós-pandemia. Pois compreender este panorama pode contribuir para embasar a elaboração de políticas públicas com foco em mitigar os efeitos negativos e estimular a retomada das atividades. A pesquisa é de natureza qualitativa descritiva e bibliográfica,

### **PALAVRAS CHAVES**

cinema de animação, conteúdo audiovisual, festivais de animação

### **BIOGRAFIA**

**Profa. Dra. Elisangela Lobo Schirigatti**, Designer e docente do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica do Paraná (UTFPR). Atualmente coordena o Núcleo de Design de Animação da UTFPR e o projeto de pesquisa sobre Cadeias produtivas da Animação.

**Camila Kutiski**, graduanda em Tecnologia em Design Gráfico pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) e voluntária de Iniciação à Pesquisa no projeto de pesquisa Cadeias produtivas da Animação.

---

sendo construída a partir de dados obtidos em artigos acadêmicos, dissertações e teses da área cinematográfica, literatura especializada sobre indústria de animação, consultas em bases de dados confiáveis (SciELO, Scholar Google) e sites do setor de audiovisual. Os buscadores adotados na pesquisa foram: Cinema de Animação Brasileiro, Indústria de Animação, Distribuição no Cinema de Animação, Animation Distribution, Animation Industry, Novas Plataformas de Exibição Audiovisual, Plataformas VOD e Impactos da Covid-19. Os dados encontrados identificaram novas possibilidades de exibição, apontando principalmente para o fortalecimento das plataformas de streaming e video on demand, juntamente com o resgate de antigos espaços culturais como meios de exposição, por exemplo o retorno do Cinema Drive-in. Além disso, as próximas produções lançadas tendem a serem voltadas diretamente para o ambiente virtual e a exibição online. Devido à pandemia de COVID-19, alguns festivais de animação tiveram suas edições de 2020 adaptadas ao modelo online, dentre estes: o Festival Internacional de Curta-Metragens de São Paulo, o Kinoforum; O Ecrã, festival carioca dedicado ao cinema experimental, que chegou em 2020 com sua quarta edição; e o REcine, com foco no cinema de arquivo, que foi fundado no Arquivo Nacional antes de passar para a Cinemateca do Museu de Arte Moderna do Rio. No entanto, estudos ressaltam que o consumo de conteúdos audiovisuais no ambiente virtual enfraquece o clima intimista dos debates presenciais e a experiência de se assistir a um filme na sala de cinema. Em contraposição, obtém-se uma maior difusão do conteúdo, agora mostrado para o país inteiro em detrimento de exibições localizadas apenas em algumas cidades. Apesar de pesquisas realizadas no setor da indústria criativa

apontarem queda de faturamento, cancelamento de projetos e demissões (FGV; SEC-SP; SEBRAE, 2020), foi visto que as produções de animações não sofreram grandes impactos e as equipes de projetos animados conseguiram encontrar alternativas para o trabalho remoto, mesmo durante a quarentena.

#### REFERÊNCIAS

- EHRlich, D.; ROCHA C. Análise Comparativa da Animação Brasileira: Estudo das Características Estilísticas a Partir da Produção. XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, p. 1-15, Cascavel/PR, 2018.
- FGV; SEC-SP; SEBRAE. Conjuntura do setor de Economia Criativa: Efeitos da crise da Covid-19. 2020. Disponível em: <http://www.cultura.sp.gov.br/wp-content/uploads/2020/07/Pesquisa-FGV-Impacto-pandemia.pdf>. Acesso em 12/10/2020.
- GUALDA, L. C. O Potencial Exportador do Cinema Brasileiro: uma Análise da Cadeia Produtiva do Setor. Processando o saber, São Paulo, n.12, p.1-15, 2020.
- MORENO, A. A Experiência Brasileira no Cinema de Animação. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.
- SPCINE. Observatório Spcine: Ações de Proteção do Audiovisual frente a Crise da Covid-19 no Brasil e no Mundo. Disponível em: [http://spcine.com.br/wp-content/uploads/Atualizações-Ações-e-Pol%C3%ADticas-de-Proteção-do-Audiovisual-no-Brasil-e-Mundo-18\\_05ok.pdf](http://spcine.com.br/wp-content/uploads/Atualizações-Ações-e-Pol%C3%ADticas-de-Proteção-do-Audiovisual-no-Brasil-e-Mundo-18_05ok.pdf). Acesso em 12/10/2020.

## Histórias que ultrapassam fronteiras: um estudo sobre filmes de animação que ganharam projeção internacional

*Viviane Merlino Rodrigues Tavares*

*Andressa Frochlich de Carvalho Assis*

### **PALAVRAS CHAVES**

animação nacional, história, análise filmica, voz de especialistas.

### **BIOGRAFIA**

Possui graduação (2001), mestrado (2009) e doutorado em Design pela PUC-Rio (2017) e experiência nos campos de design gráfico e da animação. Atua como professora RTI na ESPM-RIO, lecionando nos cursos de graduação em Publicidade e Design. Na mesma instituição, integra o Núcleo de Empreendedorismo e o Laboratório de Estudos de Memória Brasileira e Representação, orientando iniciação científica e TCCs. Desenvolve pesquisas nas áreas de história e crítica do design, da animação e da comunicação.

Com a comemoração do primeiro centenário da animação brasileira em 2017, esse mercado ainda tímido foi posto em evidência sendo prestigiado em festivais estrangeiros. Ao longo de todos esses anos de existência, a animação nacional enfrentou desafios técnicos e orçamentários, contando com iniciativas individuais. Entretanto, cada vez mais, as produções brasileiras envolvem grandes equipes especializadas, que contribuem elaboram narrativas originais e aperfeiçoam estética nacional.

Alguns acontecimentos foram cruciais para que essa mudança ocorresse, como a fundação do CTAv -Centro Técnico Audiovisual nos anos 1980, em um acordo com a Canadense National Film Board, e a criação do Festival Anima Mundi em 1993. Essas novidades, somadas aos avanços tecnológicos e às leis de incentivo fizeram com que o mercado desse um salto em termos quantitativos e qualitativos.

Mesmo que os filmes de animação ainda não tenham atingido a escala produtiva das séries animadas, eles também obtiveram momentos de destaque. Esse foi o caso de “Uma História de Amor e Fúria”, de L. Bolognesi (2013) e de “O Menino e O Mundo”, de A. Abreu (2014), premiados no Festival de Cinema de Animação de Annecy. O longa “O Menino e o Mundo”, surpreendeu ainda mais com a indicação ao Oscar em 2016, na categoria de melhores longas-metragens animados.

Todos esses avanços motivaram a formulação dessa pesquisa, que tem como objetivo investigar por quais razões as animações contemporâneas receberam o reconhecimento mundial nos últimos dez anos. Para isso, buscou-se responder a uma questão central: Quais foram as transformações econômicas, temáticas, técnicas e formais que possibilitaram essa projeção internacional nos anos 2000?

Na perspectiva econômica procurou-se confirmar se o investimento no setor de animação aumentou por meio de políticas públicas, iniciativas privadas ou parcerias internacionais. O estudo sobre a história da animação ajudou a entender de que maneira o Brasil enfrentou obstáculos financeiros e técnicos para manter suas produções. A revisão histórica foi feita a partir de levantamento bibliográfico, seguindo os princípios de Laville e Dionne (1997).

Além disso, a investigação sobre os aspectos temáticos permitiu averiguar se as narrativas nacionais usaram estruturas consagradas para alcançar o público global. A análise técnica e estética, ajudou a entender se essas produções aplicaram linguagens aceitas no mercado internacional ou se desenvolveram soluções próprias, que se tornaram reconhecidas pela originalidade. Estudos de casos de produções brasileiras que obtiveram destaque em festivais estrangeiros, possibilitaram um debate mais aprofundado sobre tais aspectos. Foram analisados: “Uma História de Amor e Fúria” (2013), de L. Bolognesi; “O menino e o Mundo” (2014), de A. Abreu; “Tito e os Pássaros” (2019), de G. Steinberg, A. Catoto e G. Bitar; “Guida” (2015), de R. Urbes e “Rua das Tulipas” (2007), de A. Camargo. As etapas metodológicas propostas por M. Penafria (2009) guiaram

---

as análises fílmicas.

Por fim, conversas com especialistas permitiram a ampliação dos debates, já que cada depoimento evidenciava um diferente ponto de vista. Foram realizadas entrevistas qualitativas semiestruturadas com profissionais de animação e educadores, observando os conceitos de análise de discurso enunciados por L. Bardin (2012). Tais contribuições foram essenciais, pois os professores integram a academia e contribuem para a formação de talentos, enquanto os animadores enfrentam desafios cotidianos para produzir novas obras.

Pesquisas sobre a animação nacional são essenciais em um momento em que esse mercado está em plena ascensão. Compreender de que maneira algumas produções obtiveram sucesso nas dimensões técnica, temática e estética é fundamental entender as tendências do mercado.

#### REFERÊNCIAS

- BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Paris: Presses Universitaire France, 2012.
- CAMPOS, Flávio. Roteiro de Cinema e Televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma história. Rio de Janeiro: Zahar, 2007
- FOSSATTI, Carolina L. Cinema de Animação: Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis. Porto Alegre: Editora Meridional, 2011.
- HUNT, Edgar et al. A linguagem do Cinema. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- LAVILLE, Christian e DIONNE, Jean. A construção do Saber: Manual de Metodologia da Pesquisa em Ciências Humanas. Montreal: Chenelière McGraw-Hill, 1997.
- PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes: Conceitos e metodologia(s). IV Congresso SOPCOM. Abril de 2009. Disponível em: <[www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt)> Acesso: março de 2019.

SULLIVAN et al. Ideas for the animated short: Finding and building stories. Oxford: Elsevier Inc, 2008.

## Da Voz à Cena - o registro de voz e seus impactos na animação e na cena.

*Fernando Mourão Gutiérrez*

### **PALAVRAS CHAVES**

voz, performance, dramaturgia,  
animação, cena,

### **BIOGRAFIA**

Doutor em Artes pela  
Universidade de Brasília, mestre  
em Arte e Tecnologia pela  
mesma instituição, pós graduado  
em Computação gráfica 3D, pelo  
Senac SP. Professor do Curso  
de Audiovisual do Instituto  
Federal de Brasília, desde 2005  
atua como animador e cineasta.  
Dirigiu curtas de animação como  
“José” (2015), “Quimera” (2011) e  
o “Mascate” (2008). Atualmente  
dirige o longa-metragem de  
animação “O Sonho de Clarice”,  
que se encontra em fase de  
produção.

No cinema de animação, geralmente, a voz dos personagens é previamente gravada e usada como base para a criação das animações. As vozes dos atores que interpretam esses personagens, carregam consigo suas intenções e intensidades, e estas, ao serem percebidas pelos animadores, podem implicar na criação de uma performance cinética, cujas marcas presentes na voz, transferem-se também para o corpo do personagem animado. Em que medida os gestos a serem criados, se constituirão como um mero reforço daquilo que está sendo dito pela voz, ou como podem extrapolar a redundância, complementando os sentidos e intenções desta, criando uma performance que avance para complexidades outras que não apenas a relação direta entre voz e movimento? Em que medida as escolhas estéticas de uma obra interferem nessa relação entre a performance vocal e cinética de um personagem?

A escolha de uma voz para compor um personagem em animação pode se dar de diversas maneiras. Por vezes, em função do ator e de seu reconhecimento pelo público em um cinema comercial, cujo impacto na escolha de uma voz reflete diretamente no resultado da bilheteria. A escolha também pode se dar em razão de uma versatilidade do ator no que diz respeito à uma elasticidade ou plasticidade vocal, que, considerando um aspecto de ordem econômica, permite com que este grave vozes de diferentes personagens em uma mesma obra, de forma que não sejam reconhecidas como emitidas por uma mesma pessoa, o que otimiza tempo e

dinheiro. Eventualmente pode se dar por uma proximidade e afinidade de um ator com o diretor. Também pode ocorrer em razão da estética do filme, ou em função das limitações da própria animação decorrentes da técnica escolhida. Diante de tantas possibilidades, a proposição que se faz aqui é que deixemos que estas se aflorem à medida em que avançamos no tema.

Considerando que a voz, compreendida como um elemento externo à relação personagem-animador, esse tipo de abordagem é menos usual nos estudos que envolvem animação de personagens. Neste artigo, buscamos ampliar o espectro vocal para além da palavra e do discurso linguístico, no entanto, sem a intenção de hierarquizar ou privilegiar um tipo específico de voz. Nesse sentido, após percorrer as muitas potências presentes na voz, retornamos à palavra, a partir da perspectiva de três realizadores independentes, que narram suas histórias acerca das escolhas das vozes dos personagens em seus filmes. Foram realizadas entrevistas com Marcelo Marão, Alfredo Sorderguit e Gustavo Steinberg, que servem de fundamentação para as escolhas e estratégias de registro e gravação das vozes originais para o longa metragem “O sonho de Clarice”.

Envoltos nessa atmosfera, trataremos da análise e reflexão acerca do filme de longa-metragem O Sonho de Clarice. Refletiremos sobre como todo o processo experienciado, constrói e reconstrói nosso pensamento sobre uma obra cinematográfica de longa duração. Que corpo será formado? Como as marcas dessa trajetória se impregnarão no filme? Como tratar as peculiaridades e condições da produção, não como limites, mas, sim, como potências?

---

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Gil Roberto. Diferença voz glossolalia artaud performance. 2015. 148f. Dissertação de Mestrado - Universidade de Brasília, Brasília, 2015.
- ANDERSEN, Hans Christian. A pequena Sereia. São Paulo: Ed. Usborne. 2012.
- ANINA. Direção: Alfredo Sorderguit. Produção: Jhonny Hendrix. Uruguai, Colômbia: Palermo Animación, Raindogs Cine, Antorcha Films, 2013. (80 min.), son., color.
- BIZARROS Peixes das Fossas Abissais. (80 min – duração estimada), son., color.
- FREIRE, Rafael de Luna. “Versão brasileira” - Contribuições para uma história da dublagem cinematográfica no Brasil nas décadas de 1930 e 1940. Revista Ciberlegenda. Rio de Janeiro, p.7-18, 2011.
- GAYOTTO, Lúcia Helena. Voz – Partitura da Ação. São Paulo: Ed. Summus, 1997
- HOOKS, Ed. Acting for Animators. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2011.
- JHONSTON, Ollie, FRANK, Thomas. The Illusion of life. Nova Iorque: Disney, 1981.
- MACHADO, Nelson. Versão Brasileira. São Paulo: Editora Valente, 2010.

## Animação Científica

*Maria Luiza Dias de Almeida Marques*

Neste artigo trataremos das técnicas da animação realizadas em película, seja em desenho animado tradicional, seja em infográficos animados, seja em animação de fotografias. Interessa-nos compreender, no universo do cinema científico, quais seus limites, como se dá sua evolução técnica e poética, quais suas aplicações e em que aspectos a animação é mais eficaz. A seleção de filmes comentada demonstra a variedade de usos da técnica em diversas disciplinas.

As técnicas do cinema de animação revelam a melhor de suas qualidades, o poder de materializar o que é abstrato e/ou invisível e aquilo que só a mente é capaz de elaborar no tratamento dos fenômenos da natureza, da vida e da sociedade. Também representa um considerável reforço para as novas teorias científicas e um valioso instrumento quando o objetivo é o ensino, a difusão e o debate.

Há diversos pontos de conexão entre o cinema científico e o cinema de animação, começando pela necessidade da decomposição do movimento para sua compreensão. Ao desenvolver métodos de pesquisa para congelar um determinado momento de uma ação, Muybridge e Marey fornecem matéria-prima modelo a partir da qual gerações de artistas podem exercer o desenho e a ilusão do movimento. A decomposição do movimento investigada por Marey e Muybridge no final do século XIX permanece como objeto de consulta ainda hoje.

Mesmo que o cinema científico seja, em sua essência epistemológica, um documento oriundo de um cenário

### **PALAVRAS CHAVES**

cinema científico, animação científica, poéticas científica, animação em pesquisa

### **BIOGRAFIA**

Paulistana, é doutora em Meios e Processos Audiovisuais pela ECA/USP, animadora, ilustradora e editora de vídeo, leciona stop-motion na FAAP. Campo de atuação: linguagem experimental em animação e pesquisa em cinema científico.

---

real, é preciso reconhecer que há um limite no registro da realidade com uma câmera de filmar, para além do qual um outro tipo de figuração (representação) se faz necessário. É aí que as técnicas da animação e do trabalho artístico cumprem o papel de reiterar ou explicar um fenômeno cognitivo, uma teoria do conhecimento ou um conceito estrutural. A animação também permite que se visualizem postulados e hipóteses em relação aos objetos de estudo. No cruzamento dos discursos científico e cinematográfico reside o cinema de animação com toda gama de possibilidades voltadas para a elucidação de fatos e teorias da ciência.

#### REFERÊNCIAS

- ARNHEIM, Rudolf et al. *Arte & percepção visual: uma psicologia de visão criadora*. São Paulo: Cengage Learningm, 1980.
- AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Papirus, 2009 [1995].
- DASTON, Lorraine; GALISON, Peter. *Objectivité*, Paris: Les Presses du réel, 2010.
- DONDERO, Maria Giulia. *L'image scientifique: de la visualisation à la mathématisation e t retour*. AS-Actes Sémiotiques, 2009.
- DUARTE, B.J. O filme científico. *Filme Cultura*, Rio de Janeiro, n. 14, 1970.
- KERMOYAN, Mireille. *L'Office National du Film – Canada. La Science à l' écran*. Cinémaction, n. 38, 1985.
- MACHADO, Arlindo. O cinema científico. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, vol. 41, n. 42, p. 15-29, 2014.
- MAREY, Etienne-Jules. *La méthode graphique dans les sciences expérimentales et princi palement en physiologie et en médecine*. [S.l.]: G. Masson, 1878.
- MUYBRIDGE, Eadweard. *Animal locomotion*. [S.l.]: Da Capo Press, 1887.

## Iniciativas direcionadas para o fortalecimento da indústria de animação

*Elisangela Lobo Schirigatti*

*Georgia Jahnke Galvão*

Com uma indústria de animação relativamente recente, o Brasil encontra como grande questão a viabilização financeira de suas produções e a competição de um mercado historicamente dominado por grandes estúdios internacionais (GATTI; GONÇALVES; BARBOSA, 2014). Trata-se de uma indústria mundial globalizada que, em 2018, foi avaliada em US\$ 259 bilhões (STATISTA, 2019), e que tem como maiores mercados o Japão, Reino Unido, Alemanha, França, Estados Unidos e Canadá (TSCHANG; GOLDSTEIN, 2005), os dois últimos também se destacando como grandes produtores (GATTI; GONÇALVES; BARBOSA, 2014). Com a concorrência dessas grandes produções, países que não têm tradição na produção de animação podem encontrar dificuldades na concretização e inserção de suas obras no mercado mundial. É nesse contexto que incentivos, fomentos, organizações e colaborações se fazem relevantes. Observa-se que o conhecimento sobre as ações dos grandes players de mercado pode servir de inspiração para a implementação de iniciativas internas. Sendo assim, o presente artigo visa realizar uma análise das iniciativas e fomentos direcionados para esta indústria, se concentrando nos programas de incentivo implementados nos principais polos da União Europeia. A pesquisa é de natureza qualitativa e exploratória (CRESWELL; CRESWELL, 2018), e foi conduzida através da exploração das referências bibliográficas e documentais encontradas. Como base,

### **PALAVRAS CHAVES**

design de animação, indústria criativa, mercado de animação

### **BIOGRAFIA**

**Profa. Dra. Elisangela Lobo Schirigatti**, Designer e docente do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial da Universidade Tecnológica do Paraná (UTFPR). Atualmente coordena o Núcleo de Design de Animação da UTFPR e o projeto de pesquisa sobre Cadeias produtivas da Animação.

**Georgia Jahnke Galvão** é graduanda em Bacharelado em Design pela UTFPR e bolsista voluntária do CNPq, onde pesquisa a indústria de animação nacional e internacional. Atua como designer gráfico na empresa Favretto Painéis.

---

foram utilizados artigos sobre o tema e material online disponibilizado pelas instituições e órgãos envolvidos com os programas de incentivo. No total, foram encontrados 56 incentivos em 16 países da União Europeia e que se dão de múltiplas formas, indo de organizações financiadas pela iniciativa pública a parcerias entre governo, universidade e indústria. As iniciativas também podem envolver diversas etapas do processo produtivo de uma obra, desde o desenvolvimento do roteiro até etapas de distribuição e qualificação de profissionais da área. Destaca-se o fato de que nem sempre essas ações têm como foco principal o fortalecimento da economia local, muitas vezes visando encorajar aspectos artísticos e criativos das produções. Sendo assim, os resultados demonstram o papel de tais iniciativas e parcerias no crescimento das indústrias locais, seja estimulando o desenvolvimento das habilidades humanas em animação, criando e moldando identidades e culturas nacionais, atraindo investimentos para as indústrias locais ou criando comunidades e colaborações entre profissionais, empresas e instituições.

#### REFERÊNCIAS

- CRESWELL, J., W.; CRESWELL, J. D. Research Design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2018.
- GATTI JUNIOR, W.; GONÇALVES, M.A.; BARBOSA, A.F.P.L. Um estudo exploratório sobre a indústria brasileira de animação para TV. Revista eletrônica de administração, Porto Alegre, v. 78, n. 2, p.461-495, 2014.
- STATISTA. Size of the animation Market worldwide from 2017 to 2020 (in billion U.S dollars). Statista, 2019, online. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/817601/worldwide-animation-market-size/>. Acesso em: 07 jun 2020.
- TSCHANG, T.; GOLDSTEIN, A. Production and political economy in

the animation industry: why insourcing and outsourcing occur. In:  
DRUID II Summer Conference, NUMERO, 2004, Elsinore, Dinamarca.  
Proceedings...Elsinore, 2004. p. 1-21.

## O processo de criação de narrativas entre estudantes de graduação de design/animação

*Marcus Tadeu de Souza Tavares*

### **PALAVRAS CHAVES**

roteiro, histórias, narrativas

### **BIOGRAFIA**

Jornalista e professor. Dr. em Educação pela PUC-Rio. Leciona na ESPM-Rio desde 2014. Professor do Departamento de Design. Trabalhou em projetos ligados à animação na MultiRio, na TV Escola e no projeto Brasil Cuba de Animação (SAv – Ministério da Cultura). Integra o Júri Profissional do Festival Anima Mundi, desde 2015. Leciona na rede Faetec, no curso de Produção de Áudio e Vídeo na Escola Técnica Estadual Adolpho Bloch).

De que forma os estudantes do Ensino Superior, em cursos voltados para a animação, experimentam e vivenciam a arte de criar narrativas, histórias, roteiros? Como lidam com o entendimento e o processo de elaboração dos itens de uma bíblia de comercialização/ produção de séries de animação? De onde surgem as ideias? Até que ponto a literatura e o repertório de animação impactam nas inspirações? Com o objetivo de responder tais perguntas, uma pesquisa foi realizada junto a um grupo de estudantes de graduação em Design, com ênfase em animação, do Rio de Janeiro.

A pesquisa, de caráter exploratório, teve como norte a aplicação de um formulário. O documento foi enviado para os estudantes que já tinham participado de uma disciplina ministrado pelo pesquisador. Nesta disciplina, os estudantes, divididos em grupos, têm como desafio criar uma proposta de uma série de animação, exercitando a elaboração dos itens de um projeto que será apresentado num pitching ao final do período.

As respostas foram analisadas de acordo com os pressupostos da análise de conteúdo clássica de Bauer (2002). Os dados levantam reflexões sobre o processo criativo dos estudantes. Destacam a importância do planejamento e da organização no processo de criação de histórias como aspectos positivos, como apontam FIELD (2001) e MCKEE (1997), assim como todos os itens de uma bíblia de comercialização/produção, tomando como base as observações de NESTERIUK (2011). Cerca de 70%

afirmam que uma meticulosa construção do perfil dos personagens contribui bastante no processo de criação de concepts e dos props dos personagens. Reconhecem o valor do trabalho colaborativo na criação artística e no desenvolvimento da animação.

Interessante observar que a grande maioria dos estudantes que respondeu a pesquisa diz que as histórias fazem parte dos seus respectivos cotidianos e que elas são, portanto, parte da constituição de suas identidades o que vai ao encontro do poder das narrativas. "O relato de histórias revela, na prática de narrar, as identidades pessoais dos interlocutores. É a partir de nossas narrativas que dizemos quem somos, o que desejamos ou acreditamos, sempre nos reconstruindo a cada relato narrativo" (NOBREGA e MAGALHÃES, 2012, p. 71).

Para 53,2% dos estudantes, a literatura tem muita importância na criação de boas narrativas/histórias. Já para 79%, conhecer diferentes gêneros e estilos de animação tem uma importância maior para a elaboração de boas narrativas/histórias em animação. Aproximadamente 92% dos respondentes dizem que, após a disciplina, se sentem mais seguros para criar novas histórias em animação. E 93,5% afirmam que passaram a prestar mais atenção à estrutura da narrativa, ao processo de construção da história, ao processo de construção do roteiro. E 74,2% destacaram a disciplina despertou um novo campo de interesse no mercado de animação: o de roteirista.

#### REFERÊNCIAS

- BAUER, M.W. Análise de conteúdo clássica: uma revisão. In: M.W. Bauer e G. Gaskell (Orgs.). Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2002.
- FIEL, Syd. Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico.

---

Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

MCKEE, Robert. Story. Curitiba: Arte & Letra, 2017.

NOBREGA, Adriana; MAGALHÃES, Célia. Narrativa e identidade: contribuições da avaliação no processo de re(construção) identitária em sala de aula universitária. In: Veredas On-line – Atemática, PPG Linguística/UFJF. nº2, p. 68 a 84. Juiz de Fora: 2012.

NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação. Programa de fomento à produção e teledifusão de séries de animações brasileiras. São Paulo, 2011.

## Brincar de fazer cinema com crianças: encontros com o cinema de animação nas experiências de ver e ‘transver’ o mundo

*Constantina Xavier Filha*

O conceito “encontros com o cinema”, utilizado nesta apresentação, é inspirado em Bergala (2008). O autor convida-nos a pensar o cinema como alteridade por nos permitir, ao assistir a filmes, tornar-nos outra pessoa. O cinema como arte, para ele, não se ensina, mas se encontra, se experimenta. O autor instiga-nos a questionar o cinema na escola como arte; “para permanecer arte, deve permanecer um fermento de anarquia, de escândalo, de desordem. A arte é, por definição, um elemento perturbador dentro da instituição. Ela não pode ser concebida pelo aluno sem a experiência do “fazer” [...]” (BERGALA, 2008, p. 30). Enfatiza, ainda, o encontro com o cinema na escola, bem como as “emoções da própria criação” (p. 35). Segundo ele, a “escola representa hoje, para a maioria das crianças, o único lugar onde esse encontro com a arte pode se dar” (p. 32). Vai além, ao afirmar que “se o encontro com o cinema como arte não ocorrer na escola, há muitas crianças para as quais ele corre o risco de não ocorrer em lugar nenhum” (p. 33).

Em 2010 realizei os encontros com as crianças para produzir filmes de animação em projeto de pesquisa e de extensão em uma universidade federal do interior do Brasil. O projeto que depois passou a ser intitulado “Brincar de fazer cinema com crianças” conta com encontros semanais em turmas dos primeiros anos do Ensino Fundamental (3º. ao 5º. Ano), de escola pública municipal da cidade de Campo Grande, capital do Mato

### **PALAVRAS CHAVES**

cinema de animação; encontros com o cinema; experiências; criança;

### **BIOGRAFIA**

Professora da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, na Faculdade de Educação e na Pós-Graduação no CPAN/UFMS. Possui doutorado em Educação pela FEUSP, mestrado em educação pela UFMS e pós-doutorados pela UNICAMP e UNIRIO. Desenvolve pesquisa nas áreas de gênero, sexualidade e direitos humanos. Desde o ano de 2010 desenvolve projetos em escolas públicas municipais de Campo Grande/MS produzindo coletivamente filmes de animação com crianças da primeira etapa do Ensino Fundamental.

---

Grosso do Sul, além de mais um seminário final de síntese, realizado na universidade, no intuito de socializar as atividades desenvolvidas e exibir o filme de animação produzido coletivamente com a turma. Durante todos esses anos de projetos, experimentamos, eu e equipe, várias metodologias, ações, atividades com as crianças no processo de pensar junto e produzir filmes de animação.

Denominei à primeira etapa do trabalho desenvolvido com as crianças de “brincar de pensar em si e no mundo”. Consistia em conhecer o que as crianças sabiam sobre o tema escolhido. Para cada ano, levamos um tema diferente para ser desenvolvido em cada projeto: gênero, direitos humanos, corpo... depois disso tudo, produzámos/trabalhávamos, coletivamente, até o produto final, o filme de animação. Várias metodologias de pesquisa foram desenvolvidas juntamente com as crianças, seja a roda de conversa, seja a elaboração de pequenos textos e desenhos, a produção de pequenas histórias individuais ou coletivas. Nesta etapa, era importante destacar as falas e saberes das crianças. Outro momento vivenciado nos projetos foi a produção coletiva do filme de animação. Chamei a esta etapa de “fazer cinema brincando”. As crianças participaram de todo o processo de pré-produção, produção e planejamento da pós-produção, até a sugestão final para a edição dos filmes. A última etapa foi a de “ver e pensar o filme”. Este foi o momento de socializar o filme produzido coletivamente entre adultos e crianças. As crianças falaram sobre o processo de produção do filme na universidade em uma mesa-redonda e também quando o exibimos na escola para as/os outras/os alunas/os e familiares. Outros questionamentos foram produzidos a partir daí. Tais encontros constituíram momentos de fruição, acolhimento, partilha de novos questionamentos,

de ver a obra pronta, e também de prospectar novos sonhos, novas ideias, novas formas de produzir com e para as crianças.

#### REFERÊNCIAS

- BERNARDET, Jean-Claude. O que é cinema. 21ª. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BRASIL, Lei no 13.006 de 2014, que alterou o texto da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – Lei no 9.394/96.
- BRASIL. Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), instituído pela Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Retirado do site portal.mj.gov.br
- DUARTE, Rosália. Cinema e educação. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.
- FRESQUET, Adriana; Migliorin, Cezar. Da obrigatoriedade do cinema na escola, notas para uma reflexão sobre a Lei 13.006/14. In: FRESQUET, Adriana (Org.). Cinema e educação: a lei 13.006, reflexões, perspectivas e propostas. Universo Produções, 2015.
- GALLO, Sílvia. Metodologia de ensino de filosofia. Uma didática para o ensino médio. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- XAVIER, Ismail. Um cinema que “educa” é um cinema que (nos) faz pensar. In: Revista Educação e Realidade. Vol. 33, número 1, Jan./jun. 2008. p. 13-20.

## Animação brasileira: censura, neocolonialismo e indústria cultural

*Maria Claudia Bolshaw Gomes*

*Nilton Gonçalves Gamba Júnior*

### **PALAVRAS CHAVES**

animação, brasil, história,  
cultura e política

### **BIOGRAFIA**

Professora e Supervisora do  
Departamento de Artes e  
Design da Puc - Rio. Doutora  
em Design Linha de Pesquisa  
Design: Comunicação, Cultura  
e Artes, com ênfase em  
Animação. Prêmio UNESCO  
2006 - Coordenadora da  
Pesquisa Animadores do Brasil -  
Membro da Comissão Científica  
do CONFIA - Conference on  
illustration and animation  
international - Portugal.  
Coordenadora do Núcleo de  
Artes Digitais e Animação -  
N.A.D.A. PUC- RIO - [www.dad.pucrio.br/nada](http://www.dad.pucrio.br/nada)

O presente artigo relata a Animação brasileira através de um olhar histórico e político com o qual podemos ver os meios de comunicação como parte essencial da construção de uma narrativa de poder na indústria cultural pós-moderna. Aqui será feito um recorte que pretende ressaltar apenas alguns autores, sem a pretensão de citar todos, pois estamos apresentando parte do espectro de uma pesquisa, que foi executada em 2002 e agora pode ser vista a luz de nossa reflexão social de um país que resiste, com sua democracia frágil e fugaz nas veias. O relato historiográfico é sempre um ponto de vista, por isso, pode-se traçar várias narrativas sobre uma trajetória histórica. Este artigo faz uma revisão dos cem anos da animação brasileira, completados em 2017, pela sua implicação política de resistência a três vetores que determinam a maior reincidência da predação das manifestações culturais na América Latina, em um âmbito mais amplo, e no Brasil em um recorte mais particular. O tripé que ameaça a produção cultural democrática, autônoma e expressiva envolve: o papel da censura, do neocolonialismo e das relações com a indústria cultural. Os três fatores são intensamente imbricados, porém, podem ser descritos separadamente para uma maior visibilidade de características específicas.

### **REFERÊNCIAS**

MORIN, Edgar. A Cabeça Bem-feita: Repensar a Reforma, Reformar o Pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

- NICOLACI-DA-COSTA, A. M. Cabeças Digitais (Organização). Rio de Janeiro: Campus, 2006.
- RICOEUR, Paul. Tempo e Narrativa (tomo I). São Paulo: Papirus, 1994.
- SILVEIRA, Nise. O Mundo das Imagens. Editora Ática. Rio de Janeiro. 1992.
- Imagens do Inconsciente. Editora Alhambra. 1981
- THOMAS, Bob. Disney's Art of Animation. New York. Welcome Enterprises, Inc. 1997
- VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. Estruturas Míticas para Escritores. Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 2006
- WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit. Londres, Faber and Faber Ltd., 2001
- WELLS, Paul; Joanna Quinn, Les Mills - Desenho para Animação - Porto Alegre, Bookman, RS, 2012

## Um panorama histórico das animações pernambucanas dirigidas por mulheres

*Marcos Buccini Pio Ribeiro*

### **PALAVRAS CHAVES**

animação pernambucana,  
cinema feminino, história da  
animação

### **BIOGRAFIA**

Marcos Buccini possui graduação em Design (1999) e mestrado em Design da Informação (2006) pela UFPE - Universidade Federal de Pernambuco. É Doutor em Comunicação (2016) pela mesma instituição. Em 2008 ingressou como professor do curso de Design do CAA/UFPE. Em 2019, tornou-se professor do Curso de Cinema UFPE. Atualmente pesquisa teoria e história da animação e é autor do livro *História da Animação em Pernambuco*.

Segundo um estudo realizado pela USC Annenberg Inclusion Initiative juntamente com o grupo Women in Animation, entre 2007 e 2018, apenas 3% dos longa metragens de animação foram dirigidos por mulheres. Em seriados de TV, somente 13% dos episódios tiveram mulheres no comando (SMITH et al., 2019). Na história da animação, por mais que tenhamos nomes importantes como Lotte Reiniger, Claire Parker, Joy Batchelor, Joanna Quinn, Regina Pessoa e Caroline Leaf, ainda existe uma discrepância entre homens e mulheres na função de direção. No Brasil, essa situação não é tão diferente. Só para se ter um exemplo, das 103 animações citadas no livro *Animação Brasileira 100 filmes essenciais*, lançado pela ABRACCINE, apenas 20 foram dirigidas por mulheres. Como parte de uma extensa pesquisa sobre a animação pernambucana, o presente estudo visa analisar o papel das mulheres dentro desta filmografia. Iniciaremos por contextualizar historicamente os principais filmes dirigidos por mulheres. A primeira diretora surge apenas em meados da década de 1980. Patrícia Alves Dias realizou *Presepe* (1986) durante o curso do CTaV no Rio de Janeiro. Patrícia ainda dirigiu uma animação em stop motion chamada *O Pavão Misterioso* (1988). Só 16 anos depois temos outra animação com uma mulher à frente: *Banheiro Massa* (2004), um filme de 1 minuto co-dirigido por Maria Gabriela e Romero da Fonte, ambos estudantes de publicidade. Em 2005, Catarina Apolônio anima *7 vidas* (2005), a primeira animação fruto de um TCC de Pernambuco. No mesmo ano temos o filme

Caracolou (2005) de Juliana Freitas, ganhador do Edital Curta Criança. Mais um trabalho acadêmico, Brecha (2010) com direção de Julia Araújo e Nathália D'Emery, traz o tema da homofobia. A dupla voltaria a trabalhar juntas em Coração Delator (2011), baseado em um conto de Edgar Allan Poe. No mesmo ano, a atriz e diretora Adriana Câmara dirige o pixilation 1:21 (2010). A primeira obra de uma pernambucana a ter destaque em festivais foi Dia Estrelado (2011) de Nara Normande. No mesmo ano, Eva Jofilsan, dirige Wilma (2011), filme sobre a sexualidade feminina, parte do projeto 'Olhares de Lilith' composto por 26 filmes realizados por diretoras pernambucanas. Em 2012, a artista plástica Clarissa Machado, que já havia participado de diversos filmes do marido Paulo Leonardo Fialho, realiza Reminiscências (2012), seu primeiro e único filme até o momento. Salu e o Cavalo Marinho (2014), apesar de muito sucesso e prêmios, também foi a única experiência da designer Cecília da Fonte como diretora. Ainda em 2014, a Produções Ordinária, produtora capitaneada por Chia Beloto e Marila Cantuária, estreia com a série de interprogramas Noisé (2014). As duas ainda estariam a frente de outras séries Lá vem (2015), Foi assim, foi assado (2020) e dos curtas Fazenda Rosa (2017) e Um peixe para dois (2019). Sempre usando a técnica de recorte artesanal. Atualmente elas trabalham no longa Medo Comum. Na produtora Viu Cine, Marília Feldhues estreia na direção com o curta Adeus (2018). Ela também co-dirigiu, com Marcos França, o que será o primeiro longa de Pernambuco, Além da Lenda, com estreia prevista para 2021. A Viu Cine tem como diretora geral do estúdio Camila Monart, que assina da direção de duas séries Zoopedia e Iuri Udi. Em 2018, Nara Normande lança o que pode ser considerado a principal animação

---

de Pernambuco, Guaxuma (2018), ganhadora de prêmios em Gramado e Brasília e com participação em Annecy. Em 2019, duas diretoras lançam filmes em stop motion, Laura de Araújo, Não moro mais aqui (2019) e Duda Rodrigues, O Homem das gavetas (2019). De 1968 até o momento 61 animações pernambucanas tiveram pelo menos uma mulher creditada como diretora, do total de 334 obras. Em termos numéricos as produções dirigidas por mulheres podem ser poucas, porém, em termos de importância para a filmografia do estado, podemos afirmar que as mulheres hoje são protagonistas.

#### REFERÊNCIAS

- BUCCINI, Marcos. História do Cinema de Animação em Pernambuco. Recife: Ed. Serifa Fina, 2017.
- CARNEIRO, Gabriel; SILVA, Paulo Henrique. Animação Brasileira – 100 Filmes Essenciais. Rio de Janeiro: Editora Letramento, 2018.
- SMITH, Stacy L.; CHOUETI, Marc; PIEPER, Katherine; CLARK, Hannah. Increasing inclusion in animation: investigating opportunities, challenges, and the classroom to the C-suite pipeline. Los Angeles: USC Annenberg Inclusion Initiative, 2019. Acesso em: 19 out. 2020. Disponível em: <http://assets.uscannenberg.org/docs/aii-inclusion-animation-201906.pdf>

## Quem são elas? As Mulheres Brasileiras no Cinema de Animação

*Carla Schneider*

*Claudia Bolshaw*

*Patrícia Lindoso*

Em 2017 a filmografia brasileira no cinema de animação completou cem anos, tendo como marco inicial o curta-metragem 'O Kaiser', de Seth (Álvaro Martins). Este dado foi originalmente creditado no livro de Antonio Moreno (1978) e revisitado no documentário 'Luz, Anima, Ação' (Eduardo Calvet, 2013). Ainda no contexto da celebração deste centenário surgiram os livros 'A trajetória do cinema de animação no Brasil, de Ana Flávia Marchetti (2017) e 'Animação Brasileira: 100 filmes essenciais', organizado por Gabriel Carneiro e Paulo Henrique Silva (2018).

Com essas referências em mãos, ao longo de 2018 e 2019, diversas vozes femininas trouxeram para o debate abordagens reflexivas necessárias. Em linhas gerais, duas perspectivas norteiam esses debates: (1) a percepção de que são poucos os registros sobre a presença das mulheres no panorama histórico da filmografia em animação no Brasil e (2) a constatação, mediante observações e relatos, sobre determinadas condições vivenciadas pelas brasileiras neste mercado de trabalho da indústria criativa.

Pelo ponto de vista do panorama histórico, identificamos que na lista dos 100 filmes essenciais da animação brasileira, elencados pela ABRACCINE (Associação Brasileira de Críticos de Cinema) e apresentados através de textos com resenhas críticas (SILVA; CARNEIRO, 2018, p. 151) as mulheres, enquanto

### **PALAVRAS CHAVES**

cinema de animação; mulheres, brasil, filmografia

### **BIOGRAFIA**

**Carla é Doutora em Comunicação e Informação (UFRGS), é professora e pesquisadora (Cinema de Animação, UFPel). Organiza o SEANIMA.**

**Cláudia é Doutora em Design, professora (Artes e Design, PUC-Rio) coordenadora o Núcleo de Artes Digitais e Animação - N.A.D.A. Sócia fundadora da ABCA, organizadora o SEANIMA.**

**Patrícia é Bacharel em Cinema de Animação (UFPel), artista (fotografia, animação e audiovisual) atua como pesquisadora independente dedicada aos temas das mulheres no cinema de animação no Brasil.**

---

realizadoras, surgem nos registros somente no final da década de 1970 com o curta-metragem paranaense ‘Pudim de Morango’ cuja direção é assinada por ‘Irmãos Wagner’. Pode parecer curioso mas podemos ter um indicativo de como pode estar ocorrendo esse ‘apagamento’ da presença das mulheres no centenário da animação brasileira uma vez que ‘Irmãos Wagner’ se refere ao coletivo de três irmãs (Elizabeth Wagner, Ingrid Wagner, Rosane Wagner) e um irmão (Helmuth Wagner). Estava cada vez mais evidente a necessidade de pesquisas para resgatar esses dados perdidos ao longo dos anos. Neste sentido vários textos científicos surgem no âmbito universitário, dentre os quais destacamos: (a) Ramona Krüger (2018) com o estudo sobre as mulheres no mercado brasileiro de produtos audiovisuais animados; (b) Josiane Reis Pereira (2018) com a monografia sobre as mulheres na animação brasileira enquanto presença profissional no processo criativo; (c) Laryssa Prado (2019) dedicou seu mestrado para abordar a expressão e gênero em séries de animação brasileiras; d) Ramona Krüger; Nadine Lannes e Carla Schneider (2019) ausência das mulheres como realizadoras audiovisuais (LANNES; KRÜGER; SCHNEIDER, 2019), e) mapeando as pioneiras no cinema de animação brasileiro (LANNES; SCHNEIDER, 2019).

Ainda no âmbito universitário, as professoras Carla Schneider (UFPEL) e Claudia Bolshaw (PUC-Rio) criaram e coordenam o núcleo de pesquisas MULHERES BRASILEIRAS NA ANIMAÇÃO objetivando revisar a documentação da história da animação com o recorte investigativo sobre as mulheres. Cabe destacar que o foco não está na procura de uma pioneira, ou alguém para que possamos eleger como a pioneira, mas sim reconhecer que

muitas mulheres fazem parte desta cadeia artística, criativa e produtiva. Este levantamento de dados para também tem o intuito de fornecer informações necessárias para a realização de um documentário sobre o mesmo tema, em fase de pré-produção, projeto de Patrícia Lindoso com a colaboração de Ana Luísa Monteiro (artistas graduadas do Cinema de Animação - UFPel).

#### REFERÊNCIAS

- CARNEIRO, Gabriel; SILVA Paulo Henrique (orgs). Animação brasileira: 100 filmes essenciais. Belo Horizonte: ABRACCINE, ABCA, Letramento, 2018.
- LANNES, N.; KRÜGER, R.; SCHNEIDER, C. A presença através da ausência: as mulheres como realizadoras de produtos audiovisuais. In.: XXIX Congressos de Iniciação Científica, SIEPE - UFPel, anais, 2019. Disponível em <[https://cti.ufpel.edu.br/siepe/arquivos/2019/LA\\_04952.pdf](https://cti.ufpel.edu.br/siepe/arquivos/2019/LA_04952.pdf)>.
- MARCHETTI, Ana Flávia. Trajetória do cinema de animação no Brasil. São Paulo: Ed. do Autor, 2017.
- MORENO, Antônio. A experiência brasileira no cinema de animação. Rio de Janeiro: artenova, 1978.
- SCHNEIDER, C; LANNES, N. Quem são elas: mapeamento das mulheres pioneiras no cinema de animação no Brasil. In.: XXIX Congressos de Iniciação Científica, SIEPE - UFPel, anais, 2019.
- KRÜGER, R. Mulheres no mercado brasileiro de produtos audiovisuais em animação. 2018. 25p. Monografia (Graduação em Cinema de Animação) – Curso Cinema de Animação, Centro de Artes, UFPel.

## Com a carne viva: o corpo feminino em animações de Vivian Altman e Camila Kater

*Jennifer Jane Serra*

### **PALAVRAS CHAVES**

feminismo; representação;  
mulheres; animação

### **BIOGRAFIA**

Pós-doutoranda da USP do Centro Audiovisual de São Bernardo do Campo. Doutora e Mestra em Multimeios pela UNICAMP e graduada em Produção Cultural pela UFBA. Realizou estágio doutoral no IRCAV da Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3 e foi bolsista FAPESP de mestrado e doutorado. Faz parte dos grupos de pesquisa MidiAto e Zootropo, sediados na ECA/USP. Realiza pesquisa sobre temas relacionados a Cinema de Animação, Cinema Documentário, Estudos Culturais, Memória e Representações Identitárias.

Esta comunicação tem como proposta apresentar a análise da representação do corpo feminino na animação documentária a partir do trabalho de duas animadoras brasileiras: Vivian Altman, com o longa-metragem “Espelho Meu” (2010), e Camila Kater, realizadora do curta-metragem “Carne” (2019). Apesar da hegemonia masculina na indústria de animação, as mulheres se apropriaram da animação como um meio para representar a si mesmas, suas ideias, temáticas e questões, especialmente no campo da produção independente. Como propõe teóricos como Jayne Pilling (2012), na animação a representação dos corpos femininos é central para compor as marcas de uma visão estereotipada e patriarcal sobre a mulher, a qual tem sido dominante na produção comercial de animação, ou para a construção de um olhar que rompe com esses padrões e apresenta o corpo feminino a partir de uma perspectiva que pode ser associada ao feminismo: não-objetificado, mais livre, diversificado e em posição ativa. Propomos analisar como o corpo feminino é trabalhado nos dois documentários citados. Em “Carne”, Camila Kater utiliza a metáfora do ponto de cozimento da carne para fazer referência a diferentes fases de vida das mulheres e apresenta uma multiplicidade de vozes femininas. Cinco mulheres fornecem depoimentos que são representados em animação por cinco animadoras, incluindo a diretora, com técnicas e visualidades distintas. Essa diversidade exposta tanto nas falas quanto na animação apresenta-se também na representação dos corpos femininos,

que, em oposição os relatos de objetificação sofrido pelas protagonistas, resistem a padrões machistas, depreciativos ou hipersexualizados, sendo corpos “empoderados”. A outra obra a ser analisada é a produção de longa-metragem “Espelho Meu” (2010), que combina filmagens live action com animação, realizada na Espanha pela animadora brasileira Vivian Altman, em conjunto com as documentaristas Irene Cardona, Firouzeh Khosrovani e Isabel Noronha. A direção compartilhada por realizadoras de origens distintas (Brasil, Espanha, Irã e Moçambique, respectivamente) está em sintonia com a combinação de olhares múltiplos sobre os corpos femininos. A proposta do filme é abordar como cada contexto nacional conforma identidades culturais e atua sobre os corpos femininos, além de provocar uma reflexão sobre os estereótipos femininos de cada país. Assim como em “Espelho Meu”, o trabalho com o corpo feminino faz parte da filmografia de Altman, desenvolvida especialmente com a técnica de stop motion com massinha, como nos curtas “La minute féminine” (2002), “A mãe dos netos” (2008) e “Tandem” (2019); nos documentários que mesclam animação e live action “Salani” (2010) e “Meninos de Parte Nenhuma” (2011); assim como, na série animada “Boa Noite, Martha” (2014). Nossa proposta é também resgatar a filmografia de Vivian Altman com foco nas abordagens que a diretora promoveu sobre questões femininas e sobre o corpo feminino, apresentando como Altman transpõe ideias relacionadas ao feminismo para suas animações.

#### REFERÊNCIAS

- ANGELI, Daniela. Uma breve história das representações do corpo feminino na sociedade. Rev. Estud. Fem. [online]. 2004, vol.12, n.2
- Furniss, M. 2007. Art in Motion, Animation Aesthetics. John Libbey.

---

LAURETIS, Teresa de. "A tecnologia do gênero". Trad. de Susana Borneo Funk. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de (org). Tendências e Impasses: o feminismo como crítica da cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 1994, pp. 206-242.

LOURO, Guacira L. (org.). O corpo educado: pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

MULVEY, Laura. "Prazer visual e cinema narrativo" In: XAVIER, Ismail (org). A Experiência do Cinema. Rio de Janeiro: Graal, 1983

PILLING, Jayne. (org), Women & Animation: A Compendium. Londres: 1992.

\_\_\_\_\_ (ed.) Animating the Unconscious: desire, sexuality and animation. Nova Iorque: Columbia University Press, 2012.

WELLS, Paul. Understanding Animation, Londres: Routledge, 1998.

## Um modelo analítico dos Estudos Feministas em Audiovisual: Metodologia da análise fílmica para Animação

Ana Paula Penkala

A Análise Fílmica tem sido importante modelo metodológico para os estudos em audiovisual. Sua proposição aberta, em que se dispõe procedimentos e instrumentos conforme a especificidade dos objetos empíricos, eixos analíticos e objetos de análise (AUMONT; MARIE, 2009), permite articulações teórico-metodológicas com várias disciplinas das ciências humanas e sociais. Neste trabalho proponho um modelo analítico em que se interseccionem as categorias e conceitos dos Estudos Feministas e os instrumentos e procedimentos da Análise Fílmica, considerando a animação como universo empírico.

Partindo das categorias oferecidas pelos Estudos Feministas, faço um recorte sobre a narrativa animada, que delimita as categorias analíticas. Assim, a primeira estrutura desse modelo aponta para três eixos: o protagonismo feminino, a heterossexualidade compulsória e a existência lésbica (RICH, 2010), e o olhar masculino (male gaze) (MULVEY, 1989). As duas primeiras categorias podem ser observadas por fatores como a construção visual, a importância quantitativa que determinada personagem tem, ou a exploração de sua identidade; a terceira categoria depende de fatores relacionais e contextuais, assim como de elementos de linguagem audiovisual (como o enquadramento, por exemplo). Assim, as ferramentas da Análise Fílmica, bem como seus procedimentos, deverão regular a maneira com que tais categorias são instrumentalizadas e

### **PALAVRAS CHAVES**

análise fílmica, metodologia, animação, estudos feministas, epistemologia

### **BIOGRAFIA**

Professora adjunta dos cursos de Cinema e de Design da Universidade Federal de Pelotas. Doutora em Comunicação e Informação pelo PPGCOM/UFRGS e Mestre em Ciências da Comunicação pelo PPGCCOM/UNISINOS. Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo pela ECOS/UCPel. Pesquisadora dos Estudos Feministas, atuou nas áreas de Linguagem Visual, Direção de Arte, Análise Fílmica e Ciberultura.

---

operam dentro do produto audiovisual e no modelo que se produz dele para fins dessa análise.

A primeira categoria diz respeito à Instância Narrativa, o Ponto de Vista e a Identificação (AUMONT e MARIE, 2009; VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1994; JULLIER e MARIE, 2012). Esses conceitos mobilizam as questões que dão a ver quem conduz o olhar espectral e, portanto, sob que ponto de vista a “história é contada”, o que nos leva também aos tipos de identificação (com “o olho da câmera”, ou seja, quando o/a espectador/a assume o olhar de quem narra e a empatia e simpatia do/a espectador/a com uma personagem) (AUMONT, 1995). Um exemplo é a instância narrativa a partir de um olhar hegemônico dominante: masculino e branco, embora a história seja objetivamente narrada por uma personagem feminina. A segunda categoria assimila as questões relacionadas à Produção de Sentido, o uso de Signos e Códigos de Linguagem, portanto incluindo metáforas, a metonímia (a parte pelo todo) e as alegorias (JOLY, 1996; VANOYE e GOLIOT-LÉTÉ, 1994; JULLIER e MARIE, 2012). Esta categoria envolve a interpretação de elementos como cor, iconografia; princípios como hierarquias visuais (ou sonoras) e relações entre tais coisas, de modo que opere pontualmente (sobre a cor de uma personagem, por exemplo) ou contextualmente (a forma com que determinado signo é usado ao longo da narrativa, entre outros). Por fim, uma terceira categoria analítica se constitui a partir da noção de Ideologia (EDGAR-HUNT, MARLAND e RAWLE, 2013; AUMONT e MARIE, 2009). De modo geral, observa um conjunto, ou seja, o sistema de signos e códigos que operam no interior da narrativa e sua lógica. Ainda que seja possível analisar fragmentos (como sequências, personagens, arcos narrativos) a

partir dessa categoria, sua preocupação com a lógica e a sistemática de um discurso é mais acurada e profícua quando usada como uma ferramenta de análise do produto em si (ainda que seus fragmentos e pormenores, evidentemente, importem à interpretação). Um exemplo desse tipo de análise é o texto normativo patriarcal contido nas adaptações de histórias clássicas nos arcos narrativos das Princesas.

Se, como afirmam os autores citados, a análise foge ao discurso crítico e impressionista sobre o cinema, seu rigor científico, compactuando com as metodologias dos Estudos Feministas, contribuem para a epistemologia de ambas as áreas e, principalmente, serve de importante instrumental metodológico para as abordagens feministas sobre o audiovisual, aqui, em especial, a animação.

#### REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. A análise do filme. Lisboa: Edições Texto&Grafia, 2009.
- AUMONT, Jacques. et al. A estética do filme. Campinas: Papirus, 1995.
- EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. A linguagem do cinema. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- JOLY, Martine. Introdução à análise da imagem. Campinas: Papirus, 1996.
- JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. Lendo as imagens do cinema. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.
- MULVEY, Laura. Visual and Other Pleasures. Language, Discourse, Society. Londres: Palgrave Macmillan, 1989.
- RICH, Adrienne. Heterossexualidade compulsória e a existência lésbica. Revista Bagoas, Natal, v.4, n.5, p. 17-44, jan-jun. 2010.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. Ensaio sobre a análise fílmica. Campinas: Papirus, 1994.

## O Uso de Ferramentas livres no ensino de Animação

*Gabriel Filipe Santiago Cruz*

*Carlos Eduardo Mattos da Cruz*

*Gustavo Pires de Souza Machado Rosa*

### **PALAVRAS CHAVES**

ensino de animação, software livre, ferramentas livres, opensource

### **BIOGRAFIA**

Gabriel Cruz é Doutor em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Atua como Professor Adjunto do Departamento de Cinema e vídeo da Universidade Federal Fluminense e como professor da Escola de Design da Universidade Veiga de Almeida onde coordena os cursos de Design Gráfico e Design de Animação. É também um dos organizadores do Seminário Brasileiro de Estudos em Animação (SEANIMA).

O presente trabalho tem como objetivo divulgar a experiência do uso de Softwares livres para o Ensino de Animação em aulas e atividades dos cursos de Design Gráfico e Design de Animação.

A experiência da Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ (ESDI) no Rio de Janeiro, que migrou todo o seu ecossistema de softwares para as plataformas Open Source e Livres em 2018, para o ensino de design na instituição, foi uma das referências para a proposta deste trabalho.

Além disso, com a evolução do Software Livre e Open Source na área de computação gráfica, estúdios de animação ao redor do mundo estão a cada dia mais utilizando este tipo de ferramenta. Tal esforço fez com que, por exemplo, a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas se juntasse com a Linux Foundation para criação do Academy Software Foundation (ASWF), uma instituição que nasceu de uma pesquisa de 2 anos onde descobriram que 80% das produções cinematográficas eram feitas em cima de Software Livre e Open Source. Seu principal objetivo é contribuir tanto financeiramente quanto com recursos para evolução de projetos Open Sources ligados a indústria do cinema já existentes e também criar novas ferramentas Livres para a indústria.

Baseando-se nessas experiências, alguns professores dos cursos de Design Gráfico e Design de Animação da Universidade Veiga de Almeida resolveram adotar o uso e

a filosofia por trás de tais ferramentas em suas atividades acadêmicas possibilitando que o discente aprenda, além dos softwares proprietários, comuns ao mercado, novas ferramentas para a produção de suas animações. Essas experiências ocorreram em duas frentes: na adoção das ferramentas em algumas das disciplinas dos cursos de Design Gráfico e Design de Animação e na montagem de um laboratório de desenvolvimento de trabalhos de Animação e Design só com Sistema operacional e ferramentas livres: O Laboratório de Artes para Ciências e Mídias Educacionais (LAB Acme).

Com isso, levanta-se a seguinte hipótese: disseminar o uso de Software Livre e Open Source em uma instituição é dar o aluno mais um ferramental para a sua vida profissional e, ter um núcleo de pesquisa que desenvolva soluções Open Source e Livres, não apenas alimenta o mercado mas também dá oportunidades a professores e alunos para expandir seus conhecimentos e aplica-los em projetos dentro e fora das instituições acadêmicas.

Por fim, por ser de código aberto, pode-se inclusive pensar em projetos multidisciplinares entre os cursos, fazendo com que alunos e professores de outras áreas como engenharia, computação e educação se interajam neste tipo de núcleo de pesquisa. E a filosofia do Software Livre permite que tal projeto seja replicável facilmente em outras instituições.

#### REFERÊNCIAS

GRAÇA, Ricardo. Produzindo Animações com Softwares Livres. Rio de Janeiro. RME Comunicação e Idiomas LTDA ME. 2012

## Ensino do Design em Movimento: do Escorço à Animação para Fulldome

Milena Szafir

### **PALAVRAS CHAVES**

escorço; design audiovisual;  
filme-ensaio; fulldome;  
animação; keyframe

### **BIOGRAFIA**

Milena Szafir é educadora desde 1996. Arquiteta, Urbanista e Doutora em Comunicação e Artes com a tese “Retóricas Audiovisuais 2.1: Ensino e Aprendizagem Compartilhada - Passado, Presente, Futuro ou Por uma Arqueologia-Cartografia da Montagem”. Em 2011 recebeu prêmio de carreira pelo Instituto Sérgio Motta. É professora da Universidade Federal do Ceará na graduação e no PPG Artes.

Os caminhos do design em movimento são diversos e, cada dia mais, encontram-se em todas as partes. Nesta apresentação interessa percorrer as técnicas elaboradas durante o Renascimento - em particular o escorço -, passando pelo cinema de vanguarda e experimental, pela videoarte e tipografia cinética. Tal percurso se dá a partir de mostra projetada para Fulldome (2018) e estudos referentes que desaguaram em um curso que ministrei, meses depois, também na UFSM (2019).

Assim, interessa-me debater aspectos estéticos relacionados desde obras ensaísticas como “Inflation” (1928) e “Ghosts Before Breakfast” (1927), de Hans Richter - onde podemos encontrar filmes-ensaios via composições imagéticas e tipográficas que se sobrepunham - ou as montagens sensoriais de Duchamp (“Anemic Cinema”, 1926) tal qual seus conterrâneos Léger e Murphy (“Ballet Mechanique”, 1924) a Walter Ruttmann, Oskar Fischinger e Viking Eggeling, que desenvolviam uma arte cinética abstrata. Este escopo, aliado à videoarte de Sandra Kogut (“Parabolic People”, 1990), entre outros gêneros e artistas, serviram-nos não tão somente como referências, como de base também a criações específicas pensadas na montagem experimental para planetários e metodologias relacionadas. Ou seja, no condizente a uma arqueologia estética, entre design e mídia, atuei na pesquisa de uma técnica renascentista (o escorço) como potência à composição pictórica em movimento (animação) voltada para projeções audiovisuais em fulldome.

Desta maneira, apresentarei os projetos relacionados a este novo fôlego criativo que se dá nos encontros através dos motion graphics quando introduzidos como montagem audiovisual - possivelmente seu estado-da-arte. Tal construção semântica, via manipulação de keyframes, zooms in e out, transições, split-screen, chroma e luma-key - bases originalmente da composição eletrônica à imagem em movimento como, por exemplo, vemos nos trabalhos de Paik ("Global Groove", 1973) ou de Zbigniew ("Tango", 1980), Sandra Kogut ("Parabolic People", 1991) e Godard ("Histoires du Cinema", 1998), entre outros artistas audiovisuais dentro e fora do Brasil. O que se vê é a videomixagem como um processo de não-linearidade além justaposição, um trabalho de sobreposição de camadas - a multiplicidade da imagem na imagem -, como Fargier refletira a respeito desde obras de Averti (DUBOIS apud SZAFIR, 2018).

Perguntamos, finalmente: quais as características estéticas da memória como banco de dados quando compreendidas através do âmbito do design na transdisciplinaridade artística? Ou quais os elementos a novas perspectivas nos ensaios audiovisuais?

#### REFERÊNCIAS

- FREITAS, V. Tipografia Dinâmica. (Dissertação). Universidade do Porto, 2006.
- GINZBURG, C. Medo, Reverência, Terror. Cia das Letras: SP, 2014.
- LESSIG, L. Remix. Penguin: EUA, 2008.
- MANOVICH, L. Software Takes Command. Continuum Publ: EUA, 2013.
- SZAFIR, M. Estéticas da Montagem nas Artes Audiovisuais: Movimentos Centrípetos. IN: Anais Digitais SOCINE. Porto Alegre, 2019a.
- \_. Composição: Ensaio em 03 Movimentos. IN: Dossiê: Sensações cinéticas: Palatnik e o movimento como tema nas artes visuais. Revista OuvirOUver, 14(2), 2018a, pp. 340-360.

---

\_Os gestos de montagem nas artes audiovisuais. REBECA n13v1. 2018b; pp.61-103.

\_Las formas videográficas. IN: Anais XV Foro Académico de Arte y Diseño Latinoamericano. Manizales, Colômbia, 2017.

\_M-Lab: #MESA [v.2]. IN: Anais XXXIX INTERCOM: SP, 2016.

\_Retóricas Audiovisuais. (Dissertação). ECAUSP: SP, 2010.

SZAFIR, M.; KADLEC, M. Manifeste-se (todo mundo artista). Disponível em: < [https://www.youtube.com/watch?v=CMHHvCZ\\_Yok](https://www.youtube.com/watch?v=CMHHvCZ_Yok) >

## Cine Metro Passeio – Experiência Imersiva

*Eduardo Calvet*

Apresenta um estudo sobre o processo de pesquisa e reconstrução virtual na experiência imersiva Cine Metro, sobre um dos mais emblemáticos palácios cinematográficos do Rio de Janeiro, inaugurado em 1936 e desconfigurado nas décadas seguintes. A pesquisa teve como objetivo desenvolver um documentário imersivo em vídeo 360 graus, utilizando técnicas de herança virtual para recriar digitalmente a arquitetura e ritual de espetação do cinema. O estudo propõe a aplicação de realidade virtual na preservação da memória cultural e arquitetônica de espaços extintos, explorando sua potencialidade como ferramenta de herança virtual.

### REFERÊNCIAS

CORRÊA, Eduardo Calvet. Do palácio ao pixel: a virtualização do Cine Metro como preservação histórica. Caderno Virtual de Turismo, Rio de Janeiro, v. 25, n. 1, p. 201-216, 2025. DOI: <https://doi.org/10.18472/cvt.25n1.2025.dossieXR.2263>. Disponível em: <https://www.ivt.coppe.ufrj.br/caderno/article/view/2263>. Acesso em: 6 ago. 2026.

### PALAVRAS CHAVES

análise fílmica, metodologia, animação, estudos feministas, epistemologia

### BIOGRAFIA\*

Eduardo Calvet é Mestre em Mídias Criativas pelo PPGMC/UFRJ, trabalha com trailers, promos, documentários e realidade virtual. Dirigiu a série “Quadrinhos” e o longa documental “Luz Anima Ação”, vencedor de sete prêmios e destaque no Festival de Annecy. Seu trabalho mais recente é o documentário em realidade virtual “Cine Metro – Experiência Imersiva”. Como montador de trailers e promos, participou de dezenas de campanhas de lançamento da Globo, somando mais de 25 prêmios internacionais (Clio, New York Festivals e Promax BDA).

\* versão reduzida a partir da biografia que consta em <http://lattes.cnpq.br/9773557001122115>

## Uma proposta de caracterização sonora de personagens de animação

*Zuleica Camargo*

*Eliseu Lopes Filho*

### **PALAVRAS CHAVES**

escorço; design audiovisual;  
filme-ensaio; fulldome;  
animação; keyframe

### **BIOGRAFIA**

**Zuleica Camargo**

Doutorado e Pós-Doutorado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem (PPG em LAEL), Mestrado em Distúrbios da Comunicação pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Graduação em Fonoaudiologia pela Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP-EPM), Título de Especialista em Voz pelo Conselho Federal de Fonoaudiologia (CFFa). Atualmente é professora do Departamento de Ciências da Linguagem e Filosofia da Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes (FAFICLA) da PUC-SP. Docente permanente dos Programas de Pós-Graduação em Linguística

Explorar uma proposta de Roteiro de Caracterização Sonora para personagens de animação. As vozes dos personagens da animação permitem explorar os aspectos expressivos das sonoridades humanas, maximizados para criar a sensação de que a voz, em particular, emana daquele personagem específico, tanto nas criações originais, quanto em dublagens. Neste universo, as sonoridades são emblemáticas e contemplam uma vasta gama de possibilidades de ajustes presentes, não somente no campo das manifestações verbais, como naquelas não verbais. (Ref.: <https://www.youtube.com/watch?v=QI7gQHPrGQA>)

### **REFERÊNCIAS**

FREITAS, V. Tipografia Dinâmica. (Dissertação). Universidade do Porto, 2006.  
GINZBURG, C. Medo, Reverência, Terror. Cia das Letras: SP, 2014.  
LESSIG, L. Remix. Penguin: EUA, 2008.  
MANOVICH, L. Software Takes Command. Continuum Publ: EUA, 2013.  
SZAFIR, M. Estéticas da Montagem nas Artes Audiovisuais:

Aplicada e Estudos da Linguagem (PPG em LAEL) e em Comunicação Humana e Saúde (PPG em CHS) da PUC-SP, Líder do Grupo de Estudos em Pesquisa sobre a Fala (GeFALA)- CNPq no Laboratório Integrado de Análise Acústica e Cognição-LIAAC da PUC-SP. Vice coordenadora do LaborVox. Assessora da Pró-Reitoria de Pós Graduação da PUC-SP (2020-2024). Professora Titular do Centro Universitário Armando Álvares Penteado. Docente do CEFAC Saúde Educação. Atua nos campos da voz falada e cantada, das linguagens sonoras e da fonética clínica, desenvolvendo pesquisas com apoio de recursos tecnológicos. Entre os temas abordados estão: voz; qualidade vocal; percepção auditiva; análise acústica, produção e percepção de fala; transtornos dos sons da fala; expressividade sonora; caracterização sonora; dublagem e voz original; imagens do trato vocal; relação voz e deglutição; e linguagens sonoras. (Texto informado pelo autor). <http://lattes.cnpq.br/0923424972698041>

Eliseu de Souza Lopes Filho (in memorian): Possui graduação em Comunicação Social Cinema pela Fundação Armando Álvares Penteado (1982) e mestrado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2006), atua como diretor, montador e produtor, professor titular da Fundação Armando Álvares Penteado e professor assistente mestre da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Cinema, Animação, Efeitos Especiais e na área de Ciência da Computação com ênfase em Jogos

Digitais atuando principalmente nos seguintes temas: animação, efeitos especiais, videografismo, direção e montagem. O professor Eliseu faleceu em outubro deste ano. (fonte: <http://lattes.cnpq.br/2986913790403614>)

## Processo em Registro – Série Unexpected Tales

*Marcelo Abilio Públio*

*Bruno Azzani Braga*

*Yan Braga*

### **PALAVRAS CHAVES**

animação contemporânea,  
projeto de extensão, núcleo de  
design de animação

### **BIOGRAFIA**

Professor na UTFPR. Faz  
doutorado na UPJV/França sob  
direção de Sébastien Denis.  
Estuda as políticas francesas de  
desenhos animados ao mesmo  
tempo divertidos e educativos.  
Estuda também os interesses  
políticos dos desenhos animados  
na televisão francesa. Possui  
mestrado em Desenvolvimento  
econômico pela UFPR (2001) e  
graduação pela ESPM São Paulo

(1997).

### **REFERÊNCIAS**

- DENIS, S. O Cinema de Animação. Lisboa: Armand Colin, 2010.
- RIBEIRO, D. O que é: lugar de fala? Belo Horizonte (MG): Letramento, 2017.
- KRÜGER, R. Mulheres no Mercado Brasileiro de Produtos Audiovisuais em Animação. 2018. 25 p. Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, Pelotas/RS, 2018.
- PEREIRA, J. A. R. Mulheres na Animação Brasileira: A Presença de Profissionais no Processo Criativo. 2018. 123 p. Monografia (Graduação em Rádio, TV e Internet). Escola de Comunicação, Educação e Humanidades da Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo/SP, 2018.
- GATTI JR, W.; GONÇALVES, M. A.; BARBOSA, A. P. F. P. L. Um estudo exploratório sobre a indústria brasileira de animação para a TV. REAd, Porto Alegre, n. 2, maio/ago., p. 461-495, 2014. SZAFIR, M. Estéticas da Montagem nas Artes Audiovisuais:

## Processo em Registro – Bonecos Articulados para Stop Motion com Material Alternativo

*Prof. Marcos Varassin Arantes.*

*Barbara Carranca Valente*

Este é um projeto de pesquisa e desenvolvimento de um modelo de estrutura articulada de boneco para stop motion, com a finalidade de acessibilizar esse processo a alunos de animação e demais interessados. Por esse motivo, surgiu a ideia de trabalhar com materiais do cotidiano, objetos que fossem simples de encontrar mas que garantissem um resultado relativamente sofisticado. Atualmente o projeto encontra-se em fase de aperfeiçoamento, através de constantes pesquisas de materiais, técnicas e processos, além de atualizações e reparos nas estruturas já estabelecidas. Vídeo 4'37". Orientação: Prof. Marcos Varassin Arantes.

### REFERÊNCIAS

BRIERTON, Tom. Stop-Motion: Armature Machining. McFarland & Company, Inc., Publishers. Kindle Edition. 2002.

### PALAVRAS CHAVES

animação, stop motion, bonecos, estruturas articuladas, materiais alternativos

### BIOGRAFIA

Possui graduação em Desenho Industrial pela Universidade Federal do Paraná (1993) e especialização em Cinema pela Universidade Tuiuti do Paraná (2002). Atualmente é professor da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (desde 1995). Foi Chefe do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial (dezembro de 1998 a março de 2001); Coordenador dos cursos Técnico em Desenho Industrial, Tecnologia em Artes Gráficas e Tecnologia em Móveis (novembro de 2002 a junho de 2004); Coordenador de Estágios Supervisionados do Curso de Tecnologia em Design Gráfico (de março de 2008 a fevereiro de 2012); Membro do Núcleo Docente Estruturante do Curso de Tecnologia em Design Gráfico desde agosto de 2020.

## Processo em Registro – Processo ONG e N.A.D.A.: Animação Colaborativa Internacional

*Profa. Claudia Bolshaw*

*Marina Silva Telles*

*Vitor Olivera Vasconcelos*

*Eduarda Salomão*

*Giulia Daflon*

### **PALAVRAS CHAVES**

metodologia, cronograma, ONG, animação colaborativa, processo

### **BIOGRAFIA**

Professor na UTFPR. Faz doutorado na UPJV/França sob direção de Sébastien Denis. Estuda as políticas francesas de desenhos animados ao mesmo tempo divertidos e educativos. Estuda também os interesses políticos dos desenhos animados na televisão francesa. Possui mestrado em Desenvolvimento econômico pela UFPR (2001) e graduação pela ESPM São Paulo (1997).

Nossa apresentação diz respeito a um curta colaborativo entre faculdades ao redor do globo. Nela iremos mostrar todo o processo de desenvolvimento da nossa parte da animação, na qual, tendo em mente o briefing do projeto, escolhemos como personagem principal a onça pintada. Explicaremos sobre o processo de produção desde o storyboard, passando pelo design de personagens, cenário, animação até chegar em composição e resultado final. Falaremos também sobre como foi realizada a pesquisa inicial que apoiou tanto a questão narrativa quanto estética da nossa produção. Vídeo 4'53". Orientação Profa. Claudia Bolshaw (PUC-Rio) <https://dad.puc-rio.br/2020/11/24/n-a-d-a-no-seanima-2020/>

### **REFERÊNCIAS**

CÂMARA, Jairo José D; DUTRA, Leonardo Rocha. A função seguindo a forma: a genealogia do esqueleto de stop-motion contemporâneo. AVANCA | CINEMA Capítulo IV – Cinema – Tecnologia, pgs. 1065-1077. 2015

## Processo em Registro – Controle do Antônio

*Sérgio Nesteriuk Gallo*

*Antonio Henrique Alves Felipe*

*Alexandre Magon Barradas*

*Murilo Henrique de Oliveira Barrile*

*Rodrigo Yago Passos Rodrigues*

*Welder Douglas dos Santos*

Antonio, nosso personagem principal, cansado da vida cotidiana, liga a sua televisão, mas o controle remoto não funciona. De repente ele é puxado para dentro da tela e inserido no universo dos desenhos animados. Lá ele é surpreendido por vários acontecimentos, em um momento ele está como Danny Phantom, em outro está como o Máskara, entre vários outros personagens. Para conseguir voltar ao seu mundo, precisa capturar o controle remoto causador de toda a confusão.. Vídeo 5'57". Orientação. Prof. Sérgio Nesteriuk Gallo.

### REFERÊNCIAS

GURE, Ece. Alternative Materials for Stop-Motion Animation. MA Design Studies. Izmir University of Economics. Academia.edu. Disponível em: [https://www.academia.edu/9969425/Alternative\\_Materials\\_for\\_Stop\\_Motion\\_Animation](https://www.academia.edu/9969425/Alternative_Materials_for_Stop_Motion_Animation)> acessado em 09 de Março de 2019

### PALAVRAS CHAVES

nostalgia, reflexão social,  
controle remoto, curta-  
metragem, personagens de  
animação

### BIOGRAFIA

Docente do curso de Design de Animação e do PPG (Mestrado e Doutorado) em Design da Universidade Anhembi Morumbi. Coeditor do periódico DATJournal. Produtor cultural do MIS – Museu da Imagem e do Som (1996-2000). Consultor de roteiro e dramaturgia do AnimaTV - Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras e de filmes e séries premiados nacional e internacionalmente. Júri de concursos, prêmios e editais. Realizador premiado pelo Rumos Itaú Cultural, ProAC e PRODAV/FSA. Curador do BIG Festival-gamescom latam e da exposição Games+Arte (Paço das Artes, 2016). Autor do livro Dramaturgia de Série de Animação (AnimaTV, 2011).

## Processo em Registro – Projeto Vídeos: Descomplicando a Estatística

*Profa. Elisia Corrêa*

*Profa. Giselda Pereira*

*Prof. André Macedo*

*Alessandra Bonholi B.C. Gheller*

*Isadora Real*

*Gabriel Dezordi*

*Amanda Hartwig*

*Murillo Sponton*

*Elisia Corrêa*

*Giselda Pereira*

*André Macedo*

### **PALAVRAS CHAVES**

série de animação, ensino,  
estatística, produção,  
diversidade

### **BIOGRAFIA**

**Elisia Corrêa**

Graduada em Agronomia

pela Universidade Federal de

Pelotas (UFPEL, 2003). Mestre

em Agronomia, com área de

concentração em Fruticultura,

pela UFPEL (2007), com estágio

realizado na University of

Arkansas (2006). Doutora em

Fisiologia Vegetal pela UFPEL

(2014), tendo realizado parte do

doutorado por meio do Programa

de Doutorado Sanduíche no

Exterior (PDDE/CAPEs) na

University of Queensland

(2012/2013). Docente da

disciplina de Estatística na

Universidade Federal de Pelotas

desde 2015.

fonte [http://lattes.cnpq.](http://lattes.cnpq.br/6630340909131021)

[br/6630340909131021](http://lattes.cnpq.br/6630340909131021)

(revisado para ser coerente com

publicação de 2020)

Visamos apresentar como foi desenvolvido o processo de produção de uma série animada ao longo dos quatro anos de existência do projeto. Destacando a formação diversa da equipe de produção que pôde contar com alunos e professores de várias áreas do conhecimento. O que resultou em um ambiente único de trabalho e uma oportunidade incrível de compartilhamento de experiências e aprendizados muito relevantes na formação de um futuro profissional da Animação. Atualmente, o projeto conta com os dois primeiros episódios da série Descomplicando a Estatística com Ana e Pedro já disponíveis no YouTube, além de mais três episódios que estão sendo idealizados e produzidos, mesmo em tempos críticos como o da pandemia da Covid-19. Vídeo de 5'30". Orientação: Profa. Elisia Corrêa, Profa. Giselda Pereira e Prof. André Macedo. <https://www.youtube.com/watch?v=Wj-Cr5cfDUE>

## REFERÊNCIAS

LORD, Peter; SIBLEY, Brian. Creating 3-D animation. Harry N. Abrams. Outubro 1998.

### Giselda Pereira

Possui graduação em Ciências Biológicas pela Universidade Federal de Santa Maria (2001), mestrado em Genética e Melhoramento pela Universidade Federal de Viçosa (2004) e doutorado em Genética e Melhoramento pela Universidade Federal de Viçosa (2007). Foi professora da Universidade Federal do Amazonas no período de 2007-2011. Atualmente é Professora Associada da Universidade Federal de Pelotas-Pelotas- RS. fonte <https://institucional.ufpel.edu.br/servidores/id/64512>

### André Macedo

É graduado em Educação Artística pela Universidade Federal de Pelotas (1990). Atualmente atua como docente junto ao Curso de Cinema de Animação do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, na função de Professor de Animação 2D e Stop Motion. Tem experiência na área de Artes com ênfase em cinema de animação, atuando principalmente nos seguintes temas: educação e desenho animado. fonte: <https://institucional.ufpel.edu.br/servidores/id/24099>

## Anima Pôster - O Sumiço

*Sérgio Nesteriuk Gallo*

*Cae Reganhan Dos Santos*

*Carla Yasmin Reis Souza*

*Felipe Kenji Yoshihira*

*Gabrielle Gabbi Couto Estacio*

*Júlia Góes Sampaio*

*Victor Yuji Makiyama*

### **PALAVRAS CHAVES**

animação brasileira, comédia,

público jovem, delegacia,

investigação.

### **BIOGRAFIA**

Elisia Corrêa

Docente do curso de Design

de Animação e do PPG

(Mestrado e Doutorado)

em Design da Universidade

Anhembi Morumbi. Coeditor do

periódico DATJournal. Produtor

cultural do MIS – Museu da

Imagem e do Som (1996-

2000). Consultor de roteiro

e dramaturgia do AnimaTV

- Programa de Fomento à

Produção e Teledifusão de

Séries de Animação Brasileiras

e de filmes e séries premiados

nacional e internacionalmente.

Júri de concursos, prêmios e

editais. Realizador premiado

pelo Rumos Itaú Cultural, ProAC

e PRODAV/FSA. Curador do

BIG Festival-gamescom latam

e da exposição Games+Arte

(Paço das Artes, 2016). Autor

do livro Dramaturgia de Série de

Animação (AnimaTV, 2011).

Iremos apresentar sobre o início e o desenvolvimento de nossa animação, para o trabalho de conclusão de curso da universidade Anhembi Morumbi. Mostrar como e de qual maneira foi o processo de animação, para uma história cômica voltada ao público jovem, a qual nos apresenta um grupo de amigos que buscam ajuda para encontrar seu amigo desaparecido. A “dificuldade” é a de reconstituir a cena, antes do sumiço. Cada personagem, com sua personalidade, descreve um cenário “diferente” para a policial Bertha, onde a mesma não consegue ajudar o grupo. Porém acabam encontrando o amigo perdido, que estava mais próximo do que imaginavam. Vídeo 4’59”. Orientação. Prof. Sérgio Nesteriuk Gallo.

### **REFERÊNCIAS**

PRIEBE, Ken. The Advanced Art of Stop Motion. Cengage Learning PTR; 1 edition. Junho 2010.

## Anima Pôster - Metalinguagem: Mergulhos em um Bacurau automatizado

Milena Szafir

Caio Victor da Silva Brito

Este ensaio animado analisa o filme “Bacurau” (MENDONÇA, 2019; SERRANO, 2020) através da utilização dos softwares livres ImageJ<sup>1</sup> e Blender. Neles desenvolvemos um diagrama automatizado e uma animação 3D, elementos que serão explorados metalinguisticamente ao longo do vídeo através de mergulhos via zoom in. Tais gestos nos auxiliam a esta análise a partir do processo “engenharia reversa” (MANOVICH, 2013; SZAFIR, 2016). Ou seja, ao desmontarmos “Bacurau” em uma decupagem “planetária” obtemos fragmentos em detalhe - a obra por um ângulo panorâmico -, o que nos devolve uma nova visualização tanto da montagem e da direção ao longo das sequências quanto da fotografia e da direção de arte a partir das relações entre tais imagens cinematográficas. Vídeo de 5'00". Orientação: Prof. Dra. Milena Szafir.

### REFERÊNCIAS

SHAW, Susannah. *Crafting Skills for Stop Motion Animation*. Focal Press; 2 ed., Março 2008.

### PALAVRAS CHAVES

análise fílmica, bacurau, montagem, image j, blender

### BIOGRAFIA

Milena Szafir é educadora desde 1996. Arquiteta, Urbanista e Doutora em Comunicação e Artes com a tese “Retóricas Audiovisuais 2.1: Ensino e Aprendizagem Compartilhada - Passado, Presente, Futuro ou Por uma Arqueologia- Cartografia da Montagem”. Em 2011 recebeu prêmio de carreira pelo Instituto Sérgio Motta. É professora da Universidade Federal do Ceará na graduação e no PPG Artes.



## **Quadro A Quadro: Desenho do Movimento**

*Prof. Rodrigo Crissiuma.*

*Alinne Frasson*

*Amanda Ferreira*

*Gabriel Arnalle*

*Julia Maluf*

*Lydia Beatriz Nascimento*

*Paulo Henrique Payão*



## **Como encontrar soluções para a difusão e compartilhamento de conteúdos técnicos-científicos produzidos nas universidades utilizando o cinema de animação**

*Prof. Wilson A. Lazaretti*

*João Pedro Felipe Silva*

## **Carapanã encheu, estourou!**

*Francisco Carneiro da Silva Filho (2018)*

## **Metalinguagem de “Você é um Lixo” (composições em nuvem) :: tutorial v2.1 Clipchamp**

*N1LO e Milena Szafir (2020)*



## **Desenho Ambiental, integração para a Co-Criação de Animações**

*José Francisco Peligrino Xavier/ Chicolam  
(Joinville/SC) (2020)*

## **Metamorfoses**

*Cláudio Roberto (2018)*

## **Paleolito em realidade virtual - uma experiência transmidia**

*Ismael Lito, Bruno Novo Verschleisser,  
Marcela Dick Crosman, Rodrigo Santos  
(2020)*

## **Procedimentos criativos na animação experimental 2D**

*James Zortêa Gomes (2020)*





